

Дизайн документ

Розробка кросплатформенного додатка

... Зміст (Буде реалізований пізніше)

Вступ

Даний дизайн-документ створювався з наміром описати цілком і повністю план та структуру створення кросплатформенного додатка “Darkness Survival”, зі всіма деталями механік гри, концептів та інших важливих деталей реалізації. Даний додаток має своєю метою розважити користувача простим, але цікавим і динамічним ігровим процесом.

Назва програмного продукту :

Кросплатформенна гра “Darkness Survival”.

Коротка характеристика області застосування :

Розвага користувачів, орієнтована на короткі ігрові сеанси, які допомагають швидко та цікаво витратити час з мінімальним смисловим навантаженням.

Стислий опис гри :

“Darkness Survival” – це top-down гра, в якій гравцю потрібно буде протриматись як можна довше під постійним впливом унікальних монстрів. В цьому гравцю допоможуть різноманітні навички, які можна буде набувати та удосконалювати, підвищуючи рівень героя, знищуючи цілі орди монстрів, що приходять з півночі.

Позиціонування гри :

- **Унікальність.**

“Darkness Survival” відрізняється від своїх конкурентів захоплюючою атмосферою, що створює непередбачувану та містичну обстановку.

Кожна частина карти містить в собі загадкові події, які відбулися до

прибуття протагоніста, який так само як і гравець, може лише здогадуватись, що тут відбулось раніше.

- **Цільова аудиторія.**

- *За віком :*

- Гра орієнтується на чоловіків та жінок віком від 12 до 35 років.

- *За платоспроможністю:*

- Низька платоспроможністю або відсутня.

- *За інтересами :*

- Перш за все, гра орієнтована на користувачів яким подобається високий рівень складності в іграх та які бажають швидко та цікаво скоротати свій час.

- По-друге, “Darkness Survival” може зацікавити користувачів, яким подобаються ігри з темною графікою, містичною та загадковою атмосферою.

- Також гра буде до вподоби користувачам, які насолоджуються системами прокачки героя, з можливістю підвищувати рівень та особисто обирати навички якими буде володіти герой.

- **Ключові особливості.**

- *Темна атмосфера та графіка.*

- *Top-Down геймплей.*

- *Виживання та прокачка.*

- *Унікальний арт-дизайн.*

- **Тематика та стиль.**

“Darkness Survival” поєднує в собі стилі фентезі, хоррора та деякі елементи кіберпанку. Адже протагоніст, воїн з майбутнього, попадає в містичний, стародавній світ, де зіштовхується зі створіннями породженими пітьмою та збираючи уламки їхніх темних душ, набуває нових, невідомих раніше, здібностей, або удосконалює існуючі.

Основні механіки та сетинг :

Основні механіки гри тісно пов'язані з містичним сетингом, в стилі *dark fantasy*. Гравець в ході ігрового процесу буде досліджувати нові локації старовинного світу, знаходити різноманітні уламки темних душ та удосконалюватись завдяки їм, щоб дати відсіч нескінченним створінням, які завжди знають де він знаходиться.

Коротко про основні механіки геймплею :

- *Можливість досліджувати зациклений простір.*
- *Постійний наступ ворогів, які з часом стають все сильнішими і приходять у більшій кількості.*
- *Система прокачки героя з різноманітними здібностями за рахунок збирання уламків душ.*
- *Збирання додаткових предметів які можуть відновити запас здоров'я героя або дати інші короточасні бонуси.*
- *Збирання артефактів, які з'являються в світі та можуть мати як позитивні, так і негативні ефекти на героя.*
- *Взаємодія героя та ворогів з різними перешкодами, по типу стін, дерев та інших об'єктів, через які неможливо проходити наскрізь.*
- *Різнноманітні дебафи на ворогів від деяких здібностей або знайдених у світі бонусів.*
- *Можливість знаходити під час гри частинки світлої енергії, яка зберігається після завершення ігрового сеансу, та дає можливість відкрити нові кастомізації персонажа.*
- *Використання вогнища древніх воїнів, яке дає випадкову кількість світлої енергії та прокачку випадкової здібності.*

Наратив

Історія місця і події :

Головний герой, з кодовим ім'ям Неро, це найманець з далекого майбутнього, основною задачею якого було подорожувати між світами та збирати дані про цивілізовані раси, з метою використання їх технологій та ресурсів у своєму світі.

Світ з якого походить Неро, процвітає вже багато років та досяг великих вершин завдяки розвиненим технологіям, які власне і дозволяють йому перетинати світовий бар'єр.

