

ГДД



Game Design Document

v0.6 — системы дохода и сюжетные линии

1. Концепция

После смерти дяди на тебя ложится его огромный долг. Чтобы выжить, ты спускаешься в пещеры, добываешь ресурсы и берёшься за любую работу. Со о тайне дяди и тёмных секретах Бальтазара(Тот кто проклял вашу семью).

Жанр и вдохновение

- Смесь The Loopy Adventure и Elaria
- Top-down 2D с боёвкой в стиле Terraria
- The Legend of Zelda: Minish Cap / Ocarina of Time
- Stardew Valley — ритм жизни, давление времени

Два пути к победе

- **Путь выплат** — регулярно добывать ресурсы и гасить долг. Долго, стабильно.
- **Путь риска** — взяться за сюжетную линию, получить огромную единовременную награду.

5. Игровой цикл

5.1 Структура дня

Фаза	Где	Что делает игрок
День (7 действий)	Любая локация	Добывает ресурсы, сражается, берёт квесты
Ночь (3 действия)	Текущая локация	Спать (+НР), обыск, ночные враги
Деревня (в любой момент)	Деревня	Продаёт ресурсы, крафтит, платит долг, берёт квесты

5.2 НПС деревни

НПС	Роль	Что даёт игроку
Торговец	Покупает травы/грибы/кости/слизь	Основной доход с поверхности
Кузнец	Покупает руду/дерево, крафтит снаряжение	Доход из пещер + прогрессия
Бальтазар	Принимает выплаты долга	Главный антагонист-механик
Старейшина	Даёт лор, запускает линию принцессы	Сюжетная прогрессия
Ормус (коллекционер)	Покупает реликвии	Линия артефактов, крупный доход
Гильдия охотников	Заказы на убийство	Стабильный боевой доход
Доска задач	Случайные задания	Разнообразие, дополнительный доход
Рейнард (скрытый)	Информация о Бальтазаре	Запускает линию брата

5.3 Структура мира

- **Слой 0 — Деревня** — все НПС, торговля, квесты, выплаты долга
- **Слой 1 — Поляна и Лес** — поверхностные ресурсы, слабые враги, вход в пещеры
- **Слой 2 — Пещеры 1–12** — медь, железо, золото. Основной доход игры
- **Слой 3 — Бездна** — кристаллы, принцесса, финальные боссы

6. Снаряжение

6.1 Оружие

Оружие	Атака	Удары/ход	Крафт (злт + ресурсы)
Нож (стартовый)	1	3	Бесплатно
Медный меч	2	2	120 злт + медь x5
Железный меч	3	2	280 злт + железо x4
Копьё	3	1	220 злт + железо x3 + дерево x4
Золотой меч	5	2	600 злт + золото x3

6.2 Броня

Броня	Защита (–урон)	Крафт (злт + ресурсы)
Лохмотья (стартовая)	0	Бесплатно
Кожаная броня	1	100 злт + кость x6
Медная броня	2	250 злт + медь x8
Железная броня	3	500 злт + железо x6

6.3 Кирки

Кирка	Открывает	Крафт
Каменная (стартовая)	Пещера 1–3 и базовые стены	Бесплатно
Медная кирка	Пещера 4–7 и медные стены	150 злт + медь x4 + дерево x3
Железная кирка	Пещера 8–12 и путь в бездну	320 злт + железо x3 + дерево x3

7. Прогрессия и экономика

Этап	Снаряжение	Доход за день	Лучший источник дохода
Начало (дни 1–7)	Нож + Лохмотья	40–80 злт	Трава и кости — торговцу
Ранняя игра (7–20)	Медный меч + Кожа	80–150 злт	Медь кузнецу + мелкие квесты
Середина (20–40)	Железный меч + Медная бр.	150–300 злт	Железо + заказы гильдии
Поздняя игра (40+)	Золотой меч + Железная бр.	300–500+ злт	Кристаллы бездны + сюжетные линии

 Ключевой принцип: после каждой выплаты у игрока должно оставаться почти ничего. Следующий поход — необходимость, а не желание.

 При проклятии 75%+ атака снижена и доход из пещер падает — нисходящая спираль. Выплати долг прежде чем идти глубже.

СЕТТИНГ ДОКУМЕНТ

СЕТТИНГ ДОКУМЕНТ

Общий тон и мир

Саркатичный сатирный мир с нотками Фэнтези Вдохновлен мирами как Средиземья, Зельда(Хайрул), но своим стилем и вайбом.

Визуально игра выдержана в пиксельном стиле top-down 2D. Цветовая палитра — насыщенные органические зелёные и коричневые тона поверхности, переходящие в тёмные сине-серые оттенки пещер. Концепт-арт демонстрирует два регистра: *иллюстративный* (заставки, промо-материалы) и *игровой пиксель* (gameplay-вид сверху). Оба регистра существуют параллельно и взаимно дополняют друг друга.

Главный конфликт

маленький человек
герой, деревня, дядя

VS

системы власти
долг, Бальтазар, иерархия

Мир не злой и не добрый — он бюрократически равнодушен. Системы работают "правильно", и именно поэтому они давят на людей. Бальтазар не злодей — он просто очень точно исполняет правила.

Абсурдность мира

Правила мира логичны внутри себя, но слегка сдвинуты относительно нашей реальности. Не Discworld с говорящими черепахами — скорее мир где ростовщик появляется на похоронах раньше гроба и это считается нормой. Игрок замечает абсурд, но персонажи — нет.

Моральная философия

Нет абсолютного добра и зла. Принцесса права что осталась. Бальтазар прав формально. Дядя Гор был мечтателем с плохим финансовым чутьём — и это не делает его ни героем, ни дураком. Игра не даёт готовых ответов.

Референсы по тону

Stardew Valley (теплота) Monkey Island (абсурд)

Undertale (моральная глубина) Recettear (долг как механика)

Не копирование, а точки калибровки. Caves & Swords ближе к Stardew по теплоте деревни и к Monkey Island по абсурду систем — но темнее обоих в финальных выборах

ЛОКАЦИИ

Деревня

Небольшое поселение у кромки леса — единственное безопасное место в игре. Именно сюда игрок возвращается после каждого похода: продать ресурсы, заплатить долг, взять задание. Деревня ощущается живой: у каждого НПС есть личность, расписание и короткая история.

Архитектура и атмосфера: каменные и деревянные постройки, доска объявлений у таверны, кузница с вечно открытой дверью, огород фермера, лавка торговца. Вечером НПС расходятся по домам, деревня темнеет — это сигнал что начинается ночная фаза.

Настроение: уют как маленьком поселении где выстроились поселенцы

Поляна и Лес

Первый слой за деревней. Визуально — густой хвойно-лиственный лес с каменными руинами, оплетенные плющом, петляющими ручьями и мерцающими магическими порталами (каменные арки с фиолетовым кристаллом).

Атмосфера: светлая, зелёная, обманчиво спокойная. Здесь водятся слизи . Ночью лес темнеет, появляются более опасные существа.

Роль в игровом цикле: добыча поверхностных ресурсов (трава, ягоды, грибы, кости), слабые враги для начинающих, входы в пещеры — в пиксельном gameplay-виде видны как каменные арки-туннели с тёмным провалом внутри.

Пещеры

Пещеры — сердце игры и главный источник дохода. Вход в пещеру в пиксельном виде — покрытая зелёным мхом каменная арка с абсолютно чёрным провалом внутри.

Чёрный цвет провала подчёркивает: ты не знаешь, что там.

Уровни 1–3 (Неглубокие пещеры): серые каменные стены, редкие факелы или биолюминесцентные грибы. Медь в стенах, скелеты и слизи как враги. Относительно безопасно — стартовая каменная кирка справляется.

Уровни 4–7 (Средние пещеры): железные жилы, железные големы, пауки.

Лабиринтная структура, больше ловушек. Нужна медная кирка.

Уровни 8–12 (Глубокие пещеры): золотые жилы, паучья матка. Атмосфера становится тревожнее — меньше света, больше тихих звуков. Здесь встречаются первые намёки на Бездну.

Бездна: нижний слой, где живёт принцесса. Кристаллы, чернота, организованные монстры с иерархией. Страж бездны — бывший королевский рыцарь. Сюда ведёт сюжет, но не ведёт стандартный игровой процесс без подготовки.

Роли

Главный герой

Игрового героя, игроки создают сами, создают вид и выбирают имя.

Характер: не молчащий протагонист и не болтливый герой. Реагирует на мир с лёгкой иронией — в тон саркастичному нарративу игры. Не жалуется, просто делает что нужно.

Ключевые персонажи

Негативный персонаж — маленький лысый гном-ростовщик с бухгалтерской книгой толще него самого. Главный антагонист-механик. Его природа неизвестна — “не совсем гном и не совсем честный”. Появляется на похоронах дяди раньше, чем его успевают закопать. Всегда вежлив, всегда точен, всегда опасен.

