Команда: Трудков Артём

Кайгородский Матвей

Браженко Олег

Ткаченко Дмитрий

**Дизайн-документ**

**Временное название проекта:** «NOT Farming Simulator». Казуальный офлайн симулятор фермы

**Визуальная стилистика:** Low-poly 3D

**Целевая аудитория:** Дети и взрослые старше 6 лет (???)

**Платформы:** Android, IOS

**Краткое описание игры:** Игрок получает в своё управление небольшую фермы с животными, которых он должен кормить, чтобы они не заболели. Чтобы добыть еду за животных, игрок должен добывать пищевые культуры на комбайне в поле.

**Сохранение:** Автосохранение каждые 10 минут и сохранение при выходе в игровое меню

**Препятствия:** Время от времени комбайн ломается, его необходимо чинить, что занимает время и отнимает деньги

**Внутриигровые покупки:** Амбар большей ёмкости – позволяет хранить больше урожая

Более мощный трактор – быстрее убирает урожай

**Условия победы:** Игра условно бесконечная

**Условия проигрыша:** Игрок долго не убирает урожай, все животные начинают болеть, хозяйство разоряется

**Управление:** управление движением комбайна с помощью стиков, остальные действия – нажатие на кнопки интерфейса.

**Геймплей:** Комбайн заезжает на поле, проезжая по полю, убирает полосу урожая шириной жатки. Со сбором урожая начисляются очки для повышения уровня игрока. С повышением игрока открываются новые предметы для внутриигровых покупок (более просторный коровник, курятник для большего количества кур и т.д.)

**Монетизация:** За донат можно приобрести сельскохозяйственный дрон, который будет сам убирать урожай в течение какого-то времени

**Меню:**

- Имя игрока, время проведённое в игре

- Кнопки меню – Новая игра, Продолжить, Выйти

**Звуки:** звук двигателя комбайна, звуки животных (кудахтанье куриц, мычание коров и т.д.), ненавязчивая музыка (что-то вроде банджо)

**Референсы:** Hay Day, Farming Simulator