В данном документе представлена модель того, какие пункты должны присутствовать в описании игры. Здесь указаны обязательные пункты, однако если в вашем проекте присутствует неучтенный здесь контент – добавляйте его описание. Если в процессе составления документа у вас возникнуть какие-либо вопросы – смело обращайтесь.

**Рабочее название проекта**

1. **Жанр**

Подробно описать жанр будущей игры. Если в проекте используются поджанры и/или элементы других жанров – описать это тоже. Перечислить несколько схожих по жанру игр.

1. **Сеттинг и графический стиль**

Подробно описать сеттинг и графический стиль проекта, привести несколько примеров подобного стиля (несколько картинок из интернета).

1. **Целевая аудитория**

Описать группы людей, для которых проект будет интересен, постараться указать выводы, на которые вы опирались при определении аудитории.

1. **Монетизация**

Подробное описание предлагаемой вами системы монетизации проекта.

1. **Ключевые особенности**

Кратко тезисно описать ключевые особенности проекта, такие как особенности геймплея, монетизации, графического стиля и прочее, всех аспектов, которые будут отличать игру от других представителей ее жанра.

1. **Геймплей**

Подробно описать геймплей игры, уделяя особое внимание ключевым особенностям (фичам), перечисленным в прошлом пункте. Желательно уделить 2-3 предложения для каждой фичи.

1. **Искусственный интеллект**

Кратко описать схемы поведения искусственного интеллекта, если такой будет присутствовать в игре. Если схем несколько – постараться описать каждую или хотя бы перечислить. (Пример – поведение противников)

1. **Декорации и модели**

Описать примерное кол-во комплектов декораций(спрайты, 3D модели, статические и динамические бэкграунды). Желательно примерно описать каждый из комплектов парой предложений.

Описать примерное кол-во и степень детализации других графических объектов игры, например моделей персонажей, предметов инвентаря и тд.

1. **Объем работы для запуска альфа-версии**

Описать минимальное кол-во элементов игры, таких как фичи геймплея, исскуственный интеллект, модели и декорации, необходимых для создания альфа-версии игры.