**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

Заклинания служат своего рода средством взаимодействия с миром и оружием для сражения с врагами. Так же при помощи их будут решать головоломки и прочие задачи.  
  
Заклинания в свою очередь создаются из модулей, которые игром сможет найти продя по миру.

Заклинания, созданные из модулей будут иметь ряд свойств, которые будут логичестки связаны в коде, например: элементы, характеристики заклинаний и т.п.

Заклинания можно будет создать и забыть(удалить). Для заклинаний будут свои слоты, количество которых будет определено позже, но пока что планируется около 3-4 слотов.  
  
Свойства создания заклинания:  
Максимум 2 элемента для комбинации  
Несколько элементов формы, но если они имеют одинаковый тип, то прошлый заменяется на новый  
Несколько элементов аттаки. Схожие типы либо плюсуются либо заменяются  
  
Будет складыватель модулей для получения новый типов элементов

* + 1. Слежение камеры за игроком

Да

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