

GDD



Wanderer

Все параметры и цены указанные в документе - условны и в дальнейшем должны быть отбалансированы.

Оглавление

1 Введение

1.1 Основные задачи игрока

1.2 Жанр и аудитория

2 Основной геймплей

2.1 Core-Loop

2.2 Game-Loop

2.3 Основные механики

2.3.1 Механика передвижения

2.3.2 Механика атаки (боя)

2.3.3 Механика параметров персонажа

2.3.4 Механика карт

2.3.5 Механика получения наград

3 Геймплейные элементы

3.1 Виды скиллов

3.2 Виды противников

1 Введение

1.1 Основные задачи игрока

Основной задачей игрока, является битва персонажа против монстров, установленных заранее на картах, на каждом уровне с помощью предварительной подготовки и последующей покупки/апгрейда скиллов.

1.2 Жанр и аудитория

Данная игра принадлежит к жанрам Roleplay, Roguelike, Action, Casual.

Основной аудиторией являются игроки, соответствующие психотипам: killer, achiever, explorer.

2 Основной геймплей

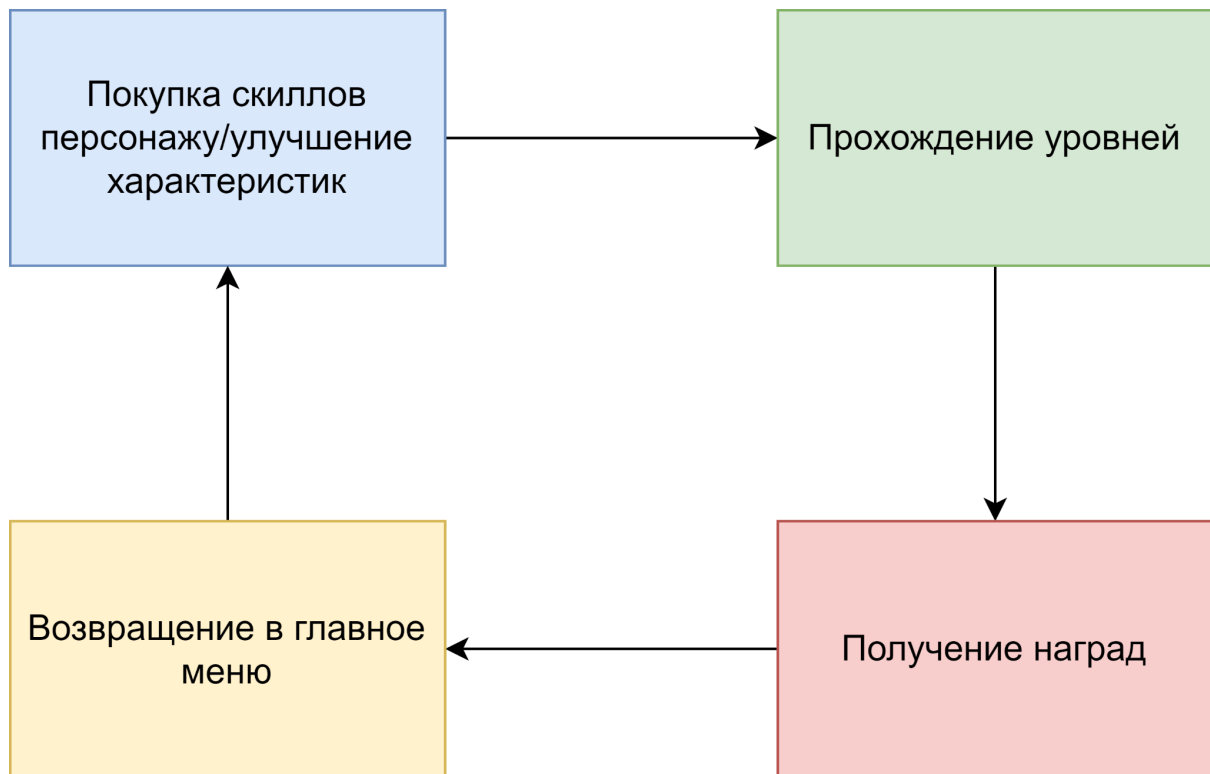
Основной геймплей представляет собой ролевую игру с прокачкой как скиллов, так и аккаунта.

