

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	Shadow's Quest
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 Тенью. 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

IdleRunningAttackDeath

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

Tilemap

Система построения

Телепорты

Переходы

NavMesh

Навигация ИИ

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

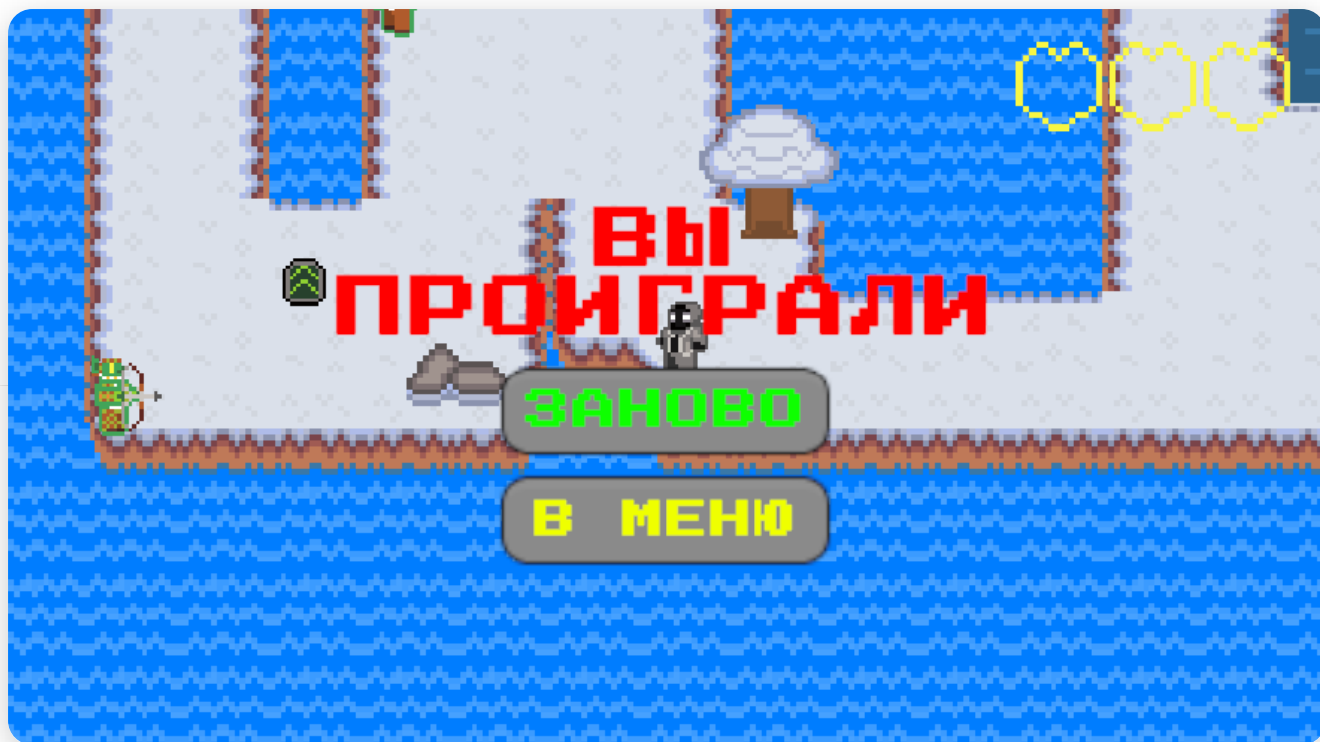


9.2 Игровой HUD

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

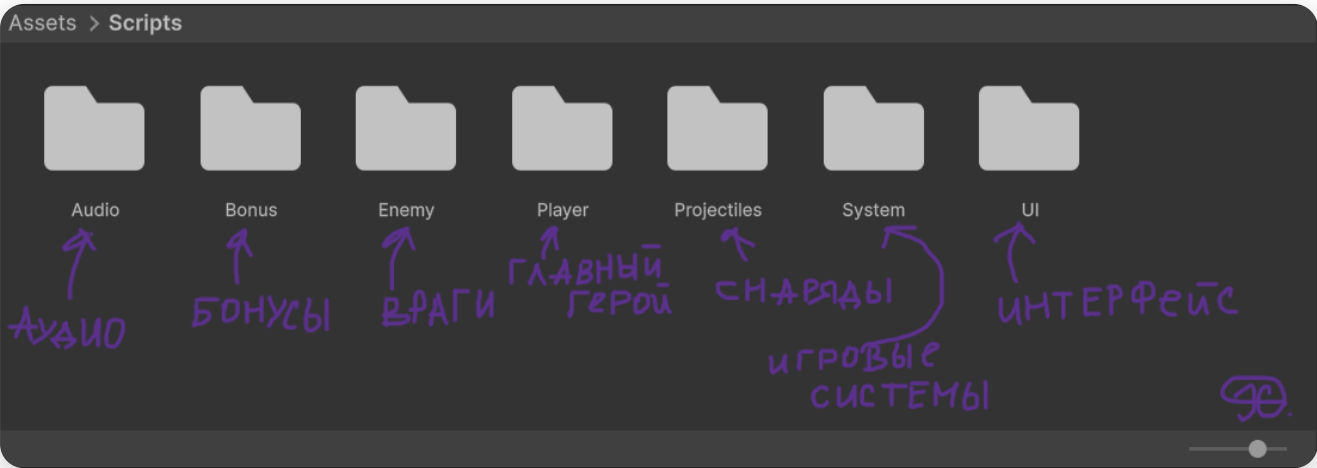
Категория	Примеры
Игрок	Шаги, атака, получение урона, смерть
Враги	Атака, получение урона, смерть
Окружение	Фоновая музыка, эмбиент

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 + TextMesh Pro

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](#)