Game Design Document (GDD)

[**1.** **Основная страница:** 4](#_Toc139921053)

[**1.1.** **Название игры** 4](#_Toc139921054)

[**1.2.** **Сеттинг** 4](#_Toc139921055)

[**1.3.** **Команда** 4](#_Toc139921056)

[**1.4.** **Дата последнего обновления** 4](#_Toc139921057)

[**2.** **Обзор игры:** 4](#_Toc139921058)

[**2.1.** **Изложение концепции** 4](#_Toc139921059)

[**2.2.** **Целевая аудитория** 4](#_Toc139921060)

[**2.3.** **Жанр** 5](#_Toc139921061)

[**2.4.** **Краткое описание игрового процесса** 5](#_Toc139921062)

[**2.5.** **Схема игрового процесса, включая use кейсы** 5](#_Toc139921063)

[**2.6.** **Внешний вид игры, ощущения** 5](#_Toc139921064)

[**3.** **Геймплей:** 5](#_Toc139921065)

[**3.1.** **Цели (как игровой процесс будет мотивировать игрока продвигаться по игре?)** 5](#_Toc139921066)

[**3.2.** **Ход игры** 5](#_Toc139921067)

[**3.3.** **Как протекает игра для игрока (влияние различных сценариев, целей)?** 5](#_Toc139921068)

[**3.4.** **Миссии и структура задач** 5](#_Toc139921069)

[**3.5.** **Головоломки** 5](#_Toc139921070)

[**4.** **Механика:** 5](#_Toc139921071)

[**4.1.1.** **Фичи** 5](#_Toc139921072)

[**4.2.** **Роли** 7](#_Toc139921073)

[**4.3.** **Игровой мир** 7](#_Toc139921074)

[**4.4.** **Физика** 7](#_Toc139921075)

[**4.5.** **Экономика** 7](#_Toc139921076)

[**4.6.** **Игровой баланс** 7](#_Toc139921077)

[**4.7.** **Движение персонажа (анимация)** 7](#_Toc139921078)

[**4.8.** **Поведение игрока и камеры** 7](#_Toc139921079)

[**4.9.** **Предметы и объекты** 7](#_Toc139921080)

[**4.10.** **Действия** 7](#_Toc139921081)

[**4.11.** **Бой** 8](#_Toc139921082)

[**4.11.1.** **Описание врага** 8](#_Toc139921083)

[**4.11.2.** **Последовательность смерти (поражения)** 8](#_Toc139921084)

[**4.11.3.** **Последовательность ничьи** 8](#_Toc139921085)

[**4.11.4.** **Последовательность победы** 8](#_Toc139921086)

[**4.11.5.** **Повреждения** 8](#_Toc139921087)

[**4.11.6.** **Схема экрана** 8](#_Toc139921088)

[**4.11.7.** **Способы сохранения игры** 8](#_Toc139921089)

[**4.11.8.** **Варианты развития** 8](#_Toc139921090)

[**4.11.9.** **Параметры игры** 8](#_Toc139921091)

[**4.11.10.** **Сохранение, пауза и чекпийнты в игре** 8](#_Toc139921092)

[**4.11.11.** **Игровая логика, одиночная игра** 8](#_Toc139921093)

[**4.11.12.** **Игровая логика, мультиплеер** 8](#_Toc139921094)

[**5.** **История (Сюжет):** 8](#_Toc139921095)

[**5.1.** **Предыстория** 8](#_Toc139921096)

[**5.2.** **Развитие сюжета** 8](#_Toc139921097)

[**6.** **Игровой мир:** 9](#_Toc139921098)

[**6.1.** **Общее представление** 9](#_Toc139921099)

[**6.2.** **Локации** 9](#_Toc139921100)

[**6.3.** **Дизайн мира** 11](#_Toc139921101)

[**6.4.** **Дизайн уровней** 11](#_Toc139921102)

[**7.** **Уровни:** 11](#_Toc139921103)

[**7.1.** **Описание** 11](#_Toc139921104)

[**7.2.** **Цели** 11](#_Toc139921105)

[**7.3.** **Карта** 11](#_Toc139921106)

[**7.4.** **НПС** 11](#_Toc139921107)

[**8.** **Персонажи:** 11](#_Toc139921108)

[**8.1.** **Предыстория** 11](#_Toc139921109)

