**Дизайн документ игры Corrupted Realm**

**Идея проекта**

Corrupted Realm — это стратегическая игра в реальном времени (RTS), с элементами градостроительного симулятора, действие которой разворачивается в средневековьи, где игрок должен выполнять миссии. Игра сочетает в себе элементы строительства зданий, управления ресурсами и персонажами, создавая уникальный игровой опыт.

**Основные требования:**

Платформа: Windows

Технологии: C#, Unity

Язык: Русский

Жанры: RTS, Градостроительный симулятор, 3D

Сеттинг: Средневековье

**Референсы игр**

Нашими основными референсами являются игры Stronghold и Frostpunk. Мы решили взять концепции геймплея из игр Stronghold и Frostpunk (RTS, основанная на защите крепости и ее управлении), но поменять ee сеттинг на средневековье на подобии игры Frostpunk.

**Сюжет**

**Предыстория мира**

Когда-то королевство Эльмора было процветающим и могущественным государством. Богатые земли, могущественные рыцари и мудрые маги обеспечивали безопасность и благополучие народа. В недрах королевства покоились древние реликвии и силы, о которых было лучше не знать. Однако жадность и амбиции правителей привели к роковой ошибке. Стремясь к еще большей власти, маги королевства попытались подчинить себе силы, запечатанные глубоко под землей. Во время ритуала что-то пошло не так, и из разломов земли вырвалась Тьма — древняя скверна, которая начала распространяться по всему королевству.

## **Начало катастрофы**

Тьма быстро охватила ближайшие земли, превращая их в мертвые пустоши. Из зараженных территорий стали появляться монстры — искаженные существа, рожденные из смеси скверны и живых существ. Города и деревни не успели подготовиться к атаке и пали один за другим.

Королевская армия пыталась противостоять новой угрозе, но обычное оружие было малоэффективно против монстров, а маги, виновные в произошедшем, либо погибли, либо исчезли. Паника и хаос охватили Эльмору.

## **Выжившие и надежда**

Несмотря на разрушение, небольшим группам людей удалось выжить. Они укрылись в отдаленных уголках королевства, часто в горных регионах или глубоких лесах, куда скверна еще не добралась. Среди них были:

* Обычные граждане: фермеры, ремесленники, торговцы, которые потеряли все и ищут способ защитить свои семьи.
* Бывшие рыцари и солдаты: те, кто сохранил верность идеалам королевства и готов продолжать борьбу.
* Мудрецы и священники: хранители знаний, которые верят, что в древних текстах есть ответы на вопросы о том, как остановить скверну.

Ваша роль — лидер одной из таких групп выживших.

## **Главный герой**

Вы — Альрик, бывший капитан королевской гвардии. После падения столицы вам удалось спасти небольшую группу людей и вывести их из города. Обладая навыками лидера и стратегическим мышлением, вы решаете взять на себя ответственность за судьбу этих людей.

Персональная мотивация Альрика:

* Искупление: он чувствует вину за то, что не смог защитить королевство и короля.
* Надежда на будущее: верит, что тьму можно остановить, и готов сделать все возможное для этого.
* Защита близких: среди выживших есть его семья или близкие друзья.

## **Цель и задачи**

### Основная цель

* Очистить Эльмору от скверны и уничтожить Главную точку заражения — «Сердце Тьмы», откуда исходит вся скверна.

## Развитие сюжета. Начало игры

* Пролог: игроку показывают кат-сцену, где демонстрируется начало катастрофы, гибель столицы и бегство выживших. Альрик принимает решение возглавить группу людей и найти способ спасти королевство.

### Глава 1: Новое начало

* Основание лагеря в безопасной зоне.
* Обучение базовым механикам: сбор ресурсов, строительство, оборона от первых нападений монстров.
* Первая встреча с Леорой, которая присоединяется к вашей группе после спасения из опасной ситуации.

### Глава 2: Тени прошлого

* Исследование близлежащих руин в поисках ресурсов и информации.
* Столкновение с культистами, первая схватка с человеческими противниками.
* Поиск первых артефактов, дающих подсказки о природе скверны.

