Дизайн документ к игре Симулятор гривны

-Введение:

Название игры: симулятор гривны

Жанр: симулятор

Целевая аудитория: 7+

Краткое описание концепции: гривна перемещается по кошелькам разных людей

Основные платформы: godot

Цель проекта: поиграть

2. Геймплей

Игровая механика:

Основные действия игрока.

Уровень взаимодействия с окружающим миром.

Цели игрока:

Как выигрывается или завершается игра.

Основные виды прогресса (уровни, очки, достижения).

Ключевые особенности:

Чем игра выделяется на фоне конкурентов.

3. Игровой мир и сеттинг (1 страница)

Описание мира:

Локации, обстановка, временной период.

Сюжет:

Краткое изложение истории.

Важные события.

Персонажи:

Главный герой, антагонисты, NPC.

4. Визуальный стиль и звук (1 страница)

Графический стиль:

2D или 3D, реализм или стилизация.

Референсы:

Укажите примеры схожих визуальных решений.

Звук:

Музыкальное оформление.

Звуковые эффекты.

5. Технические аспекты (1 страница)

Движок игры:

Выбранный движок и его возможности.

Платформы:

Какие устройства поддерживаются (ПК, консоли, мобильные).

Системные требования (если применимо):

Минимальные и рекомендуемые.

6. Бизнес-модель и монетизация (1 страница)

Модель распространения:

Платная, условно-бесплатная, подписка.

Монетизация:

Встроенные покупки, реклама, премиум-контент.

Планируемая аудитория и каналы продвижения.

7. План разработки (1 страница)

Этапы:

Прототипирование, разработка, тестирование, выпуск.

Оценка сроков и ресурсов:

Время и команда, необходимая для реализации.

Потенциальные риски.