[**8.2.** **Роль** 11](#_Toc139921110)

[**8.3.** **Способности** 11](#_Toc139921111)

[**8.4.** **Дизайн главных героев и NPC** 11](#_Toc139921112)

[**9.** **Искусственный интеллект, взаимодействие** 11](#_Toc139921113)

[**9.1.** **Где будем использовать** 11](#_Toc139921114)

[**9.2.** **Какое будет взаимодействие ИИ системы и ИИ объекта** 11](#_Toc139921115)

[**9.3.** **Какое будет взаимодействие ИИ объектов (между объектами)** 11](#_Toc139921116)

[**10.** **Интерфейс и его использование:** 11](#_Toc139921117)

[**10.1.** **Визуальная часть и рендеринг** 11](#_Toc139921118)

[**10.2.** **Система управления** 12](#_Toc139921119)

[**10.3.** **Аудио, звук (список музыки и звуковых эффектов)** 12](#_Toc139921120)

[**10.4.** **Стиль** 12](#_Toc139921121)

[**10.5.** **Справка** 12](#_Toc139921122)

[**11.** **Технические требования:** 12](#_Toc139921123)

[**11.1.** **Оборудование (спецификации игрового процесса/спецификация целевого оборудования)** 12](#_Toc139921124)

[**11.2.** **Игровой движок** 12](#_Toc139921125)

[**11.3.** **Сеть** 12](#_Toc139921126)

[**11.4.** **Документация на конвейер и процедуру экспорта контента** 12](#_Toc139921127)

[**11.5.** **Возможность модификации** 12](#_Toc139921128)

[**12.** **Game art** 12](#_Toc139921129)

[**12.1.** **3Д модели, арты** 12](#_Toc139921130)

[**13.** **Сроки и бюджет** 12](#_Toc139921131)

# **Основная страница:**

## **Название игры**

Battle of freedoms – битва свобод.

## **Сеттинг**

Реальная жизнь в альтернативном мире

## **Команда**

Producer - 1, Developer – 3, 3D Artist – 3, 2D Artist – 1.

## **Дата последнего обновления**

20.06.2024

# **Обзор игры:**

## **Изложение концепции**

Основная концепция игры заключается в приключении 2 персонажей – братьев Сэма и Эндрю, которые пытаются спасти Кейт (подругу Эндрю), спасти друг друга и выжить на войне между Сорией и Либерстаном.

Герои попадают на войну и проходят, решая собственные проблемы и помогая другим. В зависимости от предпринятых действий и принятых решений сюжет истории может сложится по множеству вариаций.

От принятых решений игроком будет зависит ход истории, судьба главных героев и их друзей. Важной фишкой игры будет являтся нелинейность, возможность игрока влиять на сюжет и способность одного из главных героев использовать сверхспособности, чтобы влиять на историю.

Используя сверхспособности - умение возвращать время на небольшой промежуток времени назад, умение вселяться в другого персонажа и принимать решения от его лица, а также умение читать чужие эмоции, главные герои преодолевают серьезные и мелкие проблемы.

Даже если решения были не продуктивны, а сверхспособности не принесли результата в каком-то из моментов в истории, главные герои (руками игрока) с за счет хороших боевых навыков или хитрости могут достичь цели (без использования спецспособностей и помощи друзей получать положительный результат для его истории).

Механики игры дают игроку много вариантов выбора для выполнения задачи и влияния на ход истории. Игрок может принимать ошибочные решения, но за счет хороших навыков ведения боя достигать успеха.

## **Целевая аудитория**

Казуальные игроки – любители игр The walking dead, Game of Thrones, Life is Strange, Detroit: Become human, The Quarry, Murdered: Soul Suspect, The Wolf Among Us, The Life and Suffering of Sir Brante.

## **Жанр**

Графическая приключенческая игра, Интерактивное кино, Ролевая игра

## **Краткое описание игрового процесса**

Игровой процесс представляет из себя игру за 3 персонажей: Андрю, Сэм и Кейт.

