**Дизайн-документ для проекта DreamTale**

Движком игры служит RPG Maker MZ.

**Alpha** – что планируется реализовать:

Начало игры будет происходить в небольшой деревне на окраине королевства, где игрок будет начинать свой путь, будучи ребенком. Основной квест будет заключаться в том, чтобы прожить свой возраст ребенка. Уйти далеко от деревни будет нельзя.

После завершения квеста “Праздник Урожая” у игрока будет возможность пройти сайд квесты. После их завершения игрок должен вернуться домой, поговорить с матерью и уснуть, чтобы продолжить сюжет.

Конец начала игры (кат-сцена с праздником урожая, решения в течение хода основного квеста будут отражены в кат-сцене).

**Система времени суток (механика)**

Сейчас в проекте есть система времени суток. **(реализовано с помощью самого движка RPG Maker MZ)** Возможно, она не самая лучшая, но она простая и работает.

Поведение всех НПС должны зависеть от времени суток **(не реализовано)** То есть в зависимости от времени суток, НПС может дать квест, а может и не дать.

**Журнал квестов (UI)**

На момент 06.12.204 журнал квестов представлен плагином, который я скачал из интернета на каком-то форуме. Я его перевел и в будущем планирую модифицировать самостоятельно. (условия использования плагина это позволяют самим автором, также он бесплатный)

Время (механика) **(оставить на конец разработки Alpha-версии)**

//Старая версия времени:

//Утро – 4 до 7

//День – 8 до 17

//Вечер – 18 до 21

//Ночь – 22 до 3

Новая версия времени:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Утро | Всего 5 часов | 6-11 |
| День | Всего 6 часов | 12-18 |
| Вечер | Всего 4 часа | 19-23 |
| Ночь | Всего 5 часов | 0-5 |

**Концепт локаций для начала игры (графика) (оставить на конец разработки Alpha-версии)**

1. **Южная деревня.**
   1. Дом старосты – Староста, его жена, два сына. **(не реализовано)**
   2. Дом старика у озера (поэта) – старик у озера. **(не реализовано)**
   3. Трактир – трактирщица **(реализовано)** и ее муж.
   4. Аптека – Знахарка и ее кот. **(не реализовано)**
   5. Дом капитана стражи – Капитан стражи и его дочь. **(не реализовано)**
   6. Кузня – кузнец и его жена. **(не реализовано)**
   7. Дом игрока – Отец, Мать, игрок. **(есть набросок)**
      1. Подвал.
      2. Чердак.
      3. Комната игрока
      4. Комната родителей игрока
      5. Основная комната
2. **Ферма Румо.**
   1. Ферма – Фермер. **(реализовано)**
   2. Заброшенный дом. **(не реализовано)**
   3. Дом на отшибе – Иванка. **(реализовано)**
3. **Лес.**
   1. Дом егеря.

**НПС (механика & графика)**

1. **Гойзак** – Староста Южной деревни, где родился ГГ.

(Квест – Светлячки надежды – станет доступен после квеста Таинственный звук).

1. **Одис** - Старик у озера, поэт.

(Квест – Спасение утят).

1. **Карэса** - Трактирщица

(Квест – Сказки старого Иванки).

1. **Грегор** - Капитан стражи

(Квест – Похищенные сладости К).

1. **Иванка** - Отшельник

(Квест – Тайная библиотека, Где моя книжка? – станет доступен после Спасение утят).

1. **Розария** - Знахарка

(Квест – Таинственный звук К, Секретные ингредиенты).

1. **Кая** - Внучка старосты Гойзака.

(Скрытый Квест – Где мой медвежонок?).

1. **Стейн** - Отец

(Квест – Праздник урожая – основной квест).

1. **Лили** - Мать ГГ.

(Квестов нет, по мере завершения других квестов, можно подойти и обсудить всякое.)

Также дает игроку информацию о своей карме (слухи по деревне быстро расходятся).