Дядя — человек с великими планами и ужасным финансовым чутьём. Его дневники, вещи и следы в пещерах — главный нарративный слой игры. Умер в колодце (который был входом в пещеру). Завещал ржавый меч.

Принцесса — сбежала от arranged marriage, случайно провалилась в пещеру дяди и решила остаться. Живёт в Бездне уже три года. Не нуждается в спасении — нуждается в том, чтобы её решение уважали. Ключевой моральный выбор финала.

Кузнец, Торговец, Фермер — “обычные” жители деревни с характером. Кузнец — немногословный, честный, первым даёт тебе оружие. Торговец — оппортунист, выражает соболезнования и тут же предлагает скидку на лопаты. Фермер — терпеливый, говорит о погоде и ценах на ягоды.

ДИАЛОГИ

Визуальный язык

Поверхность: насыщенный зелёный, тёплые коричневые и охровые оттенки. Много деталей окружения — цветы, травинки, пятна мха, мелкие камушки — без визуального шума. Трава текстурирована с вариациями цвета: светлые и тёмные пятна.

Пещеры: холодные серо-синие тона, практически нет источников света. Контраст с поверхностью должен быть ощутимым — заход в пещеру меняет настроение мгновенно.

Эффекты: урон — вспышка красного и лёгкое дрожание спрайта. Добыча ресурсов — объект мигает и уменьшается. Используемые предметы — короткая анимация + звук. Все эффекты читаемы и не перегружают экран.

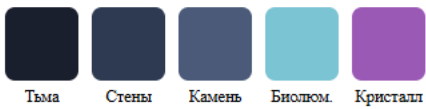
Смысловые объекты: каменная арка с фиолетовым кристаллом — портал или точка интереса. Вход в пещеру — зелёный мшистый камень, чёрный провал. Дерево —

толстое, с открытыми корнями и грибами у основания. Каждый визуальный элемент несёт функциональный смысл или нарративный намёк.

● Палитра поверхность



● Палитра пещеры



● Принципы пиксель-арта

top-down 2D

насыщенные органические цвета

два регистра: игровой + иллюстративный

каждый объект несёт смысл

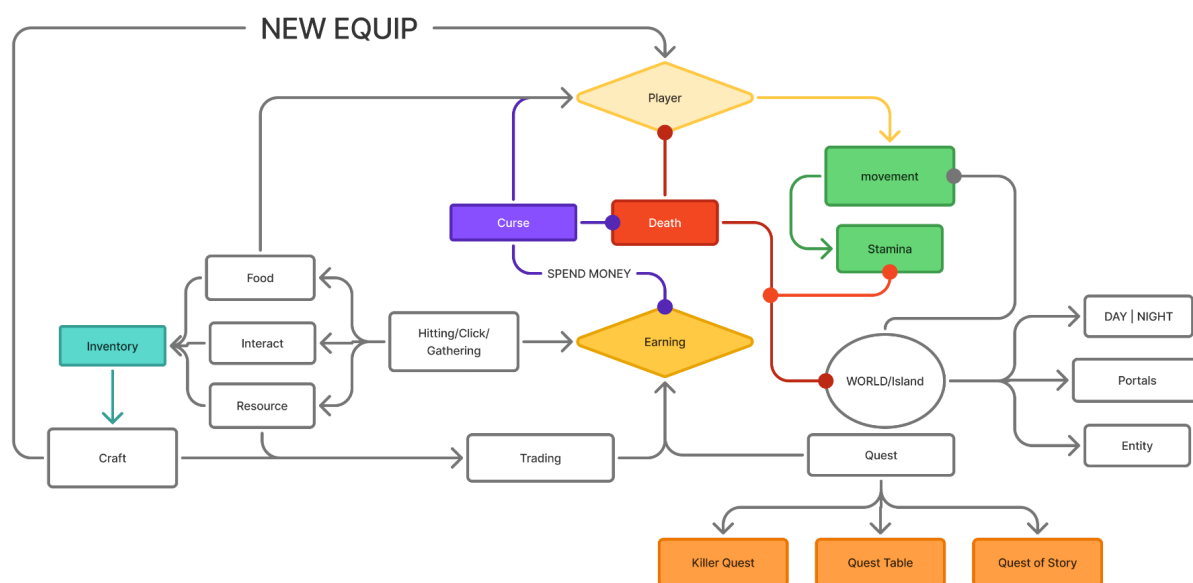
Технический Дизайн Документ

Технический Дизайн Документ

FrameWork : ElariaEngine | CaS Engine

Среда разработки : GODOT Engine

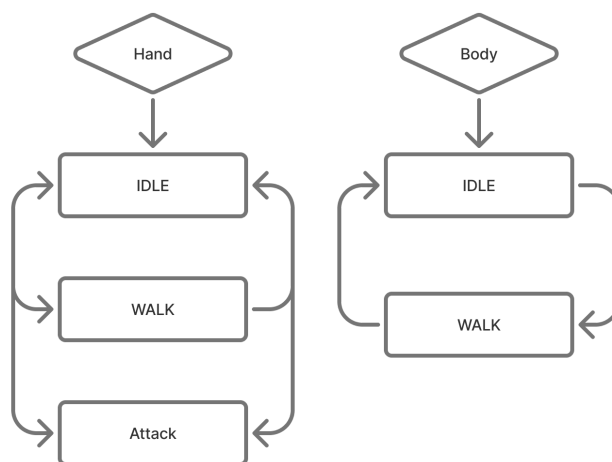
Язык программирование : GdScript



1. Механики

Движение

Движение игрока возможна во всех 8 направлениях во время атаки смотрит в стороны мыши, но во время движение может поворачиваться влево и вправо. скорость постепенно растёт. есть возможность ускорить передвижение игрока. *зеля/еда* $+(0,5-1)$, *Аксессуары и экипировка* $+(1-2,5)^{LVL}$



Удары / Combat & Interaction

Игрок атакует в направлении курсора мыши с помощью текущего оружия (или руки). Удар происходит от «руки/оружия» персонажа — это даёт отличную тактильность и ощущение контроля.

Атака имеет **чёткий хитбокс** (свинг/выпад), который проверяется в момент удара. В зависимости от того, во что попал игрок, срабатывает соответствующая реакция.

Основные типы взаимодействия при ударе

А. Боевой удар (по врагам и разрушаемым объектам)

- Объект получает урон.
- **Juicy Feedback:**
 - Мгновенная **красная flash** на спрайте.
 - Короткий **hit-stop** (лёгкая пауза мира).
 - Объект слегка **увеличивается** (scale +10–15%), затем быстро возвращается к норме.
 - Лёгкая **отдача** (knockback) + тряска влево-вправо для ощущения весомости удара.
 - Разные звуки в зависимости от типа оружия и цели (металл, дерево, плоть, камень и т.д.).

В. Добыча ресурсов (по рудам, деревьям, кустам и т.д.)

- При успешном попадании объект **«вздрагивает»** (scale + bounce + лёгкий поворот влево-вправо).
- Проигрывается характерный VFX (искры, пыль, листья, осколки и т.д.).
- После нескольких ударов объект разрушается с приятной анимацией и выпадением ресурсов.

С. Активация интерактивных объектов

- а. Объекты, которые можно активировать (рычаги, сундуки, алтари и т.д.), получают ту же «bounce»-анимацию + характерный звук подтверждения.
- б. Если для активации нужен предмет — система проверяет наличие в инвентаре/хотбаре.

Использование предметов

А. Еда и расходники

- При использовании предмета запускается короткая **анимация употребления** (кушать, пить, наносить зелье).
- Во время анимации проигрывается соответствующий звук.

- После завершения анимации мгновенно применяется эффект (восстановление HP, энергии, баффы).
- Анимация прерывается, если игрок начинает двигаться или атаковать.

В. Интерактивные объекты и порталы

- Для активации порталов, дверей и особых объектов требуемый ключевой предмет должен находиться в инвентаре или хотбаре.
- При успешной активации — яркая визуальная и звуковая обратная связь + плавная анимация перехода.

Разные типы атаки у оружия (быстрый лёгкий свинг у ножа, тяжёлый медленный у топора, тычок у копья).

Charge-атака для тяжёлого оружия (удержание кнопки мыши).

Чёткое Screen Shake и Particle System при сильных ударах — чтобы каждый удар ощущался мощно.

Выполнение задач

Доска объявлений

Заказ на убийства

В таверне сидит молчаливый человек в капюшоне. Он принимает заказы на устранение конкретных существ. Платит хорошо, не задаёт вопросов. Активный заказ — только один одновременно.

