**ГЕЙМДИЗАЙН ДОКУМЕНТ**

**игра «Открывая город»**

**Содержание**

Введение………………………………………………………………………………..3

Правила игры…………………………………………………………………………..4

1. Описание игры………………………………………………………………………5

2. Игровой мир…………………………………………………………………………5

3. Характеристики игры……………………………………………………………….8

4. Аудиовизуальные компоненты…………………………………………………….8

5. Референсы…………………………………………………….……………………...8

**Введение**

Много веков назад Великий Новгород был одним из самых могущественных и процветающих городов Древней Руси. Его купцы вели торговлю по всей Европе, а новгородские ремесленники славились своим мастерством. Но однажды город был разрушен завоевателями, и на долгие годы погрузился во тьму забвения.

Спустя столетия, в наши дни, древние руины Великого Новгорода были вновь обнаружены. Археологи и историки начали кропотливую работу по восстановлению утраченной истории города. Но многие тайны Новгорода до сих пор остаются нераскрытыми.

Игра «Открывая город» предлагает игрокам отправиться в увлекательное путешествие по Великому Новгороду, чтобы помочь в изучении его богатого наследия. Исследуя карту города, находя, разгадывая древние загадки, игроки смогут приоткрыть завесу тайны над славным прошлым этого легендарного места. Каждое новое открытие будет приближать их к разгадке исчезнувшей цивилизации.

Присоединяйтесь к экспедиции и помогите воссоздать утраченную историю Великого Новгорода! Только вместе мы сможем раскрыть все его тайны и вернуть городу былое величие.

**Правила игры**

Цель игры – открыть всю информацию обо всех достопримечательностях на карте.

**1. Описание игры:**

1. Название игры: «Открывая город».
2. Жанр игры: 2D интерактивный гид по городу с элементами головоломок (пазлы, ребусы) и викторин.
3. Аудитория: жители города, желающие лучше узнать и исследовать свой город, а также туристы, интересующиеся локальной культурой и достопримечательностями.
4. Концепция: игрок выступает в роли исследователя, задача которого - изучить город, решая различные головоломки (пазлы, ребусы) и викторины, связанные с достопримечательностями. В итоге игрок знакомится с важными точками интереса в городе, узнает различные факты о них, изучает фотографии, получает историческую справку и узнает что-то новое.
5. Игровой процесс: исследование карты города, решение головоломок (пазлы, ребусы) и викторин, связанных с достопримечательностями.
6. Сеттинг: современность.

**2. Игровой мир:**

* Взаимодействие с окружающим миром и объектами:

1. Исследование карты:

* карта города является основным экраном игры, на котором игрок может «тапать» по различным точкам интереса;
* экран достопримечательностей должен быть анимирован и изменять свой внешний вид в зависимости от прогресса игрока;
* при тапе по точке интереса открывается окно «Достопримечательность» с головоломкой (пазлы, ребусы) или викториной, связанной с соответствующей достопримечательностью;

1. Прогресс изучения города:

* в верхней части экрана отображается прогресс-бар изучения города в процентах;
* прогресс-бар начинается с 0% и увеличивается по мере решения головоломок и викторин, связанных с достопримечательностями;
* прогресс-бар должен быть анимирован и изменять свой внешний вид в зависимости от уровня заполненности;
* для каждой достопримечательности отображается, сколько головоломок (пазлы, ребусы) и викторин уже решено игроком;
* прогресс игры автоматически сохраняется.

1. Решение головоломок:
   1. Пазлы:

* для открытия полной информации о достопримечательности игроку необходимо собрать связанный с ней пазл;
* фотографии для пазлов разбиваются на случайное количество кусочков;
* сложность пазлов увеличивается в рамках одной достопримечательности;
* игрок может вращать кусочки пазла, чтобы правильно их расположить;
* реализовать визуальные подсказки, куда можно и нельзя поместить кусочек пазла;
* реализовать drug'n'drop;
* реализовать «склейка» пазла после завершенного уровня;
* реализовать завершение пазла;
  1. Ребусы:
* для открытия полной информации о достопримечательности игроку необходимо правильно решить ребус;
* на экране появляется фотография ребуса, после чего игроку необходимо ввести в поле правильный вариант ответа;
* при правильном ответе поле загорается зеленым цветом;
* при неправильном ответе поле загорается красным цветом;
* реализовать завершение ребуса;

1. Решение викторин:

* для открытия полной информации о достопримечательности игроку необходимо ответить на связанные с ней вопросы;
* вопросы выбираются случайным образом из базы вопросов для данной достопримечательности;
* реализовать механику «расставьте ответы в правильном порядке»;
* игроку доступна подсказка «50 на 50»;
* реализовать перемешивание ответов на вопрос;
* реализовать таймер для ответа на вопросы;
* реализовать завершение викторины;

1. Сохранение прогресса:

* прогресс игрока (решенные головоломки и викторины, собранная информация) автоматически сохраняется;
* игрок может в любой момент продолжить игру с того места, где остановился;

1. Управление:

* взаимодействие с достопримечательностями - тап по точке интереса на карте;
* решение пазлов - перетаскивание и вращение кусочков пазла;
* ответы на вопросы викторины - выбор ответов, расстановка ответов в правильном порядке;
* ответы на вопросы ребуса – ввод ответа в поле ответов;
* навигация по меню - тап по кнопкам и элементам интерфейса;

**3. Характеристики игры:**

Игра должна быть разработана для смартфона (Android) в вертикальной развертке. 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://drive.google.com/drive/folders/1W8AOv6E5zCDal9a\_\_go5yCqqL0FIOHvg?usp=drive\_link