

# Shadow's Quest

Game Design Document

Версия 1.0

Январь 2026

Unity 2D

## Содержание

---

1. Обзор игры
2. Концепция и сюжет
3. Геймплей
4. Персонажи
5. Враги
6. Предметы и бонусы
7. Уровни
8. Управление
9. Интерфейс
10. Аудио
11. Технические характеристики

# 1. Обзор игры

## 1.1 Основная информация

Название	<b>Shadow's Quest</b>
Жанр	2D Action / Tilemap Platformer
Платформа	PC (Windows)
Целевая аудитория	12+
Режим игры	Одиночный

## 1.2 Краткое описание

Shadow's Quest - это 2D экшен-игра, в которой игрок управляет ожившим Тенем. Главная цель - пройти через серию сложных уровней, сражаясь с врагами и собирая осколки разбитого Амулета Света, чтобы вернуть свет в погружённый во тьму мир.

## 1.3 Уникальные особенности

**Тень**

Главный герой

**2**

Типа врагов

**3**

Вида бонусов

## 2. Концепция и сюжет

### 2.1 История

*Когда Амулет Света был уничтожен, мир погрузился во мрак. Тёмные силы вырвались на свободу, а осколки амулета разлетелись по всему миру. Но в момент разрушения произошло нечто неожиданное - от вспышки света ожил Тень, получивший собственную волю и цель.*

*Теперь Тень должен пройти через опасные земли, победить порождения тьмы и собрать все осколки амулета, чтобы восстановить свет и спасти мир.*

### 2.2 Цель игрока

- Пройти все уровни
- Победить всех врагов
- Собрать осколки Амулета Света
- Восстановить свет в мире

## 3. Геймплей

### 3.1 Основной игровой цикл



### 3.2 Тактика против врагов

Тип врага	Сильная сторона	Слабая сторона	Тактика
Гоблин	Ближний бой	Дальний бой	Бить на расстоянии
Гоблин-лучник	Дальний бой	Ближний бой	Сближаться
Бомбардир(не реализован в игре, но планируется ввод в будущих обновлениях)	Взрывной урон	Медленный	Уклоняться от бомб

### 3.3 Система здоровья

**100**

Максимум HP

**+50**

Восстановление

**3**

Базовая скорость

## 4. Персонажи

### 4.1 Главный герой - Тень

#### Shadow (Тень)

Характеристика	Значение
Происхождение	Ожил от взрыва Амулета Света
Здоровье	100 HP
Скорость	3 единицы
Оружие	Ближний бой

#### СПОСОБНОСТИ

- Передвижение в 8 направлениях
- Атака ближнего боя
- Использование бонусов

#### СОСТОЯНИЯ

Idle

Running

Attack

Death

## 5. Враги

### Гоблин (Goblin)

Ближний бой

Преследует игрока и атакует вблизи. Использует NavMesh для навигации.

#### ОСОБЕННОСТИ

- Силён в ближнем бою
- Не имеет дальней атаки
- Уязвим на расстоянии

### Гоблин-лучник (Archer)

Дальний бой

Держит дистанцию и стреляет стрелами. Слаб при сближении.

#### ОСОБЕННОСТИ

- Меткий стрелок
- Слаб в ближнем бою
- Уязвим при сближении

## **Бомбардир (Bomber, не реализован, но планируется ввод в будущих обновлениях)**

### **Взрывной урон**

Бросает взрывающиеся бомбы с уроном по области.

### **ОСОБЕННОСТИ**

- Взрывной урон по области
- Медленная перезарядка
- Можно уклониться

## 6. Предметы и бонусы

### 6.1 Система бонусов

Все бонусы подбираются автоматически при касании.