1. **Румо** - Фермер.
2. **Грин** - Кузнец.
3. **Рейнар** – Егерь, брат старосты Гойзака.
4. **Дионис** – старик, друг Одиса, аллюзия на Диогена, что жил в бочке.
5. **Нил** – мрачный молодой человек, который мечтает накопить деньжат и уехать из Южной деревни.
6. **Кайлан** – молодой житель Южной деревни, является стражником и служит под командованием Грегора.
7. **Тарин** – сестра Кайлана, тоже является стражником под командованием Грегора.

**Категории квестов (механика)**

1. **Основной сюжетный квест** – основной сюжет игры, в основном большие цепочки квестов, которые местами ограничивают передвижение персонажа.
2. **Сайд-квест** – не сюжетные, но увлекательные истории.
3. **Второстепенные сюжетные квесты** – необязательные квесты, такие как вступление в какое-то общество, чтобы получить какие-то артефакты и репутацию, например.

(оставить разработку до **Beta-версии** игры.)

1. **Репутационные квесты** – квесты, позволяющие получить репутацию, чтобы в пределах данной фракции получать скидки в магазине, например.

(оставить разработку до **Beta-версии** игры.)

**Квесты (механика)**

На момент 06.12.2024 система выдачи и прогрессии квестов хранятся в глобальных событиях, которые вызываются локально в отдельных событиях на локации. Это позволяет сделать код внутри самих событий более структурированным благодаря проверкам условий квеста. Например “1” означает, что квест взят и от игрока уже что-то требуется. Кат-сцены находятся локально на локациях, в которых происходят и зачастую начинают квест именно они.

ID – 100 TestQuest. (прототип квеста, который находится на тестовой локации)

1. **Основная сюжетная линия – Праздник урожая:**

Отец говорит матери, когда уже проснется игрок, он должен ему помочь в подготовке к празднику, т.к. они договорились об этом вчера вечером. (игрок слышит их разговор сквозь сон) Мать заходит в комнату игрока, будит его и говорит поесть и выходить помогать отцу на улицу.

Сладкий вкус ID – 101 (Квест завершен)

СЮЖЕТ:

Мать ГГ предлагает ему съесть яблоко из ящика.

Описание (информация для журнала квестов):

Я не могу выйти из дома на голодный желудок, мама предложила мне съесть яблочко.

ЗАДАЧИ:

Съесть яблочко.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

-

ПРИМЕЧАНИЕ:

Сюжетный квест.

Когда ГГ выходит из дома, отец говорит ему забрать полотно для вырезания букв из таверны, пока он будет выпиливать каркас для надписи. В таверне игрок говорит с Карэсой и просит ее дать ему ленты для букв.

Полотно ID – 102 (Квест завершен)

СЮЖЕТ:

Когда ГГ выходит из дома, его встречает отец и просит его принести полотно из таверны Карэсы.

Описание:

Отец попросил меня принести ему полотно из таверны Карэсы.

ЗАДАЧИ:

Принести полотно отцу.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

-

ПРИМЕЧАНИЕ:

Сюжетный квест.

После получения полотна, игрок возвращается к отцу. В этот момент прибегает внучка старосты и говорит ему, что его зовет староста по важному делу. Отец говорит игроку, что должен уйти, но просит внучку старосты помочь игроку вырезать буквы. Начинается диалог-игра, где в зависимости от ответов у них получится вырезать буквы разного качества.

Это точно так пишется? ID – 103 **(Квест завершен)**

СЮЖЕТ:

Кая и ГГ вырезают буквы из полотна для праздника.

Описание:

Отец попросил меня вырезать буквы из полотна. Кая мне поможет.

ЗАДАЧИ:

Вырезать из полотна фразу Праздник Урожая.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

-

ПРИМЕЧАНИЕ:

Сюжетный квест.

Когда игрок попадает в дом старосты, он слышит странный шум из подвала и спускается вниз, потом становится свидетелем разговора старосты и отца об алкоголе на праздник урожая и о том, что качество алкоголя сейчас их совсем не устраивает. Отец решает приготовить алкоголь самостоятельно, но на это ему понадобится время. Он замечает ГГ и просит его о помощи с тем, чтобы получить свежие фрукты для настойки от фермера Румо. Староста также поддерживает его в этом вопросе. ГГ просят все держать в секрете. Фермер ставит свои условия, которые нужно передать отцу.