Цель	Локация	Сложность	Награда
Волк-вожак	Поляна	Низкая	80 злт + мех x3
Лесной страж (энт)	Лес	Средняя	200 злт + смола x4
Костяной лорд	Пещера 1–3	Средняя	180 злт + кость x6
Железный голем	Пещера 4–7	Высокая	350 злт + железо x4
Паучья матка	Пещера 8–12	Высокая	500 злт + яд x5
Страж бездны	Бездна	Смертельно	1 000 злт + кристалл x3

 Гильдия даёт подсказку о слабых местах цели за 30 злт. Заказы обновляются раз в неделю.

Сюжетные

миссии что можно наткнуться случайно по пути во время прохождения, можно *Случайно* войти в случайный квест и стать частью истории.

Порталы

Возможность переходов между островами(уровни), активизируется когда нужный предмет в инвентаре. **Игрок должен войти в центр и ждать несколько секунд пока телепорт не сработает.**

Смерть

смерть срабатывает тогда когда жизнь равна или меньше 0.00, при возрождении жизнь заполняется на 2,5% от максимальной жизни.

$$100 \div 2,5 = 40 \mid 150 \div 2,5 = 60$$

возрождаемся в хабе, возрождаемся с теми ресурсами что успели накопить.

Потеря от 6% до 11%(среднее ~8.5%)

$$160_{\text{gld_cnt}} - 7 * \text{gld_cnt} / 100$$

```
func apply_death_penalty():
    if gold <= 0:
        return

    var loss_percent = randf_range(6.0, 11.0)    # от 6% до 11%
    var loss = floor(gold * loss_percent / 100.0)

    # Минимальная потеря, чтобы совсем маленькие суммы тоже чувствовались
    loss = max(loss, 8)

    gold -= loss

    # Оповещение игрока
    show_message("Потеряно " + str(loss) + " злт при смерти")
```

Системы

Энергия / Стамина

Энергия — это ресурс, который отражает бодрость и выносливость героя. Она помогает задавать приятный ритм игры, поощряет осмысленные решения и мягко направляет игрока возвращаться в деревню или отдыхать.

Правила системы!

1. Максимум энергии

- **Максимум энергии:** начинается с 100 и растёт по ходу игры (через крафт, экипировку, улучшения в деревне и сюжетные награды).
- Одна общая шкала энергии (без разделения на Stamina и Energy).

2. Расход энергии

Энергия расходуется достаточно мягко, чтобы игрок не чувствовал постоянного давления, но всё равно думал о своих действиях:

- Добыча ресурсов и атаки — умеренный расход.
- Нахождение ночью в пещерах — повышенный пассивный расход.

1. Восстановление энергии

Действие	Восстановление	Когда удобно использовать
Употребление еды	+4 – 28	Быстрое восстановление прямо в поле

Отдых у костра	+40	Нужно найти костер или развести найденный костёр (требуется ресурс)
Сон в доме / палатке	Полное восстановление + небольшой бафф	Лучший способ восстановиться
Специальные зелья / блюда	+60 – 100	Редкие и вкусные варианты

Состояния Энергии

- **Зелёная зона (30–100%)** — нормальное состояние.
- **Жёлтая зона (0–30%) — Усталость:**
 - Небольшое снижение скорости добычи и атаки (~15%).
 - Лёгкий визуальный эффект (мягкое затемнение краёв экрана).
 - Появляется мягкое предупреждение.
- **При падении до 0:**
 - Игрок **теряет сознание** и автоматически возвращается в деревню.
 - Теряет **маленькую часть** монет (5–12%) и **небольшое количество** ресурсов из инвентаря (игрок видит, что именно потерял).
 - Получает небольшой позитивный бафф «Хороший отдых» после пробуждения.

Важно: Потеря сознания — это **не смерть** и не жёсткое наказание. Это скорее «мягкий таймер», который говорит: «Пора возвращаться или отдохнуть».

1. **Игрок теряет сознание** (short blackout + fade to black, 1–1.5 секунды).
2. Герой **автоматически возвращается** в свою постель в деревне (Hub). в редких случаях если рядом есть какой то дом можно попасть там возродится.
3. Последствия
 - Логика смерти

Визуальная и звуковая обратная связь:

4. Экран мягко темнеет + появляется надпись «Ты слишком устал...»
5. При пробуждении — приятная анимация потягивания + позитивный звук утра.

Механика «Ночной прорыв»:

Один раз в 4–6 дней можно приготовить или купить «Эликсир ночной бодрости», который сильно снижает расход энергии на одну полную ночь. Это создаёт ощущение «эпического рейда».

Философия механики:

Энергия не должна заставлять игрока постоянно смотреть на шкалу и нервничать. Она должна помогать чувствовать ритм игры: «Сейчас я хорошо пофармил, пора вернуться, продать, улучшить и снова уйти в приключение».

Падение энергии — это не наказание, а мягкий намёк от игры: «Эй, хорошая вылазка, но пора возвращаться домой, продать добычу и отдохнуть». После возвращения игрок обычно чувствует себя даже лучше, чем до похода, благодаря баффу.

5. День / Ночь и Энергия (самое вкусное)

- Днём энергия тратится **медленнее**.
- Ночью — **быстрее** + появляются более ценные ресурсы и редкие события.
- Игрок может **специально спать днём**, чтобы проснуться ночью и пойти на «ночной фарм» — это должно быть **выгодным, но рискованным** решением.

Торговля

Торговля — это основной способ обмена ресурсов на золото и редкие предложения.

Система построена на фиксированных сделках, динамических ценах и уровне доверия к торговцу.

1. Основной принцип

- Торговля происходит через **фиксированные сделки**, а не продажу по одному предмету
- Каждая сделка требует **определённого количества ресурсов**
- Игрок получает **золото или предметы**

Пример:

- 6 бревен → 4 золота
- 3 кости → 2 золота
- 5 грибов → 1 зелье

2. Уровень торговца

Торговец имеет уровень, который повышается по мере взаимодействия с игроком.

Механика:

- каждая сделка даёт опыт
- при повышении уровня:
 - открываются новые сделки
 - старые сделки становятся выгоднее
 - появляются редкие предложения

Пример:

Уровень 1:

- 6 бревен → 4 золота

Уровень 2:

- 6 бревен → 5 золота
 - 10 бревен → редкий ресурс
-

3. Динамика цен

Цена сделки изменяется в зависимости от условий.

Факторы:

1. День недели

- *влияет на итоговую награду (множитель)*
- *дешёвые и дорогие дни создают стратегию продажи*

2. Частота продаж

- *частая продажа одного ресурса снижает цену*
- *редкое использование ресурса повышает его ценность*

4. Ограничения

- *у торговца есть **лимит сделок в день***
- *часть сделок появляется **временно***
- *редкие сделки имеют **ограниченное время действия***

5. Особые предложения

Торговец периодически предлагает уникальные сделки:

- *обмен большого количества ресурсов на повышенную награду*
- *редкие предметы или артефакты*
- *временные выгодные предложения*

6. Влияние редкости предметов

Каждый предмет имеет редкость, которая влияет на торговлю:

- *более редкие предметы дают **большую награду***
- *редкие ресурсы реже теряют цену при частой продаже*

- *уникальные предметы открывают особые сделки*

7. Обратная связь для игрока

Игрок получает информацию о выгодности сделки через интерфейс:

- *отображение текущей цены*
- *индикатор спроса на ресурс*
- *визуальные изменения цены (рост/падение)*
- *отображение причин изменения цены (день недели, частота продаж, редкость)*

