

# **ИГРОВОЕ МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ**

**“El Presidente”**

**Дизайн-документ (GDD)**

Листов 8

**2022**

## СОДЕРЖАНИЕ

Содержание.....	2
1. Введение .....	3
2. Концепция.....	3
2.1. Жанр и аудитория .....	3
2.2. Ключевые особенности проекта (uspr) .....	4
2.3. Описание игрового процесса (с точки зрения игрока) .....	4
2.4. Платформа .....	5
3. Функциональная спецификация.....	5
3.1. Принципы игры.....	5
3.1.1. Суть игрового процесса .....	5
3.1.2. Основа хода игры и сюжета .....	6
3.2. Интерфейс пользователя.....	6
3.2.1. Функциональное описание и управление .....	6
3.2.2. Объекты интерфейса пользователя .....	7
3.3. Графика.....	7
3.3.1. Общее описание.....	7
3.3.2. Эффекты и анимации .....	8
3.4. Звуковое сопровождение .....	8
3.4.1. Звуковые эффекты.....	8
3.4.2. Музыка.....	8

## **1. ВВЕДЕНИЕ**

В данном проекте игроку представится возможность примерить на себя роль правителя некой никому неизвестной республики в альтернативной реальности.

Основной игровой процесс заключается в постоянном принятии игроком решений о принятии или отклонении тех или иных законов, каждый из которых будет предложен одной из четырёх фракций. Каждое такое принятое решение будет приводить к изменению влияний двух полярных фракций.

Главной целью (задачей) игрока будет являться поддержание влияний фракций в заданных пределах. И чем дольше игрок будет удерживать равновесие, тем больше он будет встречать особых событий (которые, в том числе, будут продвигать по основному сюжету игры). За встречу особых событий игроку будут выдаваться расходимые предметы, которые могут помочь в достижении цели или наоборот помешать.

При этом, проигрыш не будет являться концом игры в привычном его понимании. Весь игровой процесс будет разделен на основные игровые циклы, в каждом из которых игрок будет «занимать место» новоизбранного правителя, никак не связанного с предыдущим.

При этом всем проект будет иметь очень простой интерфейс с крупными основными элементами, дабы пользователь мог без проблем играть в почти любых условиях.

## **2. КОНЦЕПЦИЯ**

### **2.1. Жанр и аудитория**

Основной жанр игры: пошаговая стратегия на основе принятия решений.

Краткое описание: принятие полярных решений на посту правителя, в зависимости от отношений с основными фракциями.

Целевая возрастная группа проекта – 12+.

Основной целевой аудиторией проекта являются любители простых текстовых квестов и «симуляторов правителя».

## **2.2. Ключевые особенности проекта (USP)**

- основной игровой процесс построен на циклах, каждый цикл «новое основное действующее лицо, а значит, новая жизнь и новая личность, со своей предысторией, связями и положением в обществе»;
- игрок, фактически, бессмертен. Поэтому нет никаких ограничений для экспериментов в подходах к управлению государством;
- игроку в ходе игрового процесса будут предоставлены различные расходимые предметы, способные разнообразить игровой процесс.

Примерный объем игры (учитывается именно объем заготовленных сюжетных событий, так-как сам игровой процесс основан на псевдослучайной генерации и может продолжаться бесконечно): 6 часов игрового времени.

## **2.3. Описание игрового процесса (с точки зрения игрока)**

С точки зрения игрока, игровой процесс выглядит, как постепенное доставание бумаг (карт) из бесконечной стопки (колоды). На каждой из бумаг (карт) будет написано требование той или иной фракции. Игрок волен принять или отклонить указанное в бумаге (карте) требование. Любое принятое решение приведет к изменению влияний двух полярных фракций, из четырех представленных (например: для постройки нового мебельного завода требуется пространство, поэтому фракция промышленников выдвигает запрос на разрешение зачистки части леса. В случае, если игрок даст разрешение на зачистку территории под постройку, промышленность немного повысится, а вот экология пострадает. В обратном случае, фракция промышленников получит отказ на расширение, что незначительно снизит их положение, но при этом экология не пострадает). В случае, если влияние какой-либо фракции достигнет максимальной или минимальной границы – будет объявлен

«проигрыш», что приведет к смене игрового цикла. Что приведёт к обнулению прогрессии цикла, а в новом цикле, игрок займет место нового правителя.

Поэтому помимо прогрессии в циклах, в игре есть и глобальная прогрессия (прогрессия сюжета игры), которая не зависит от циклов. Продвижение по глобальной прогрессии происходит при достижении определённых условий. Для игрока достижение заданных условий будет выглядеть, как особое событие, во время которого, игрок будет волен сделать выбор. От данного выбора будет зависеть, получит ли игрок особый расходуемый предмет (“реликвию” или нет). “Реликвии” остаются с игроком до конца игры (вне зависимости от циклов).

## **2.4. Платформа**

Целевая платформа: мобильные устройства под управлением ОС Android 4.1+

Игровой движок: Unreal Engine 4.27

Планируемые локализации: Русский и английский языки

## **3. ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКАЦИЯ**

### **3.1. Принципы игры**

#### **3.1.1. Суть игрового процесса**

Суть игрового процесса заключается в постоянном поддержании баланса влияний четырёх полярных (по интересам) фракций путём принятия решений с двумя вариантами ответа. Каждое такое решение гарантировано меняет влияния двух полярных фракций. При этом всем у каждой из фракций есть нижняя и верхняя граница статуса влияния, достижение же одной из этих границ приведет к «проигрышу» перезапуску цикла. Таким образом, игрок должен стараться продержаться, как можно дольше в одном цикле, чтобы дальше продвинуться по глобальной прогрессии.