### Глава 3: Свет в темноте

* Строительство первого храма чистоты с помощью знаний Эдвина и магии Леоры.
* Очищение ближайшей территории, что привлекает внимание Мастера Теней.
* Усиление атак монстров в ответ на ваши действия.

### Глава 4: Союзники и враги

* Встреча с другими группами выживших: возможность заключить союзы или столкнуться с конкуренцией за ресурсы.
* Квесты по помощи союзникам, обмен ресурсами и информацией.
* Столкновение с первым Зараженным лордом: тяжелая битва, после которой вы получаете ключевой артефакт.

### Глава 5: Тайны скверны

* Глубокое исследование древних библиотек и храмов.
* Открытие истинной причины появления тьмы: ошибка магов королевства и ритуал, который нужно провести, чтобы закрыть разломы.

### Глава 6: Штурм Сердца Тьмы

* Подготовка к финальной битве: сбор армии, укрепление позиций, завершение исследований.
* Атака на главную точку заражения. Путь к Сердцу Тьмы лежит через самые зараженные территории, где вас ждут сильнейшие противники.

### Финал

* Битва с Мастером Теней и его приспешниками.
* Проведение ритуала по закрытию разломов с помощью собранных артефактов и знаний.
* Выбор игрока: уничтожить скверну навсегда, пытаясь восстановить прежний мир, или найти способ использовать ее силы во благо, рискуя повторением катастрофы.

**Core-геймплей**

В основе геймплея лежит очистка зараженных территорий от врагов. Чтобы очистить территорию, нужно грамотно расставить персонажей и оборонительные сооружения, благодаря которым игрок сможет добраться до нужной точки, где сможет построить храм чистоты от скверны. Условие победы - построить храм чистоты.

В игре будут представлены несколько видов персонажей (мечник, лучник, маг, священник, ), врагов (культисты, сквернокрылы, погибели) и сооружений (стены, пушки, храм чистоты), которые, как и персонажей, со временем можно улучшать, открывая все более новые и сильные формы.

Основная валюта игры - золото, которое будет расположен на карте, чтобы его добыть, игроку надо исследовать игровой мир. Ресурсы можно применять самым разным образом: для постройки стен и защитных сооружений, создания и прокачки персонажей.

Карта будет представлять собой квадратную сетку, на клетках которой можно будет ставить персонажей и строить здания для обороны. На поле будут недоступны некоторые клетки из-за ландшафта локации, что будет делать геймплей более интересным. На карте будут также находиться уникальные артефакты, которые помогают в защите базы.

Игра будет состоять из 5 уровней, на каждом уровне игрок должен пережить несколько волн (каждая последующая волна будет сильнее и сложнее предыдущей) и в конце построить храм чистоты. У врагов будет процедурная генерация.

**Механики**

1) Добыча и управление ресурсов

Игрок должен собирать золото. Этот ресурс необходим для поддержания жизни в игровых персонажах и для строительства различных архитектурных сооружения. Этот ресурс можно получить уничтожая врагов. Для добычи этого ресурса вне поля боя/исследования необходимы особые здания, например: фермы и заводы.

2) Строительство зданий

Игрок может строить различные сооружения и развивать свою базу с помощью различных структур, включая жилье, фермы и оборонительные укрепления. Строительство базы является критически важным для выживания народа игрока, поскольку оно обеспечивает укрытие, еду и защиту от врагов. Также здания можно разрушать, для перестройки базы.

3) Контроль над персонажами

Игрок может самыми разными способами управлять игровыми персонажами, как для защиты своей базы, так и для исследования игрового мира. Персонажи могут иметь при себе различное оружие и уникальные навыки, также они могут быть улучшены по мере прогресса игрока в игре.

4) Исследование

Игрок может исследовать окружающую территорию, чтобы находить новые ресурсы, руины и артефакты. Исследование является критически важным для выживания игрока, поскольку оно обеспечивает доступ к новым ресурсам и возможностям для торговли.

**Игровой мир**

В игре будут представлены пять уровней, Эльмора и районы что находятся внутри этого города, точнее то, что от них осталось, все остальные были в той или иной мере захвачены или уничтожены врагами, сами районы нужно будет очистить от врагов.