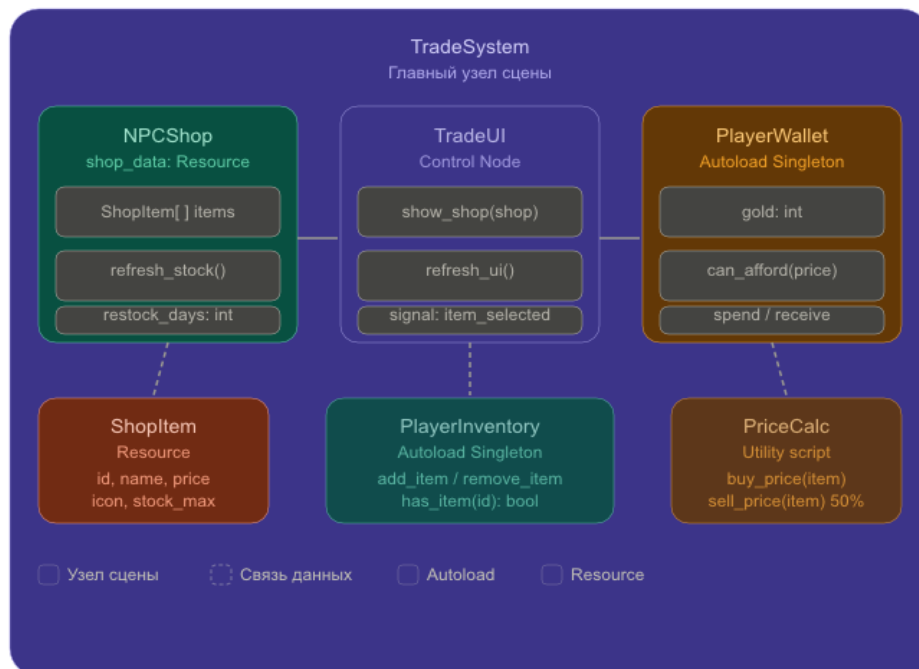
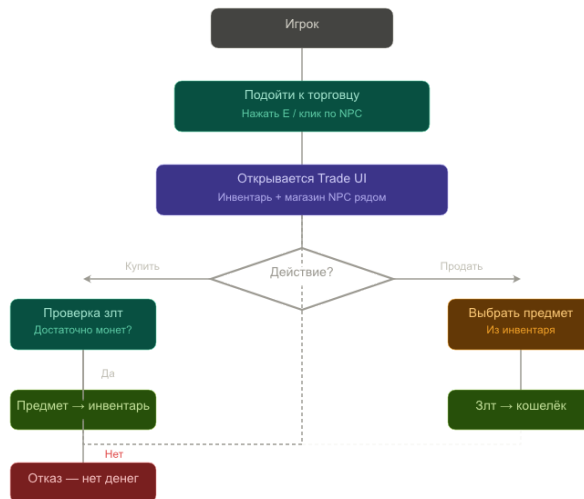
8. Роль в прогрессии

Торговля — основной источник золота для:

- *выплаты долга*
- *покупки ресурсов через сделки*
- *получения редких предметов*

Игрок должен выбирать между:

- *быстрой продажей (менее выгодно)*
- *ожиданием лучших условий (более выгодно, но рискованно)*



Проклятие

Базовые правила

Параметр	Значение
Общий долг	5 000 злт
Стартовые злт	10 злт
Стартовая защита	3 дня
Максимум защиты	5 дней (жёсткий лимит)
Проклятие без выплат	+5% в день
Среда	Бальтазар недоступен — платить нельзя

игра минимум должен проходиться за 1.5 часов

Стадии проклятия

Уровень	Стадия	Штрафы
0–25%	Тень	Только визуальный эффект
26–50%	Слабость	Атака –1, враги на 10% сильнее
51–75%	Распад	Атака –2, максимальный НР –2
76–99%	Агония	Атака –3, НР убывает само
100%	Смерть	Game over

каждые 3 дня мы замечаем изменение на игрока из проклятие.

Схема выплат | Избавление от проклятии.

Проклятие = Количество золото → жизнь врага

Выплата = оплата - проклятие = - стадия

- хороший удар имеет свой процент удара (**Оплата <100-зол =- стадия**)

День и Ночь

Система дня и ночи напоминание возвращаться в домой. игрок долго не может долго не спать но и всегда днем не можно найти уникальные предметы, можно кушать еду чтобы восстановить энергию или спать во время дня когда игрок устал чтобы проснуться в ночью и пойти в приключение. но если не успеть пополнить энергию игрок потеряет сознание и потеряет малую часть денег. **весь цикл длится 14 минут.**

День время где течет 6 минут

Night

ночь может длиться чуть дольше в зависимости от события, ночь имеет фазы луны, но луна может влиять на врагов если ночью полная луна.

Weathers

- Дождь
- Снег

Events

- Полнолуние
- Краснолуние
- Морва
- Полный Калиста

Инвентарь И ХотБар

Инвентарь — это система хранения, управления и взаимодействия с предметами. Построен на сеточной структуре с поддержкой Drag & Drop.

ХотБар – система быстрого взятия предмета в руки и дополнительных слотов.

1. Основной принцип

- инвентарь представлен в виде **сетки (grid)**
- каждый слот содержит:
 - предмет
 - количество (stack)
- предметы могут **перемещаться с помощью Drag & Drop**

2. Стек предметов (Stack System)

- одинаковые предметы объединяются в один слот
- у каждого предмета есть **максимальный размер стака**

Пример:

- *бревно: до 99*
- *кость: до 50*
- *редкий ресурс: до 10*
- *уникальный предмет: не стакается (1 слот = 1 предмет)*

3. Типы предметов

1. ресурсы (бревно, кость, руда....)
2. расходимые (еда, зелья....)
3. квестовые
4. редкие / уникальные = → 1

каждый тип может иметь ограничения:

- нельзя выбросить
 - нельзя продать
-

4. Взаимодействие (UX)

ЛКМ (Drag & Drop)

- перемещение предмета
 - перенос между слотами
 - перенос в другие системы (торговля, крафт)
-

ПКМ (быстрое действие)

- разделение стака (split)
 - быстрое перемещение (например в слот торговли или крафта)
-

5. Перемещение предметов

А. Перетаскивание

- предмет следует за курсором
 - при отпускании:
 - если слот пуст → помещается
 - если занят тем же предметом → объединяется
 - если другой предмет → swap (обмен местами)
-

В. Разделение стака

ПКМ:

- делит стак пополам
 - создаёт новый слот с частью предметов
-

6. Ограничения

- максимальное количество слотов
- ограниченная сетка
- уникальные предметы занимают отдельный слот

7. Визуальные элементы

- иконка предмета
 - количество в углу
 - иконка в левом углу что показывает редкость
 - информация о предмете при долгом наведении
-

8. Tooltip (подсказка)

При наведении:

Кристалл Бездны
Редкость: Редкий

Использование:

- крафт
 - торговля
-

9. Связь с другими системами

Инвентарь используется для:

- торговли (перенос в слот сделки)
 - крафта (использование ресурсов)
 - использования предметов (еда, зелья)
-

10. Основные правила системы

- Drag & Drop не должен уничтожать предметы
- любые действия должны быть обратимыми (по возможности)
- игрок всегда видит результат своих действий

Крафт

6.1 Философия Крафта

- Крафт должен быть простым и понятным, но при этом давать чувство «я сделал это сам».
- Главный фокус — на прогрессии снаряжения (оружие, кирки, броня).
- Не делаем сложные рецепты на 10+ ингредиентов и крафт-станки. Всё максимально доступно.

- Крафт происходит в деревне у Кузнеца или в личном верстаке дома.
-

6.2 Структура Крафта

Место крафта:

- Основной крафт — у Кузнеца в деревне.
- Простые вещи (еда, верёвки, факелы) — можно делать дома у себя в верстаке.

Как работает интерфейс крафта:

- Открывается окно крафта (сетка рецептов).
 - Рецепты становятся доступны по мере того, как игрок приносит ресурсы или повышает уровень Кузнеца.
 - Игрок просто выбирает предмет → нажимает «Крафт» (если хватает ресурсов).
-

6.3 Типы Крафта

Тип крафта	Где крафтится	Сложность	Примеры
Снаряжение	Кузнец	Средняя	Оружие, броня, кирки
Расходники	Домашний верстак	Лёгкая	Еда, факелы, зелья, верёвки
Улучшения дома	Домашний верстак	Лёгкая	Лучшая кровать, сундуки, костёр
Особые предметы	Кузнец + квест	Высокая	Артефакты, уникальное оружие

6.4 Простая система рецептов

Каждый рецепт состоит из:

- Основной ресурс (руда, дерево и т.д.)
- Второстепенные ресурсы (кости, слизь, травы)
- Золото (оплата Кузнецу)

Примеры рецептов:

Кирки:

- Каменная кирка — стартовая (бесплатно)
- Медная кирка → 4 Медная руда + 3 Дерево + 150 злт
- Железная кирка → 5 Железная руда + 4 Дерево + 320 злт

Оружие:

- Медный меч → 6 Медная руда + 2 Дерево + 120 злт
- Железный меч → 5 Железная руда + 3 Кость + 280 злт
- Золотой меч → 4 Золотая руда + 3 Железная руда + 600 злт

Броня:

- Кожаная броня → 6 Кость + 4 Кожа + 100 злт
- Медная броня → 8 Медная руда + 200 злт

Расходники (домашний верстак):

- Факел → 1 Дерево + 1 Слизь
- Простая еда → 2 Гриб + 1 Ягода
- Зелье лечения → 3 Трава + 2 Слизь + 1 Кость

6.5 Дополнительные приятные механики (необязательно, но желательно)

- Улучшение Кузнеца — чем больше крафтишь и продаёшь ему ресурсы, тем лучше становятся рецепты и ниже цена.
- Разбор предметов — можно разобрать старое снаряжение на ресурсы.
- Редкие рецепты — открываются через квесты или нахождение специальных чертежей в пещерах.
- Визуальная обратная связь — при крафте красивая анимация + звук ударов молота.