## **Схема игрового процесса, включая use кейсы**

Текст

## **Внешний вид игры, ощущения**

Текст

# **Геймплей:**

## **Цели (как игровой процесс будет мотивировать игрока продвигаться по игре?)**

Текст

## **Ход игры**

Текст

## **Как протекает игра для игрока (влияние различных сценариев, целей)?**

Текст

## **Миссии и структура задач**

Текст

## **Головоломки**

Текст

# **Механика:**

## **Фичи**

В игре должны быть реализованы следующие механики:

| № | Наименование | Описание игровой механики |
| --- | --- | --- |
|  | Characters Relationship | Механика взаимоотношений персонажей |
|  | Characters Leveling | Механика прокачки персонажей |
|  | Simple Dialogues | Механика обычных диалогов |
|  | Difficult Dialogues | Механика диалогов в зависимости от взаимоотношений персонажей, прокачки и наличия предметов в интвентаре |
|  | Special Dialogues | Механика диалогов после перемотки времени назад |
|  | Quick Time Event | Механика нажатия кнопок в катсценах, которая влияет на итог катсцены |
|  | Loot Mechanics | Механика подбора предметов, их ношения в инвентаре ГГ и использования |
|  | Turn Back Time | Механика отката времени назад на короткий промежуток времени |
|  | Body control | Механика призрака по вслелению в тело и управлению чужим телом |
|  | Mind Reading | Механика чтения чужих эмоций |
|  | Damage Mechanic | Механика повреждений и урона |
|  | Tactical Fight Mechanics | Механика тактического планирования и управления боем подразделения, а также взаимодействия с подразделением в прцоессе боя |
|  | Reconnaissance Combat Mechanics | Механика сбора разведданных для планирования боя |
|  | Combat mechanics for light and heavy weapons | Механика ведения стрелкового боя |
|  | Combat mechanics of ground military equipment | Боевая механика наземной военной техники |
|  | Combat mechanics of ground air vehicles | Боевая механика наземной воздушной техники |
|  | Stealth Mechanics | Механика стелса |
|  | Behavior Mechanics | Механика изменения поведения персонажей в зависимости от наличия у них ресурсов для выживания (еда, патроны и т.п.) и изменения характера от принятых решений |
|  | Health Degradation Mechanics | Механика получения ранений, вредных привычек, изменения телосложения персонажа |
|  | Survivor Mechanics | Механика управления ресурсами для выживания (еда, патроны, энергия и т.п.) |
|  |  | Механика изменения погоды и времени суток |
|  |  | Механика взрывов боеприпасов и ОМП |
|  |  | Механика рукопашного боя и боя холодным оружием |
|  |  | Механика движения транспорта, столкновений и повреждений |
|  | Game Saves Mechanics | Сохранение и загрузка игры |
|  | Level Of Difficulty Mechanics | Механика изменения уровня сложности игры |
|  | Statistic System | Механика подсчета статистики, показывающая процентное соотношении игроков, принявших то или иное решение в ключевых точках сюжета. |
|  | Artificial Intelligent | Механика поведения солдат и командиров, гражданских и других НПС |

## **Роли**

Текст

## **Игровой мир**

Текст

## **Физика**

Текст

## **Экономика**

Текст

## **Игровой баланс**

Текст

## **Движение персонажа (анимация)**

Текст

## **Поведение игрока и камеры**

Текст

## **Предметы и объекты**

Текст

## **Действия**

Текст

## **Бой**

### **Описание врага**

Текст

### **Последовательность смерти (поражения)**

Текст

### **Последовательность ничьи**

Текст

### **Последовательность победы**

Текст

### **Повреждения**

Текст

### **Схема экрана**

Текст

### **Способы сохранения игры**

Текст

### **Варианты развития**

Текст

### **Параметры игры**

Текст

### **Сохранение, пауза и чекпийнты в игре**

Текст

### **Игровая логика, одиночная игра**

Текст

### **Игровая логика, мультиплеер**

Текст

# **История (Сюжет):**

## **Предыстория**

Глава 1 – Пролог в документе Game plot v.1.

## **Развитие сюжета**

Глава 2, Глава 3, Глава 4, Глава 5, Глава 6 и Глава 7 – Эпилог в документе Game plot v.1.

