**Эскизный проект игры «Wild Wood»**

**Общие сведения**

Это игра приключение, в которой игрок путешествует по игровому миру, преодолевая преграды и побеждая врагов, следуя своей цели - пробраться через дикий лес. По пути ему встретятся различные противники и препятствия.

**Концепция**

Wild Wood – двухмерный экшен. Главный герой должен добраться до деревни на другой стороне леса. Финальный пункт назначения будет представлять из себя небольшую локацию, достигнув которой игра будет успешно завершена.

Требуется, чтобы игрок маневрировал своим персонажем по уровню, чтобы достичь цели, сталкиваясь с врагами и избегая препятствий на пути. Игра представлена с видом сбоку. Вариантами передвижения являются бег и прыжки. Помимо этого, герой может драться мечом. Также в сражении игрок сможет уворачиваться от атак противника с помощью своевременного прыжка.

Уровни содержат препятствия, стилизованные под элементы окружающей среды, например пропасти или непролазные топи. Эти препятствия могут нанести урон или убить героя.

**Атмосфера игры**

Игровой мир представлен эпохой ближе к средневековью. Основное игровое окружение это леса и поля.

**Интерфейс**

Игровой интерфейс будет представлять из себя окно с персонажем по середине экрана и его ближайшим окружением. В левом вернем углу будет располагаться показатель очков жизни.

**Игровой мир**

Игровой мир представлен

**Начало игры**

Будет открыто главное меню игры. Для начала игры нужно нажать соответствующую кнопку. После этого игрок сразу появляется на уровне. С самого начала у игрока есть все игровые возможности.

**Цели игры**

Основная игровая цель – пробраться через дикий лес и дойти до другой деревни. Для этого потребуется пройти несколько игровых уровней.

**Игровой процесс**

Описание игрового процесса, основных игровых возможностей. Игровые правила.

* **Игровые возможности**

Игровые возможности их ограничения (правила).

* **Правила (если есть)**

Правила, которые относятся ко всему игровому миру, а не к конкретным игровым возможностям или подсистемам (системы сражения, торговли).

* **Поединок**

Описание системы сражения игрока с противником. Правила поединка.

**Графика**

Описание особенностей разработки и представления игрового интерфейс. Приведение используемых средств разработки.

**Игровые уровни**

Описание игровых уровней. Нюансы создания, особенности и др.

**Технические требования или описание платформы**

Описание особенностей разработки. Приведение используемых средств разработки..

**Маркетинг**

Особенности распространения, рекламы и др.

**Резюме (по желанию)**

Ответы на вопросы: зачем? какие могут быть сложности? что планируется? Краткое описание проекта, цели(-ей) и задач.