Существа

4.1 Философия Существ

Мир игры живой и работает **как единый организм**. Существа не являются просто «врагами», которые стоят и ждут игрока. Они — часть экосистемы пещер и леса.

Основные принципы дизайна существ:

1. **Визуальное разнообразие при технологической простоте** Существа внутри одного семейства имеют **схожий силуэт и базовое поведение**, но различаются цветом, деталями и параметрами. Это позволяет создавать ощущение разнообразия без сильной нагрузки на программирование.
2. **"Живой мир" вместо случайных спавнов** Враждебные существа существуют в **группах** и имеют свои территории. Нейтрально-опасные существа могут появляться случайно, создавая ощущение неожиданной опасности.
3. **Читаемость и характер** Каждое существо должно быть **узнаваемо с первого взгляда** по силуэту и цвету. Игрок должен быстро понимать: «Это быстрый и слабый», «Это медленный, но танковый», «Это групповой».
4. **Fun First** Бой с существами должен быть **приятным и разнообразным**. Даже простые mobs должны иметь хотя бы одну уникальную черту, которая делает встречу с ними запоминающейся.

4.2 Классификация Существ

Тип	Поведение	Спавн	Роль в игре
Пассивные	Не атакуют	Рандом + фиксированные стада	Источник ресурсов (еда, шкуры)
Нейтрально-опасные	Атакуют при приближении	Рандомный интервал	Неожиданные встречи
Агрессивные одиночки	Атакуют при виде игрока	Рандом + точки	Основной бой

Групповые (Стаи)	Живут группами, помогают друг другу	Фиксированные локации (гнезда)	Высокая опасность и награда
Особые / Элитные	Уникальное поведение	Фиксированные + сюжетные	Мини-боссы, ключевые встречи

4.3 Принципы Дизайна Существ

Визуальный дизайн:

- Чёткий и читаемый **силуэт** (даже в темноте пещеры).
- Использовать **цветовые вариации** внутри семейства (синие слизи → фиолетовые → каменные).
- Уникальные детали (рожки, шипы, светящиеся элементы) для запоминаемости.
- Анимации должны передавать характер (лёгкое покачивание у слизней, резкие движения у пауков, тяжёлая поступь у големов).

Поведенческий дизайн:

- **Групповые существа** защищают свою территорию и могут звать подкрепление.
- **Нейтрально-опасные** могут появляться неожиданно и создавать напряжение.
- Существа могут иметь **простые состояния**: спит, ест, патрулирует, в ярости.
- При низком НР некоторые могут убегать или звать помощь — это делает мир живым.

Баланс и прогрессия:

- Ранние существа простые и предсказуемые.
- Чем глубже — тем более интересные механики (яды, прыжки, вызов миньонов, сопротивления урону).
- Каждое семейство должно иметь **слабость**, которую игрок может использовать.

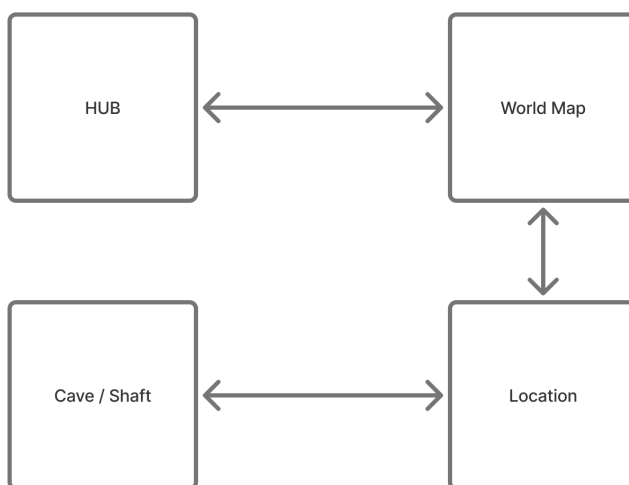
Переход / Мир

Мы хотим сохранить ощущение исследования настоящего мира, но при этом сделать систему простой в реализации и удобной для игрока.

Главные цели:

- Игрок должен быстро понимать, куда он может пойти.
 - Переходы должны ощущаться естественно, а не как меню.
 - Сохранить ощущение прогрессии (сначала маленький мир → потом открывается больше).
 - Минимальная фрустрация (не заставлять игрока долго бегать туда-сюда).
-

5.2 Структура Мира (финальная)



Описание каждого уровня:

Уровень	Назначение	Масштаб	Время течёт?	Перемещение
Hub	Безопасная база, торговля, отдых	Маленький	Нет	Свободное
World Map	Стратегическое перемещение между зонами	Большой	Да	Медленное
Location	Основное место геймплея (лес, поляна)	Средний	Да	Нормальное
Cave / Shaft	Пещеры — основной контент	Маленький—средний	Да	Нормальное

5.3 Как работают переходы

1. Hub ↔ World Map

- В Hub есть выход (дверь/ворота/тропинка) — визуально заметный.
- При выходе игрок попадает на World Map.
- Возврат в Hub — через специальную точку на карте или через портал возле входа в локацию.

2. World Map

- Это упрощённая карта с несколькими регионами (Поляна, Лес, Глубокий Лес, Вход в Бездну и т.д.).
- Перемещение по карте медленное — время идёт.
- Игрок видит иконки доступных локаций.
- Можно открыть новые регионы по мере прогресса (новая кирка, квесты, сюжет).

3. Location (Зона)

- Когда игрок приближается к зоне на World Map — происходит плавный переход в полноценную локацию.
- Внутри Location — основная игровая зона (добыча, враги, исследование).

4. Вход в пещеры

- Вход в пещеру — это **видимый объект** (каменная арка с чёрным провалом, как на твоём скриншоте).
 - При приближении + нажатии E — плавный переход внутрь пещеры.
 - Выход из пещеры — через тот же вход или через специальные выходы глубже.
-

5.4 Типы переходов (технически)

- **Плавный fade + loading**
- **Дверь / Арка** — игрок физически входит в объект
- **Порталы** (поздняя игра) — требуют предмета/ключа
- **Автоматический** переход при приближении к краю экрана (для seamless ощущения, если производительность позволяет)
- **Рекомендация для тебя (как не очень сильного программиста):**

Используй **Area2D + Collision** + сигнал **body_entered** для большинства переходов. Это самый простой и надёжный способ.

5.5 Дополнительные механики

- **Быстрые путешествия** — открываются позже (после определённого прогресса).
- **Точки сохранения внутри пещер** (костры, лагеря).
- **Односторонние переходы** (например, упал в яму → оказался глубже в пещере).
- **Погода и время** суток влияют на World Map (визуально и на сложность).

Система дохода

Монеты падают не с каждого врагов напрямую. Все ресурсы нужно добыть, принести в деревню и продать нужному НПС. Это создаёт реальную экономику и смысл каждого похода.

Основной доход — продажа ресурсов НПС

НПС	Что покупает	Базовая цена	Механика спроса
Торговец	Травы, грибы, кости, слизь, разные ресурсы	4–18 злт/шт	Чем больше продаёшь — тем выше цена (+12% за партию)
Кузнец	Медь, железо, золото, дерево, кристаллы	4–55 злт/шт	Чем больше продаёшь — тем выше цена (+12% за партию)
Фермер	Ягоды, фрукты, овощи, семена,	4–23 злт/шт	Чем больше продаёшь — тем выше цена (+12% за партию)

 Выгодно специализироваться на одном ресурсе и фармить его регулярно — цена растёт с каждой партией.

5. Контент

Цель контента:

Обеспечить постоянное ощущение прогресса и разнообразия. Игрок никогда не должен чувствовать, что «всё уже видел». Каждый новый слой мира, новое оружие или новый тип врага должен приносить свежие эмоции. Контент = способ заработка.

Ресурсы

Ресурс	Цена	Биом	Уровень
Бревно		Лес / Поляна	0
Камень		Лес / Поляна	0
Кристалл		Везде	0

Медь	Лес / Шахта	1
Железо	Поляна / Лес / Шахта	2
Золото	Пустыня	3
Алмаз	Глубокие шахты	4
Кактус	Пустыня	1
Кость		
Кристалл Жизни	Шахта	1
Песчаник	Пустыня	1
Гриб	Лес	1
Взрывное ягода	Лес / Тундра	2
Кусты с ягодами	Поляна / Лес / Тундра	0
Ель	Тундра	2
Изумруд	Тундра / Шахта	
Аметист	Шахта	
Рубин	Пустыня / Шахта	

Биом	Количество Ресурсов
Поляна	5
Лес	8
Пустыня	5
Тундра	5
Шахта	7

NPC и жители деревни (8 ключевых)

- Бальтазар (ростовщик)
- Кузнец Борн
- Торговец Сильверт
- Старейшина
- Ормус (коллекционер)

- Глава Гильдии охотников
- Фермер
- Рейнард (скрытый)

События и случайный контент

- **Rich Vein** — временная золотая жила
- **Ночной прорыв** — мощный эликсир + ночной рейд
- **Королевский караван** — сверхвыгодная торговля раз в 8–10 дней
- **Проклятие проявляется** — специальные события каждые 3 дня
- **Находки дяди** — случайные дневники с юмором и подсказками

Контент для поздней игры / реиграбельности

6. New Game+ (с сохранением лучшего снаряжения и бонусами)
7. Достижения (например: «Выплатил долг за 30 дней», «Никогда не получал проклятие выше 30%»)
8. Разные концовки (4–5 штук)
9. Секретные области в Бездне

10. Баланс

Цель баланса:

Создать **приятную, напряжённую, но справедливую** кривую прогрессии, где каждая вылазка ощущается значимой, а игрок постоянно чувствует рост силы и приближение к свободе. Игрок должен **хотеть** возвращаться, а не вынужден.

