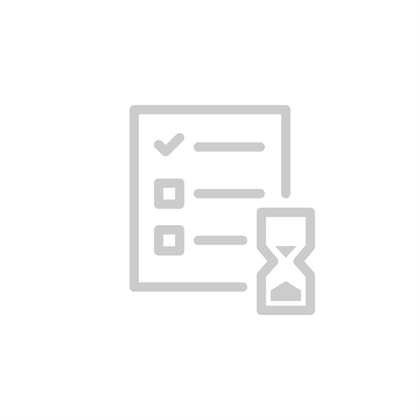
**Game title**

Design Document

**Revision 1.0**

**23.03.2025**



Your logo here

# 

**Содержание**

[Разработчики](#_Toc193657094)

[История изменений](#_Toc193657095)

[Введение](#_Toc193657096)

* [Обзор проекта](#_Toc193657097)
* [Результаты](#_Toc193657098)
* [Цели](#_Toc193657099)

[Игровая концепция](#_Toc193657100)

[Жанр и стиль](#_Toc193657101)

[Основные механики](#_Toc193657102)

* [Управление](#_Toc193657103)
* [Инвентарь](#_Toc193657104)
* [Инструменты и предметы](#_Toc193657105)
* [Игровая валюта](#_Toc193657106)

[Сюжет и персонажи](#_Toc193657107)

* [Основной сюжет](#_Toc193657108)
* [Описание игрового мира](#_Toc193657109)
* [Локации](#_Toc193657110)
* [Персонажи](#_Toc193657111)

[Игровой процесс](#_Toc193657112)

[Технические аспекты](#_Toc193657113)

[Аудио и визуальные элементы](#_Toc193657114)

[Маркетинг и продвижение](#_Toc193657115)

# Разработчики

|  |  |
| --- | --- |
| **ФИО** | **Роль** |
| Александр Захаров | Лидер Проекта/Дизайнер/Программист |

# История изменений

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Версия** | **Описание** | **Дата** | **Автор** |
| Version 1.0 | Создание и написание Game Design Document | 23.03.2025 |  |

# 

# Введение

### Обзор проекта

Игра в 3Д

### Результаты

|  |  |
| --- | --- |
| Целевая аудитория | 13+ |
| Платформа | Android |

### Цели

* **Приключение** — Взаимодействия с NPC для получения квестов.
* **Бой** — Побеждать врагов, чтобы получить ресурсы и деньги.
* **Квесты** – выполнять квесты, чтобы продвигаться по сюжету игры и получать награды

# Игровая концепция

## Основные механики

Переключение между персонажами (В разработке)  
Способности.  
Комбинации способностей.  
Скольжение/рывок.

### Управление

Кнопка способности, отвечающая за использование умения выбранного персонажа. Джойстик. Управление камерой (Вращение вокруг персонажа по всем осям (XYZ). Переключение между персонажами. Кнопка Атаки. Кнопка рывка/скольжения. Кнопка главной способности.

### Инвентарь

(Пока, что в разработке)

### Игровая валюта

В игре есть валюта – Золотые Монеты. Их можно получать за выполнение Квестов и убийство врагов.

# Сюжет и персонажи

### Основной сюжет

(В разработке)

### Описание игрового мира

### Локации

**Подземелье**- Локация, полная коридоров и врагов. Освещена редкими Факелами и свечами. В конце есть битва с Боссом и Награды. (В разработке)

**Деревня** – Мирная Деревня с Торговцами и Мирными жителями. Здесь можно получить квесты, покупать снаряжение и т.д. (В разработке)

**Город** – Это (временно) Арена для битвы с самым сложным боссом игры.

### Персонажи

**Персонаж 1 – Главная героиня игры. Вооружена мечом и обладает магией пространства. Способность передвижения – скольжение.  
Персонаж 2 (Еще в разработке) – Вместо оружия предпочитает магию (Дальний бой). Также имеет при себе кремниевый пистолет, который в частых случаях дает осечку или взрывается. Также имеет при себе монету (Которая по неизвестные обстоятельствам взаимодействует с магической энергией, давая положительный результат с шансом 50%). Способность передвижения – рывок.  
Персонаж 3 – Пока, что единственный противник в игре. Обладает выдающимся здоровьем и навыками связанными с огнем.**

# Игровой процесс

Уровни и локации: Игра состоит из 3 локаций, каждая из которых представляет собой уникальную локацию с различными препятствиями и врагами.

Система прогресса: Игрок получает монеты за победу над врагами. За монеты можно покупать экипировку. Экипировка, в свою очередь, помогает проходить миссии

# Технические аспекты

Платформы: Android телефоны.  
Требования: Минимальные системные требования: 4 ГБ оперативной памяти. Процессор – 4 ядра.   
Игра была сделана с помощью библиотеки Libgdx на Языке Java. Для 3Д графики была использована программа Blender. Для 2Д графики (Текстуры и Декали) Были использованы программы GIMP и Krita.

# Аудио и визуальные элементы

Графический стиль: 3Д графика.

Музыка: Разные Жанры (В основном электронная музыка)

# Маркетинг и продвижение

Целевая аудитория: Любители РПГ игр.

Стратегия продвижения: Социальные сети, игровые форумы, участие в игровых выставках. Также реклама на Ютубе и т.д.