**Эскизный проект игры “Сказание о великих подвигах”  
“The legend of great feats”   
(краткое описание, расширенное техническое предложение)**

**Предисловие**

Игрок путешествует по “двумерному” миру, выполняя задания по основной сюжетной линии. связанной с историями о трех великих подвигах. Игроку придется развивать навыки и характеристики персонажа, чтобы пройти игру до конца, получая новые навыки или улучшая старые через выполнение заданий, сражения и исследование мира. Навыки могут потребоваться как при взаимодействии с игровым миром, так и в сражениях.

Примером похожей игры на “денди” является игра *Dragon Warrior*.

**Концепция**

“Сказание о великих подвигах” — это игра в жанре “Приключение” с элементами текстовых и ролевых игр (RPG), в которой основной целью является прохождение сюжета, состоящего из цепочки заданий.

За выполнение заданий, в том числе дополнительных, за сражения, за исследование мира и другие взаимодействия с игровым миром игрок кроме награды может получать очки, расходуемые на улучшение навыков. В качестве награды может выступать навык, который потом тоже можно улучшать. В начале игры игрок получает базовые навыки. Они могут быть использованы как при взаимодействии с игровым миром, так и в сражениях (зависит от того, для чего навык предназначен).

Основной игровой особенностью является система сражений (поединков 1 на 1), суть которой заключается в нанесении ударов или применении способностей в одном из трех направлений (голова, туловище, ноги).

**Игровая атмосфера**

Игровый мир представлен эпохой бликой к древнему миру и раннему средневековью и населен разными вымышленными расами и существами. Основное игровое окружение это леса, реки, поля и горы, небольшие поселения (поместья) и крупный город (возможно несколько городов), а также мрачные подземелья и пещеры.

**Интерфейс**

Игровой интерфейс будет представлять собой окно с картой или поединком и отображающейся внизу панелью действия. Также на экране будет панель параметров окна, в которой отображается состояние игрового персонажа, а также либо состояние мира (его описание и описания местоположения и игровых событий), либо ситуация во время поединка.

**Игровой мир**

Игровый мир представлен 2D картой разбитой на квадраты (условно или с выделением области квадратов), на которой располагаются элементы рельефа и игровых объектов. К рельефу относятся такие элементы как река(воды), лес, поле, болото, дорога, гора (холм) и, возможно, другие элементы. К игровым объектам относятся поселение (город, деревня), помещение (пост, дом, пещера), подземелье, торговцы и другие персонажи.

Игрок может выбирать определенные действия для взаимодействия с элементами игрового мира. Кроме того, объекты могут быть скрытыми, взаимодействие с которым происходит по случайным событиям.

**Начало игры**

Игрок задает начальные характеристики персонажа и вступает в игру. Он оказывается начальном городе, в таверне гильдии, и узнает о главном “задании” гильдии, выданным королем, а также может приступить к его выполнению, так как им уже получено первое игровое задание из цепочки заданий. В данном задании ему выданы наводки для получения сюжетной информации и дальнейшего перехода к следующему заданию.

**Цели игры**

Основной игровой целью является выполнение цепочки заданий, состоящей из трех основных заданий и по несколько заданий перед каждым основным заданием.

**Сюжет**

Главный герой является жителем королевства людей Эсканор и решается на выполнение задания короля по расследованию дела о похищении реликвии легендарного меча под названием Меч Луны.

Король Сураж узнает о пропаже реликвии в главной библиотеке и хранилище письменности королевства, расположенной в столице королевства, городе Этерна. Чтобы вернуть реликвию, король назначает награду, поместье близ столицы и приличную денежную сумму, и отправляет на поиски авантюристов.

Данное задание выдано столичной гильдии авантюристов, и каждый ее участник может выполнять данное задание. Главный герой является членом данной гильдии авантюристов и приступает к выполнению задания. При этом на данное задание не нужно подписываться в отличии от стандартных, которые можно найти на доске объявлений.

Задание состоит из трех этапов - цепочек заданий.   
 По первой цепочке игровых заданий герой должен найти демона, живущего в пещерах, и сразиться со своей тенью, чтобы демон рассказал о следующей цепочке заданий.   
 По второй цепочке найти меч и одолеть хранящее его существо.   
 По третьей цепочке спасти девушка от проклятия с помощью меча.

**Игровой процесс**

Игрок перемещает персонажа по карте выполняя различные игровые действия по взаимодействию с картой или игровые способности персонажа, которые либо относятся к поединкам, либо могут использоваться на местности и отвечают за взаимодействие с местностью или игровым объектом клетки или клеток рядом, на которой или рядом с которыми располагается персонаж.

При выполнении каких-либо событий игрок может получить новые игровые возможности (действия) или утратить их. Такое же правило работает по отношению к предметам, которые можно использовать. Если предмет не имеет количества использований, то дает доступ к игровой возможности пока есть у персонажа. Если предмет имеет определенное количество возможных использований, то при их израсходовании предмет утрачивается, а даваемая данным предметом способность исчезает из набора действий.

При общении с персонажами и во время событий, которые могут быть результатом общения, можно получить игровое задание.   
 Местность может влиять на характеристики персонажа игрока и на возможность использовать определенные игровые способности как на карте, так и в поединке.  
 Каждое игровое действие происходит за единицу игрового времени. А действие сражения запускает режим поединка.

**Поединок**

Сражение между персонажем игрока и противника происходит пошагово. Выбирается кто первый атакует. Во время атаки и защиты выбирается направление атаки/защиты и применяемое действие, применение способности или базовых навыков (например, обычный удар в атаке и уворот в защите). Во время действий учитываются пассивные навыки и способности, комбо-приемы, а также характеристики и особенности местности. В качестве применяемого действия может быть использование предмета, которое работает как использование способности или базового навыка.

Бой длится до тех пор, пока один из участников поединка не будет сражен или не выйдет из боя. Если из боя выходит игровой противник, то игрок может получить награду по заданию или часть награды от награды за полную победу.

**Игровые уровни и демоверсия**

В рамках демо-версии будет реализована цепочка заданий сюжета с одним основным заданием (первым), в котором нужно будет убить демона в подземелье. Для демо-версии будут созданы одна локация города, локация игрового мира и одно подземелье.

**Технические требования или описание платформы**

Разработка ведется на фреймворке LOVE.

**Маркетинг**

Продвижение разработки на фреймворке LOVE.

В остальном - отсутствует.

**Резюме**

Проект разрабатывается для получения первого опыта разработке на LOVE.

Во время разработки необходимо будет реализовать случайные события и поведение противника во время поединка. Для реализации противника планируется использовать случайные действия, выбор которых будут зависеть от ряда условий, от игровой ситуации. Возникновение событий будет ограничено по времени.