

Дизайн-документ на разработку концепта для проекта онлайн этапа и финала

Концепция: эпизодический текстовый квест для web с элементами RPG в сеттинге популяризирующем историю, культуру, ценности или географию России.

Жанр: Текстовый квест с элементами RPG

Возрастное ограничение: 14+

Сюжет игры: Главный герой отправляется в приключение, и попадает в череду необычных событий. Герою приходится справляться с возникающими трудностями на пути к цели.

Основные механики для реализации в прототипе:

- Управление: персонаж игрока взаимодействует с игровым миром выбирая один из вариантов действия или ответа в зависимости от ситуации
- Нелинейные диалоги: Неигровые персонажи общаются с персонажем игрока, выбор игрока влияет на геймплей.
- Инвентарь: Игрок может собирать и носить с собой предметы. Список предметов отображается в интерфейсе. Каждый предмет представлен в инвентаре в виде счетчика. Интерфейс инвентаря позволяет сразу видеть какие предметы могут быть доступны и счетчик каждого из предметов
- Действия с предметами: игрок может использовать предметы для выполнения игровых действий. Предметы расходуются при использовании. Часть действий игрока может быть заблокирована, если у него нет нужного предмета. Использование предметов может быть встроено в текстовые диалоги и влиять на доступные варианты действий игрока. Часть предметов может быть использована кликом по иконке в инвентаре.
- Игрок может проходить испытания на навыки игрока (Сила, Ловкость, Удача, Выносливость)
- В качестве каркаса приложения используется граф, заданный по варианту. Вершинами графа могут локации одного из трех типов: диалог, бой/ловушка, испытание.
- Предоставляется базовый пакет, который можно использовать как фундамент приложения.

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НАЧНИ ИГРУ»

Протагонист:

Относительно наивный, доверчивый, но имеющий крепкие моральные убеждения молодой персонаж. Не может пройти мимо человека в беде. Желательно, но не обязательно разработать узнаваемые особенности поведения (например манера речи и построения предложений). Важно передать ощущение, что мы играем за положительного персонажа, с которым игроку легко себя ассоциировать.

Антагонист:

На усмотрение исполнителя, может отсутствовать.

Техническое задание:

1. Реализовать механики из данного документа.
2. Собрать билд на web-платформы и проверить его работоспособность в основных браузерах.
3. Обеспечить загрузку билда на itch.io для тестирования.
4. Можно получить дополнительные баллы, если вы собрали итоговую игру и разместили ее на itch.io. Ссылку добавь в документ с ответом.
5. Размести в документе ссылку на Unity-пакет и видео. Если ты претендуешь на дополнительный бонус, то разместить в том же документе еще и ссылку на itch.io.

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НАЧНИ ИГРУ»

Пример интерфейса, как вы можете это собрать. Это пример, он не обязателен к исполнению и при желании вы можете применить свою фантазию и сделать по другому:

