**Alchemy-born**

**Документация за 2D игра**

**1. Обща информация**

**Име на отбора:** The Last Crew  
**Срок:** До края на март

**Име на играта: ........ Alchemy-born**

**Развитие на спринтове: етапи и време**

**План за развитие:**

1. **Проектиране**
2. **Графичен дизайн и аудио**
3. **Програмиране**
4. **Анализ и тестване**
5. **Оптимизация (да работи правилно и да работи още по-бързо)**

**(5 работни седмици - 20 дни – ориентировъчно казано)**

1. **Дизайн – 4 дни**
2. **Програмиране – 2 спринта по 4 дни**
3. **Аудио – 6 дни с пасване на звуците (18 дни)**
4. **Анализ и тестване – 1 ден**
5. **Оптимизация – 1 ден**

**Как ще изглежда света:**

**Фермата да бъде в гората**

**Заключена гора (corrosion)**

**PowerPoint може да го използваме за векторни неща**

**Трело – Асана (за големи проекти)**

**Жанр**: Инди игра, Farming simulation RPG, Tycoon

**Описание на играта:**

Magic Farm е магическа 2d pixel farming игра, в която играчът управлява ферма, събира ресурси, създава елексири и използва магии. Играчът може да развива свой собствен alchemy shop, където NPC-та ще търсят помощ за своите проблеми срещу in-game валута. Освен това, играчът може да събира familiars (животни-помощници), които предоставят различни бонуси.

**Използвани технологии:**

* Unity
* Visual Studio
* C#
* Libresprite

**2. Роли в екипа**

* **Програмисти:** Пламена, Даяна
* **Дизайнери:** Пламена, Даяна
* **UI/UX дизайн:** Бетина
* **Артист:** Пламена, Деяна
* **Режисьори:** Теодора, Бетина
* **Документатор:** Теодора
* **Проджект мениджър:** Теодора

**3. Цели и функционалности Основни механики**

* Магии и Елексири
* Alchemy Shop
* Familiars (Придружители) (ако има време)
* Сезони (aко има време )

**4. Геймплей механики**

**Основни действия/дейности на играча:**

* Отглеждане на растения и събиране на ресурси.
* Приготвяне на магически отвари и използването им.
* Управление на alchemy shop и изпълняване на заявките от NPC-та.
* Отключване и грижа за familiars.
* Проучване на нови магии и рецепти.

**5. UI/UX Дизайн**

**Основни елементи на интерфейса:**

* Главно меню (Старт, Запазване, Настройки)
* Ферма и ресурси (Показване на наличните растения и съставки)
* Alchemy Shop (Меню с налични заявки, продажби и печалби)
* Инвентар (Събиране на ресурси, отвари и familiars)

**6. Технически спецификации**

* Система за ресурси - инвентар, събиране и обработка на материали
* Alchemy система - рецепти и взаимодействие с NPC-та
* Система за familiars – ефекти.

**7. Сценарий и история**

Играчът наследява изоставена магическа ферма, която е била управлявана от велик алхимик. За да възстанови нейния блясък, той трябва да събира редки растения, да създава могъщи отвари и да помага на пътуващи NPC-та с техните нужди. Постепенно, с разкриването на нови магии и запознаването с различни familiars, той разбира древни тайни, свързани с магическата ферма и предишните ѝ собственици.

**8. Напредък и отключваеми функции**

* **Отключване на редки растения и магически съставки** при прогресиране в играта.
* **Подобрения за алхимичния магазин**, като повече рафтове, специални отвари и персонализиране.
* **Развитие на familiars** – отключване на нови видове, подобряване на техните способности.
* **Динамични събития**, свързани със сезоните.

**9. Изисквания и ограничения**

* Поддържани платформи: Windows, MacOS???

**10. Тестови план**

* Проверка на механиките за събиране и отглеждане на растения.
* Тестване на алхимичната система (правене на отвари, използване на магии).
* Проверка на икономиката на магазина и взаимодействието с NPC-та.
* Оптимизация на UI и управление на ресурсите.