Дизайн документ

ОБЗОР

Название игры : The Hermitage

Команда : Mil\_leR (Mark Kutsenosov)

Оглавление

[Игровая концепция 2](#_Toc211637982)

[Ядро геймплея 3](#_Toc211637983)

[Цели игрока 3](#_Toc211637984)

[Сложность 3](#_Toc211637985)

[Мотивация игрока 3](#_Toc211637986)

[Таймлайн игры 3](#_Toc211637987)

[Механики 3](#_Toc211637988)

[История 3](#_Toc211637989)

[Сюжет 3](#_Toc211637990)

[Лор 3](#_Toc211637991)

[Карта игрового процесса 3](#_Toc211637992)

[UI 3](#_Toc211637993)

[Другие идеи 3](#_Toc211637994)

# Игровая концепция

Введение

Вы отшельник, живущий в небольшой бревенчатом доме. У вас есть рюкзак, в котором вы носите все свои повседневные вещи с собой, когда отходите далеко от дома. Также у вас есть ружьё, к которому осталось малая горсть патрон. Вы берёте его с собой, когда уходите в лес. На случаи нападения медведя или другого представляющего опасность зверя.

Проходит обычный, ничем непремечательный день, как после пробуждения вы замечаете, что из вашего рюкзака сочится неведомая чёрная жижа. Заглядывая внутрь вы наблюдаете видоизменённый компос с надписью «Иди». Стрелка, указывающая на север ярко сияет синим цветом.

Общие данные

Жанр : Выживание

Число игроков : Один

Целевая аудитория :

Язык : Русский, Английский

Игровой движок : Unity

Информация об игроке

Персонаж : 34 летний Джордж Оруэлл. В симуляции: отшельник с густой бородой, тёно-коричневыми волосами. В реальности: такая же внешность, но без бороды. Практически не имеет никаких связей, кроме старого друга, с которым он редко общается.

Камера: Вид от первого лица

Управление: wasd + shift + mouse

Особенные механики и идеи

1. Игра поделена на два этапа наподобие Inscription

1 Этап

1. Идёт как обычная выживалка, ничего удивительного не происходит. Но спустя 1 игровой день происходит нечто странное: компас покрылся глюками и на нём стало написано «Иди», и по мере хода времени он начинает общаться. Чем дальше игрок отходит от спавна, тем более глючным мир становиться. Появляются глючные, изуродованные звери, что от боли и страданий стали только агрессивнее и опаснее, плюс из-за уродств они теперь не могут нормально охотиться на свою привычную добычу, поэтому игрок становиться шансом на то, чтобы отдалить смерть от голода.
2. Также в 1 этапе будет бесконечный процедурно-генерируемый 3д мир. Однако, чтобы перейти на следующий этап ему необходимо преодолеть около 30 км в одну сторону.

2 Этап

1. схож с PonyIsland, также, как и там, есть файловая система и интерфейс ос пк. Игрок знакомиться с людьми, что остались заточены в пк, и должен запустить программу по прекращению тестирования и вернуться в реальность. Также на этом этапе можно будет найти секретные файлы, поясняющие сюжет.

# Ядро геймплея

## Цели игрока

## Сложность

## Мотивация игрока

## Таймлайн игры

## Механики

# История

## Сюжет

*\*Читайте в отдельном документе*

## Лор

*\*Читайте в отдельном документе*

# Карта игрового процесса

# UI

\*Требуется указать, какой интерфейс видит игрок. Все окна, кнопки на них, переходы между окнами и т.д. указать в упрощённых рисунках

# Другие идеи