

Shkila slayer by творчество душевно здоровых
Дизайн-документ

Описание сеттинга

Главный герой – учащийся первых курсов университета, который по ночам ходит по городу с целью охоты на потусторонних тварей. Для борьбы он использует оружие ближнего и дальнего боя, а также магию.

Потусторонние твари невидимы обычным глазом и безвредны сами по себе, но их жизнедеятельность концентрирует в местах их пребывания негативную кармическую энергетику, что приводит к катастрофам различного характера. Главный герой страдает от потерь памяти, поэтому он не помнит, когда и при каких обстоятельствах он обрёл способность их видеть.

В городе, где происходит действие игры нестабильная социальная обстановка при, казалось бы, неплохом общем качестве жизни, активность монстров так же аномально высока. Главный герой зачисляется в университет не вполне законным образом, так как это единственный для него способ получить бесплатное жильё в городе, поэтому днём ему предстоит принимать меры, чтобы его не отчислили и вместе с тем пытаться к. л. образом найти ответы на свои вопросы.

Основная концепция и описание core механик

Изометрическая пиксельная игра с видом сверху. Игрок использует оружие ближнего боя, попутно заряжая ману для использования огнестрельного оружия. Здоровье в игре представлено в виде шкалы рассудка, при понижении которого вокруг игрока начинают появляться монстры, пока тот окончательно не сойдёт с ума, что будет означать смерть.

Список core механик:

- Ближний бой
- Накопление маны при ближнем бое
- Использование маны для дальнего боя
- Билдостроение за счёт различной экипировки и дополнительных способностей.

Помимо ночной фазы с боёвкой, будет присутствовать дневная фаза, во время которой игроку нужно будет выбрать одну из нескольких активностей в целях поддержания нескольких показателей, таких как успеваемость в университете, эмоциональная стабильность и физическая усталость. Помимо этого, в дневное время возможна прокачка персонажа – приобретение экипировки, прокачка способностей.

Описание геймплейного цикла

Дневная фаза

На карте города можно выбрать одну из следующих локаций:

- Общак: сон и питание восстанавливают физическое состояние. От физического состояния зависит максимальное количество маны.
- Университет: появление в университете повышает успеваемость. При низкой успеваемости игрока могут отчислить, поэтому в какой-то момент посещение университета может стать обязательным при любых прочих условиях.
- Парк: отдых в парке восстанавливает эмоциональное состояние. От эмоционального состояния зависит размер шкалы рассудка.
- Торговый квартал: магазин снаряжения
- Промышленный квартал: магазин оружия
- Китай-город: прокачка способностей у местного колдуна.

Каждая локация имеет уровень демонического присутствия. При посещении локации с демоническим присутствием:

- 0-25% ничего не произойдёт
- 26-50% во время ночной фазы игрок начинает с 75% рассудка
- 51-75% во время ночной фазы игрок начинает с 50% рассудка
- 76-100% во время ночной фазы игрок начинает с 20% рассудка

У игрока имеется два вида ресурсов:

Деньги – находятся во время ночной фазы, нужны для покупки оружия и предметов

Демоническая кровь – набирается в бутылки при уничтожении монстров. Бутылки с демонической кровью нужны для прокачки способностей. По сути, это опыт и очки навыков.

Ночная фаза

С наступлением ночи игроку следует выбрать локацию, на зачистку которой он отправится, а также сложность вылазки. Чем выше сложность, тем больше будет комнат и тем больше в них будет монстров, но тем больше будет получено лута. Также на количество монстров влияет уровень демонического присутствия на локации. Если игрок сошёл с ума (погиб) в бою с монстрами, то это означает конец игры.

Если уровень рассудка меньше 60% от максимального, вокруг игрока начинают появляться монстры. Дальнейшее снижение рассудка уменьшает период спавна.

Кроме монстров на локациях могут встречаться различные предметы:

Эфирная аномалия, взаимодействие с которой может восстановить рассудок либо наложить иные положительные эффекты.

Лут, представляющий собой хлам, разбросанный по локациям, часть которого можно использовать по ходу игры. Место под хранение хлама ограничено, но после прохождения всех комнат, найденный хлам можно будет продать.

После прохождения локации, на неё будет наложен эффект очищения, который в течение одного или нескольких дней будет снижать уровень демонического присутствия. В зависимости от сложности локации игрок потеряет некоторое количество физического здоровья, а в зависимости от суммарного поглощённого урона в ходе вылазки некоторое количество эмоционального здоровья. Успеваемость уменьшается каждую ночь на постоянное значение. В остальных локациях повышается уровень демонического присутствия. Начинается новый день.

Первичная декомпозиция и приоритезация задач

Состоит из трёх больших функциональных блоков:

- Главное меню
- Дневная фаза + механика выбора локаций
- Ночная фаза (с боёвкой)

Разработка будет поделена на следующие этапы

Этап 1

Разработка основного кода для ночной фазы: player controller, pawn or character, game mode, game state, player state, классы для окружения и врагов (только всё самое примитивное), начальные компоненты для экипировки, минимальный UI и HUD.

Этап 2

Разработка основного кода для дневной фазы: Виджет выбора локации (как для посещения так и для зачистки ночью), магазины (везде можно купить минимум предметов), дополнительные предметы для магазинов, главное меню, сохранение игры, game instance.

Этап 3

Разработка графической компоненты. Отрисовка спрайтов, анимаций и всего такого.