

Название игры: "Anor"

Жанр: Текстовая RPG, Dungeon Crawler, Horror

Сеттинг:

Игра разворачивается в гигантском, бесконечно разрастающемся мегаструктурном городе — "Anor", созданном древней цивилизацией, давно исчезнувшей. Когда-то это было место, где боги технологий взаимодействовали с человеком, но теперь оно заполнено разрушающимися конструкциями, механическими ужасами и следами экспериментов, превративших людей в нечто нечеловеческое.

Сюжет:

Главный герой — странник, пробудившийся в глубинах "Anor" без памяти о прошлом. Единственное, что у него есть, — это старый код доступа, вбитый в его запястье, который может привести его к "Ядру Системы" — месту, где, возможно, скрыта истина о его происхождении. Но путь туда не прост: разум города и его механические стражи охотятся за любым, кто осмелится проникнуть в запретные зоны.

Герой встречает других выживших — обитателей руин, которые деградировали до состояния полубезумных существ.

Основные механики:

- **Пошаговая боевая система** с элементами тактики: атака по слабым местам машин.
- **Исследование города**, где игрок сам выбирает маршрут и способы взаимодействия с окружением.
- **Ограниченные ресурсы** и необходимость тактически использовать каждую находку.

Геймдизайн-документ:

1. Введение

"Anor" — это текстовая RPG новелла, вдохновленная Blame!, Fear & Hunger и Dark Souls. Это история об одиночестве, техногенном кошмаре и поиске ответа в мире, где человечество исчезло.

2. Геймплей

2.1 Исследование

Игрок исследует Механический город, выбирая пути через разрушенные сектора, заброшенные лаборатории и гигантские шахты, где скрываются древние машины. Некоторые маршруты ведут в тупик.

2.2 Боевая система

- Пошаговый бой с возможностью атаки разных зон врага.
- Боевые программы, влияющих на исход сражений.
- Перед боем игроку говорят какой моб перед ним и дают перед каждым ход выбрать боевую программу
- В игре 3 боевые программы
 - Ближний бой-(игрок выбирает дробовик)
 - Дальний бой-(игрок выбирает винтовку)
 - Смешанный-(игрок выбирает пистолет и небольшой нож)
- В игре 3 вида мобов
 - Кремниевая жизнь
 - Плантатор
 - ИИ робот

2.3 Инвентарь и ресурсы

- Ограниченное количество предметов (15).
- Аптечка
 - после каждого третьего убитого врага с него выпадает аптечка. Герой может применить ее и восстановить 150 хп
- В игре не будет патронов

3. Атмосфера и эстетика

- Техно-готический стиль, огромные руины и бесконечные конструкции.
- Использование терминологии из мира киберпанка и посткибернетических ужасов.

4. Техническая часть

4.1 Движок и язык

- C++
- Игра будет происходить в консоли

4.2 Система сохранений

- Игра будет сохраняться после того как игрок совершит 5 действий

4.3 Хп

- Игрок имеет 500 хп
- Кремнивая жизнь имеет 200 хп
- Плантатор имеет 300 хп
- ИИ робот имеет 150 хп
- В игре нету брони, а значит и какой либо защиты от урона. Весь урон фиксированный и не подлежит изменениям

4.4 Урон

- Кремнивая жизнь
 - кремнивая жизнь наносит герою 60 урона
 - если игрок выбирает ближний бой, то он наносит кремнивой жизни 30 урона
 - если игрок выбирает дальний бой, то он наносит кремнивой жизни 120 урона
 - если игрок выбирает смешанный бой, то он наносит кремнивой жизни 70 урона
- Плантатор
 - плантатор наносит герою 30 урона

- если игрок выбирает ближний бой, то наносит плантатору 150 урона
- если игрок выбирает дальний бой, то наносит плантатору 80 урона
- если игрок выбирает смешанный бой, то наносит плантатору 65 урона
- ИИ робот
 - ИИ робот наносит герою 100 урона
 - если игрок выбирает ближний бой, то наносит ИИ роботу 25 урона
 - если игрок выбирает дальний бой, то наносит ИИ роботу 40 урона
 - если игрок выбирает смешанный бой, то наносит ИИ роботу 75 урона

5.Локации города

- Торговый центр(там нельзя будет не чего купить, просто локация в которой будут mobs)
- Шахта
- Центр города
- Канализация
- Лаборатория

6. Прохождение игры

- Игроку надо дойти до центра города к "Ядру Системы" и по пути, на локациях, надо собрать 5 чипов. На локации находится всего 1 чип. Чипы находятся в центре города, торговом центре, шахте, канализации, лаборатории