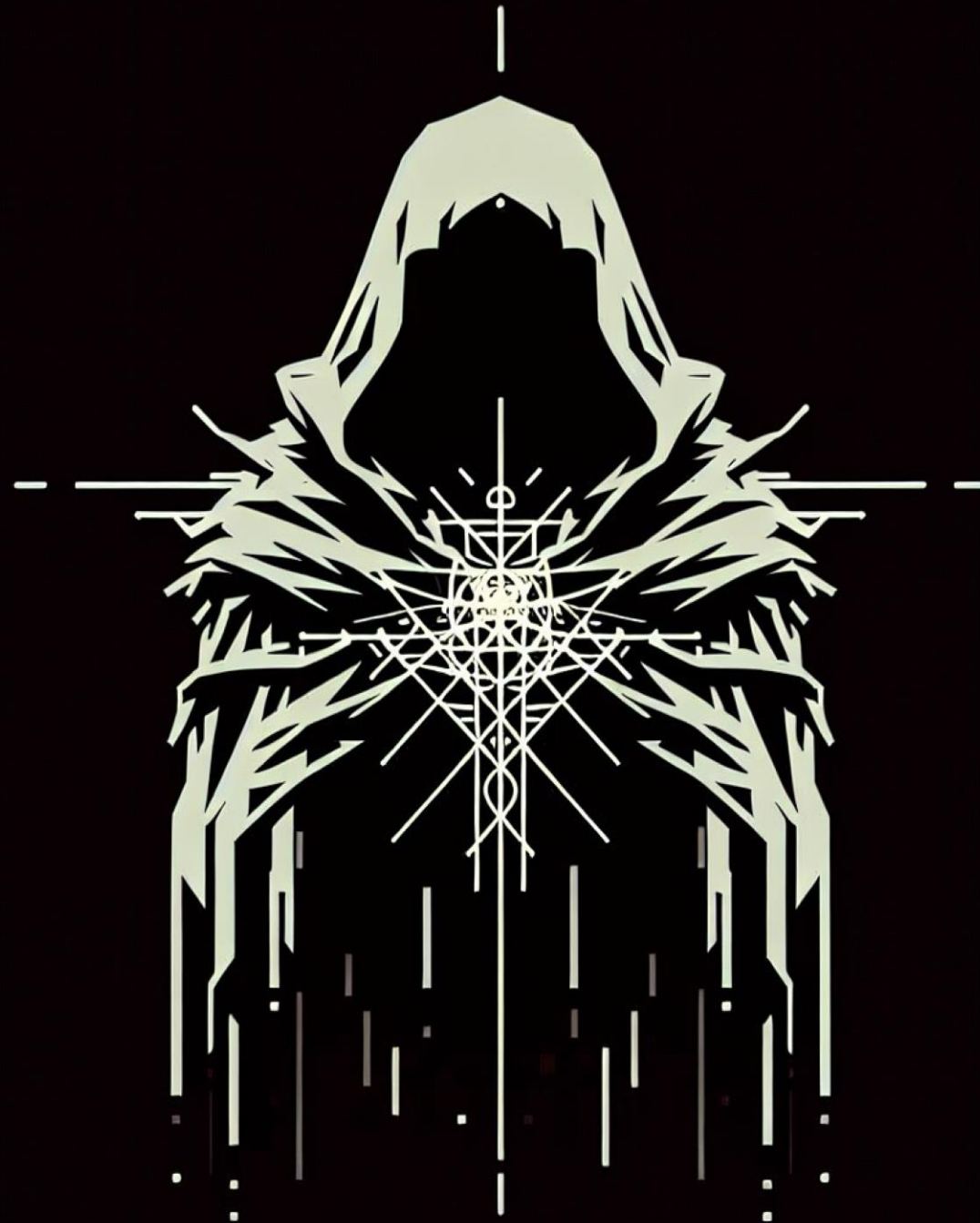


LEGOSHANDIA SOULS

Направление: Разработка игр - GameDev

Краснодар 2024



NAVIGATION

Описание проекта	01
Раскрытие концепции	02
Прогресс в период второго этапа конкурса	03
Планы развития проекта	04
Описание команды	05



DESCRIPTION

Концепция игры: Однопользовательская игра жанра roguelite. Тематика игры “Черный” по конкуренному заданию. Игроку предстоит проходить уровни, пытаясь отыскать свет.