После выбора персонажа из предложенных, игрок выбирает необходимые для игры скиллы и покупает их на имеющуюся софт-валюту.

Игрок перемещается по карте и вручную убивает монстров, с которых могут упасть софт-валюта и некоторые одноразовые скиллы.

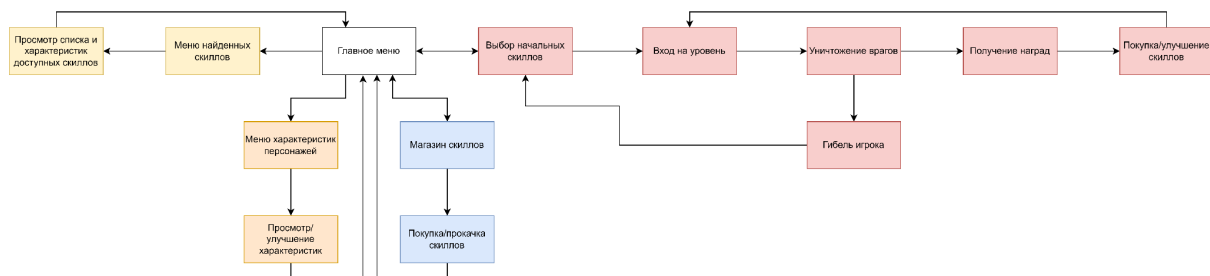
Если персонаж игрока будет убит, он теряет полученные и купленные скиллы, и начинает прохождение уровней заново. Игрок получает возможность выбрать нового персонажа и заново купить скиллы, на накопленную софт-валюту.

2.1 Core-Loop



Core-Loop

2.2 Game-Loop



Game-Loop

2.3 Основные механики

2.3.1 Механика передвижения

Управление персонажем происходит путем интерактивного джойстика в левой части экрана, задерживая который, игрок может выбирать направление движение своего персонажа.

Персонаж всегда находится в центре экрана игрока. Т.е. камера всегда передвигается одновременно с передвижением игрока.

В правой части экрана у игрока есть иконка, нажав на которую, персонаж совершает рывок на короткое расстояние, по направлению его движения.

2.3.2 Механика атаки (боя)

При приближении врагов в зону радиуса атаки персонажа, он автоматически атакует ближайшего.

Подобный принцип действует и в отношении врагов.

В случае, если персонаж имеет дальние атаки, то он атакует ближайшего, в радиусе атаки, доступного вражеского юнита.

Вражеский юнит погибает в случае потери всех своих хитпоинтов.

Когда количество очков здоровья персонажа опускается ниже нуля - он погибает и возвращается в главное меню для подготовки к новому прохождению.

2.3.3 Механика параметров персонажа

Персонаж экипирован топором и одет в латные доспехи.

Имеет смысл возможности введения функции параметров каждого персонажа, которые зависят от изначальных показателей и временных усилений с помощью каких-либо скиллов.

Примеры параметров персонажей:

- Здоровье (количество очков здоровья у персонажа)
- Основная атака (отвечает за величину урона наносимую персонажем физ. атаками или скиллами)
- Скорость атаки (значение скорости основной атаки - количество ударов/выстрелов в секунду)
- Шанс критического удара
- Критический урон
- Защита (количество очков защиты, блокирующие какое-то значение входящего урона ~ 5 показателей защиты блокируют 1 единицу входящего урона)
- Скорость (скорость передвижения персонажа)
- Дальность атаки (дальность основной атаки персонажа)
- Радиус Атаки (отвечает за максимальный угол атаки персонажа)

2.3.4 Механика карт

На каждой проходимой игроком карте есть вход и выход. Карты генерируются случайным образом. По своей структуре они схожи, но различаются декорациями.

Первые 10 уровней, карты имеют летнее время года (зеленые деревья, трава, камни, кусты, цветы и т.д.). Следующие 10 уровней - осеннее время года (растения коричнево-красно-желтого оттенков и т.д.). И так каждые 10 уровней.