Бонус	Эффект	Длительность
Здоровье	+50 HP	Мгновенно
Урон	Увеличивает урон	15 секунд
Скорость	Увеличивает скорость	15 секунд

### 6.2 Советы

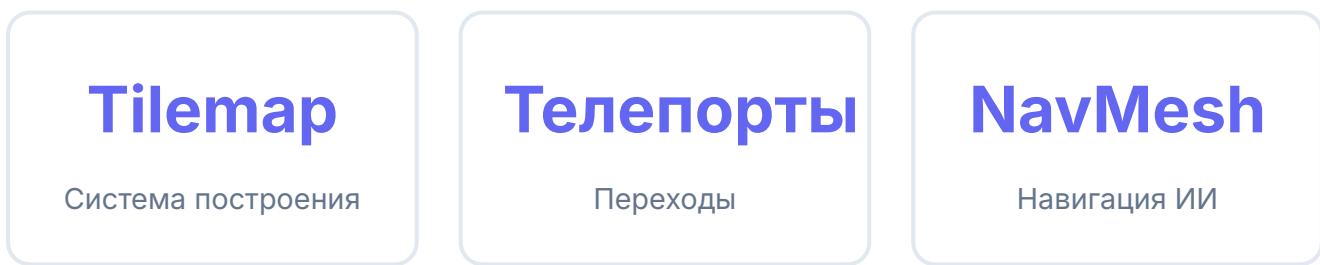
- Бонусы урона и скорости временные - используйте перед сложными боями
- Бонус здоровья не восстанавливает выше максимума
- Планируйте сбор бонусов стратегически

# 7. Уровни

## 7.1 Прогрессия



## 7.2 Элементы уровней



# 8. Управление

## 8.1 Клавиатура и мышь

Действие	Клавиша
Движение вверх	W / Стрелка вверх
Движение вниз	S / Стрелка вниз
Движение влево	A / Стрелка влево
Движение вправо	D / Стрелка вправо
Атака	ЛКМ (левая кнопка мыши) или кнопка SPACE

