

Проект «Без названия»

Версия 0.1

05.05.2023

Трепаченко Тимофей

Марьян Екатерина

1. Спецификация

1.1 Концепт

Action RPG, вдохновлённая The Legend of Zelda: A Link to the Past, в которой игрок управляет несколькими героями, которых он может переключать во время игрового процесса.

1.2 Сеттинг

Гейроческое фэнтези в средневековом сеттинге(ещё не уверены).

1.3 Игровая структура

Мир будет состоять из нескольких больших локаций, перемещение между которыми будет осуществляться через карту мира или специальные проходы.

1.4 Действия игрока

Игрок будет исследовать мир, постепенно открывая локации и новых персонажей, сражаться с противниками, искать секреты и разгадывать загадки. Также игрок сможет прокачивать характеристики своих персонажей за полученный за различные действия опыт. Возможно, будут присутствовать мини-игры.

2. Графика

2.1 Поверхность(фон)

Во время основного игрового процесса ландшафт будет виден исключительно сверху. Будут нарисованы различные фоны для разных локаций. Всё будет выполнено в пикельном стиле.

Изображение будет сдвигаться в сторону, противоположную движению игрока, который будет находиться преимущественно в центре экрана.

2.2 Объекты

Объекты будут спрайтами, нарисованными в пикельном стиле. При заходе игрока за некоторые объекты в игровом мире, они будут становиться полупрозрачными.

2.3 Интерфейс

На экране будет изображена следующая информация:

- здоровье персонажа;
- мана или выносливость персонажа;
- шкала суперсилы;
- выбранное оружие, способность;
- выбранный персонаж.

3. Геймплей

3.1 Мир

Мир будет открытым для исследования, но доступ к некоторым локациям будет открыт не сразу. Будут присутствовать как большие и открытые локации, так и коридорные “подземелья” внутри этих локаций. Само перемещение по миру будет организовано с помощью перемещения на карте мира, которая будет открываться при выходе за края локации. В некоторых местах, возможно, будут проходы из одной локации в другую, реализованные через выход за границу экрана. Полную карту можно будет посмотреть в меню или с помощью особого предмета.

3.2 Объекты

В роли объектов будут выступать NPC, противники, здания, предметы в мире, с которыми можно будет взаимодействовать(сломать, поднять и т.п)

3.3 Предметы, оружия и артефакты

В мире можно будет найти разные предметы, которые можно будет использовать через инвентарь. Например, предметы, восстанавливающие здоровье и ману. Героям можно будет менять оружие и броню, подходящие их классу. Также можно будет надевать артефакты, которые будут повышать характеристики персонажей.

3.4 Персонажи

Будет как минимум 3 персонажа разных классов кроме начального, которые будут постепенно появляться во время прохождения и присоединяться к игроку, каждый со своими уникальными способностями. Одновременно в отряде может находиться 4 персонажа. Их способности можно прокачать за опыт, который даётся за различные действия игрока, совершенные определённым героем. Некоторые характеристики будут прокачиваться сами, без вмешательства игрока.

3.5 Управление

Управление будет осуществлено клавиатурой, но в различных меню можно будет использовать компьютерную мышь.

Будут осуществлены следующие действия:

- перемещение игрока;
- основная атака(оружием);
- дополнительная атака(способность);
- суперсила;
- смена персонажа;
- взаимодействие с объектами и предметами(открытие сундука, поднятие предмета(артефакта, оружия и т.п), поднятие и бросок небольшого объекта(бочки, ящика и т.п.);
- бег;

- красться;
- открытие меню;
- навигация в меню.