# **Игровой мир:**

## **Общее представление**

Текст

## **Локации**

| № | Локация | Описание | Глава |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Westhills (Soria) | Родной город братьев в Сории | 1,6,E,P |
|  | Novopol (Liberstan) | Столица Либерстана | 1,2 |
|  | Oakridge training camp (Soria) | Тренировочный лагерь Сории | 2 |
|  | Radomsk training camp (Liberstan) | Тренировочный лагерь Либерстана | 1,2 |
|  | Road Oakridge training camp – Zhivovka (Soria) | Дорога с тренировочного лагеря на фронт (Сория) | 2 |
|  | Road Radomsk training camp – Krakovets (Liberstan) | Дорога за военных с тренировочного лагеря на фронт (Либерстан) | 1,2 |
|  | Road Novopol – Grodska – Krakovets (Liberstan) | Дорога по гражданке тренировочного лагеря на фронт (Либерстан) | 1,2 |
|  | Localities near Krakovets (Liberstan) | Населенные пункты рядом с городом Krakovets | 1,2,5 |
|  | Krakovets city (Liberstan) | Город Krakovets | 1,2,5 |
|  | Road Radomsk – Lipitsa (Liberstan) | Дорога в составе войска (по гражданке) | 3 |
|  | Road Krakovets – Lipitsa (Liberstan) | Дорога в Липицу (по гражданке) | 3 |
|  | Localities near Lipitsa (Liberstan) | Населенные пункты рядом с городом Lipitsa | 3 |
|  | Lipitsa city (Liberstan) | Город Lipitsa | 3 |
|  | Fields near Krupki (Liberstan) | Поля рядом с Krupki | 3 |
|  | Krupki city (Liberstan) | Город Krupki | 3 |
|  | Fields near Ostrozhek (Liberstan) | Поля рядом с Ostrozhek | 4 |
|  | Ostrozhek city (Liberstan) | Город Ostrozhek | 4 |
|  | Fields near Krupsky (Liberstan) | Поля рядом с Krupsky | 4 |
|  | Krupsky city (Liberstan) | Город Krupsky | 4 |
|  | Fields between Krupsky and Khomsk (Liberstan) | Поля между Krupsky и Khomsk | 4 |
|  | Road Krupsky – Khomsk (Liberstan) | Дорога между Krupsky и Khomsk | 4 |
|  | Khomsk city (Liberstan) | Город Khomsk | 4 |
|  | Shelter in the field of Khomsk (Liberstan) | Убежище в полях Khomsk | 4 |
|  | Road Khomsk – Krakovets (Liberstan) | Дорога с Khomsk в Krakovets | 5 |
|  | Guerrilla hideout in Krakovets (Liberstan) | Убежище партизан в Krakovets | 5 |
|  | Guerrilla hideout in Zhivovka (Liberstan) | Убежище партизан в Zhivovka | 5 |
|  | Guerrilla hideout in Silverdale (Soria) | Убежище партизан в Silverdale | 5 |
|  | Guerrilla hideout in Highfield (Soria) | Убежище партизан в Highfield | 5 |
|  | Road Zhivovka – Golden Springs | Дорога Zhivovka – Golden Springs | 6 |
|  | Guerrilla hideout in Golden Springs (Soria) | Убежище партизан в Golden Springs | 6 |
|  | Golden Springs city (Soria) | Город Golden Springs | 6 |
|  | Military base in Denton (Soria) | Военная база в городе Denton | 6 |
|  | President Bunker in Springs city (Soria) | Бункер президента Сории в Springs city | 6 |
|  | Ministry of defense building in Springs city (Soria) | Здание минобороны Сории в Springs city | 6 |
|  | Residence of the President (Soria) | Резиденция президента Сории в Springs city | 6 |