Основная философия баланса (Fun First):

- Ранний этап — тяжело и «на грани», но интересно.
- Середина — самый вкусный период (рост силы + выбор стиля игры).
- Поздняя игра — свобода + высокие риски с огромными наградами.
- Два равнозначных пути победы: **стабильный** (выплаты) и **рискованный** (сюжетные линии).
- После каждой большой выплаты у игрока должно оставаться **мало** ресурсов — это мотивирует на следующую вылазку.

Общая продолжительность игры

Путь	Примерное время	Кол-во игровых дней	Стиль прохождения
Только выплаты	45–60 дней	~50–55	Стабильный фарм
Сюжет + выплаты	25–35 дней	~28–32	Рискованный, динамичный
100% контент	55–70 дней	~60+	Полное исследование

Целевое время одной сессии: 20–50 минут (1–2 полноценные вылазки + возвращение в деревню).

Прогрессия по этапам

Этап	Дни	Рек. снаряжение	Средний доход за день	Выплате но долга	Уровень Curse (при регулярных выплатах)	Основной источник дохода
Начальный	1–8	Нож + Лохмотья + Каменная кирка	55–95 злт	800–1500	0–30%	Поверхность (трава, кости, грибы)
Ранний	9–20	Медный меч + Кожаная броня	130–230 злт	2800–4200	25–50%	Медь + мелкие квесты + заказы
Средний	21–35	Железный меч + Медная броня	280–480 злт	5000+ (победа)	30–65%	Железо + гильдия + редкие ресурсы
Поздний	36+	Золотой меч + Железная броня	550–950+ злт	Остаток	0–40%	Кристаллы, реликвии, сюжетные награды

Система Долга и Проклятия

Стартовые параметры:

- Начальный долг: **5000 злт**
- Стартовое золото: **10–15 злт**

- Бесплатная защита от проклятия: **4 дня**

Рост проклятия:

- +5% за каждый день без выплаты (после 4-го дня)
- Максимум 100%

Стадии Проклятия:

Стадия	Curse %	Эффекты на игрока	Влияние на доход
Тень	0–25%	Только визуальный эффект (чёрные прожилки)	– 5%
Слабость	26–50%	Атака –15%, скорость добычи –10%	–15%
Распад	51–75%	Атака –30%, Макс. НР –20%, враги +15%	–30%
Агония	76–99%	Атака –45%, НР медленно убывает, движение –15%	–50%
Смерть	100%	Game Over (можно начать новую игру с бонусами)	—

Выплаты:

- Минимальная выплата: 150 злт (растёт каждые 10 дней)
- После выплаты >400 злт — бафф "**Облегчение**" (+12% скорость и добыча на 1 день)

Баланс ресурсов и дропов

Примерные дропы с объектов (за одну вылазку):

Пещеры 1–3 (Медь):

- Медь: 18–28 шт
- Кости/Слизь: 8–14 шт
- Дерево: 6–10 шт
- Шанс сундука: 35%

Пещеры 4–7 (Железо):

- Железо: 12–20 шт
- Медь: 8–12 шт
- Монстр-дропы: 6–11 шт
- Шанс редкого ресурса: 22%

Пещеры 8–12 + Бездна:

- Золото: 5–11 шт
- Кристаллы: 3–7 шт
- Реликвии: 0–2 шт
- Шанс jackpot: 8–12%

Качество ресурсов:

- Обычное — 70%
- Качественное — 25% (+35% цены)
- Превосходное — 5% (+80% цены)

Баланс крафта

Примеры (должно ощущаться выгодно):

Предмет	Стоимость крафта	Примерная выгода после крафта
Медный меч	120 зпт + 5 медь	+140% эффективности
Железный меч	280 зпт + 4 железо	+180% эффективности
Медная кирка	150 зпт + 4 медь + 3 дерево	Открывает в 2 раза больше руды
Железная броня	500 зпт + 6 железо	Значительно снижает смертность

Баланс квестов и сюжетных линий

Линия	Сложность	Награда	Время прохождения
Принцесса (все концовки)	Очень высокая	Полное закрытие долга + артефакт	12–18 дней

Брат Бальтазара	Средняя	–1500...–2000 злт	6–9 дней
Коллекционер (реликвии)	Высокая	2000 злт + мощный артефакт	10–14 дней
Тайна дяди	Средняя	Полное аннулирование долга	8–12 дней

Глобальные правила баланса

1. **"Почти пустой карман"** — после выплаты более 600 злт у игрока должно оставаться не более 15–25% от заработанного.
2. **Risk/Reward** — глубокие вылазки дают в 2.5–3.5 раза больше, чем поверхностные, но требуют лучшего снаряжения и управления энергией.
3. **Diminishing returns** — чем больше продаёшь один и тот же ресурс подряд, тем ниже цена (но не ниже 65% от базовой).
4. **Положительная обратная связь** — хорошее снаряжение → легче фарм → быстрее прогресс → ещё лучше снаряжение.
5. **Negative feedback** — сильное проклятие → сложнее играть → нужно платить или рисковать сюжеткой.

Экономика

Расписание цен по дням недели

День недели	Множитель цены	Тип дня
Понедельник	x1.5	Дорого — невыгодно
Вторник	x0.8	Дёшево — выгодно
Среда	—	Закрето — Бальтазара нет
Четверг	x0.8	Дёшево — выгодно
Пятница	x1.5	Дорого — невыгодно
Суббота	x1	Обычная цена
Воскресенье	x1	Обычная цена

 Среда создаёт принудительное окно планирования — если в среду заканчивается защита, проклятие растёт и игрок ничего не может сделать до четверга.

ЛЕВЕЛ ДИЗАЙН

ЛЕВЕЛ ДИЗАЙН ДОКУМЕНТ

ХАБ

Место где игрок в безопасности и может заниматься саморазвитием, Акцент на взаимодействие между игроком и НПС

- Кузнец : создает и улучшает оружие
- Фермер : покупает и продает еду
-

Комнаты

Маленькая комната где видна вся комната с небольшим декором и объектами с взаимодействие

Декор

- Хали(непомню перевод)
- Тумбочки
- Стол и стул
-

МИР

Локации

Шахты

Концепт Сюжета

СЮЖЕТ

ВАРИАНТ ОТ ИИ

Claude

Общий тон: мир где все клише фэнтези существуют, но все *устали* от них. Дракон давно на пенсии, герои приходят и уходят, а деревня просто хочет чтобы кто-то наконец заплатил долги.

Акт 1 — "Добро пожаловать в худшее наследство"

Дядя Горвин был известен в деревне как человек с *великими планами* и *ужасным финансовым чутьём*. Он брал кредиты чтобы снарядить экспедиции за легендарными сокровищами. Каждый раз возвращался ни с чем, но с новыми историями.

Деревенский ростовщик Бальтазар — маленький лысый гном с бухгалтерской книгой толще него самого — терпел это годами.

Когда дядя умирает (официальная версия: "упал в колодец". Реальная версия: колодец был входом в пещеру), долг переходит на тебя. Бальтазар появляется на похоронах — ещё до того как закопали — и вручает счёт.

Деревня сочувствует. Кузнец даёт тебе ржавый меч дяди. Торговец говорит *"соболезную, кстати у меня скидка на лопаты"*.

Акт 2 — "Оказывается пещеры это не метафора"

Пока копишь на выплаты, в дневниках дяди начинаешь находить записи. Горвин был не просто неудачником — он что-то нашёл. Каждая экспедиция заходила всё глубже. Последняя запись обрывается на словах *"она живая и она злится"*.

Параллельно деревенские NPC начинают проговариваться о принцессе. Оказывается она исчезла три года назад. Официальная версия королевства: *"уехала учиться за границу"*. Все всё понимают, никто не говорит вслух. Награда за информацию о ней — огромная, но королевство официально отрицает что она пропала.