1) Район А: Королевский квартал

Описание района: Когда-то это было сердце Эльморы — здесь располагался величественный дворец, дома знати и центральная площадь с фонтанами. Теперь мраморные здания покрыты трещинами, улицы завалены обломками, а некогда роскошные сады засохли. В воздухе висит тусклый фиолетовый туман, искажающий очертания предметов.

Описание оборонительного пункта: «Последний бастион» — укреплённая ратуша, где уцелевшие рыцари и маги держат оборону. Здесь сохранились древние защитные руны, замедляющие распространение Тьмы. Игрок может пополнить запасы и получить задания от выживших.

Описание угрозы: Тени бывших придворных, превратившиеся в «Призрачных льстецов» — извивающиеся силуэты в разорванных одеждах, шепчущие проклятия. Они атакуют, проходя сквозь стены, и ослабляют волю жертвы. Также в районе бродят «Осквернённые стражи» — рыцари в искажённых доспехах, чьи тела слились с тьмой.

Описание цели игрока: Пробраться во дворец и уничтожить «Коронационный алтарь» — место, где начался роковой ритуал. Это замедлит распространение скверны в других районах.

2) Район Б: Порт Туманов

Описание района: Раньше это был крупнейший торговый порт, но теперь доки погружены в вечный туман, а корабли стоят обугленные и полуразрушенные. Вода в гавани чёрная и вязкая, в ней плавают тени утонувших.

Описание оборонительного пункта: «Маяк Странника» — единственное освещённое место, где укрываются беженцы. Маяк излучает слабый свет, отпугивающий тени.

Описание угрозы: «Морские упыри» — существа с длинными конечностями, выползающие из воды. Они хватают жертв и утаскивают в глубину. Также здесь обитают «Лживые огни» — призрачные огоньки, заманивающие путников в ловушки.

Описание цели игрока: Активировать древний «Штормовой колокол», чтобы рассеять туман и очистить воды гавани.

3) Район В: Чумной квартал

Описание района: Беднейший район, где раньше жили алхимики и лекари. Теперь улицы заполнены ядовитым смогом, а трупы не разлагаются, а превращаются в «Чумные чучела» — шевелящиеся куклы из плоти и костей.

Описание оборонительного пункта: «Лазарет Святой Элизы» — полуразрушенная больница, где уцелевшие лекари пытаются создать противоядие.

Описание угрозы: «Чумные доктора» — существа в искажённых масках, распыляющие яд. Также здесь обитают «Слизнекорни» — сгустки плоти, вырастающие из земли.

Описание цели игрока: Найти и уничтожить «Сердце заразы» — пульсирующий орган, порождающий ядовитый туман.

4) Район Г: Башня магов

Описание района: Высокий шпиль, где когда-то обучались маги. Теперь башня парит в воздухе, окружённая обломками земли. Внутри — лабиринт комнат, где законы физики искажены.

Описание оборонительного пункта: «Зал молчания» — единственное место, где магия не действует, и можно передохнуть.

Описание угрозы: «Одержимые чернокнижники» — маги, чьи тела разорваны магической энергией. Они стреляют хаотичными заклинаниями. Также есть «Книжные ловушки» — ожившие фолианты, атакующие проклятиями.

Описание цели игрока: Добраться до вершины башни и деактивировать «Око Бездны» — артефакт, питающий Тьму.

5) Финальный уровень: Сердце Эльморы

Описание: Эпицентр катастрофы — разрушенный Тронный зал, где теперь пульсирует Чёрное Солнце, источник Тьмы. Пространство искажено: обломки парят в воздухе, гравитация хаотична.

Оборона: «Последний оплот» — крошечное убежище, где уцелевшие капитан гвардии и слепой архимаг дают последние советы.

Угрозы: «Пожиратель Реальности» — гигантская тень, разрывающая пространство. «Тени королей» — призраки прошлых правителей, атакующие проклятиями. «Разрушенный страж» — искажённый голем, меняющий платформы.

Цель: Достичь Чёрного Солнца, преодолевая аномалии.

Активировать три древние печати.

Выбрать: уничтожить Солнце (жертва), подчинить его (риск) или бежать (проклятие).