## **Дизайн мира**

Текст

## **Дизайн уровней**

Текст

# **Уровни:**

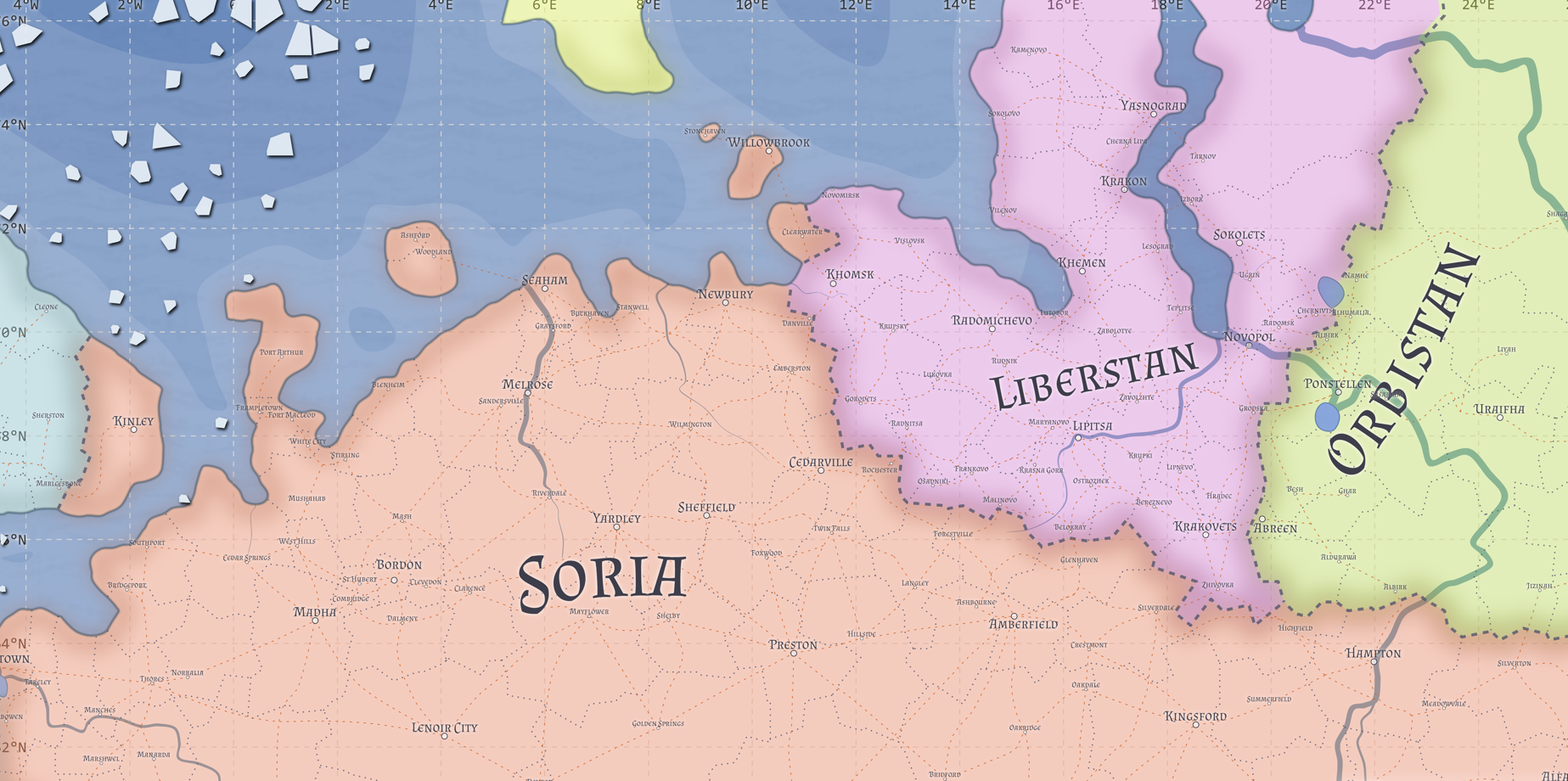
## **Описание**

Текст

## **Цели**

Текст

## **Карта**



## **НПС**

Текст

# **Персонажи:**

## **Предыстория**

Текст

## **Роль**

Текст

## **Способности**

Текст

## **Дизайн главных героев и NPC**

Текст

# **Искусственный интеллект, взаимодействие**

## **Где будем использовать**

Текст

## **Какое будет взаимодействие ИИ системы и ИИ объекта**

Текст

## **Какое будет взаимодействие ИИ объектов (между объектами)**

Текст

# **Интерфейс и его использование:**

## **Визуальная часть и рендеринг**

Текст

## **Система управления**

Текст

## **Аудио, звук (список музыки и звуковых эффектов)**

Текст

## **Стиль**

Текст

## **Справка**

Текст

# **Технические требования:**

## **Оборудование (спецификации игрового процесса/спецификация целевого оборудования)**

Текст

## **Игровой движок**

Unreal Engine 5.2

## **Сеть**

Текст

## **Документация на конвейер и процедуру экспорта контента**

Текст

## **Возможность модификации**

Текст

# **Game art**

## **3Д модели, арты**

Текст

# **Сроки и бюджет**

Текст