**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 находиться показатель очков здоровья.

**Игровой мир**

Игровой мир представляет из себя 2D локацию с видом сбоку. На ней располагаются игровой персонаж (в центре экрана), а также различные игровые объекты, такие как деревья, скалы и противники.

**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**

* **Игровые возможности**

Игровой персонаж может передвигаться по горизонтали и прыгать с помощью следующих клавиш управления. Для передвижения – стрелочки вправо и влево. Для прыжка – стрелочка вверх. Для удара – пробел.

Неигровые персонажи могут перемещаться лишь по горизонтали. Любой персонаж умрёт при выходе за рамки экрана (падение в пропасть). При смерти игрового персонажа запустится меню, из которого можно будет начать игру заново.

* **Дополнительные игровые возможности**

В качестве дополнительной игровой возможности будет простейшая система комбо ударов. Герой может ударить мечем, и если вовремя повторна нажать кнопку удара, герой нанесёт второй удар с увеличенным уроном. Помимо этого, на уровне можно найти банку с элексиром скорости. Персонах подойдя к этой бутылке сразу применит элексир и скорость передвижения увеличится вдвое на 10 секунд.

* **Поединок**

Все персонажи могут бить перед собой, нанося урон. У игрового персонажа изначально будет 100 очков здоровья, при этом его удары будут наносить 40-60 единиц урона. Также мелких противников можно будет убить прыжком на нах. Предполагаемые противники: гоблин(100оз/30ур), улитка(50оз/10ур), грибной монстр(150оз/70ур).

**Графика**

Графика выполнена в пиксельном стиле. Использовались бесплатные наборы текстур, персонажей и анимаций, найденные в интернете. Описание особенностей разработки и представления игрового интерфейс. Приведение используемых средств разработки.

**Игровые уровни**

Для прохождения уровня требуется пройти его из левого края до правого. На уровнях располагаются различные препятствия и противники, которые затрудняют прохождение.

**Технические требования или описание платформы**

Игра разрабатывается на движке Godot с использованием языка программирования GodotScript.

**Маркетинг**

Отсутствует.

**Резюме (по желанию)**

В ходе разработки игры узнаю больше о игровых движках и о движке Godot в частности. Расширить знания о процессе разработки компьютерных игр. Понять как реализуются примитивные игровые механики.