**Дизайн-документ для проекта DreamTale**

Движком игры служит RPG Maker MZ.

Время в игре:

Утро – 4 до 7

День – 8 до 17

Вечер – 18 до 21

Ночь – 22 до 3

Если спать с вечера до вечера, то отца не будет на привычном месте, можно использовать это условие для какого-то квеста.

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.

**§1. Обдумывание концепта игры, возможного сюжета и продумывание геймплея, наброски механик.**

В игре будут представлены большие квесты, которые держат персонажа в пределах тех локаций, где они проходят.

Виды квестов:

1. Основной сюжетный квест – основной сюжет игры, в основном большие квесты.
2. Второстепенные сюжетные квесты – необязательные квесты, такие как вступление в какое-то общество, чтобы получить какие-то артефакты и репутацию, например.
3. Репутационные квесты – квесты, позволяющие получить репутацию, чтобы в пределах данной фракции получать скидки в магазине, например.
4. Сайд квесты – не сюжетные, но увлекательные истории, также позволяют получать репутацию.

**Начало игры (обучение перед открытым миром, знакомство с лором, взросление):**

Игроку будет дан выбор пола своего персонажа, а также имени.

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.

**Локации начала игры:**

1. Сама деревня.
2. Окраины деревни.
3. Лес.

**НПС в начале игры:**

1. Староста **Гойзак** (Квест – Светлячки надежды – станет доступен после квеста Таинственный звук).
2. Старик у озера (Поэт) (Квест – Спасение утят).
3. Трактирщица **Карэса** (Квест – Сказки старого Иванки).
4. Капитан стражи (Квест – Похищенные сладости К).
5. Отшельник (Иванка) (Квест – Тайная библиотека, Где моя книжка? – станет доступен после Спасение утят).
6. Знахарка – (Квест – Таинственный звук К, Секретные ингредиенты).
7. Девочка – (Квест – Потерянные игрушки К).
8. Отец **Стейн** (Квест – Праздник урожая – основной квест).
9. Мать **Лили** (Квестов нет, по мере завершения других квестов, можно подойти и обсудить всякое. Также дает игроку информацию о своей карме (слухи по деревне быстро расходятся). Может лечить бесплатно.
10. Фермер **Румо**.
11. Кузнец.
12. Егерь – брат старосты.

**Сооружения в деревне (мини локации):**

1. Дом игрока – Отец, Мать, игрок.
   1. Подвал.
   2. Чердак.
   3. Комната игрока
   4. Комната родителей игрока
2. Дом старосты – Староста, его жена, два сына.
3. Дом старика у озера (поэта) – старик у озера.
4. Трактир – трактирщица и ее муж.
5. Аптека – Знахарка и ее кот.
6. Дом капитана стражи – Капитан стражи и его дочь.
7. Кузня – кузнец и его жена.

**Сооружения в окраине:**

1. Ферма – Фермер.
2. Заброшенный дом.
3. Дом на отшибе – Иванка.

**Сооружения в лесу:**

1. Дом егеря.

Квесты в начале игры:

1. **Основной квест – 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.

Отец говорит игроку забрать ленты для составления букв из трактира, пока он будет выпиливать каркас для надписи.

В трактире игрок говорит с трактирщицей и просит ее дать ему ленты для букв. (когда игрок первый раз заходит в трактир, он слышит разговор посетителей о небылицах Иванки и может расспросить о них трактирщицу **(начало квеста Сказки старого Иванки)**

После получения лент, 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.

После этого внучка старосты просит игрока помочь и найти потерянные игрушки **(начало квеста Потерянные игрушки К)**.

Когда игрок попадает в дом старосты, он 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.

Придя домой отец просит вас принести свежие фрукты с фермы. Фермер ставит свои условия, которые нужно передать отцу.

После получения фруктов, отец начинает варить алкоголь и квест ставится на паузу на несколько дней.

По прошествии 3-4 дней алкоголь готов и праздник урожая на носу.

Все жители деревни собираются на главной площади, вывешивают буквы в честь праздника и в зависимости от их качества жители деревни выдают разные комментарии.

После этого кто хочет, пробует алкоголь и в зависимости от качества фруктов, которые игрок принес отцу от фермера жители деревни выдают разные комментарии.

Игрок может погулять по площади и поговорить с жителями.

Праздник заканчивается, когда игрок покидает зону праздника и начинается переход в открытый мир.

1. Второстепенные квесты:
   1. Спасение утят

СЮЖЕТ:

Возле озера стоит мужчина преклонных лет 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.

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.

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
  2. Похищенные сладости
  3. Тайная библиотека
  4. Где моя книжка?
  5. Таинственный звук
  6. Секретные ингредиенты
  7. Потерянные игрушки
  8. Светлячки надежды
  9. Яблочки – квест дает мама

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).

**Открытый мир:**

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.