Огненная вода ID – 104 **(Квест завершен)**

СЮЖЕТ:

ГГ нужно достать свежие фрукты у фермера Румо.

Описание:

Староста Гойзак и отец возложили на меня ответственное задание. Мне нужно достать свежие фрукты у дяди Румо.

ЗАДАЧИ:

Достать свежих фруктов и дождаться изготовления огненной воды.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

-

ПРИМЕЧАНИЕ:

Сюжетный квест.

После получения фруктов, отец начинает варить алкоголь и квест ставится на паузу на несколько дней. А по прошествии 3-4 дней алкоголь готов и праздник урожая на носу. Отец просит ГГ доложить о своих успехах старосте.

Праздник Урожая ID – 105 **(Квест завершен)**

СЮЖЕТ:

* + - 1. Игрок должен прийти на главную площадь деревни на следующий день (именно день с 12-18 часов) его у площади встречает староста и отец. Они начинают праздник показывая надпись “Праздник урожая” В зависимости от качества фразы, жители деревни выдают разные комментарии.
      2. Игрок в этот момент будет иметь несколько вариантов действий. А. Уйти, Б. Поговорить с жителями деревни. В. Перейти к следующему этапу праздника.
      3. Под следующим этапом подразумевается дегустация огненной воды.
      4. После этого происходит разговор с отцом, который говорит нам о том, что получилось. В зависимости от предыдущих результатов квестов отец разъясняет нам, что за нашими действиями следуют последствия. После этого напутствия он отправляет нас спать.

Описание:

1. Мне нужно дождаться завтрашнего дня, чтобы отправиться на праздник.
2. Праздник урожая в самом разгаре! Мы все заслужили этого.
3. Все пробуют Огненную воду старосты Гойзака.
4. Праздник заканчивается, нужно поговорить с отцом.

ЗАДАЧИ:

1. Квест выдает отец, к которому возвращается игрок, после выполнения квеста Огненная вода. На следующий день происходит переход к следующему этапу квеста.
2. Игрок может проговорить с кем-нибудь, уйти или перейти к следующему этапу квеста.
3. Выслушать, что жители деревни думают о получившейся огненной воде.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

-

ПРИМЕЧАНИЕ:

Сюжетный квест.

На следующий день после того, как ГГ скажет старосте Гойзаку о готовности настойки, ГГ нужно пойти на главную площадь деревни. Начнется кат-сцена, где все жители деревни соберутся и вывесят надпись “Праздник Урожая”. Фраза состоит из двух слов, поэтому в зависимости от того, какие слова ГГ вырезал в квесте “Это точно так пишется?” на вывеске будут те слова. Жители деревни будут отпускать разные комментарии по поводу этого. Затем староста позовет всех взрослых жителей деревни испить “его” знаменитой огненной воды. И в зависимости от качества фруктов, которые принес игрок, жители деревни будут давать свои комментарии. Игрок может погулять по площади и поговорить с жителями. Праздник заканчивается, когда игрок покидает зону праздника и возвращается домой. Когда он ляжет в свою кровать (условия перехода будут более подробно расписаны в **Beta-версии** проекта) начинается переход в открытый мир.

1. **Сайд-квесты:**
   1. **Спасение утят**

**СЮЖЕТ**:

Возле озера стоит мужчина преклонных лет Одис и кормит утят хлебом.

Если с ним заговорить, он будет говорить стихами и расскажет, что у этих утят есть мать и она пропала. И пока она не появиться он будет кормить утят хлебом, чтобы они не потерялись. Но хлеб скоро закончится и поэтому старец просит игрока найти маму-утку.

Одис дает ГГ кусочек хлеба.

**ЗАДАЧИ**:

Поспрашивать жителей деревни, не видели ли они маму-утку.

Узнать, что маму-утку видели вниз по течению.

Найти маму-утку в лесу у реки в зарослях.

Привести маму-утку, поманив ее кусочком хлеба к утятам.

**ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ**:

+Карма и благодарность старого поэта Одиса.

