

Game design document

elenor1318

May 2021

Содержание

1	Общие концепции	2
2	Механики	2
2.1	Персонаж	2
2.2	Карта	2
2.3	Игровые объекты	3
2.4	Поле видимости	3
3	Левел дизайн	3
4	UI	4
5	Графика	4
6	Ядро	4
7	Дополнения	5

1 Общие концепции

- Игровой процесс: несколько игровых, оказываясь на поле, стараются найти соперника или не дать найти себя.
- Жанр: рогалик, action-adventure
-

2 Механики

2.1 Персонаж

Может перемещаться по клеткам карты, при попадании на клетку с бонусом или артефактом, собирает его, при попадании на клетку с варгом происходит "сражение" (Оба персонажа получают урон здоровью, равный атаке противника).

Обладает характеристиками.

здоровье
атака
скорость
дальность видимости

2.2 Карта

Процедурно генерируемое клетчатое поле. Каждая клетка может быть доступна или недоступна (доступные - для перемещения, недоступные - стена, пропуск). Доступная клетка может быть пустой, может содержать бонус, персонажа, артефакт).

2.3 Игровые объекты

- Бонус

Объект, дающий кратковременную прибавку к параметрам

Название	Эффект	Длительность
----------	--------	--------------

- Артефакт

Объект дающий постоянную прибавку к параметрам или обладающими иными свойствами

Название	Эффект
----------	--------

Аптечка	+1 хп, не может восстановить больше максимума	Аптечка	+1 хп, не мож
Аптечка	+1 хп, не может восстановить больше максимума	Аптечка	+1 хп, не мож

- Неподвижный враг

Может использоваться для преграждения дороги, к артефакту высокой ценности(чтобы пройти надо победить врага, чтобы победить нужно собрать достаточные параметры или погибнешь)

2.4 Поле видимости

Игрок видит лишь часть карты вокруг(размер задается характеристикой дальность видимости), остальное либо закрыто туманом, либо просто черное.

3 Левел дизайн

Необходимо решить вопросы:

- Способ генерации уровня
- Вид и формат локации

- Способ распределения игровых объектов
- Возможность и нужность динамического изменения(разрушения) уровня

4 UI

- Начальное окно (выбор уровня, сложности, настройка параметров, режим)
- Окно настроек
- Основной интерфейс(отображения характеристик, инвенторя, карты и тд)

5 Графика

Основной стиль игры, спрайты, угол обзора(необходимо выбрать приемлимый вид, но так, чтобы он был не очень сложно реализуемый, Например: недоступные клетки карты можно заставить стеной, а можно просто не рисовать. Если сделать фон в виде бездны, это будет смотреться логично)

6 Ядро

Здесь описанны необходимые требования к движку игры

- Освещение
- Звук
- Отрисовка
- Поддержка UI

- Поддержка игрового цикла

7 Дополнения

Идеи развития при желании:

- Мультиплеер