Чем глубже уходишь в пещеры — тем страннее. Монстры там не просто монстры. Они **организованы**. У них есть иерархия. Страж бездны на 8-м уровне оказывается бывшим королевским рыцарем который *"решил остаться"*.

Акт 3 — "Всё немного сложнее чем казалось"

Принцесса нашлась. Она не похищена. Она **сбежала сама** — от arranged marriage с герцогом которого никогда не видела — и случайно провалилась в пещеру дяди Горвина. Они подружились. Потом дядя умер. Она осталась потому что наверху её ждёт свадьба, а внизу хотя бы честно.

Теперь у тебя выбор:

Вернуть принцессу → огромная награда, долг закрыт, она выходит замуж за герцога, ты живёшь спокойно. Она тебя никогда не простит.

Помочь ей остаться → никакой награды, но она рассказывает где дядя спрятал своё *настоящее* сокровище — не золото, а артефакт который аннулирует любой долг выданный Бальтазаром (оказывается Бальтазар не совсем гном и не совсем честный).

Разоблачить Бальтазара → третий путь. Долг был изначально незаконным. Всё что нужно — доказательства из самого глубокого уровня пещеры где Бальтазар хранит свои *настоящие* книги.

Тональные примеры диалогов:

Кузнец при первой встрече: *"Меч дяди. Он просил передать тебе. Ну, не словами, но я уверен он бы одобрил. Он был оптимистом."*

Бальтазар при первой выплате: *"Превосходно. Осталось всего 847 выплат такого размера. Ты молодец."*

Принцесса при встрече в пещере: *"Если ты пришёл меня спасать — у меня плохие новости насчёт того от чего ты меня спасаешь."*

Grok

****Вот более лирическая, атмосферная версия сюжета.**** Я написал её так, чтобы при чтении действительно хотелось проникнуться и запустить игру.

Пролог

В маленькой деревне у края Вечного Леса, где туман по утрам шепчет старые сказки, жил когда-то человек по имени ****Рагнар****.

Он был из тех, кто верил, что за следующим поворотом пещеры его обязательно ждёт легенда. Он уходил в глубину снова и снова — с ржавым мечом, потрёпанной картой и неугасимой улыбкой мечтателя. Каждый раз возвращался с пустыми руками, но полным ртом историй.

А долги росли.

Валгрим — маленький лысый ростовщик с глазами старше самой земли — терпеливо ждал. Он никогда не повышал голос. Просто открывал свою огромную чёрную книгу и тихо добавлял новые строки. Проценты. Штрафы. Проклятие.

Когда Рагнар не вернулся в последний раз, деревня вздохнула с грустью, но без удивления.

А на следующий день после похорон Валгрим уже стоял у твоего порога. В руках — счёт. На пять тысяч золотых. И тихая, почти ласковая фраза:

«Долг не умирает вместе с должником, мальчик. Он... переходит.»

Тебя зовут ****Кайл****.

Ты никогда не мечтал о приключениях. Ты просто хотел жить тихо. Но теперь на твоей груди, прямо над сердцем, медленно проступает чёрная метка — ****Печать Долга****. С каждым днём она становится темнее.

Сердце истории

Говорят, далеко в глубине пещер, там, где свет солнца превращается лишь в воспоминание, Рагнар всё-таки нашёл нечто настоящее. Не золото. Не славу.

Он нашёл ****Лирию**** — девушку с грустными глазами и тихой, но непокорной улыбкой. Принцессу, которая сбежала от золотой клетки наверху и случайно упала в его мир. Они стали друзьями. Может быть, даже чем-то большим. Рагнар пообещал ей, что найдёт способ разорвать все цепи — и свои, и её.

Он почти успел.

В своём последнем дневнике, страницы которого теперь разбросаны по тёмным коридорам, он написал:

«Я понял. Валгрим — это не просто гном. Это сама идея долга, принявшая плоть. Но даже у идеи есть сердце. И я нашёл, как его пронзить.»

Где-то в самой чёрной Бездне лежит ****Сердце Разрыва**** — артефакт, способный уничтожить любой контракт Валгрима. Один удар — и долг исчезнет, словно его никогда не было.

Но чем глубже ты спускаешься, тем сильнее Проклятие сжимает твою душу. Твои руки начинают дрожать. Враги в пещерах становятся злее. Сама земля словно шепчет: «Вернись. Заплати. Или стань следующим, кто не вернётся».

А наверху, в деревне, жизнь идёт своим чередом.

Борн в кузнице молча куёт тебе новый меч.

Сильверт улыбается и говорит: «Соболезную, кстати... лопаты сегодня со скидкой».

Матушка Эльда смотрит на чёрную метку у тебя на груди и вздыхает: «Опять этот старый дурак Рагнар...»

А иногда по ночам ты слышишь, как где-то в глубине пещер поёт тихий, грустный голос.

Голос Лирии.

Она ждёт.

Не спасения.

Она ждёт человека, который сможет сделать выбор не из долга и не из страха... а из чего-то большего.

Финал (эмоциональный)

Ты стоишь у входа в очередную пещеру.

За спиной — деревня, где тебя ждут тёплый очаг и возможность просто жить.

Впереди — тьма, где лежит шанс раз и навсегда разорвать цепь, которую твой дядя тащил всю жизнь.

И где-то там, в самой глубине, тебя ждёт девушка, которая устала быть принцессой.

А Валгрим в своей лавке тихо перелистывает страницы огромной книги и улыбается:

«Интересно... получится ли у этого мальчика то, что не вышло у его дяди?»

INTERFACE DESIGN

UI/UX DESIGN

Quest Design

Quest Design

Как можно пройти?

Все линии необязательны — игрок может пройти игру только через регулярные выплаты. Но каждая линия даёт огромный прыжок в закрытии долга или открывает уникальный контент и концовку.

Линия	Финальная награда	Сложность
Принцесса	Долг закрыт полностью (3 варианта концовки)	Очень высокая
Брат Бальтазара	Долг –30% или –40%	Средняя
Артефакт коллекционера	2 000 злт единовременно	Высокая
Тайна дяди	Аннулирование долга через артефакт	Средняя
Сделка с ростовщиком	Долг –1 000 злт (с риском)	Высокая

Принцесса

Принцесса исчезла три года назад. Официально — уехала учиться. На самом деле — сбежала добровольно через пещеру дяди Горвина. Королевская награда за информацию о ней огромная, но официально её не существует.

Ход линии

- **Шаг 1** — Поговорить со старейшиной (требует 500 злт выплачено)
- **Шаг 2** — Найти записку в руинах на поляне — указывает на пещеру
- **Шаг 3** — Найти старый лагерь в пещере 8–12 и страницу дневника принцессы
- **Шаг 4** — Получить Ключ бездны (лимит выплат 4 000 злт)
- **Шаг 5** — Войти в бездну и победить Стража бездны
- **Шаг 6** — Найти принцессу и сделать выбор

Три варианта концовки

Выбор	Последствие	Награда
Вернуть принцессу королю	Она выходит замуж. Тебя никогда не простит.	Долг закрыт полностью

Выбор	Последствие	Награда
Помочь ей остаться	Принцесса рассказывает где спрятано сокровище дяди.	Тайник дяди: 1 500 злт + артефакт
Разоблачить Бальтазара	Нужны доказательства из его тайных книг в бездне.	Долг аннулирован через суд деревни

“Наконец-то. — сказала принцесса не отрываясь от книги. — Надеюсь ты не ожидал аплодисментов.”

Брат Бальтазара

Странствующий торговец иногда упоминает пропавшего брата — Рейнарда. Тот был другом дяди Горвина и исчез примерно тогда же когда дядя залез в долги. Бальтазар никогда о нём не говорит.

Ход линии

- **Шаг 1** — Услышать о Рейнарге от торговца (случайно в таверне)
- **Шаг 2** — Найти дневник дяди (лимит выплат 2 000 злт) — упоминает Рейнарда
- **Шаг 3** — Найти Рейнарда в скрытой комнате пещеры леса
- **Шаг 4** — Решить что делать с информацией о Бальтазаре

Варианты развязки

Выбор	Последствие	Награда
Рассказать Бальтазару	Бальтазар шокирован. Снижает долг из уважения.	Долг −30% (−1 500 злт)
Использовать как рычаг	Бальтазар злится но вынужден уступить.	Долг −40% + 3 дня защиты бесплатно
Не вмешиваться	Рейнард уходит. Ничего не меняется.	Репутация в деревне +1

“Мой брат... — Бальтазар долго молчал. — Он всегда был сентиментален. Это его главный недостаток.”

Артефакт коллекционера

В деревне живет эксцентричный Ормус. Он ищет три Древних Реликвии из глубин которые никто не видел сто лет. Предлагает огромные деньги — но найти все три непросто.

