# Общие положения

## Название

Animal RPG

## Жанр

Пошаговая стратегия

## Управление камерой

Вид сверху

Перемещение камеры колесиком мыши

## Режимы игры

* Одиночная
* Локальный мультиплеер
* Многопользовательская (опционально)

## Целевая аудитория

Фанаты стратегий, рпг игр, игр на поиск комбинаций

## Основная идея

Круглые животные воюют с квадратными. Животные перемещаются по полю боя, используют разнообразные навыки, чтобы одержать победу. Победителем может быть только одна форма животных.

## Цель

Победить всех животных противника

## Тема игры

Пошаговая стратегия про разнообразных животных

# Лор

Круглые животные воюют с квадратными. Это кровная вражад развязанная первыми основателями мира кругом и квадратом. С тех давних пор идет быспрерывная война

# Геймплей / путь игрока

## Меню

Сцена позволяющая перейти к игре, настроить игровые параметры или посмотреть информацию о животных

## Драфт

Игровое окно, осуществляет выбор зверей. Игроку предлагаются животные из списка, после чего он выбирает одного. Процедура повторяется 3 раза, пока не будут набраны 3 зверя.

## Расстановка

После выбора зверей, происходит их расстановка на поле боя. Игроки могут выставлять зверей в границах своего поля.

## Битва

Происходит перемещение звеерй или использование их навыков до того, пока одна из команд не будет уничтожена. После чего происходит переход в конец игры.

## Конец игры

После уничтожения всех зверей в битве открывается меню с информацией, позволяющее выйти в главное меню

# Основные сцены

## Главное меню

Главное меню открывается при запуске игре. Позволяет настроить:

* Запуск игры
* Настройка параметров игры (звук)
* Просмотр всех животных

## Поле боя

Основная сцена игры, на которой происходит основная игровая активность. Состоит из сетки полей и зверей (играбельных персонажей). Управление на сцене происходит с помощью мыши или клавиатуры. Графический интерфейс служит для представления информации о полях и зверях, а так же для управления зверьми.

### Окно драфта

Реализует выбор животных которыми будет пользоваться игрок на протяжении игры

### Игровая информация

Графический интерфейс отображающий информацию о зверях, навыках и полях на сцене. Отвечает за отображение дополнительной информации. Частично реализует управление - выбор навыков, конец хода

### Игровое меню

Представляет собой интерфейс позволяющий выйти из игры. Изначально отображение скрыто, доступно по нажатии esc или иконки ГИ.

### Животные

Управляемая игроком единица. Может перемещаться или использовать навыки.

#### Параметры

Имеет параметры представляющие характеристики

Типы параметров:

* Имя
* Здоровье
* Радиус перемещения

#### Навыки

### Tilemap

Представляет собой сетку полей по которой могут перемещаться персонажи

# Assets

## Звери

# Additional info

**4.1 Сторы, маркеты.**  
        Торговые площадки на которых планируется продавать и/или распространять игру. Это требует внедрение дополнительного кода, соответствующего требованиям этих маркетов по играм. Как правило тут используются дополнительные плагины для Юнити, которые могут быть платными.

**4.2 Монетизация.**  
        За счет чего ваша игра будет приносить вам доход. Либо она будет продаваться за деньги, либо будет бесплатна, но будет содержать в себе встроенную рекламу, которая будет давать отчисления. Как правило тут тоже используются дополнительные плагины для Юнити, которые обычно бесплатные. Но проггер должен и тут попотеть, чтобы разобраться и грамотно встроить код.

**4.3 Социалка.**  
      Как известно всем скучно играть в одиночку. Игра может иметь выход в социальные сети, пиарить игроков на стенках. Вести статистику достижений, лидерборды и т.п. Как правило тут тоже используются дополнительные плагины для Юнити, которые обычно бесплатные. Но проггер должен, черт возьми, и тут попотеть, чтобы разобраться и грамотно встроить и отладить код.

**Примечание.** Все эти дополнительные требования часто по трудоемкости составляют 50% от всей игры.

# Online

            Этот раздел присутствует для сетевых игр. Здесь должен быть описан сетевой протокол и многое другое для формализации отношений между программистами сервера  и клиента. В данной статье я не буду вдаваться в подробности, ибо они для каждой игры могут быть сугубо индивидуальными.