Проект создавался на игровом движке Unity. Когда была выбрана тема, начался подбор аналогичных игр для черпания оттуда вдохновения. Основными стали Magic Survival, Vampire Survival, 20 Minutes Till Dawn. Они и стали нашими референсами.

В игре предполагается наличие локаций. Локация представляет собой поле, на котором появляются монстры. Каждую игровую сессию, далее забег, игрок начинает с 0 уровня с дефолтной способностью. По мере продвижения по локации, которая ограничена по времени, персонаж набирает уровни и открывает доступ к получению и развитию способностей.

При достижении конечной отметки времени запускается босс-файт, после прохождения которого локация считается пройденной.

В игре предполагается развитие нескольких способностей персонажа для противостояния монстрам. Позволяется наличие разных способностей в одно время. Способности имеют свой уровень с определенными коэффициентами. Развитие уровня персонажа происходит путем получения опыта, появляющегося после убийства монстров.

Управление происходит с помощью джойстика. Персонаж двигается в зависимости от манипуляции над джойстиком. Цель случайно выбирается из тех, кто попадает в зону видимости персонажа. При соприкосновении с монстрами, персонаж получает урон.

ЭТО НЕ КОНЕЦ

MAIN CHARACTER

Игровой персонаж, за которого играет пользователь. ГГ начинает каждый забег с определенной способностью. ГГ может получать уровень и развивать способности.

Характеристики ГГ:

- Здоровье
- Регенерация НР в сек
- Урон
- Шанс критического удара
- Критический урон
- Шанс уклонения
- Скорость урона
- Скорость передвижения
- Размер всей магии
- Продолжительность всей магии
- Прирост маны
- Начальная способность

MONSTERS (COMPLEXES, FEARS, BAD THOUGHTS)

Самые частые враги ГГ, их больше всего. Их предстоит убивать до босс-файта.

Характеристики монстров:

- Здоровье
- Урон
- Скорость урона
- Скорость передвижения

BOSSSES (TRAUMAS)

Конечные враги, победа над которыми необходима для открытия новых локаций.

Характеристики боссов:

- Здоровье
- Урон
- Скорость урона
- Скорость передвижения

OPENING PRINCIPLE

Есть выражение, что чужая душа - потемки. Но что, если оно применимо к определению и своей души? Персонаж попадает в свое темное сознание, полное комплексов и страхов - монстров, и травм - боссов на уровнях, которые предстоит преодолеть главному герою чтобы достичь цели: отыскать свет своей жизни и посмотреть на мир в его действительности, здоровым взглядом. Излечиться можно сказать.

Тема конкурсного задания — Черный. Мы решили раскрыть эту тему как тяжелый, темный путь к свету из глубин своего сознания. Для этого очень хорошо подходил выбранный жанр. Игра выражает борьбу с собой, со своими страхами, а развитие персонажа — получение опыта на пути к просветлению.

Также, благодаря дизайну персонажа — максимально обезличенного героя — каждый игрок сможет почувствовать себя на его месте и как бы самостоятельно пройти путь очищения.



PROGRESS

Разработка концепции (продумывание тематики, сюжета, создание геймдизайн документа)

STEP 1

5-6 апреля

Разработка дизайна, подробное продумывание UX/UI

STEP 2

6-9 апреля

Разработка приложения, билд проекта, выгрузка apk

STEP 3

9-15 апреля

PLAN

Перспективы разработки

Добавление новых локаций.

Добавление альтер-эго персонажей.
По открытию достижений
открываются альтернативные
персонажи, которые начинают с
определенной способностью.

Добавление энциклопедии, в
которой можно будет почитать о
характеристиках способностей.

Добавление магазина, в котором
игрок сможет купить альтер-эго.

Добавление новых способностей.
Добавление возможности комбо
способностей и предметов, их
усиливающих.

“Темные” уровни, в которых вокруг
ГГ есть небольшая освещенная
область. Её можно увеличить при
получении уровня

LEGOSHANDIA — наша адекватная, как было сказано в описании, команда состоит из 3 человек, увлекающихся разработкой приложений, программированием и любовью к легушкам.



Носков
Владимир

Кэп, Лиса

Разработка
структуры,
программирова
ние приложения



Десятникова
София

Камень, Вжаба

Дизайн UX/UI,
продумывание
лора и механик



Рябинин
Никита

Nipe Midori

Работа с
нейросетями,
подготовка
спрайтов,
тестирование
приложения

Ссылка с видео геймплея игры:
ССССССССССССССССССССССССССССССССЫЛКА!

ССССССССССССССССССССССЫЛКА!

