Гейм-дизайн документ

Выполнил: Крук Илья Вадимович

Название:

The Pilgrimage

Жанр:

Текстовая RPG

Визуальный стиль:

Текстовый интерфейс

История, сеттинг:

Вы — монах совлин, совершающий паломничество во имя великих героев со своей совлинской группой. Ваша миссия священна, вы во что бы то ни стало обязаны пройти сквозь суровые тропические леса Тсидзютаня до великого храма.

Платформа:

ПК

Целевая аудитория:

12+

Фичелист:

Перемещение;

Система инвентаря;

Система боя;

Система смены времени суток;

Цель игрока:

Прожить все 14 игровых дней.

Способы достижения цели:

Активные:

Победы в бою, перемещение

Пассивные:

Взаимодействие с окружающей средой

Препятствия:

Активные:

Враги

Пассивные:

Ограниченное количество здоровья, ресурсов

Основной луп:

Игрок перемещается по определенному пути, сражаясь с врагами и взаимодействуя с окружающей средой

Условие победы:

Достижение храма

Условие поражения:

Смерть

Команда:

that owlin guy

Личная цель:

Успешная сдача проектной работы «Игра на C++»