# 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

Реализует выбор животных которыми будет пользоваться игрок на протяжении игры. При запуске игры каждому игроку предлагается окно драфта, позволяющее выбрать одного зверя из 4 предложенных. Таким образом каждый игрок должен выбрать 3 зверей. После выбора 3 зверей игра переходит к этапу расстановки

## Расстановка

После выбора зверей, происходит их расстановка на поле боя. Игроки могут выставлять зверей в границах своего поля. Расстановка происходит с помощью левой кнопки мыши. По завершении расстановки игрок может нажать кнопку подтвердить, после чего начинается битва. До подтверждения расстановки игроки могут свободно менять расположение зверей.

## Битва

Основной игровой цикл. Делится на фазы:

* Начало хода
* Действия
* Конец хода

### Начало хода

Происходят действия начала хода. Активный игрок получает кристалл энергии (подробнее про энергию читать …).

### Действия

Активный игрок может совершать перечисленные действия:

* Перемещение
* Использование навыка

Перемещение особое действие доступное всем зверям. Перемещает зверя на показатель его скорости перемещения. Для каждого зверя может быть использовано только один раз за ход. На перемещение зверя могут влиять поля или игровые эффекты, в зависимости от которых, перемещение может быть улучшено или ухудшено. Модификаторы перемещения могут влиять на показатель скорости или изменять логику перемещения позволяя игнорировать ограничения перемещения полей.

Использование навыка позволяет использовать уникальное для каждого зверя действие. На использование навыков тратятся очки энергии. Если у игрока недостаточно энергии на использование навыка, навык не может быть использован. Навык может взаимодействовать со зверями (как противника, так и своими) и тайлами. В особых случаях тайлы могут обращаться напрямую к мэнеджерам . Целью навыка является выбранное поле. Навыки могут иметь несколько целей. При выборе целей происходит проверка успешного использования навыка. Если цели выбраны успешно и условия для розыгрыша навыка выполнены, то навык считается использованным. После чего тратится требуемая энергия, происходит описанное в навыке действие, начинается анимация. Во время анимации активный игрок не может взаимодействовать с игрой. По завершении анимации игроку возвращается контроль.

После выполнения всех желаемых действий игрок может завершить свой ход. Завершение хода реализовано с помощью графического интерфейса. После чего начинается фаза конец хода.

### Конец хода

Происходят действия связанные с концом хода. Жетон активного игрока передается следующему игроку, после чего начинается его ход и он может выполнять свои действия.

## 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

## Экран игры

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
* Скорость передвижения

#### Навыки

### Tilemap

Представляет собой сетку полей по которой могут перемещаться персонажи

# Игровые элементы

## Звери

## Навыки

## Поля

# Элементы управления вводом/выводом и графический интерфейс

## Горячие клавиши

## Графический интерфейс

# Видео и аудио особенности

## Вспомогательный интерфейс

## Звуковое сопровождение

# 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.