**GAME DESIGN DOCUMENT**

FOR PROJECT:

MAGIC FINDER

Оглавление

[1. ЖАНР 3](#_Toc158051717)

[1.1. Описание жанра 3](#_Toc158051718)

[2. Синопсис 3](#_Toc158051719)

[2.1. Описание места событий 3](#_Toc158051720)

[3. Управление 3](#_Toc158051721)

[3.1. Кнопки передвижения: 3](#_Toc158051722)

[3.2. Кнопки передвижения: 4](#_Toc158051727)

[3.3. EXAMPLE: 4](#_Toc158051733)

[4. Стиль игры 4](#_Toc158051734)

[4.1. Мир 4](#_Toc158051735)

[4.2. Взаимодействие с миром 4](#_Toc158051736)

[4.3. Враги 5](#_Toc158051737)

[4.4. Игрок 5](#_Toc158051738)

[4.5. Предметы 5](#_Toc158051739)

[4.6. Карта 5](#_Toc158051740)

[4.6.1. Передвижение: 5](#_Toc158051751)

[4.6.2. Разрушаемые объекты: 5](#_Toc158051752)

[4.6.3. Ловушки: 5](#_Toc158051753)

[4.7. Зелья 6](#_Toc158051754)

[5. Системы и механики 6](#_Toc158051755)

[5.1. Механики 6](#_Toc158051756)

[5.1.1. Открытие сундуков 6](#_Toc158051757)

[5.2. Системы 6](#_Toc158051758)

[5.2.1. Передвижение 6](#_Toc158051759)

[5.2.2. Заклинания 6](#_Toc158051760)

[6. Параметры 6](#_Toc158051761)

[6.1. Подзаглавие 6](#_Toc158051762)

[7. Дизайн 6](#_Toc158051763)

[7.1. Подзаглавие 7](#_Toc158051764)

[8. Прогрессия 7](#_Toc158051765)

[8.1. Подзаглавие 7](#_Toc158051766)

[9. Интерфейс 7](#_Toc158051767)

[9.1. Подзаглавие 7](#_Toc158051768)

1. ЖАНР
   1. Описание жанра

Жанр игры: 2D Платформер в жанре Приключения с сражениями с врагами  
  
Игры похожего жанра: [Dead Cells](https://store.steampowered.com/app/588650/Dead_Cells/)(Миры) и [Noita](https://store.steampowered.com/app/881100/Noita/)(Система заклинаний)

1. Синопсис
   1. Описание места событий

События происходят на древней планете, где нет привычной современной цивилизации. В мире все завязано на магии и механизмах, созданных хранителями и богами(боссами).

1. Управление
   1. Кнопки передвижения:

|  |  |
| --- | --- |
| Кнопка | Действие |
| W | Передвижение по лестнице / Прыжок |
| A | Передвижение влево |
| S | Передвижение по платформам и лестницам |
| D | Передвижение вправо |
| SPACE | Прыжок |

3. 2. Кнопки взаимодействия:

|  |  |
| --- | --- |
| Кнопка | Действие |
| Е | Взаимодействие с объектами |
|  | Выпить зелье |
|  | Открыть инвентарь |
|  | Сменить активное заклинание |
|  | Открыть меню создания заклинания |

3. 3. EXAMPLE:

|  |  |
| --- | --- |
| Кнопка | Действие |
| W | Передвижение по лестнице / Прыжок |

1. Стиль игры
   1. Мир

Мир собой представляет большое ограниченное пространство и вмещает в себя много локаций. В локациях находятся ловушки, хранители, головоломки при решении которых можно будет получить модули для создания заклинаний.

* 1. Взаимодействие с миром

Игрок обладает возможностью создавать заклинания из модулей и в зависимости от характеристик этих заклинаний он будет решать определенные головоломки или взаимодействовать с миром

Так же он способен взаимодействовать с рычагами и другими предметами, которые не требуют взаимодействия с магическим атрибутом

* 1. Враги

Враги распределены в определенных спец. локациях и являются испытанием для игрока, чтобы перейти дальше в локацию.

Враги делятся на хранителей, боссов и богов.

Хранители – защищают локацию от проникновения игрока дальше по локации

Боссы – с их дропаются модули если основной частью локации является не головоломка или любоя другая вещь

Боги – создатели мира. Если победить их, то открывается доступ для перехода в следующий мир.

* 1. Игрок

Игрок умеет передвигать по миру по средством заклинания и обычного бега. Так же он умеет спускаться по платформам и т.п.

* 1. Предметы

В процессе прохождений локация можно получать определенные предметы, которые созданы для взаимодействия с определенными частями карты, такими как закрытые двери, сундуки

* 1. Карта

На карте будут множество объектов с которыми сможет взаимодействовать игрок:

4. 6. 1. Передвижение:

* Лестницы
* Ускорители
* Платформы
* Зиплайны
* Телепортационные площадки
  + 1. Разрушаемые объекты:
* Непрочные стены
* Объекты хранящие в себе монетки и другие расходники
  + 1. Ловушки:
* Стреляющие снарядами ловушки
* Пилы
* Шипы
* Лазерные ловушки
* Огненные ловушки
* Обваливающиеся конструкции
  1. Зелья

Игрок может варить, хранить и выбирать зелья

1. Системы и механики
   1. Механики
      1. Открытие сундуков

Ключи  
Мини-игра с рунной магией

* 1. Системы
     1. Передвижение

Да

* + 1. Заклинания

Да

* + 1. Слежение камеры за игроком

Да

1. Параметры
   1. Подзаглавие
2. Дизайн
   1. Подзаглавие
3. Прогрессия
   1. Подзаглавие
4. Интерфейс
   1. Подзаглавие