**ПРИМЕЧАНИЕ**:

После этого задания, поэта можно будет найти у озера, как он любуется утками, утром. В трактире, как он читает стихи о вреде пьянства днем. У себя дома как он пишет новые стихи вечером. Спящим у себя дома ночью.

* 1. **Сказки старого Иванки**

СЮЖЕТ:

Когда ГГ впервые заходит в таверну Карэсы, он становится свидетелем сцены, где Нил и Грин яростно спорят о том, что старец Иванка является то ли лжецом то ли великим героем.

ЗАДАЧИ:

Спросить у Карэсы о историях Иванки, она скажет, что все это чушь, и главное не ходить в лес.

Узнать у Грина, о том, что Иванка живет в заброшенной хижине в лесу.

Встретиться с Иванкой и послушать его истории, часть из которых правда, а часть вымысел.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

+Карма и благодарность старого Иванки.

ПРИМЕЧАНИЕ:

-

* 1. **Похищенные сладости**

СЮЖЕТ:

У границы деревни есть небольшой форпост, где свою службу несет доблестный капитан стражи Грегор. Если с ним поговорить, то можно узнать, что недавно, Гойзак заказал кучу сладостей из города на Праздник Урожая. Но в тот момент, когда прибыла повозка его не было на месте, а службу несли его подчиненные Кайлан и Тарин.

ЗАДАЧИ:

ГГ нужно у них выяснить, где находятся сладости и вернуть их в деревню.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

+Карма и благодарность старого Грегора.

ПРИМЕЧАНИЕ:

-

* 1. **Тайная библиотека** (квест, доступен после выполнения **Сказки Старого Иванки**)

СЮЖЕТ:

Послушав истории Иванки, ГГ может обнаружить свиток в заброшенной хижине, где живет Иванка. Отдав этот свиток Иванке, он скажет, что это просто мусор, настоящие знания хранятся за стеной.

ЗАДАЧИ:

ГГ нужно помочь Иванке решить загадку, чтобы открыть доступ к тайной библиотеке.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

+Карма и благодарность старого Иванки.

ПРИМЕЧАНИЕ:

-

* 1. **Где мой молот?**

СЮЖЕТ:

У кузнеца Грина который сидит в таверне можно узнать, что он пьянствует не потому что тунеядец и лиходей, а потому что кто-то украл его молот и он подозревает каждого в деревне.

ЗАДАЧИ:

ГГ нужно найти молот, обойдя персонажей, которых подозревает Грин. У каждого узнать, где они были прошлой ночью и донести Грину информацию.

Затем, узнав про молот у Грегора окажется, что молот украли гоблины и за это дело возьмутся стражники. На следующей день, Грин будет работать в кузнице.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

+Карма и благодарность Грина.

ПРИМЕЧАНИЕ:

-

* 1. **Таинственный звук**

СЮЖЕТ:

Первый раз зайдя в дом знахарки Розарии, ГГ станет свидетелем сцены, где старушка что-то увлеченно ищет, видимо какое-то средство от бессонницы. Начав с ней диалог, можно попробовать узнать, о том, что ее беспокоит. Розария расскажет, что по ночам со стороны леса она слышит странные звуки и не может заснуть.

ЗАДАЧИ:

ГГ нужно прийти ночью в лес и найти источник звука.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

+Карма и благодарность старушки Розарии.

ПРИМЕЧАНИЕ:

-

* 1. **Секретные ингредиенты** (квест доступен после выполнения **Таинственный звук**)

СЮЖЕТ:

Когда ГГ вновь заходит в аптеку знахарки Розарии, и начинает с ней диалог, Розария говорит ГГ, что хочет сделать для Праздника Урожая волшебное искрящееся зелье, но для него нужны особые ингредиенты.

ЗАДАЧИ:

ГГ нужно найти особые ингредиенты по наводке старушки Розарии и принести их ей.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

+Карма и благодарность старушки Розарии.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Если этот квест выполнен, то на самом празднике в конце пролога Розария использует зелье на потеху жителям деревни.

