

Диздок "Night Mafia"

1. Вступ:
 - a. Опис загальної концепції гри.
 - b. Цільова аудиторія гри.
 - c. Огляд інших ігор, які можуть бути схожими за жанром або концепцією.
2. Геймплей:
 - a. Опис головних механік гри.
 - b. Правила та механіка гри.
 - c. Опис інтерфейсу користувача (UI).
 - d. Управління та контроль гравця.
3. Сюжет та персонажі:
 - a. Опис сюжету гри.
 - b. Опис основних персонажів та їх характеристик.
 - c. Розвиток персонажів у грі.
 - d. Міжперсональні взаємодії та діалоги.
4. Системи гри:
 - a. Механіка прогресу (наприклад, система досвіду, рівнів, навичок).
 - b. Система економіки (гроші, ресурси тощо).
 - c. Штучний інтелект (AI) персонажів.
 - d. Фізика гри (якщо є необхідність).
5. Мистецтво та звук:
 - a. Концепт-арт та дизайн персонажів.
 - b. Дизайн рівнів та обстановки.
 - c. Звуковий дизайн (звукові ефекти, музика).
6. Технічні аспекти:
 - a. Платформи, на яких буде доступна гра.
 - b. Механіка зберігання даних (збереження прогресу гравця).
 - c. Оптимізація продуктивності та вимоги до обладнання.
7. Тестування та зворотній зв'язок:
 - a. План тестування гри.
 - b. Проблеми та баги, виявлені під час тестування.
 - c. Зворотній зв'язок від тестерів та іншої внутрішньої аудиторії.
8. Маркетинг та дистрибуція:
 - a. План маркетингу (продажі, реклама, PR).
 - b. Платформи для дистрибуції гри (Steam, App Store, Google Play тощо).
 - c. Графік розробки:

Вступ

1. Опис загальної концепції гри:

- Ідея цієї гри заснована на одній дуже популярній грі під назвою “мафія (карточна версія)”, суть полягає в тому що ти намагаєшся знайти зрадника серед своїх друзів, котрі намагаються скрити це. Цікавість полягає в тому що ти комунікуєш з друзями та намагаєшся переконати в тому що ти не являєшся мафією і знайти зрадника .
- Цей досвід буде передан у 3д просторі більш віддалений від карточної гри, багато цікавих механік будуть наповняти ігровий досвід, який ви можете отримувати під час різних ігрових сесій.

2. Цільова аудиторія гри.

- великі компанії друзів,
- підлітки
- фанбаза мафії

3. Огляд інших ігор, які можуть бути схожими за жанром або концепцією.

- Eville : дуже схожа гра за концепцією

Геймплей

1. Опис головних механік гри:

- В даній грі будуть присутні наступні механіки:
Мафія має можливість пересуватись по дворі у вечірній сесії і заходити до будинків і вбивати всіх жителів
Гравці мають можливість голосування та голосових дебатів в ранковій сесії для обрання того кого вони вважають мафією
- Мирні жителі мають можливість барикадуватись для того щоб перешкодити мафії втілити свій план в життя
- Можливість виконувати додаткові квести в день для отримання бонусів і предметів, також присутні масові євенти де гравці будуть змагатися.

2. Правила та механіка гри:

- Мінімум 4 особи і максимум 12.
- Гравці отримують наступні ролі: мафія, мирний житель, шериф.
- Гра складається з трьох сесій(ранкова, денна, нічна)
- Гравець видаляється з гри якщо отримує максимальну кількість голосів
- Перемога коли не залишилось мирних жителів або мафії, або кількість мафії відповідає кількості мирних

3. Опис інтерфейсу користувача (UI):

Для зручності гри UI інтерфейс має наступні елемент:

- Час доби
- назва поточної сесії
- меню гри

- меню голосування
- меню додаткової інформації

4. Управління та контроль гравця:

- Управління гравцем відбуватиметься за допомогою клавіатури та мишки.
- Пересування мишки використовуватиметься для позиціонування камери або для вибору потрібних елементів в UI інтерфейсі
- Ліва клавіша використовуватиметься для вбивства мафією інших гравців або підтвердження вибору
- Ліва та праві кнопки миші для зміни камери між живими гравцями
- Клавіші W, A, S, F - використовуються для позиціонування гравця в просторі
- Клавіша пробіл - для стрибків
- Клавіша E для виконання якихось дій
- Клавіша TAB для відкриття додаткової інформації
- Клавіша Esc для відкриття меню гри
- Клавіші Y, N для позитивної чи негативної відповіді на голосуваннях

Сюжет та персонажі

1. Опис лору гри:

У XX столітті світ вступив в епоху нової інтенсивної індустріалізації. Технологічні досягнення та автоматизація кардинально змінили економіку, виробництво та спосіб життя. На перший погляд, прогрес обіцяв поліпшення якості життя для всіх, але реальність виявилася іншою. Висока індустріалізація призвела до різкого збільшення розриву між багатими та бідними.

