**Общая информация.**

*- Название   
- Платформы   
- Возраст целевой аудитории   
- Возрастной рейтинг   
- Планируемая дата публикации / издания   
- Конкуренты и вдохновители   
- Титульная картинка, концепт арт   
- Контактные данные*

**Краткое описание сюжета.**

*Начало; середина; концовка. Всего несколько параграфов.*

*Игровой процесс / поток. Например, Лара Крофт: 3Д игра-платформер, где Лара — археолог, путешествует по храмам в джунглях и пустынях в поисках древнего артефакта, который поможет ей найти следы её потерявшейся матери. Это описание содержит много информации — кто герой, какой вид камеры, жанр игры, где происходят события, цели игрока.*

*Описание списка локаций и особенности геймплея в них. Какие преграды будут у игрока и как он их будет преодолевать? Как работает система развития и наград? Как развивается игрок по мере развития преград? Как геймплей завязан на историях? Как происходит переход между уровнями? Решением пазлов или победой над боссами? Какое условие победы в игре? Спасти мир? Найти клад? Собрать 100 монеток? Убить всех врагов?*

*Ключевая цель — провести читателя через весь игровой опыт игрока от начала до конца.*

**Детальное описание персонажа.**

*Нужны только те подробности, которые влияют на сюжет, геймплей или атмосферу. Если группа крови ни на что не влияет — не писать об этом. Концепт арт персонажа очень помогает на этом этапе. Как он выглядит?*

*Предыстория, прошлое героя. Как он оказался в текущем затруднительном положении? Как он реагирует на сложности и решает их, какой его типаж? Например, Кратос из Бога Войны «брутален», и это отражается на всех его поступках в игре, даже как открывает сундуки. Как особенности героя влияют на его навыки и боевые умения? Какое у него соответствующее снаряжение? Можно проиллюстрировать картинкой карту управления персонажем.*

**Геймплей.**

*Нужно описать процесс игры с точки зрения жанра.*

*Состоит ли игра из кучки уровней или определённых глав? Какие у игры фишки и особенные суперкрутые уровни и задания? Все наиболее прикольные фишки игры должны как можно сильнее заинтересовать читателя. Здесь полезны диаграммы и концепт арты для иллюстрации особенно сложно описываемых элементов. Также надо описать технические ограничения и особенности использования платформы, чтобы читатель мог понять для каких систем эта игра будет подходить. Есть ли в игре мультиплеер? Чем должна управляться?*

**Игровой мир.**

*Описания и изображения мира. Список локаций. Краткие описания, что игрок в этих локациях найдёт. Какое настроение будет передаваться в каждой локации? Какая музыка будет использоваться? Как локации будут соединены между собой и с игроком? Будет уместна простая карта или диаграмма переходов с локациями.*

Япония времён Сацумского восстания. Локации:

1.Деревня(этническая музыка Японии, только японские народные инструменты)

2.Дворец императора(<https://youtu.be/rUPUUQblDcQ> вполне подойдут гигантские барабаны что бы придать величия локации)

3.Буддийский храм(атмосфера просвящения, возможно подойдёт какая нибудь медитационная музыка, музыка Тибета <https://youtu.be/glYDMY_cJj8>)

Референсы локаций можно посмотреть по историческим фильмам о Японии, храмы сохранились до сих пор.

**Игровой опыт.**

*Как обеспечивается гештальт в игре (Целостность + завершённость)?*

*Что игрок видит первым при старте? Какие эмоции и настроение должна создавать игра? Как музыка и звуки способствуют нужной атмосфере? Как базовая навигация в игре?*

**Игровая механика.**

*Примеры механик (средства взаимодействия персонажа с миром): двигающиеся платформы; закрывающиеся двери; скользкий лёд; качающиеся канаты.*

*Опасности и ловушки — средства, которые мешают игроку и могут его убить, но при этом не обладают интеллектом: шипы; лава; пропасть; качающиеся лезвия; электрические поля. На данном уровне документации достаточно описать 3 таких опасности для примера.*

1. Катана(Бонусные атаки – нарезание врагов)
   1. Режущие атаки
   2. Спешал – втыкаем в землю молния в направлении врага по земле
   3. Спешал – нарезает врагов на колбасу
2. Браслеты
   1. Выстрел спелом
   2. Спешл
3. Молот
   1. Удары отбрасывающие врагов(регдол)
   2. Спешал – удар в землю с волной которая отбросил и застанит всех врагов
   3. Возможность бросить как молот тора с возвратом(игрок управляет рукой куда он летит, траектория)
   4. Апгрейд(Мьёлнир) – пока молот летит выпускает молнии, поражает врагов

**Враги**

*Это опасности с искусственным интеллектом. Каких врагов встречает игрок, чем они уникальны? Как игрок сможет бороться с ними?*

*Боссы. В каких локациях они появляются? Как игрок должен их побеждать? В чем их фишка? Что игрок получит за победу над боссом? Концепт арты боссов будут также к месту. Например, для ММО-качалки доступ к бою с боссом нужно заслужить лояльностью к игре: Заходить 5 дней подряд в игру и выполнять определённое действие (хотя бы одно сражение) и тогда на 6 день он получает возможность сразиться со сложным боссом.*

*Поражение даёт небольшие, но гарантированные бонусы в зависимости от уровня почти победы. Победа даёт значительный дополнительный бесплатный бонус, например, в виде очередного крючка (польза только для гильдии, а не просто личная — социальная значимость). Бесплатность компенсируется необходимостью большей частоты заходов и возвратов, а также ограниченной частотой для повтора события.*

1.Самураи(опасные быстрые)

2.Ниндзня(скрытные, не вступают в ближний бой)

3. Бандиты(тупые агрессивные)

**Сюжетные ролики**

*Они есть в игре? Как они будут показываться? Видеоролики, флэш анимация, внутриигровые сцены на движке игры, слайдами с картинками. Когда они будут показываться? (между уровнями, в процессе игры). Для отсылок можно упомянуть примеры из фильмов.*

**Бонусные материалы**

*Что убедит игрока продолжить игру после победы? Открытие нового режима или Игра+. Или игра в мультиплеере. Или скачиваемый контент. Или эпизодический контент и спец-события.*

*Сюда же входят дополнительные ДЛС и обновления. Можно указать планируемое время поддержки игры после релиза.*