

# Game Design Document игры "Магия леса"

Гарин Андрей\*  
Павлова Ирина  
Дрямин Даниил  
Калетурина Полина  
Курятников Дмитрий  
Мамонтов Игорь

Ноябрь 2024

## Contents

<b>1</b>	<b>Введение</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Концепция</b>	<b>3</b>
2.1	Введение . . . . .	3
2.2	Жанр и аудитория . . . . .	4
2.3	Основные особенности игры . . . . .	4
2.4	Описание игры . . . . .	4
2.5	Предпосылки создания . . . . .	4
2.6	Платформа . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Функциональная спецификация</b>	<b>5</b>
3.1	Принципы игры . . . . .	5
3.1.1	Суть игрового процесса . . . . .	5
3.1.2	Ход игры и сюжет . . . . .	5
3.2	Физическая модель . . . . .	5
3.3	Персонаж игрока . . . . .	5
3.4	Элементы игры . . . . .	5
3.5	Искусственный интеллект . . . . .	5
3.6	Многопользовательский режим . . . . .	5
3.7	Интерфейс пользователя . . . . .	5
3.7.1	Блок-схема . . . . .	5
3.7.2	Функциональное описание и управление . . . . .	5
3.7.3	Объекты интерфейса пользователя . . . . .	5
3.8	Графика и видео . . . . .	5

---

\*Research University Higher School of Economics Nizhny Novgorod

3.8.1	Общее описание . . . . .	5
3.8.2	Двумерная графика и анимация . . . . .	5
3.8.3	Двумерная графика и анимация . . . . .	5
3.8.4	Трёхмерная графика и анимация . . . . .	5
3.8.5	Анимационные вставки . . . . .	5
3.9	Звуки и музыка . . . . .	5
3.9.1	Общее описание . . . . .	5
3.9.2	Звуки и звуковые эффекты . . . . .	5
3.9.3	Музыка . . . . .	5
3.10	Описание уровней . . . . .	5
3.10.1	Общее описание дизайна уровней . . . . .	5
3.10.2	Диаграмма взаимного расположения уровней . . . . .	5
3.10.3	График введения новых объектов . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Контакты</b>	<b>5</b>

# 1 Введение

Game Design Document (GDD) — это важный инструмент для разработчиков игр, который помогает структурировать и организовать все аспекты игры. GDD служит руководством для всей команды, обеспечивая единое видение проекта. В этом документе описываются основные механики, сюжет, персонажи, уровни и другие элементы игры. Создание GDD позволяет избежать множества проблем на этапе разработки, таких как недопонимание между членами команды или несоответствие конечного продукта первоначальной идее.

## 2 Концепция

### 2.1 Введение

В мире игры "Магия леса" магия пронизывает каждую частицу природы. Игрок — могучий маг по имени Гендальф, исследующий разнообразные локации: от густых лесов с таинственными существами до знойных пустынь, полных древних руин. В каждом шаге его ждет новое открытие — уникальные растения, способные усиливать его способности, или магические существа, которые могут стать как опасными противниками, так и ценными союзниками. В пещерах и подземельях замков его ждут опасные враги и загадочные артефакты. Каждый враг обладает своими магическими умениями и стратегиями, что требует от игрока применения хитроумных тактик и комбинаций заклинаний. Сражаясь с помощью заклинаний и магического оружия, Гендальфу предстоит сразиться с опасными противниками и преодолеть множество трудностей, где главным испытанием станет бой с Драконом. Это величественное и устрашающее существо будет не только испытанием физической силы и мастерства, но и проверкой стратегического мышления Игрока. Чтобы одержать победу, ему придется изучить повадки дракона, найти слабые места и использовать все доступные ресурсы — от магии до мощных артефактов. Этот эпический поединок станет кульминацией его приключений и определит, сможет ли он стать настоящим героем, или будет навсегда забыт в легендах. Но магия — это не только разрушение: игрок также может использовать её для создания и исцеления. На его пути встречаются пострадавшие деревни, жители которых нуждаются в помощи, и благодарные селяне могут наградить его особыми артефактами за его доброту. Разнообразие квестов разнообразит игровой процесс: поиски затерянных рун, загадочные испытания пользующихся древней магией, проверяющие его умение ориентироваться в мире, или даже сложные головоломки, требующие логики и смекалки. Путешествуя по этому миру, игрок открывает не только секреты магии, но и свою собственную силу. Он может расширять свои знания, изучая древние свитки и книги, встречая мудрых наставников и обменяя полученные знания на новые заклинания. С каждым новым уровнем он погружается всё глубже в неизведанные глубины магии, и его имя становится легендой, страхом для врагов и надеждой для друзей. 3 К тому же, в мире существуют знойные пустыни, полные древних

