

# Spark in Dark

(Назва ще не обрана остаточно)

Дизайн документ

## Зміст:

1. Загальна інформація
2. Бачення та Концепція
3. Геймплей та механіки
4. Сценарій
5. Стилiстика
6. Технічні деталі

# 1. Загальна інформація

Назва проекту	Spark in Dark, Glimmer in the Darkness, Path to Sun
Платформи	PC (Windows, MacOS, Linux)
Рушій	Unity
Жанр	Rogue-like, Tactical Turn-Based RPG
Цільова аудиторія	Гравці, які цінують глибоку тактичну складову (шанувальники <i>Heroes of Might and Magic III</i> та <i>King Arthur: Knight's Tale</i> ), а також люблять високий рівень складності та повну втрату прогресу після смерті ( <i>The Binding of Isaac</i> ).

## 2.Бачення та концепція

Основний концепт	"Spark in Dark" – це хардкорна покрокова тактична rogue-like гра, яка поєднує глибоку, засновану на сітці (grid-based) бойову систему в дусі класичних <i>Heroes</i> та <i>King Arthur: Knight's Tale</i> із захоплюючою системою вибору шляху та елементами випадковості, схожою на <i>Peglin</i> або <i>Slay the Spire</i> .
Унікальність	Поєднання складної, позиційної тактики на полі бою з максимальною реграбельністю та високим ризиком, що забезпечується чистою rogue-like структурою без постійної мета-прогресії.
Тема та настрої	Загальний настрій всесвіту – похмурий, з історією про занепад королівства. Однак ігровий процес та діалоги включатимуть елементи гумору, щоб збалансувати атмосферу.

## 3. Геймплей та механіки

### 3.1. Основний цикл

- 1) Гравець перебуває в таборі, де керує командою та ресурсами.
- 2) Гравець обирає наступний пункт маршруту на мапі.
- 3) Гравець переживає обрану подію.
- 4) Гравець отримує нагороду або переживає наслідки.
- 5) Цикл повторюється, поки гравець не дійде до фіналу або не загине.

### 3.2. Переміщення по мапі

Структура мапи	Деревоподібна система маршрутів. На кожному етапі гравцеві пропонується 3-4 варіанти подальшого шляху. Подія цих варіантів відома, проте подальша мапа залишається прихованою.
Типи подій	Бій, Подія/Квест, Артефакт/Ресурс, Торговець, Найм героя.

### 3.3. Табір

Функціонал	Розпорядження ресурсами, розвиток героїв.
Доступність	Доступний у будь-який момент, якщо в цей момент не відбувається якась подія.

### 3.4. Бойова система

Тип	Покрокова, на основі сітки, сфокусована на позиційній тактиці.
Поле бою	Довільний розмір та форма. Містить перешкоди (дерева, каміння, стіни і т.п.) та модифікатори клітинок (болото, височина і т.п.). Можливо буде містити унікальні об'єкти для взаємодії.
Розмір загону	В бій можна буде взяти від 5 до 8 героїв. (Поки не вирішено остаточно, потрібно тестування балансу)
Дії	Кожен персонаж має свій набір очок дій, що він витрачає на рух чи дію (удар, навичка, взаємодія). По завершенню ходу, невитрачені очки дій зникають.
Ініціатива	Персонажі ходять окремо відповідно своєму значенню ініціативи. Ініціатива визначається кількістю очок дій доступних персонажу в даний момент. Також передбачені унікальні модифікатори, що впливають на ініціативу окремо, наприклад стрілки мають підвищену ініціативу.

### 3.5. Герої

Класи	Кожен персонаж унікальний і не обов'язково йде під якийсь конкретний клас, проте для легшої орієнтації для гравців будуть відображатися мітки, що приблизно описують роль персонажа. Таке собі резюме.
Характеристики	Здоров'я, Шкода, Захист або Броня, Очки дій, Унікальні ефекти (як от модифікатори ініціативи).
Навички	Кожен герой має свій набір навичок, що він може розвивати та доповнювати.
Розвиток	Кожен герой має унікальне розгалужене дерево талантів. Прокачування відбувається за досвід у Таборі.
Смерть	Помираючий персонаж зникає до кінця даного забігу.

### 3.6. Артефакти та ресурси

Екіпірування	Предмети, що носять герої для отримання переваги в характеристиках чи особливих ефектах
Артефакти	Предмети, якими розпоряджається гравець. Можливе використання під час подію/бою або в таборі (залежно від типу артефакту).
Ресурси	Одноразові речі, наприклад ліки, набір для ремесла та гроші.

## 4. Сценарій

Передумови світу	<p>Колись сильне й заможне Королівство (поки без назви) тепер переживає тяжкі часи. Падіння торгівлі та внутрішні політичні конфлікти призвели до економічного занепаду. Армія ослаблена, а в народі бачиться страх та невдоволення.</p> <p>На зовнішній арені ситуація ще складніша: сусідні держави давно поглядають на виснажені території. Дипломатичні стосунки напружені, і дедалі очевидніше, що війна вже на носі.</p>
Зав'язка	<p>Розуміючи безвихідь ситуації, Король ухвалює рішення – знайти союзника, що стане опорою для відродження держави. Існує віддалене та не вороже королівство, проте шлях до нього довгий і небезпечний.</p> <p>Посланцем обрано генерала, який колись був одним із найкращих командирів корони. Після важкого поранення він був змушений піти у відставку, однак досі зберігає стратегічний талант і авторитет серед солдатів.</p> <p>Щоб уникнути привернення уваги ворожих шпигунів, генерала відправляють на завдання без офіційного супроводу армії – лише з двома вірними солдатами. Подорож починається на світанку, у суворій тиші та з легким відчуттям прохолоди.</p>
Основа	<p>Гравець керує невеликим загonom, який намагається дістатися до потенційного союзника королівства. Дорога пролягає через дикі території, розграбовані села, покинуті фортеці, що кишать розбійниками, найманцями, дикими та недуже істотами. У ході подорожі загін переживає безліч різноманітних подій, від зустрічі нових союзників до кривавих бієнь.</p>
Фінал	<p>Досягнення іншого королівства та передання послання.</p>



## 5. Стилiстика

Мальовка	Hand-drawn
Палiтра	Не яскрава, проте для запобiгання атмосфери депрcii, доволi рiзнобарвна
Музика	Мiркування вiдкладене на час розробки

## 6. Технічні деталі

Рушій	Unity Engine
Платформа	PC (Windows, MacOS, Linux)
Мова програмування	C#
Система контролю версій	Git
Інструменти для графіки	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop