



# Game Design Document: Pixel Pioner

# Обзор игры

- **Название игры:** Pixel Pioner
- **Жанр:** платформер, шутер, гонки, головоломки
- **Целевая аудитория:** Возраст 6–30 лет, фанаты ретро-стиля, ПК-геймеры
- Платформы: ПК
- **Краткое описание:** Игра про мечтательного мальчика, который попадает в мир аркадных видеоигр. Чтобы выбраться, персонажу предстоит пройти множество испытаний.

# Основные механики

- **Геймплей:**
  - Что игрок делает большую часть времени? (собирает поинты, стрельба, исследование, головоломки)
  - Уникальные особенности, чем игра выделяется? (Старые добрые аркадные игры в новом 3д формате, много разнообразных механик)
- **Управление:** (Клавиатура, джойстик)
- **Прогрессия:**
  - Как игрок развивается? (Каждый новый уровень-новая механика, ремейк старой игры)

# Сеттинг и сюжет

- **Вселенная:** (Мир игры: космос, природа, реальный мир).
- **Сюжет:**
  - **Предыстория:** (Что случилось до начала игры?) Вышла новая аркадная игра, и главный герой Вова начинает в неё играть. Его засасывает внутрь автомата
  - **Основная цель:** (Что должен достичь игрок? ) Нашему персонажу нужно вернуться в реальный мир, пройдя все уровни.
  - **Персонажи:** (Главный герой, союзники, антагонисты.) Главный персонаж: мальчик по имени Вова. Антагонисты из классических аркад.
  - **Квесты/Миссии:** Каждый уровень — ремейк классики (Pac-Man, Donkey Kong, Frogger, Zuma, Doodle Jump, Snake)



# Визуальный стиль и звук

- **Арт-стиль:** 3D с элементами пиксель-арта, казуальный визуал
- **Звуковое оформление:** Музыка и звуки в 8-bit стиле (созданы с помощью нейросетей)
- **Концепт-арты:** Современные игровые миры

# Интерфейс (UI/UX)

- **HUD:** (Что отображается на экране: здоровье, задание)
- **Меню:** (Главное меню, настройки, пауза, загрузка уровня.)
- **Управление обучением:** (Как игрок учится играть: интерактивные подсказки в начале уровня.)

# Технические требования

- **Движок:** (Unreal Engine)
- **Используемые технологии:** Нейросети для генерации ассетов и музыки
- **Музыка**
  - Suno | AI Music
- **3D модели**
  - Tripo3D
- **Референсы, наратив**
  - GPT Chat

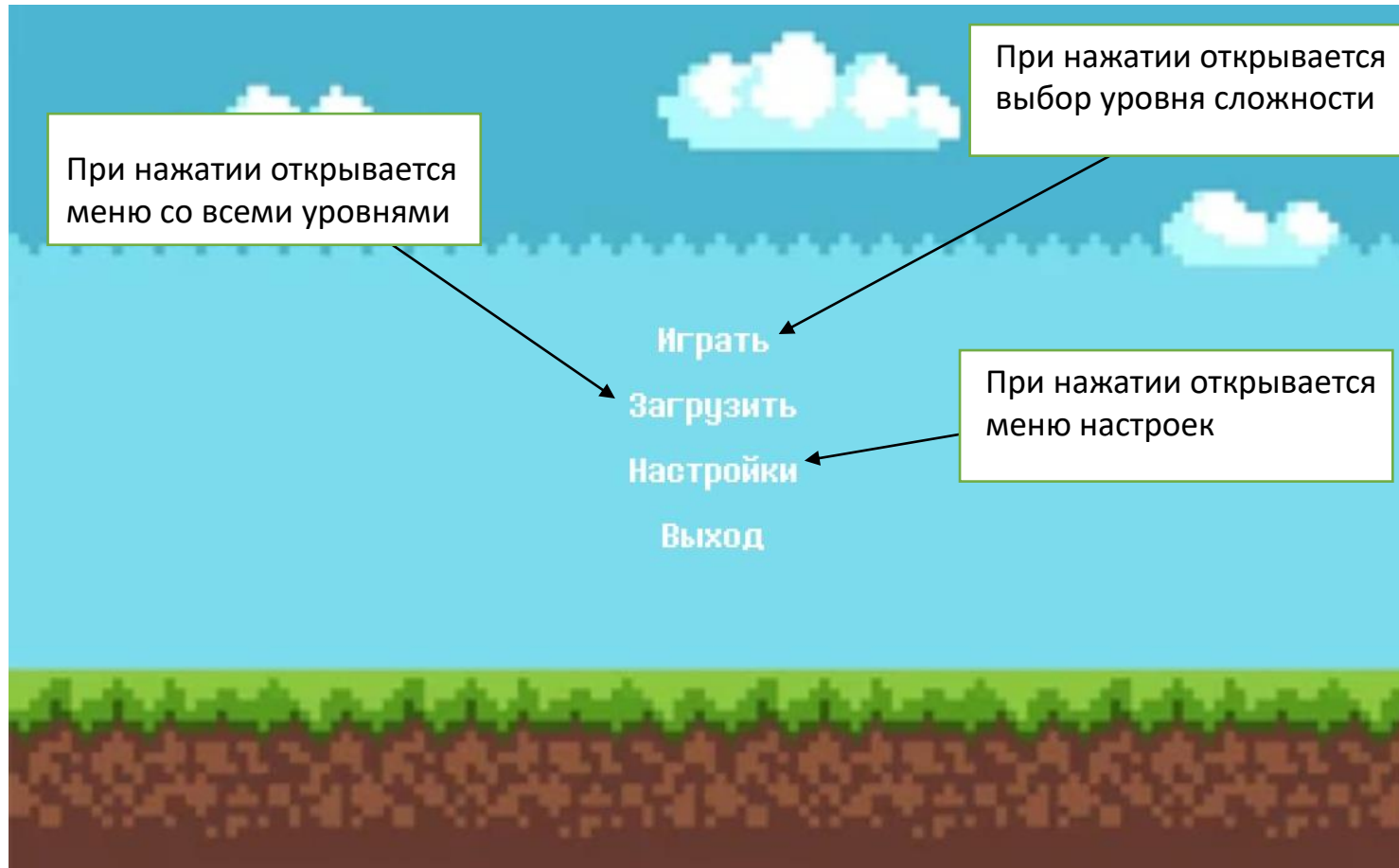
# План разработки

- Этапы:

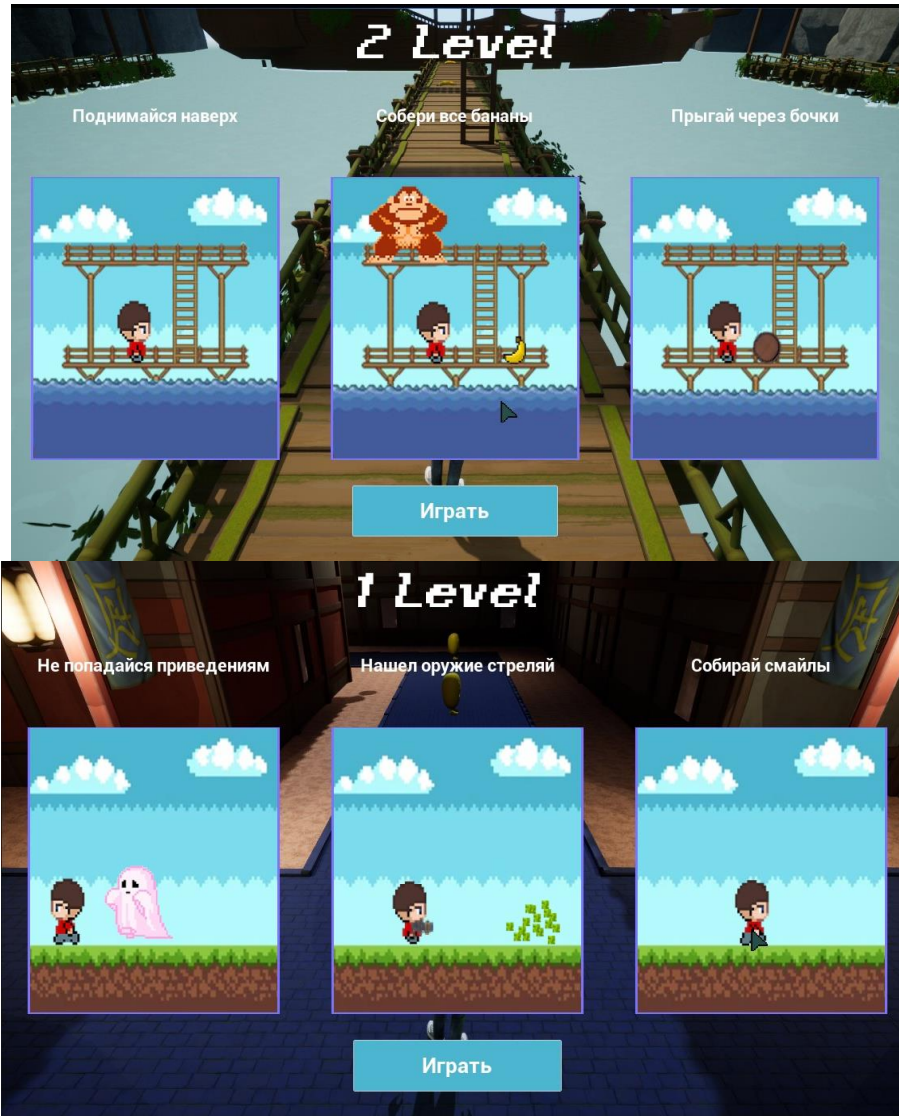
- Pre-production (концепт, прототип).
- Production (разработка механик, создание контента).
- Тестирование.
- Релиз.



# Меню



Обучение, при помощи gift  
показываем основные  
правила



# HUD

Задание на  
уровне



Основной HUD показываем  
миссию, здоровье в виде  
сердец

Отображение  
жизней

# Появление /исчезновение



При появлении делаем эффект, как герой собирается из пикселей



При смерти делаем эффект как герой распадается на пиксели



# Механика стрельбы



Создаем прицел

Меняем  
анимации и  
позы

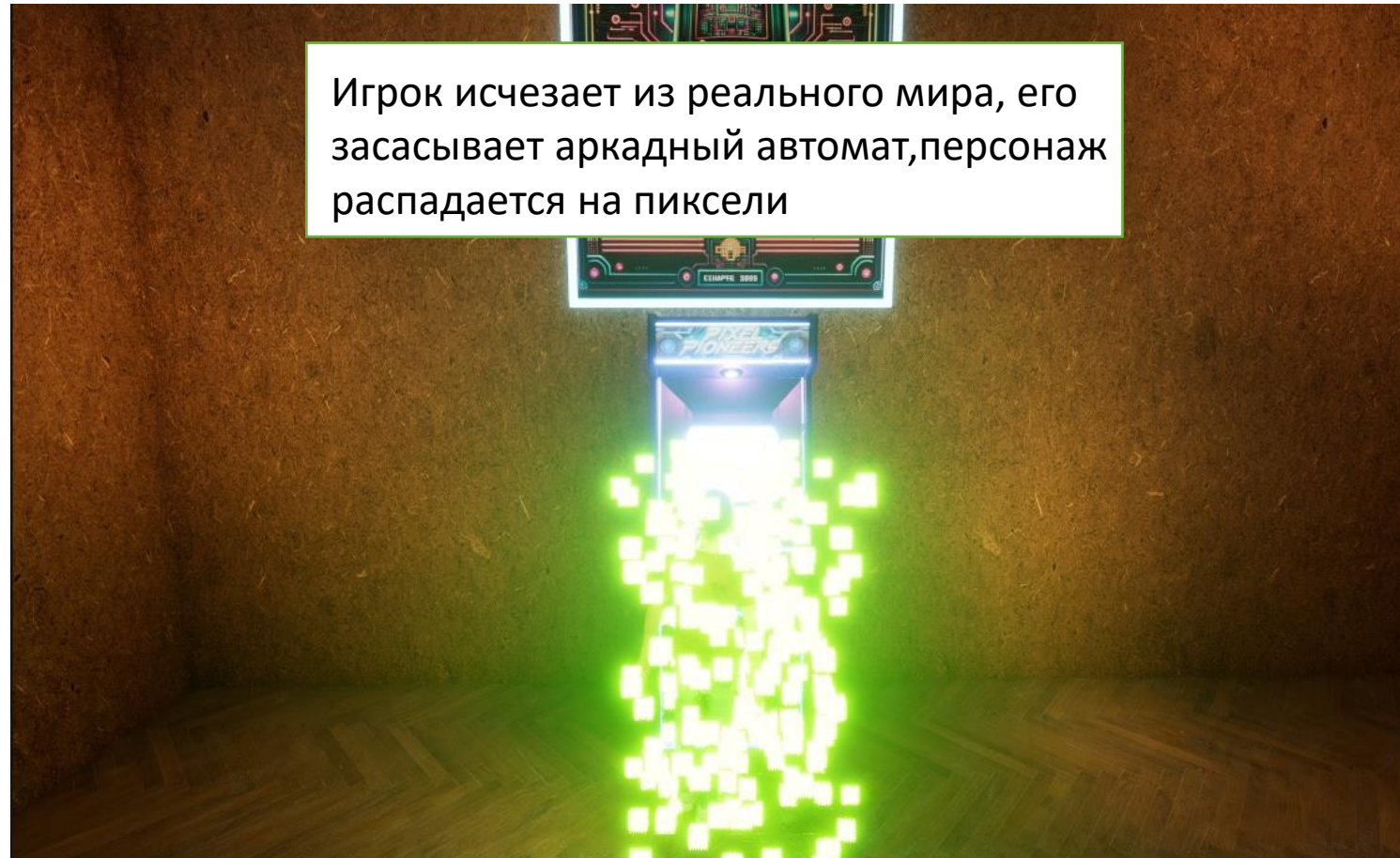
# Введение в историю

Начало игры в реальном мире, на небольшой локации. Представляем наратив нашему игроку





# Переход к основной части игры



Игрок исчезает из реального мира, его засасывает аркадный автомат, персонаж распадается на пиксели

# 1 уровень

Сохраняем идею лабиринта пакмена, но создаем современную казуальную локацию. Приведения при видимости персонажа начинают его преследовать. Вместо буста, бластер при помощи которого мы можем отстреливать приведений, через время они снова спаунятся.

