**Ambush craft**

**Дизайн-документ**

Оглавление

1. Обзор проекта

- Игровой концепт

- Сроки реализации

- Документация

- Отчетность

- Команда

2. Обзор геймплея

- Ядро геймплея

- Ключевые моменты

- Отряд игрока

- Отряд противника

- Ход битвы

- Описания фич

- Управление

3. Интерфейс

- Активные элементы

- Пассивные элементы

- Схема

4. Визуализация

- Общая стилистика

- Описания PC, NPC

- Описания интерактивных объектов

- Описания местности и неинтерактивных объектов

- Описания элементов интерфейса

- Прочие описания

5. Звук

- Музыкальное сопровождение

- Звуки

6. Сценарий

1. Обзор проекта

- Игровой концепт

Игра в жанре Logic/Puzzle RPG, вид сверху, 3D. Игровой процесс поделен на уровни, каждый из которых представляет собой некий ограниченный отрезок местности (карту). В начале уровня игроку выдается набор воинов, ловушек и триггеров. После того, как он расставляет их, в определенной зоне происходит спаун отряда противника. Отряд движется по карте по определенному маршруту, пока не натыкается на один из элементов, поставленных игроком. После этого активируется алгоритм поиска или боя.

Задача игрока - уничтожить превосходящий по силам отряд противника.

- Сроки реализации

К 1 октября должен быть готов один рабочий уровень.

- Документация

Данный документ является сводным дизайн-документом проекта. В нем содержится полное описание концепта игры, общая информация по проекту, а также ссылки на конкретизированные дизайн-документы.

- Отчетность

- Команда

Евгений Муралев - программная реализация

Константин Муралев, Василий Илларионов - арт, анимации

Андрей Расковалов - геймдизайн, аудио, сценарий

2. Обзор геймплея

- Ядро геймплея

Блок-схема "отряд игрока - отряд противника"

Ключевые моменты:

Враг превосходит числом и боевой подготовкой

У игрока есть возможность прятать воинов и ставить ловушки

- Ключевые моменты

Ко многим ловушкам и ко всем воинам можно привязать триггеры, позволяющие игроку точно указать момент инициализации атаки.

Воины переходят от уровня к уровню, погибший воин не возраждается. Воины получают опыт и могут расти в уровнях.

На каждом уровне отряд противника имеет фиксированный набор воинов, который расставляется в случайном порядке.

Уровень не может быть пройден, пока не уничтожены все враги.

Смерть главного героя - автоматический рестарт уровня.

- Отряд игрока

Состоит из воинов, каждый из которых обладает собственным набором характеристик и навыков. Также у них в распоряжении есть ловушки.

Воины

Имеют ряд характеристик

- Ход битвы

Блок-схема "этапы битвы": Расстановка ловушек - Передвижение противника - Реализация алгоритма поиска - Прямое столкновение

Второй этап начинается по воле игрока, после нажатия на кнопку "начать битву".

Начало третьего этапа заключается в изменении поведения воинов противника: изменяется маршрут передвижения, увеличивается область обнаружения