

# Дизайнерский документ

## ОПИСАНИЕ

Игра rogue-like про гуся-обнимуса, которого выбросили хозяева на мусорку. Его задача, а, соответственно, игрока, найди для гуся новых хозяев. На пути гуся будут препятствия в виде брошенных игрушек, которые стали злыми и хотят сделать такого же и гуся. Гусю придётся отбиваться от них.

## БАЗОВЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

В игре присутствует лишь один режим - режим прохождения уровней, которая состоит из волн (в прототипе присутствует всего лишь один уровень)

1. Игрок может свободно перемещаться по локации, которая огорожена невидимой коллизией

1.1. [стик] - перемещение

1.2. [кнопка смена оружия] - смена оружия

1.3. стрельба происходит автоматически

2 Игрок должен собирать перья

2.1 Игрок получает за это новое оружие

2.2. Игрок получает за это улучшение характеристик

## ЭСТЕТИКА

Ощущение потерянности, находясь на мусорной улице после того как гг выкинули из теплого дома, вперемишку с палитрой теплых тонов, создающих ощущение надежды и стимул не останавливаться!!! Музыка - драйвовая

Фоновая локация + мусор  
игровая зона асфальт с мусором(продумаем потом)

## ИСТОРИЯ

Главный герой - гусь-обнимусь

История: гусь-обнимусь был любимой игрушкой в семье, но пришло время выбросить ненужные вещи. Под эти вещи попал гусь. Гусь очень обижен этим и хочет найти новый дом, где его будут любить. На пути гуся будут попадаться давно уже выброшенные игрушки, которые стали злыми и хотят сделать таким же гуся. Главная цель гуся - отбиваться от злых игрушек, пытаясь найти новый дом.

## - ОПИСАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ УРОВНЕЙ

Игра состоит из двух уровней.

Первый уровень включает в себя сражение с врагами в ограниченной области. Важно продержаться заданное время, чтобы пройти уровень.

Второй уровень реализует те же правила, но содержит босса на последней волне уровня. Волна с боссом не предполагает таймера. Уровень заканчивается, когда игрок уничтожает босса.

## - UI и HUD

Начальное меню будет содержать кнопки “Выход из игры” и “Начать игру”. Меню появляется единожды при запуске игры.

Интерфейс игрока в процессе прохождения будет содержать:

1. Шкалу здоровья
2. Шкала прогресса по собранным перьям (перья - собираемые предметы для разблокировки нового оружия и получения бонусов к характеристикам гуся)
3. Таймер волны (когда таймер закончится, волна завершится)
4. Кнопка паузы
5. Стик для перемещения (элемент для управления игроком)
6. Кнопка смены оружия (элемент для управления игроком)

Окно паузы будет содержать кнопки “Выход из игры” и “Продолжить игру”.

По окончании волны или уровня откроется промежуточное окно с кнопками “Далее” и “Выход из игры”.

## - БАЛАНС

Формулы будут использоваться при расчете бонусов:

1. Ускорение игрока (Скорость игрока, увеличенная на 15%)
2. Увеличение частоты выстрелов оружия (Частота выстрелов, увеличенная на 10 процентов)
3. Урон игрока (Будет увеличиваться на 10%)

С каждой новой волной урон, который наносят враги, будет увеличиваться на 10 процентов.

## - ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Главный герой - ламповый гусь-обнимусь - передвигается, стреляет во врагов, собирает перья для получения оружия и увеличения своих характеристик

## - ТИПЫ NPC

Враги:

- кролик - обычный юнит со средним количеством здоровья, урон наносит при столкновении с гусём
- солдатик - дальнобойный юнит с малым количеством здоровья, урон наносит на определённом расстоянии
- горилла - обычный юнит с количеством здоровья выше среднего, скорость передвижения меньше, чем у кролика, урон наносит при столкновении с гусём
- большой медведь - босс - медленный и “жирный” противник в конце уровня

## - РОЛИ

Тимофей Варнаков: тим-лид, программист

Илья Рагейшес: программист, тестер

Игорь Дуденко: программист, звукорежиссёр, дизайнер

## - ТРЕБОВАНИЕ К РАЗРАБАТЫВАЕМОЙ ВЕРСИИ

Обязательные задачи:

- Интерфейс:
  - Шкала здоровья
  - Стик для передвижения
  - Меню паузы
  - Меню между волнами
- Главный герой:
  - Передвижение
  - Получает урон
  - Здоровье
  - Автоматическая стрельба
- Враги:
  - Здоровье
  - Движение на главного героя
  - Враги: кролик и солдат
  - Солдат автоматически стреляет в гг
- Карта:
  - Реализация сцены со спрайтами
  - Коллизия
  - Фиксированная камера
  - Таймер окончания волны
  - Смена уровней
  - Статический класс для сохранения

#### Дополнительные задачи:

- Интерфейс:
  - Шкала прогресса перьев
  - Кнопка смены оружия
- Главный герой:
  - Смена оружия
  - Собираение перьев
  - Применение бонусов после сбора определенного количества перьев
  - Автоматический подбор после сбора определенного количества перьев
- Враги:
  - Враги: горилла
  - Босс: медведь
  - Выпадение перьев после убийства врагов