### **3.1.2. Основа хода игры и сюжета**

Ход сюжета начинается с краткого экскурса игрока о положении главного героя (подконтрольного персонажа). Главный герой умер по неизвестным причинам. Но вместо того, чтобы отправиться в рай или ад, как тот ожидал, он встретил лишь бесконечную тьму. Дабы сохранить спокойствие и проанализировать ситуацию протагонист начинает разговаривать с собой, рассуждая на тему ситуации, в которую он попал. Через некоторое время, его собственный голос начинает отвечать ему. После непродолжительной беседы, “голос” представляется Великим Хаосом и даёт игроку выбор: “Прожить новые жизни, разумеется, с соответствующей платой или так и остаться во тьме, но уже без такого приятного собеседника”. На этот момент игрока и встречает первая развилка: согласиться с условиями и идти дальше (продолжить игру) или же отказаться (и закончить игру даже не начав).

Если игрок соглашается, то протагонист попадает в тело нынешнего президента нынешнего островного государства. Дальнейшее развитие сюжета уже происходит в зависимости от того, сколько игрок продержится в цикле. Чем дальше игрок пройдёт, тем менее стабильным будет его положение в государстве, но тем ближе он будет к получению ответов на возникшие вопросы вопрос.

После первого “проигрыша” игрока вновь поприветствует Великий Хаос и объяснит, что, когда тот говорил “прожить новые жизни”, он имел в виду, что в случае поражения тот переселит протагониста в тело нового президента. Так что тот может экспериментировать сколько хочет.

## **3.2. Интерфейс пользователя**

### **3.2.1. Функциональное описание и управление**

Все управление должно осуществляться при помощи сенсорного дисплея мобильного устройства. Взаимодействие с кнопками и переключателями при

помощи нажатий, а взаимодействие с картами (соответственно и принятие решений) при помощи свайпов к краям экрана.

### **3.2.2. Объекты интерфейса пользователя**

У интерфейса три основных модуля. “Основной” модуль, включающий в себя три основных объекта: четыре динамичных не интерактивных пиктограммы (отражающих в себе текущее влияние внутриигровых фракций); “Карточный” модуль, включающий в себя интерактивную карту, перемещаемую при помощи боковых свайпов (при приближении к одному из краёв экрана, карта затемняется и поверх неё выводится выбираемый вариант ответа), а также статичный текст с названием и описанием карты; “Системный” модуль – блок с двумя кнопками: “меню” (вызывающей модуль с меню настроек) и “предметы” (вызывающей модуль с меню предметов); “Меню настроек” – модуль, при вызове, отображаемый поверх остальных модулей и содержащий в себе переключатели для активации или деактивации следующих параметров приложения: режимы цветовой слепоты, режим повышенного контраста шрифтов, включение/отключение звуковых эффектов и музыки; “Меню предметов” – модуль, при вызове, отображаемый поверх остальных модулей и содержащий в себе каскадно отображаемые кнопки расходимых предметов (при наличии их у игрока).

## **3.3. Графика**

### **3.3.1. Общее описание**

2D графика в минималистичном стиле с использованием спокойных (пастельных) оттенков. Основной шрифт – Google Roboto. Вспомогательный шрифт (для обозначения «мыслей») – Amatic SC.

### **3.3.2. Эффекты и анимации**

Все анимации и эффекты процедурно генерируемые и двухмерные. Список эффектов и анимаций (в данном списке не учитываются “переходные” анимации такие, как плавное затухание / зажигание интерфейса и т.д.): анимация “переворачивания карты” (анимация, проигрываемая при появлении новой карты. Двухмерная иллюзия трехмерного горизонтального переворота на основе искажений); анимация пульсации пиктограмм фракций (при изменении влияния фракции, соответствующая иконка пульсирует зеленым или красным цветом, в зависимости от знака изменения; анимация переключателей (минималистичный тумблер с двумя положениями, используемый для параметров в настройках); анимация разлета частиц расходимого предмета (частицы принимают цвет предмета, а затем проигрывается анимация их разлета из центра экрана).

## **3.4. Звуковое сопровождение**

### **3.4.1. Звуковые эффекты**

В игре всего три основных звуковых эффекта: звук “взятия карты” (щелчок, звучащий, когда игрок нажимает на карту); звук “перелистывания карты” (звук перелистывания страницы, звучит, когда карта “покидает экран”); звук конца раунда (протяжный затухающий гул длительностью в 3 секунды, звучащий при окончании малого цикла). Для звука щелчка (звук, как у тумблера / рычага), звучащего при взаимодействии игрока с кнопками / переключателями интерфейса, используется стандартный (системный) звук.

### **3.4.2. Музыка**

В проекте всего три основные фоновые музыкальные темы. Все они близки по звучанию с жанром “Latin Synth”, но отличаются настроением и тональностью. Музыкальные темы сменяются в зависимости от текущего положения в игре.