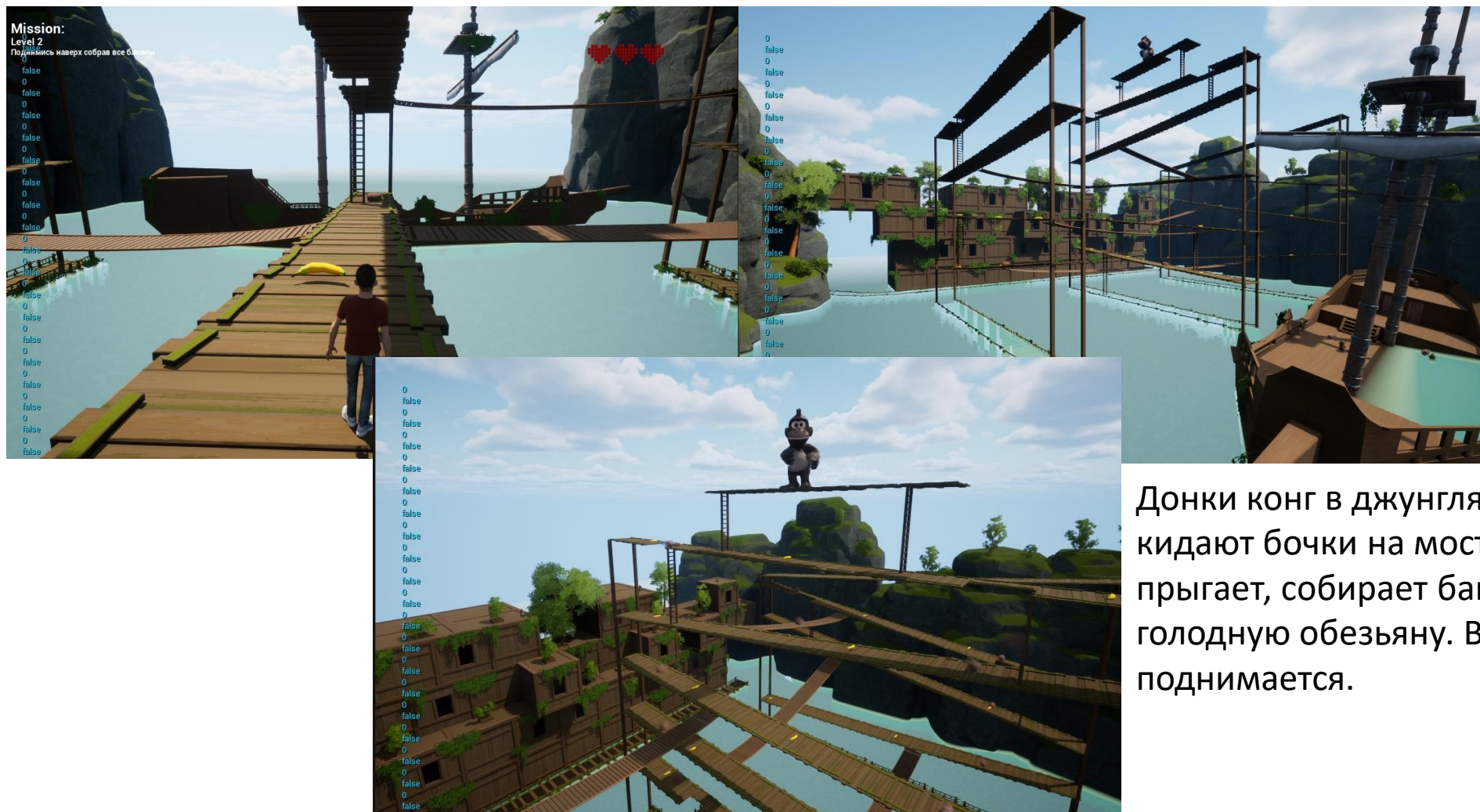


Антагонист





# 2 уровень



Донки конг в джунглях, обезьяны анимированы  
кидают бочки на мосты, герой через них  
прыгает, собирает бананы, чтобы накормит  
голодную обезьяну. Вода постепенно  
поднимается.

# 3 уровень/4 уровень



Фрогер, создаем усложнения с каждой дорогой



Дудл джамп, разнообразить плитки, одни движутся, другие статичны, 3 исчезают после того как наступили