## 9. Интерфейс (UI/UX)

### 9.1 Главное меню

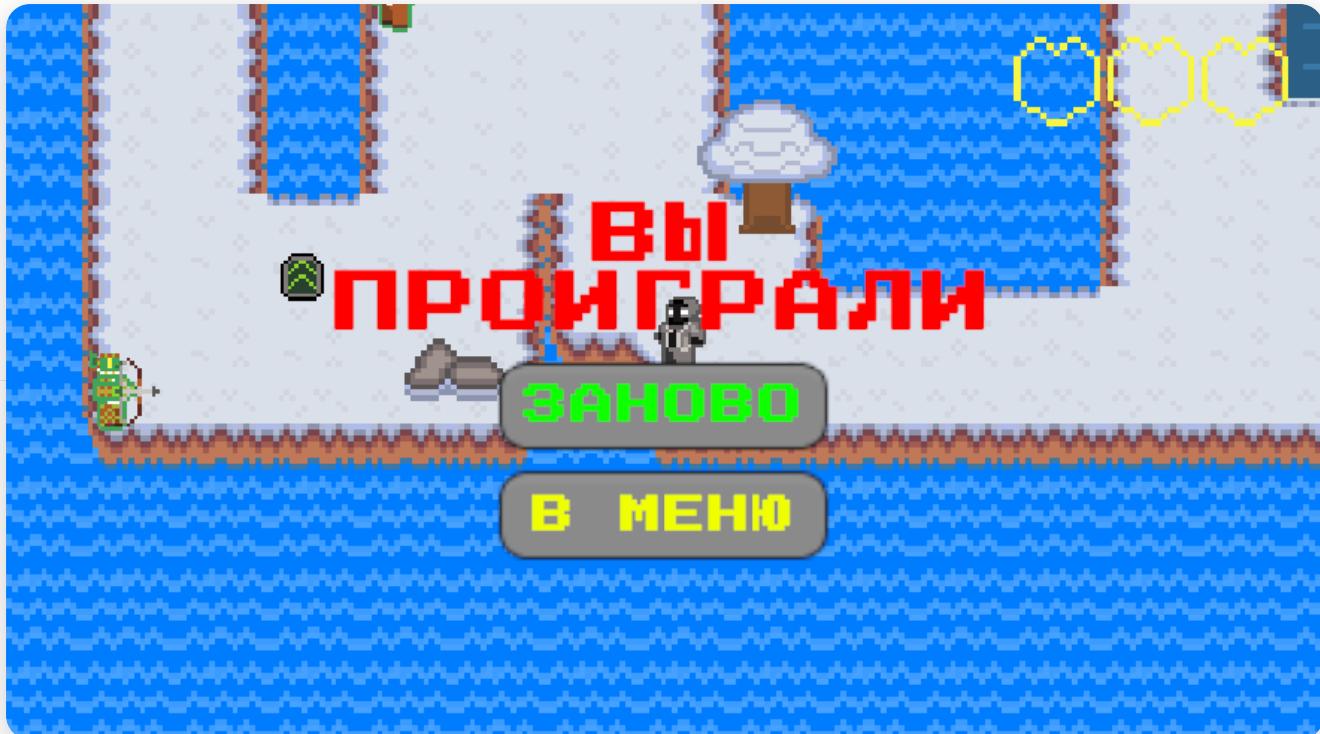


### 9.2 Игровой HUD

#### Элементы HUD:

- Полоса здоровья (HealthUI)
- Индикаторы активных бонусов (BonusUI) пока что не реализованы, но будут в будущих обновлениях

### 9.3 Экран Game Over



# 10. Аудио

- Звуки атаки главного героя и врагов, а также звук подбора бонусов были созданы в программе bfxr. Ссылка на неё: <https://www.bfxr.net/>
- Музыку для катсцен, главного меню и на уровнях я нашёл на сайте chosic. Она бесплатная для использования в личных и коммерческих целях, но требуется добавлять имена авторов и названия треков. Ссылка: <https://www.chosic.com/>

## 10.1 Категории звуков

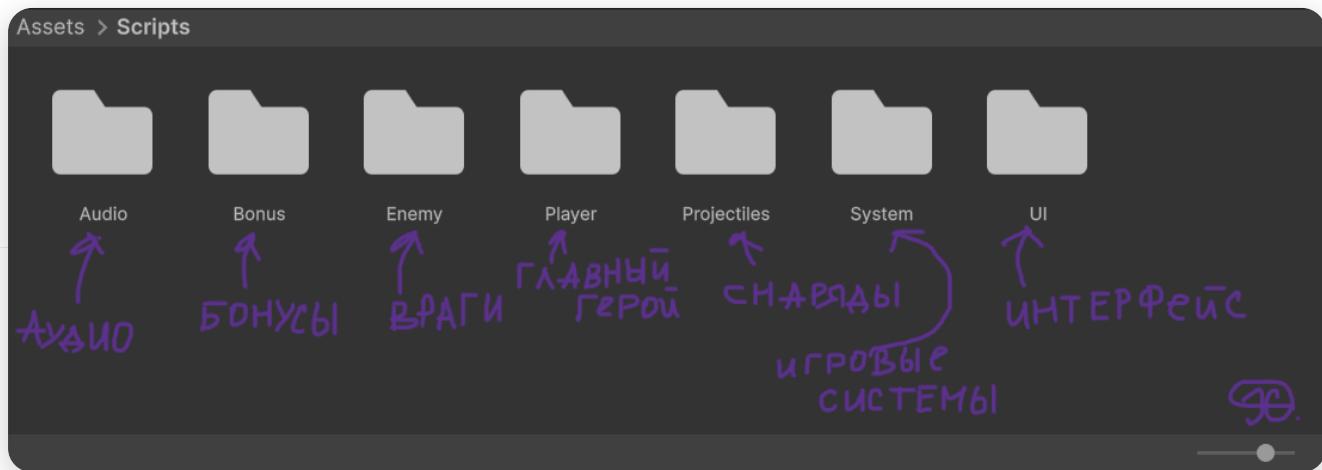
Категория	Примеры
Игрок	Шаги, атака, получение урона, смерть
Враги	Атака, получение урона, смерть
Окружение	Фоновая музыка, эмбиент

# 11. Технические характеристики

## 11.1 Технологии

Компонент	Технология
Движок	Unity (2D)
Язык	C#
Навигация ИИ	NavMesh 2D Components
Ввод	Unity Input System
UI	Unity UI + TextMeshPro

## 11.2 Архитектура кода



## 11.3 Паттерны проектирования

- **Singleton** - Player, GameInput, SoundManager

- **Component-based** - Разделение логики на компоненты
- **Event-driven** - Система событий

Shadow's Quest - Game Design Document v1.0

Контакт телеграмма для связи: @Khalchenko\_Oleg