Также, каждые 10 уровней на карте появляется только 1 босс с усиленными характеристиками и соответствующим боссу внешним видом. После убийства которого, игрок получает дополнительные очки опыта аккаунта и софт-валюту.

2.3.5 Механика получения наград

После убийства каждого 3-го вражеского юнита, с него выпадает монета, которая пополняет счет софт-валюты на 25 единиц. На одном уровне выпадает от 2-х до 7 монет.

После завершения каждого 3-го уровня, игрок получает определенное количество софт-валюты (также можно осуществить получение дополнительной награды, после просмотра рекламы)

После чего, перед игроком появляется окно с перечнем доступных скиллов для покупки/улучшения за софт-валюту.

3 Геймплейные элементы

3.1 Виды скиллов

В правой части экрана находятся 3 клавиши отвечающие за - скилл передвижения, активный скилл, дебафф. Некоторые скиллы могут быть одноразовыми и выпадать после смерти врага, шанс их выпадения 30%. Все скиллы данного типа будут указаны в таблице.

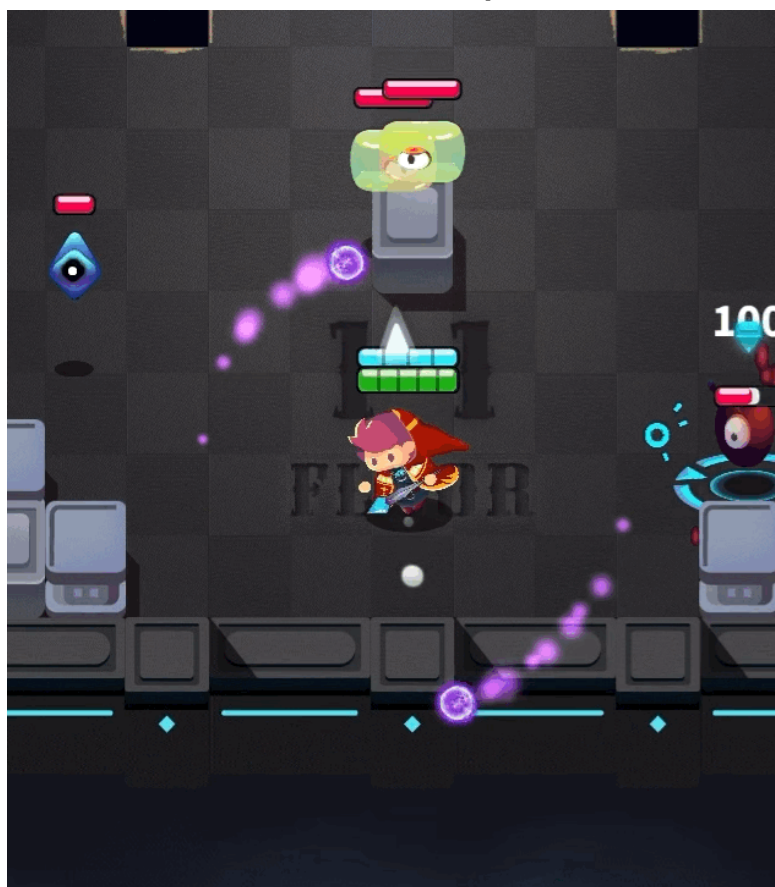
На данном моменте добавляются [следующие скиллы](#), помимо имеющихся:

- скиллы связанные с передвижением - 3 шт;
- активные скиллы - 3 шт;
- пассивные скиллы - 6 шт.