* 1. **Где мой медвежонок?**

СЮЖЕТ:

В Южной Деревне днем бегает внучка старосты Гойзака по имени Кая. Если с ней заговорить, то она скажет ГГ, что потеряла своего мишку и попросит о помощи. Она расскажет, что потеряла его возможно в таверне за прилавком Карэсы, у озера или на ферме Румо.

ЗАДАЧИ:

ГГ нужно выяснить, где находится медвежонок Каи и вернуть его девочке.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

+Карма и благодарность Каи, Гойзак также узнает о Вашей помощи.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Скрытый квест, который можно получить только если повезет в диалоге с Каей.

* 1. **Светлячки надежды**

СЮЖЕТ:

До основного праздника урожая, в деревне проходит событие, которое называется “Светлячки Надежды”, на поле за деревней в эту ночь летает много светящихся светлячков. Но в этом году, староста Гойзак обеспокоен тем, что светлячков прилетело слишком мало.

ЗАДАЧИ:

ГГ предстоит выяснить, что случилось с светлячками и постараться их вернуть.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

+Карма и благодарность жителей деревни. А также посещение события “Светлячки Надежды”.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Скрытый квест, который можно получить только если съесть все яблочки из домашней корзинки.

* 1. **Яблоки с фермы Румо ID - 0001SQ (Квест в процессе разработки)**

СЮЖЕТ:

Если съесть все яблочки из домашней корзинки, которую принесла мать ГГ Лили, то она попросит ГГ отправиться на ферму Румо и принести еще яблок. На ферме же Румо не отдаст яблоки просто так и попросит ГГ помочь ему.

ЗАДАЧИ:

Принести домой яблоки.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ:

+Карма и благодарность Лили, Стейн также узнает о вашей помощи.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Скрытый квест, который можно получить только если съесть все яблочки из домашней корзинки.

Баги

* + - 1. Из-за плагина ShowText первая отрисовка выбора происходит на той высоте, где до этого выводилась сама надпись плагина ShowText.

План разработки:

1. Обдумывание концепта игры, возможного сюжета и продумывание геймплея, наброски механик.
2. Разработка Альфа прототипа (самая простая версия), в него входят:
   1. Отрисовка простейших спрайтов.
   2. Маппинг первых локаций, расположения в них точек интереса.
   3. Построение простейших квестов и нпс.
   4. Разработка и тестирование механик, предусмотренные движком.
3. Написание полноценного сюжета.
4. Планирование общего объема локаций, проектирование необходимого минимума локаций.
5. Разработка механик(плагинов), не предусмотренные движком, в этот пункт входит:
   1. Основы JavaScript, для понимания программирования (есть опыт основ C#).
   2. При необходимости дорисовка простейших спрайтов для тестирования введенных механик.
   3. Боевая система останется стандартной для RPG Maker MZ.
6. Лор (мир, города, деревушки, короли, демоны и т.д.).
7. Предметы, экипировка, классы, враги, боссы, их названия и возможные смыслы.
8. Написание сайд-квестов.
9. Разработка Бета версии игры:
   1. Разработка и тестирование более сложных механик, которые не удалось реализовать в Альфа прототипе. (к примеру:

Интерфейс, отличный от RPG Maker MZ.

Рыбалка, готовка, добыча материалов в более сложном исполнении.

Надевание вещей и их отображение на персонаже.)

* 1. Основательная работа над графикой.
  2. Работа над звуками, музыкой.

1. Отправка проекта для оценки на площадки, получение обратной связи.
2. Оценка критики, поиск решений, работа над грубыми ошибками.
3. Отсылки, приколы, и прочее для добавления в проект.

**Beta** – что планируется реализовать:

Механики:

* 1. Чтение книг.
  2. Адекватный UI (инвентарь, журнал заданий, карта, управление спутниками, навыки, хот бар ХП, МП и состояния).
  3. Время суток и время года.
  4. Репутация.
  5. Фразы над НПС.
  6. Информация над НПС (например Бандит).
  7. Транспорт.
  8. Расписание у НПС.
  9. Игроку будет дан выбор пола своего персонажа, а также имени.
  10. Открытый мир.