Автоматизація дозволила власникам великих корпорацій і технологічних гігантів збільшити прибуток, але скоротила кількість робочих місць для середнього та нижчого класу. Люди з висококваліфікованими навичками та освітою отримали можливість працевлаштуватися в технологічних компаніях, тоді як інші зіткнулися з масовим безробіттям та зниженням доходів. Соціальна нерівність стала більш вираженою. Багаті почали ізолюватися від решти суспільства, створюючи закриті анклавні з розкішними будинками, висококласними школами та найкращими медичними закладами. Вони мали доступ до передових технологій та розваг, які були недоступні для решти населення. Незабаром багаті почали використовувати своє привілейоване становище для задоволення найзбоченіших своїх примх.

У пошуках гострих відчуттів та розваг, багаті винайшли нові форми дозвілля — смертельні ігри. Ці ігри стали способом розваги, де участь брали бідні, змушені ризикувати своїм життям за примарний шанс на покращення свого становища. Ігри транслювалися на закриті канали, доступні лише обраним. Серед учасників ігор були відчайдушні люди, які втратили все і готові були на все заради

порятунку своїх родин. Вони грають у схованки на виживання заради великих грошових сум.

Опис сюжету гри :

2. Опис основних персонажів та їх вмінь:

- Мафія - може пересуватись вночі та вбивати всіх решта гравців
- Мирний житель - може барикадуватись щоб врятувати своє життя
- Шериф - може перевіряти гравців для того щоб допомагати розкрити вбивства

3. Еволюція персонажів у грі:

Немає

4. Міжперсональні взаємодії та діалоги:

- Можливість голосового чату для кооперування та переконування людей у власних теоріях або реалізації власних задумів.
- Можливість голосування для вчинення правосуддя або навмисного заплутування гравців.
- Можливість бігати на одній локації.

Системи гри:

1. Механіка прогресу (наприклад, система досвіду, рівнів, навичок):

- Прогрес в принципі буде лишень під час кожної ігрової сесії та буде він у вигляді грошей які ти можеш заробити та покращити свій захист дому або наоборот проникнення в дім

2. Система економіки (гроші, ресурси тощо):

- Гроші які будуть зароблятися під час денної сесії це головна економічна сила гри яка може вплинути на те наскільки ти довго зможеш вижити.
- За гроші ти можеш купляти певні укріплення в дім які дозволять виживати тобі довший час

3. Штучний інтелект (AI) персонажів:

- Буде персонаж (ведущий) який буде розповідати про головні події що відбулися за ніч
- В день гравці будуть підходити до персонажів щоб отримувати завдання

Мистецтво та звук:

1. Концепт-арт та дизайн персонажів:

- Було створено кілька мудбордів, що заповнені референсами для визначення візуального стилю гри.

- Його можна класифікувати як casual.
 - Персонажі були розроблені спільно з художником і вписані в стилістику гри з певними пропорційними деформаціями для надання характеру персонажам.
2. Дизайн рівнів та обстановки:
- Дизайн рівнів був розроблений командою художників з дотриманням всіх правил дизайну рівнів для максимально зручного переміщення по карті.
 - Були створені акцентні зони для візуального наповнення світу та можливості орієнтуватися гравцеві на карті.
3. Звуковий дизайн (звукові ефекти, музика):
- Музика буде міняти в залежності від того на якому етапі ігрова сесія
 - В день музика буде більш спокійна а вона більш напружена щоб відповідати ігровій атмосфері
 - Гравці зможуть розмовляти як в день так і в ночі
 - Ефекти ходьби, будівництва, взлому, вбивства, UI звуки

Технічні аспекти:

1. Платформи, на яких буде доступна гра:
Поки що основна платформа для гри ПК
2. Механіка зберігання даних (збереження прогресу гравця):
- Всі дані будуть зберігатися локально в більшості за допомогою PlayerPrefs
3. Оптимізація продуктивності та вимоги до обладнання:
- Будуть прописані по завершенню розробки
 - Вимоги не будуть великими, та як стиль гри та масштаб не вимають високою продуктивності

Тестування та зворотній зв'язок:

1. План тестування гри:
- За тестування гри під час розробки буде відповідати одна людина яка буде записувати всі знайдені баги по ходу розробки гри
 - Також буде Альфа тестування, коли ми роздамо декільком людям нашу ігру щоб зрозуміти чи виконує вона свою основну суть та отримати певний фідбек по багах та механіках
2. Проблеми та баги, виявлені під час тестування:
- Фікс багів знайдених на певних етапах розробки буде плануватися зразу в наступні спринти щоб їх фіксувати та не накопичувати велику їхню кількість

Маркетинг та дистрибуція:

1. План маркетингу (продажі, реклама, PR):

- Планується що гру рекламувати будуть блогери, так як їхня реклама буде найефективнішою адже гра буде доволі компанійська з невеликими сесія та приносити безліч емоцій

Графік розробки:

- З понеділка по неділю бажано виділяти по 3 години
- Плановий час розробки 3-4 місяці потім буде етап тех підтримки та патчів