Финал зависит от ваших решений.

**Элементы игры**

**Сооружения:**

1) Стены, обычный вид защитного сооружения который используется для строительства более комплексных конструкций или в целях самообороны от наступающих врагов. Чем больше слоев стен, тем больше их общая прочность.

Прочность: 100 (если поставить новую стену на текущую, то прочность увеличивается на 100 единиц)

2) Пушки, атакующий вид сооружения призванный защитить базу или оборонительный пункт, направленный на уничтожения приближающихся врагов.

Урон: 9 единиц

Скорость атаки: 1 выстрел/2 сек

Прочность: 70 единиц

3) Храм Чистоты  
Специальное здание, способное очищать территорию от скверны в определенном радиусе. Является ключевым элементом в борьбе с заражением.

* Функции:
  + Постепенно очищает окружающую территорию от скверны.
  + Ускоряет восстановление здоровья союзных юнитов в радиусе действия.
* Прочность: 150 единиц

4) Казармы  
Основное здание для подготовки и найма пехотных юнитов.

* Функции:
  + Обучение различных типов пехоты (мечники, копейщики, щитоносцы).
  + Улучшение характеристик юнитов через исследования.
* Прочность: 120 единиц

**Игровые персонажи:**  
 Пехота:

* + Мечники: Базовые солдаты с хорошим балансом атаки и защиты.
  + Копейщики: Эффективны против крупных монстров и кавалерии.
* Стрелки:
  + Лучники: Наносят урон с дистанции, эффективны в больших группах.
* Кавалерия:
  + Легкая кавалерия: Быстрая и маневренная, идеальна для разведки и фланговых атак.
  + Рыцари Чистоты: Элитные воины, стойкие к скверне, имеют повышенные показатели атаки и защиты.
* Особые юниты:
  + Инквизиторы: Специалисты по борьбе со скверной.
  + Монахи-лекари: Лечат раненых юнитов на поле боя.

**Враги:**

* Сквернорожденные: Искаженные существа, созданные скверной, атакуют в больших количествах.
  + Урон: 4 единицы
  + Здоровье: 40 единиц
* Теневые волки: Быстрые и агрессивные, способны догонять и окружать юнитов.
  + Урон: 6 единиц
  + Здоровье: 50 единиц
* Искаженные: Бывшие люди, превращенные в монстров, медлительны, но наносят серьезный урон.
  + Урон: 10 единиц
  + Здоровье: 80 единиц
* Сквернолорды: Мощные существа, контролирующие скверну на определенных территориях.
  + Урон: 15 единиц
  + Здоровье: 200 единиц
  + Способности:
    - Аура скверны: Снижает характеристики ближайших союзных юнитов.
    - Призыв сквернорожденных: Призывает подкрепления во время боя.
* Вестники Тьмы: Огромные летающие существа, атакующие с воздуха.
  + Урон: 12 единиц
  + Здоровье: 150 единиц
  + Способности:
    - Поток тьмы: Атакует область, нанося урон всем юнитам в зоне поражения.
    - Скорость полета: Быстро перемещается по полю боя, сложно сбить.

**Артефакты:**

1) Сфера Чистоты  
Древний артефакт, усиливающий способность храмов чистоты.

* Эффект: Увеличивает радиус действия Храма Чистоты на 25%.

2) Меч Рассвета  
Могущественное оружие, созданное из светлой стали, идеально подходит для борьбы с тьмой.

* Эффект: Увеличивает урон Альрика на 15 единиц, атаки наносят дополнительный урон монстрам.

3) Щит Верности  
Символ преданности и защиты, усиливает оборонительные способности.

* Эффект: Увеличивает защиту выбранного юнита или сооружения на 20%.

4) Амулет Света  
Ношение этого амулета защищает от влияния скверны.

* Эффект: Делает юнита невосприимчивым к заражению и снижает получаемый урон от скверны на 50%.

5) Книга Древних Заклинаний  
Содержит забытые знания о магии света.

* Эффект: Открывает новые способности для Леоры, уменьшает затраты маны на заклинания.

**Анализ площадок для 3D RTS на ПК**

1. Steam

Достоинства:

Крупная аудитория: более 120 млн активных игроков на ПК.

