

# Game Design Document игры "Магия леса"

Гарин Андрей<sup>1</sup>, Павлова Ирина<sup>2</sup>, Дрямин Даниил<sup>3</sup>, Калетурина  
Полина<sup>4</sup>, Курятников Дмитрий<sup>5</sup>, and Мамонтов Игорь<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Research University Higher School of Economics Nizhny Novgorod

Ноябрь 2024

## Contents

<b>1 Введение</b>	<b>3</b>
<b>2 Концепция</b>	<b>3</b>
2.1 Введение . . . . .	3
2.2 Жанр и аудитория . . . . .	5
2.3 Основные особенности игры . . . . .	5
2.4 Описание игры . . . . .	5
2.5 Предпосылки создания . . . . .	5
2.6 Платформа . . . . .	5
<b>3 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
3.8.1 Общее описание . . . . .	5
3.8.2 Двумерная графика и анимация . . . . .	5
3.8.3 Трехмерная графика и анимация . . . . .	5

3.8.4	Анимационные вставки . . . . .	5
3.9	Звуки и музыка . . . . .	5
3.9.1	Общее описание . . . . .	5
3.9.2	Звук 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.

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

## 2.3 Основные особенности игры

## 2.4 Описание игры

## 2.5 Предпосылки создания

## 2.6 Платформа

# 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 Трёхмерная графика и анимация

### 3.8.4 Анимационные вставки

## 3.9 Звуки и музыка

### 3.9.1 Общее описание

### 3.9.2 Звук 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

### 3.10.3 График введения новых объектов

# 4 Контакты