

Goetia Survivor

Дизайн Документ

Работу выполнили:

Кулахсзян Сергей
Чаяок Савелий

11 января 2026 г.

Оглавление

Ch. 1: Введение.....	3
Ch. 2: Основная концепция	4
Вдохновение.....	4
Сюжет	4

Глава 1: Введение



Goetia Survivor является нашим проектом, представляющим собою смесь жанров bullet hell, rouge-lite, vampire-like. Данный документ призван описать основные элементы игры: от механик и концепции до архитектуры проекта. Данный проект является учебным, предназначен для получения зачёта по дисциплине, а также для тренировки навыков проектирования и программирования в Unity. Документ будет обновляться в течение всего процесса разработки. Желаем приятного пользования!

Глава 2: Основная концепция

Вдохновение

На создание этой игры меня в своё время вдохновила игра Brotato, она произвела на меня невероятное впечатление и очень меня заинтересовала. Goetia Survivor геймплейно в первую очередь был вдохновлён именно Brotato, в связи с этим они во многом похожи. В данном учебном проекте планируется создать заготовку в основном боевой системы, так как он является лишь подготовкой для другой более крупной и сложной идеи, сильно отличающейся от того, что будет в Goetia Survivor.

Когда я думал над сеттингом игры, я хотел как-то совместить с тематикой ада, мне показалось это хорошим решением, так как один из жанров для игры выступает bullet hell, да и сама игра планировалась динамичной. В момент размышлений над концептом я вспомнил о так называемых демонах Гоэтии, которые были описаны в гримуаре "Лемегетон или Малом ключе царя Соломона точный автор которого точно не известен, однако в тексте все действия и повествования ведутся от имени библейского царя Израиля Соломона. В первой части Лемегетона приводится описание всех 72 демонов Гоэтии, которые являются падшими ангелами, ставшими в последствии изгнанными военачальниками адского войска. Про каждого демона дано описание имени, рода деятельности, звания и размера войска, которое ему принадлежит, печати и других особенностей. Именно эти демоны послужили в качестве игровых врагов, а произведение легло в основу сеттинга и сюжета игры.

Сюжет

Когда великий израильский царь Соломон призвал всех 72 демонов Гоэтии и запечатал их в медный кувшин, он понимал, что если сумеет выйти они, то пробудится великое зло, и в мире настанет хаос и беспорядок. Движимый целью уберечь мир от демонов, он спрятал медный кувшин в глубокой яме недалеко от Вавилона.

Через много лет после смерти Соломона уже забылась история о запечатанных демонах, вместо него теперь гласят легенды, что в той самой глубокой яме царь Израиля спрятал свои сокровища. Когда же вавилоняне добрались до кувшина и без капли сомнения в будущем богатстве разрушили печать, они выпустили на свет зло невероятной силы, что привело к великому бедствию, как предполагал это Соломон.

В настоящий момент прошёл уже век со дня, как демоны захватили весь цивилизованный мир. Люди массово гибнут от голода, войн и демонической магии. Однако настал час покончить с этим! Люди не сидели всё это время сложа руки, великие кузнецы и люди, осведомлённые в магии и чистые сердцем, целое столетие работали сообща, дабы завершить их тиранию. Спустя сто лет, как создали великие магические доспехи, благословлённые святостью духа, нашёлся великий воин с чистым сердцем, которому предназначено судьбой биться во благо всего мира и

наконец уничтожить демонов Гоэтии раз и навсегда.