Спрос на стратегии: RTS-игры вроде Age of Empires и Company of Heroes 3 регулярно попадают в топы продаж.

Инструменты для разработчиков: Steamworks (многопользовательский режим, облачные сохранения, моды через Steam Workshop).Доход: Продажи (премиум), DLC, сезонный контент.

2. VKPlay

Преимущества:

Локализация: Платформа популярна в РФ и СНГ, где RTS-игры вроде «Казаки» или «Блицкриг» имеют культовый статус.

Меньшая конкуренция: Нишевый рынок, можно занять пустующую нишу.

Интеграция с соцсетями: Продвижение через VK, таргетированная реклама.

Риски: Ограниченная аудитория: Около 15 млн пользователей.

Монетизация: Акцент на F2P и микротранзакции, что может не подходить для premium RTS.

Рекомендация: Дополнительная платформа для охвата русскоязычной аудитории.

Целевая аудитория для 3D RTS на ПК

Демография:

Возраст: 20-40 лет (основная группа — 25-35).

Пол: 85% мужчины.

География: СНГ.

Интересы:

Классические RTS: Поклонники StarCraft, Command & Conquer, Age of Empires.

Стратегическая глубина: Ценят тактическое планирование, управление ресурсами, сюжетные кампании.

Моды и кастомизация: Активное сообщество, создающее пользовательские карты/моды.

Мотивация:

Ностальгия по «золотой эре RTS» (1990-2000-е).

Желание сложных тактических вызовов.

Интерес к историческому/фантастическому сеттингу (например, Warhammer 40K, средневековье).

Рекомендации по концепции игры

Уникальный USP:

Поддержка модов и пользовательского контента.

Мультиплатформенность: Основной релиз на Steam + локальное продвижение через VKPlay для СНГ.

Монетизация:

Premium-модель (200 ₽) + DLC (новые фракции, кампании).

Косметические скины для мультиплеера.

Маркетинг:

Закрытый бета-тест для стримеров (Twitch, YouTube).

Участие в Steam Next Fest.

Итог: Steam — оптимальная платформа. ЦА — стратеги-энтузиасты, готовые платить за глубину геймплея и реиграбельность.

Вся информация была взята из следующих источников:  
SteamDB — статистика по аудитории Steam.

[https://steamdb.info](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fsteamdb.info&utf=1)

VK Play — условия для разработчиков.

[https://vkplay.ru](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fvkplay.ru&utf=1)

Newzoo — отчеты по игровой аудитории.

[https://newzoo.com](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fnewzoo.com&utf=1)

Аналитика жанра RTS на платформе SteamSpy.

[https://steamspy.com](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fsteamspy.com&utf=1)

**Взаимодействия игрока**

1) Управление в игре

* Движение камерой происходит с помощью кнопок WASD, на клавишу E можно изменить угол обзора.
* Управление персонажами и исследование игрового мира происходит путем нажатия на них ЛКМ и отправлением их в тот или иной квадратик (точку на карте) ПКМ, т. е. навестись курсором на нужный квадратик и нажать не него ЛКМ.
* Сбор ресурсов происходит путем исследования игрового мира, нужные ресурсы будут выделены на карте отдельной отметкой и показаны в игровом мире, сбор ресурсов будет происходить нажатием ЛКМ по ресурсам если игрок достаточно близко (1 клетка).
* Строительство и создание юнитов происходит переходом в специальный инвентарь, нажатием на кнопку Q, в котором находятся все добытые ранее ресурсы, из которых можно строить постройки и создавать юнитов, расставляя их по квадратам, наводясь на нужный квадратик и нажимая ЛКМ.
* Постройки и персонажей можно улучшать, нажимая на них ЛКМ и выбирая улучшение, если у игрока достаточно ресурсов.  
  Можно удалять свои строения нажатием ЛКМ по объекту и выбирая удаление.

2) Управление во вкладке меню

* Управление во вкладке меню осуществляется мышью.
* Для начала игры игроку нужно нажать на кнопку играть.
* Для выхода из игры игроку нужно нажать ESC и на кнопку выйти из игры