руин. Эти опасные зоны полны ловушек и потенциальных сокровищ, и только самые смелые решатся исследовать их. Каждый выбор имеет значение: союзники, способности и магия, которыми он овладел, могут либо привести к триумфу, либо стать причиной падения в бездну темноты. В этом волшебном мире, где все пронизано магией, его судьба кроется в его собственных руках.

## **2.2 Жанр и аудитория**

- Жанр: Платформер
- Возрастное ограничение: 12+ (в игре могут присутствовать элементы фэнтезийного насилия, но без излишней жестокости и с акцентом на приключения)
- Аудитория: Игра привлечет любителей приключений и фэнтези, ценящих богатый и детализированный игровой мир, интересный сюжет и сложные игровые механики. Возрастной диапазон игроков варьируется от 12 до 35 лет, так как игра сочетает в себе доступность и глубину геймплея. Элементы исследования обеспечивают высокий уровень вовлеченности.

## **2.3 Основные особенности игры**

В игре реализованы механики атаки и уворота. Чтобы зарядить атаку, нужно находиться на земле, во время зарядки атаки магическим шаром за игроком остаётся полный контроль движения персонажа. Также на последнем уровне игрока ожидает босс (дракон, который стреляет огненными шарами). Примерное время прохождения - 10 минут.

## **2.4 Описание игры**

Описание игры...

## **2.5 Предпосылки создания**

Предпосылки создания здесь...

## **2.6 Платформа**

Требования	Минимальные	Рекомендуемые
ОС	Windows 8	Windows 10
Процессор	Intel Core 2 Duo E4400	Intel Core i3-1000NG4
ОЗУ	2GB	4GB
Свободное место на HDD	3GB	4GB
Видеокарта	GeForce 210; RADEON X600 HyperMemory	GeForce GT 230; Radeon HD 6550D
VRAM	256MB	512MB
DirectX	9.0	9.0
Управление	Клавиатура, мышь	Клавиатура, мышь

### 3 Функциональная спецификация

#### 3.1 Принципы игры

##### 3.1.1 Суть игрового процесса

##### 3.1.2 Ход игры и сюжет

#### 3.2 Физическая модель

#### 3.3 Персонаж игрока

#### 3.4 Элементы игры

#### 3.5 Искусственный интеллект

#### 3.6 Многопользовательский режим

#### 3.7 Интерфейс пользователя

##### 3.7.1 Блок-схема

##### 3.7.2 Функциональное описание и управление

##### 3.7.3 Объекты интерфейса пользователя

#### 3.8 Графика и видео

##### 3.8.1 Общее описание

##### 3.8.2 Двумерная графика и анимация

##### 3.8.3 Двумерная графика и анимация

##### 3.8.4 Трёхмерная графика и анимация

##### 3.8.5 Анимационные вставки

#### 3.9 Звуки и музыка

##### 3.9.1 Общее описание

##### 3.9.2 Звуки и звуковые эффекты

##### 3.9.3 Музыка

#### 3.10 Описание уровней

##### 3.10.1 Общее описание дизайна уровней

##### 3.10.2 Диаграмма взаимного расположения уровней