Три реликвии

Реликвия	Где найти	Шанс
Осколок Первой Кирки	Сундук пещеры 4–7	15%
Монета Старого Королевства	Скрытая комната пещеры 8–12	10%

Реликвия	Где найти	Шанс
Кристалл Бездны	Сундук или босс бездны	20% (только в бездне)

Полный комплект: 2 000 злт + уникальный артефакт который снижает проклятие на 10% при использовании. Каждую реликвию по отдельности тоже можно продать Ормусу — по 300 злт.

“Потрясающе. Совершенно потрясающе. — Ормус повертел монету. — Вы даже не понимаете что нашли, не правда ли?”

Тайна дяди Горвина

Дядя Горвин не был просто неудачником. В его записях — намёки на нечто большее. Почему он брал кредиты именно у Бальтазара? Что он нашёл в глубинах?

Ход линии

- **Шаг 1** — Найти дневник дяди (лимит выплат 2 000 злт)
- **Шаг 2** — Расшифровать три записи в разных частях мира
 - Запись 1 в руинах поляны: контракт был добровольным
 - Запись 2 в скрытой комнате пещеры 4–7: нашёл кое-что — Бальтазар не должен знать
 - Запись 3 в лагере пещеры 8–12: артефакт аннуляции существует — он глубже
- **Шаг 3** — Найти Артефакт аннуляции в бездне (редкий сундук, шанс 30%)
- **Шаг 4** — Использовать артефакт — контракт разорван

“Горвин знал что делал. — Бальтазар остановился в дверях. — Он был умнее чем я думал. Передай ему привет.”

🔴 Единственная концовка где Бальтазар уходит сам — добровольно и без скандала.

Сделка с ростовщиком

А

Marketing

MARKETING DESIGN DOCUMENT

Caves & Swords

v0.1 — 03.05.2026

1. Концепция маркетинга (High Concept)

Caves & Swords — это пиксельная приключенческая игра про долг, пещеры и мечи.

Ты не избранный герой. Ты обычный парень, который получил в наследство огромный долг и ржавый меч. Единственный способ выжить — спускаться всё глубже в опасные пещеры.

Жанровое позиционирование:

«Stardew Valley встречает Terraria, но вместо расслабления — постоянное финансовое давление и чёрный юмор».

Однострочник для Steam / магазинов:

«Плати долги. Руби монстров. Копай глубже.»

2. Целевая аудитория

Primary Audience (основная):

- Возраст: 22–35 лет
- Пол: преимущественно мужчины (70/30)
- Игровой опыт: Terraria, Core Keeper, Stardew Valley, Hades, Dead Cells, Noita, Slay the Spire
- Любят: прогрессию снаряжения, исследование, риск/награду, roguelite-элементы, управление ресурсами
- Платформа: PC (Steam)

Secondary Audience:

- Фанаты пиксель-арта

- Любители cozy + stress игр
 - Игроки, которым нравится саркастичный нарратив (типа Disco Elysium или Dwarf Fortress)
-

3. Unique Selling Points (USPs)

1. **Долг — главный антагонист игры** Проклятие растёт каждый день. Это создаёт уникальное постоянное давление и ощущение urgency.
 2. **Два пути победы** Можно пройти игру честным трудом (долгий путь) или рискнуть и пойти по сюжетным линиям за быстрый результат.
 3. **Очень сильный core loop** Вылазка → Добыча → Продажа → Улучшение → Вылазка. Каждый поход ощущается значимым.
 4. **Саркастичный фэнтези-мир** Принцесса не хочет, чтобы её спасали. Ростовщик вежливее, чем большинство главных злодеев.
 5. **Чёткая прогрессия** От "ржавого ножа и лохмотьев" до "золотого меча и железной брони" — очень вкусная японская прогрессия.
-

4. Ключевые сообщения (Messaging)

Главное сообщение:

«Caves & Swords — это игра про то, каково это — быть обычным человеком в фэнтезийном мире.»

Вторичные сообщения:

- «Здесь даже принцесса устала от клише.»
- «Глубже пещеры — тяжелее долг.»
- «Один удар киркой ближе к свободе.»
- «Плати или копай.»

Тон коммуникации:

Саркастичный, честный, немного усталый, с чёрным юмором. Без пафоса.

5. Visual Identity & Key Assets

Название: Caves & Swords

Цветовая палитра:

- Основной: Насыщенный зелёный + серо-фиолетовый
- Акцент: Золотой (монеты и меч)

Ключевые визуальные образы:

- Герой перед тёмным входом в пещеру
- Бальтазар с огромной бухгалтерской книгой
- Светящийся меч на фоне тёмной пещеры
- Сравнение "Day 1 vs Day 30"

Необходимые ассеты:

- Главный арт для Steam (header)
- Трейлер 45–60 секунд
- 10–15 скриншотов геймплея
- GIF-ки ключевых механик (удар, добыча, проклятие)
- Иконка игры (меч + кирка)

6. Маркетинговые каналы (приоритет)

Приоритет	Канал	Цель
1	Steam	Wishlist + продажи
2	TikTok + YouTube Shorts	Вирусность и охват
3	Discord + Twitter/X	Комьюнити
4	Reddit	Фидбек и органика
5	Small streamers	Показать геймплей
6	Steam Next Fest	Большой скачок wishlists

7. Контент-стратегия

Типы контента:

- Геймплейные короткие видео (самое важное)
- "До vs После" прогрессии
- Юмористические диалоги с NPC
- Devlog: "Как работает система долга"
- Реакция на смерть игрока и проклятие

Частота:

- 4–5 постов в неделю до демо
 - 1 большой devlog в 10–14 дней
-

8. План запуска

Phase 1 — Pre-Launch (сейчас)

- Создать Steam-страницу
- Набрать 500–1500 wishlists
- Выпустить первый трейлер

Phase 2 — Demo

- Участие в Steam Next Fest
- Демо включает: первые 7–10 дней + пещеры 1-3 уровня

Phase 3 — Early Access

- Рекомендуемый вариант
- Цена: 9.99\$ — 12.99\$
- План обновлений каждые 3–4 недели

Phase 4 — Full Release

9. KPI (цели)

- До демо: 2000+ wishlists
- После Next Fest: 8000–15000 wishlists

- Положительных отзывов в Early Access: 85%+
 - Продажи в первый месяц EA: цель 3000–6000 копий (реалистично для такого проекта)
-

Хочешь, я сейчас доработаю конкретные разделы?

Могу сразу подготовить:

1. **Полный текст для Steam Page** (Description + Features)
2. **Сценарий трейлера** (покадрово)
3. **Примеры постов** для Twitter/TikTok
4. **Key Art бриф** для художника

Full Description (полное описание)

****Caves & Swords**** — это пиксельная приключенческая игра, в которой тебе осталось тяжёлое наследство: огромный долг и ржавый меч.

После смерти дяди на тебя свалился долг ростовщику Балтазару. Чтобы выжить, ты будешь спускаться в опасные пещеры, добывать ресурсы, сражаться с монстрами и постепенно превращать старый ржавый нож в легендарное оружие.

Ключевые особенности

- ****Затягивающий Core Loop**** — каждая вылазка в пещеру имеет смысл. Добыл → Продал → Улучшился → Пошёл глубже.
- ****Долг как главный механик**** — проклятие растёт каждый день. Плати вовремя или становишься слабее.
- ****Два пути к победе**** — можно медленно и стабильно выплачивать долг или рискнуть и пройти одну из нескольких сюжетных линий за крупную награду.
- ****Вкусная прогрессия**** — от лохмотьев и каменной кирки до золотого меча и железной брони.
- ****Саркастичный мир**** — даже принцесса не хочет, чтобы её «спасали».
- ****Day & Night цикл**** + система энергии — планируй свои вылазки wisely.
- ****Несколько концовок**** — твой выбор действительно влияет.

Система игры

- Исследуй 4 слоя мира: от спокойной поляны до пугающей Бездны
- Более 20 видов врагов и боссов
- Крафт, торговля и динамическая экономика
- Заказы гильдии, доска объявлений и скрытые квесты
- Проклятие, которое меняет стиль игры

Ты не герой легенды.

Ты просто парень, который очень хочет выбраться из долговой ямы.

****Готов ли ты копать глубже?****

ГОТОВЫЕ ХЕШТЕГИ И ШАБЛОНЫ

Основные хештеги игры (всегда используй)

Главные:

#CavesAndSwords #Caves&Swords

Общие игровые:

#PixelArt #IndieGame #IndieDev #PixelGame #MiningGame #2DGame #ActionRPG
#Roguelite #CraftingGame #SurvivalGame

Эмоциональные / механики:

#DebtSimulator #DigDeeper #PayYourDebt #PixelAdventure #IndieRPG