Під час останньої подорожі, Неро, в ході своєї розвідки, натрапив на слабо розвинений, але при цьому дивний культ, який, з його спостережень, поклонявся химерному предмету та самі окултисти приносили себе в жертву, окроплюючи його власною кров'ю. Від цього дивного артефакту поширювались настільки сильні енергетичні хвилі, що навіть самі потужні пристрої найманця не могли їх виміряти і давали збій.

Коли герой викрав невідомий артефакт, думаючи, що використання його безмежної енергії зробить новий прорив у розвитку його цивілізації, він використав мітку повернення, але по невідомій причині вона почала дивно поводитись і в результаті він потрапив в інший світ, подібних якому, найманець не зустрічав ніколи.

З цього власне і розпочинається подорож Неро, під управлінням гравця, в цьому загадковому та містичному світі, відкинутому від законів простору і часу та який по невідомій причині має ефект зацикленості. Все що лишається герою - нескінченно бродити по одних і тих самих місцях, сотні, а то і тисячі раз, відбиваючись від безмежних орд монстрів, які приходять з півми, щоб позбутись незваної живої душі та відібрати артефакт.

В цій, на перший погляд, безвихідній ситуації, протагоніст, вбиваючи армії нечисті, відкриває собі нові магичні здібності, які не зустрічались в жодному зі світів в яких він вже побував. Також на його шляху будуть зустрічатись невідомі артефакти, які допоможуть в цій боротьбі або навпаки послугують перешкодою, створеною темними силами. Саме завдяки набуванню нових здібностей та удосконаленню існуючих, в героя з'являється шанс на виживання в цьому божевільному місці.

Чим саме закінчиться історія Неро? Можливо, смертю. Можливо, вічним блуканням в цій петлі і боротьбою з потворами п'їтьми. Можливо все ж таки знайдеться якась магія або щось, що допоможе найманцю повернутись у свій світ. Кінець цієї історії нікому ще не відомий, і лише гравець, разом з Неро, пройдуть через це та дізнаються що їх чекає в кінці шляху.

Інформація про персонажів :

Неро (головний герой) : Найманець із далекого майбутнього, вправний у володінні мечами, коп'ями та іншими видами зброї. Він має високу концентрацію, витривалість та різноманітні бойові навички, а згодом, збираючи уламки темних душ, набуває абсолютно нових, містичних здібностей.

Культові Окультисти : Послідовники та жертвопринесенці культу, які віддано служать химерному артефакту. Після смерті, їхні душі також переносяться в містичний, зациклений світ та спотворюються, поповнюючи собою армію п'їтьми. Після переродження мають магичні здібності, але їх слабкі тіла роблять їх вразливими перед Неро.

Уродженці П'їтьми : Створіння, що приходять з п'їтьми, щоб завдати шкоди та відібрати життя Неро. Їх різноманітність та чисельність ускладнюють боротьбу, але кожен з них має свої слабкості.

Інформація про можливі знахідки :

Уламки темних душ : Це особливий вид енергії, який властивий лише божевільному світу в який потрапив Неро. За рахунок цих уламків, герой може здобувати надприродні сили та навички, або удосконалювати наявні. Описані уламки можна здобути лише зі знищених потвор пітьми, оскільки вони являються частинами їхніх душ.

Частинки світлої енергії : Можуть бути знайдені в ігровому світі, зберігаються після завершення ігрового сеансу, та дають можливість за певну кількість відкрити нові кастомізації персонажа.

Додаткові предмети : До таких предметів відносяться капсули які відновлюють частину здоров'я героя, древні рунічні символи які збільшують потужність всіх уламків темних душ (окрім наявних), або навпаки лише збільшують кількість наявних не впливаючи на інші.

Артефакти : Таємничі об'єкти, створені світом, які можуть вносити нові елементи в ігровий процес, які допоможуть або завадять Неро у боротьбі за життя.

Вогнище древніх воїнів : Це вогнище, полум'я якого теж піддається циклу, служило як священний об'єкт воїнів, які колись захищали цей світ, допоки сили пітьми не зломали їх та не спотворили їхні душі. Залишившись від тієї давнини, воно є джерелом таємничої енергії, яку вловлюють пристрої Неро та вказують напрям до її джерела. Використовуючи його енергію та викрадений артефакт, найманець отримує частинки світлої енергії та удосконалення здібностей Вогнище з'являється кожного разу коли Неро вбиває все більше і більше потвор.

Геймплей