Project: **Legends of Dwarves** (рабочее название)

# Road map

## Pre-alpha (0.0.0 – 0.0.1)

Создание примерного концепта. Планирование и реализация основных возможностей. Написание утилит для создания мира, квестов, уникальных предметов, персонажей.

## Alpha (0.0.1-0.0.9)

Написание сюжета, квестов, создание мира игры и предметов. Исправление найденных ошибок. Балансировка игры. Возможно добавление нововведений.

## Beta (0.1.0 – 0.9.9)

Публичное тестирование. Исправление ошибок, допущенных на предыдущих этапах. Возможны мелкие изменения.

## Demo

Публичная некоммерческая версия с ограниченными возможностями.

## Release (1.0.0)

Финальная версия.

# Concept

## Жанр и аудитория

Игра «Legends of Dwarves» относится к жанру 2D RPG игру с видом от 3-его лица сверху. Имеется возможность изменять проекцию камеры в пределах от 90 до 45 градусов. Разрабатывается исключительно для PC.

«Legends of Dwarves» ориентирована на игрока, желающего проводить за игрой много времени и способного долгое время изучать геймплей, таким образом, минимальный возраст игрока 14 лет. Игра не содержит ограничивающего контента.

В игре не используются торговые марки или другая собственность, подлежащая лицензированию.

## Основные особенности

Особенностью управления является необходимость комбинировать клавиши управления в правильном порядке, тем самым производя атаку.

## Геймплей

## Сюжет

## Системные требования

# Development history

## Апрель 2012

Написание заготовки. Начало написания редактора мира.

## 31 июля 2012 – BUILD 1

Закончено исправление ошибок, возникших после добавления возможности изменения проекции.

## 1 Августа 2012

Начат перенос редактора мира на VCL

## 2 Августа 2012 – BUILD 2

Небольшие доработки в VCL-редакторе. Исправлено несколько ошибок в коде игры (монологи персонажей отображаются в правильном месте при различной проекции, предметы выпадают и рисуются в правильных координатах).

## 4 Августа 2012

Работа над редактором мира. Большие файлы теперь сохраняются быстрее за счёт использование TMemoryStream. **BUILD 2**

## 5 – 6 Августа 2012

Продолжается работа надо редактором. Проблемы с делением карты на области для оптимизации.

## 7 Авгута 2012

Проделана большая работа над редактором мира. Исправлена ошибка, когда часть областей не рисовалась. Исправлена ошибка, когда тайлы, рисуемые за пределами региона появлялись с противоположного конца региона в виде тайлов другого типа. Добавлена рабочая квадратная кисть. При увеличении менее 0.1 спрайты заменяются на точки, что положительно сказывается на производительности. **BUILD 3**

## 8 Августа 2012

Исправлены мелкие ошибки в редакторе мира, допущенные в BUILD 3. Перенос в VCL всего кода BUILD 3. Добавлены круглые кисти, а также некоторые средства визуализации, такие как сетка и подсветка зоны рисования кистью.

## 9 Августа 2012

Небольшие доработки в VCL версии редактора мира. Возможность изменять размер и форму кисти через панель инструментов. Также добавлена функция сохранения и загрузки карт при помощи инструментов VCL.

## 10 Аагуста 2012

Мелкие дополнения в редакторе. Появилась возможность загружать собственные тайлсеты.

## 11 Августа 2012 – BUILD 3

Работа над игрой. Добавлена система автоприцела. Исправлена ошибка сбора предметов. Добавлен список задач у существ.

## 12 Августа 2012 – BUILD 4

Установка и настройка системы контроля версий mercurial. Небольшие изменения в коде игры.

## 13 Августа 2012 – BUILD 5

Небольшие корректировки в коде игры, такие как воскрешение монстров и игрока. Исправлены найденные баги.

## 14 Августа 2012 – BUILD 6

Работа над звуковой системой в игре. Появилась возможность загружать в треклист музыкальные композиции различных типов. Система отслеживает состояние игры и проигрывает соответствующую музыку.

## 15 Августа 2012

Добавлена смена времени суток в игре. Работа над редактором. Добавлена поддержка своих декораций и возможность изменения уровня проходимости ячейки. Так же добавлена возможность скрытия слоя. **BUILD 4**

## 16 Августа 2012

Работа над редактором мира, добавлена возможность загружать и размещать объекты. Некоторые доработки в интерфейсе. **BUILD 5**

## 17 – 18 Августа 2012 – BUILD 7

Синхронизация формата карты в игре и редакторе. Запись ссылок на текстуры в карте. **BUILD 6**

## 19 Августа 2012

В редакторе мира добавлена возможность задавать размер карты и тайлов. Исправлены некоторые ошибки прошлой версии. **BUILD 7**

## 20 Августа 2012 – BUILD 8

Добавлена возможность создания карт разного размера. Также стало возможным изменение размера карты из редактора. Добавлена возможность загрузки подложки в редакторе мира. Синхронизирован формат карт игры и редактора. **BUILD 8**

## 22 Августа 2012 – BUILD 9

Небольшая работа над игрой и редактором. Исправлена ошибка, возникающая при появлении монстров. Добавлена система частиц для рендера огненного шара. Подправлен баланс в игре. Доработка кистей в редакторе. Изменён метод рисования декораций. Исправлена ошибка определения ID декорации в редакторе. **BUILD 9**

## 23 Августа 2012

Доработке в редакторе. Появилась возможность выставления проходимости объектам. Также добавлена возможность изменения плотности кисти, что позволяет быстро создавать крупные массивы однотипных объектов. **BUILD 10**

## 24 Августа 2012 – BUILD 10

Исправлена система коллизий. Теперь корректно обрабатываются параметры коллизии тайла из редактора.

## 26 Августа 2012 – BUILD 11

Работа над системой рун в игре. Изменён метод вызова умения. Добавлен уровень рун, которые влияет на силу умения. Добавлено новое умение – отравление.

## 29 Августа 2012 – BUILD 12

Переписана система ввода. Корректно обрабатываются события клавиатуры. Добавлена визуализация стека рун. Из рендера заклинаний удалены частицы. Снова работает батчинг.