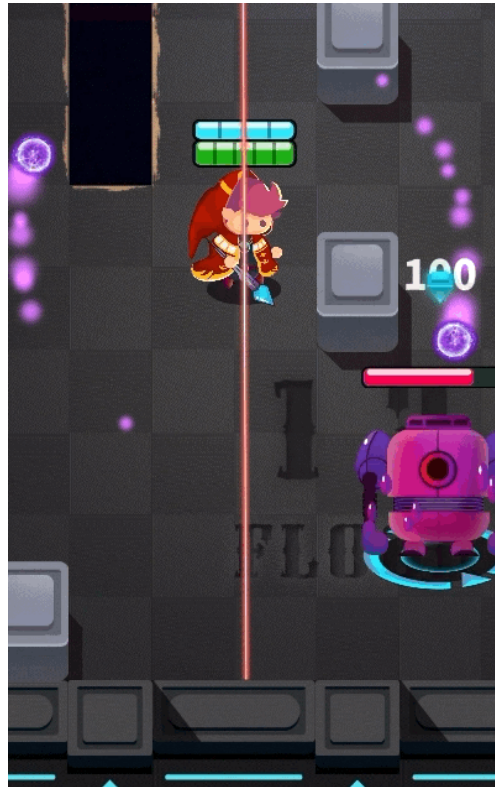
Также, для каждого скилла создана [прогрессия](#).

Механика работы некоторых скиллов:

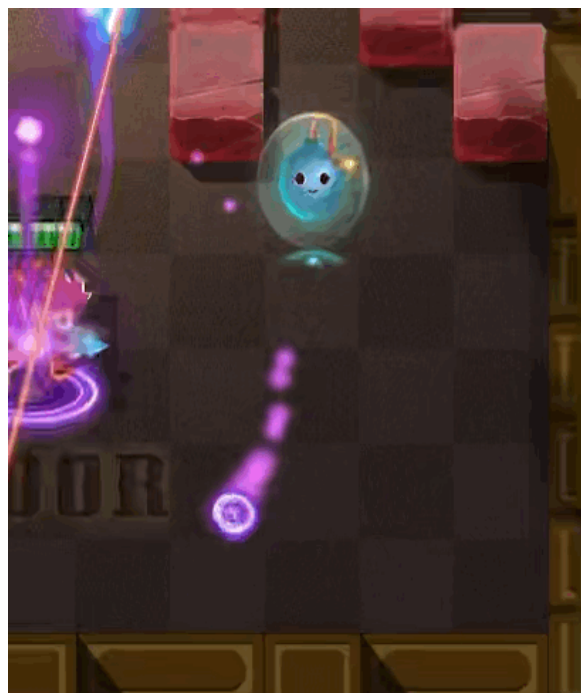
Ледяные топоры



Темный взрыв щита



Крио-бомба/Подбор некоторых скиллов

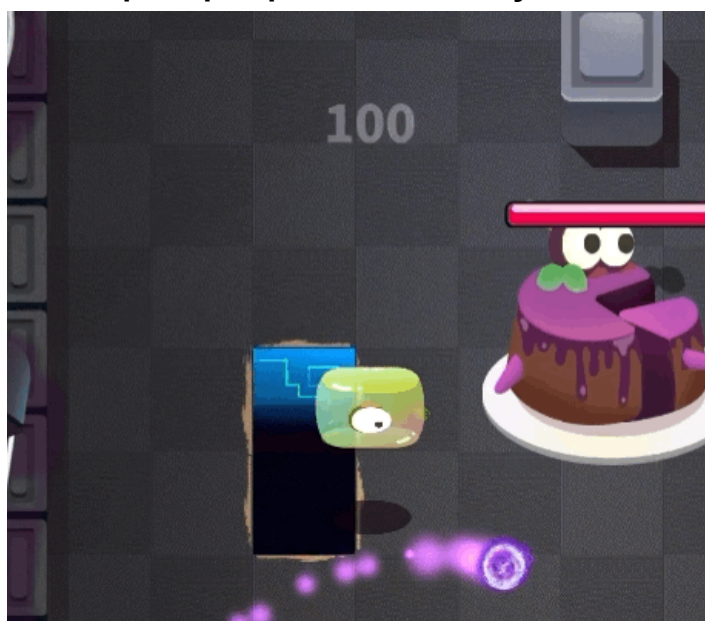


3.2 Виды противников

На данных таблицах обозначены доступные mobs, их навыки, характеристики и краткое описание внешнего вида.

- Обычных моба - 4 шт;
- Боссов - 1 шт.

Пример взрыва скелета-лучника



Пример разделения медведя после смерти

