Геймдизайн документ

1. Описание игры:

* Название игры: «Мини ферма»;
* Жанр игры: стратегия, симулятор;
* Аудитория: 3+;
* Концепция: игрок выращивает растения (овощи, фрукты, злаки, цветы), выполняет заказы, получает новые заказы, повышает уровень, получает монеты и опыт, покупает семена и инвентарь, открывает новые растения, добывает уголь для дальнейшего использования в качестве удобрения.
* Игровой процесс: игрок собирает урожай с грядок; игрок устанавливает новые грядки для выращивания дополнительных видов растений; игрок выполняет заказы, получая за них монеты и опыт;

2. Игровой мир:

* Взаимодействие с окружающим миром и объектами:
* игрок не может пройти за реку, что создает ограничение для его передвижения;
* игрок может взаимодействовать с грядкой, только наступив на нее и находясь в ее пределах. Когда игрок может взаимодействовать с грядкой, она подсвечивается, указывая на возможность действия;
* игрок может взаимодействовать с грядкой только предметом, который находится в руках. Также игрок может взаимодействовать с грядкой только предметом, который соответствует текущему статусу грядки;
* грядка не подает признаков взаимодействия в тех статусах, которые не предполагают взаимодействия с игроком;
* игрок может взаимодействовать с доской объявлений только подойдя к ней. Когда игрок может взаимодействовать с доской объявлений, она подсвечивается, обозначая возможность взаимодействия;
* игрок не может пройти сквозь доску объявлений;
* игрок может взаимодействовать с магазином только подойдя к нижней части (прилавку), при этом у прилавка появляется продавец. Игрок не может пройти на территорию магазина, что ограничивает его доступ к определенным зонам игрового мира;
* для добычи удобрения игрок должен оказаться в угольной шахте. Войти в нее можно лишь подойдя ко входу
* Взаимодействие с магазином:
* при взаимодействии с магазином открывается окно "Магазин", в котором игрок видит только предметы, соответствующие его текущему уровню или более низкому;
* предметы отображаются в соответствии с выбранной вкладкой, позволяя игроку легко находить нужные товары;
* при покупке предметов у игрока уменьшается количество монет в соответствии со стоимостью, соответствующей игровым экономическим данным;
* при покупке предмета он добавляется в инвентарь игрока;
* нельзя купить предмет, если у игрока недостаточно монет или если его инвентарь заполнен. В таком случае выводится сообщение с причиной невозможности приобрести товар;
* Взаимодействие с угольной шахтой:
* при взаимодействии с угольной шахтой игрок отправляется в нее, игрок при помощи кирки может добывать уголь из пластов, находящихся там;
* одним из элементов ландшафта является герб Кемеровской области – Кузбасса.
* выход из сцены осуществляется тем же способом, что и вход;
* в шахту можно войти в любое время игры;
* за одно взаимодействие с шахтой можно добыть любое количество угля, уголь измеряется в у.е;
* добытый уголь отражается в инвентаре
* Взаимодействие с грядкой:
* грядка проходит через несколько статусов, начиная с 1-EMPTY, когда на нее можно садить семена. После сева семян, грядка переходит в статус 2-GROW, и взаимодействие возможно только когда игрок добавит на нее удобрение в виде 1 у.е. угля;
* если вовремя не добавить необходимое удобрение, растение завянет, и грядка перейдет в статус 3-READY, где отображается сухое растение и урожай отсутствует;
* если растение успешно выросло, грядка переходит в статус 3-READY, где отображается взросшее растение, и возможно собрать урожай, согласно установленным параметрам.
* когда игрок собирает урожай, в его инвентаре увеличивается (или появляется) количество овощей, и у игрока увеличивается опыт, а грядка переходит в статус 4-PLOW, для вспахивания;
* когда статус грядки 4-PLOW, игроку необходимо воспользоваться мотыгой и вспахать грядку, и тогда грядка переходит в статус 1-EMPTY;
* время взращивания семян– 5 секунд;
* время, за которое необходимо добавить удобрение – 5 секунд;
* Взаимодействие с инвентарем:
* при нажатии пользователем на кнопку инвентаря, открывается окно инвентаря, а повторное нажатие на кнопку инвентаря скрывает окно;
* предметы в инвентаре стакаются, и при выборе предмета реализована возможность его утилизации;
* Взаимодействие с доской объявлений:
* при взаимодействии с доской объявлений, открывается окно заказов;
* реализована возможность обновить список заказов (то есть изменить);
* заказы формируются (генерируются) автоматически;
* в заказе находятся только те предметы, которые соответствуют текущему или более низкому уровню игрока;
* за выполнение заказа игрок получает опыт и монеты;
* при выполнении заказа, блок с заказом пропадает. Если находится более одного блока заказа, то при исчезновении одного блока, остальные должны заполнить пустоты;
* Стартовые условия:
* уровень и опыт игрока в начале игры равны 1 и 0 соответственно;
* при старте игрок имеет стартовый набор предметов – кирка…, соответствующий его уровню, а количество монет соответствует \_\_\_\_\_;
* Установка грядок:
* установка грядок возможна только при наличии лопаты в руке игрока;
* при наличии лопаты под персонажем появляется прозрачная грядка, которая передвигается вместе с ним;
* если грядку нельзя установить, она светится красным прозрачным цветом, если можно – зеленым;
* грядку нельзя установить на другую грядку, доску объявлений или магазин. Если на месте установки присутствовало декоративное растение, оно пропадает;
* Работа с инструментами:
* инструменты не стакаются и имеют ограниченный запас прочности \_\_\_\_\_\_\_.
* при исчерпании запаса прочности инструмент ломается.
* инструмент можно обменять в магазине;
* Управление опытом и уровнями:
* реализована уровневая система, где количество требуемого опыта для повышения уровня соответствует \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;
* при получении опыта, превышающего необходимый для повышения уровня, весь остаток переходит на новый уровень.

3. Характеристики игры: игра должна быть разработана для мобильных устройств (iOS или Android). Графика должна быть высокого качества, а управление простым и интуитивным для обеспечения удобства игроков.

4. Аудиовизуальные компоненты: необходимо использовать представленные аудиовизуальные материалы.

5. Референсы:

https://disk.yandex.ru/d/bNFGgaVUvLlfXg