Project - Codename XLife

Вот значит и решили мы попробовать себя в геймдеве. Далее будет преведён полный список всех задумок + сюжет для нашего проекта.

[**Введение**](#_zgfv7pz6vj5e) **1**

[**1. Сюжет**](#_earmhkw8zove) **3**

[1.1. Описание мира.](#_upek39mdbljl) 8

[1.2 Сценарий](#_jt2to2ldjzxz) 8

[**3. Игровые механики**](#_797a1nxjjr94) **9**

[**4. Графений**](#_xu5r6m7repen) **11**

[**5.Технодемка.**](#_2bkuw8tiekw5) **11**

[Главное меню:](#_gxyyiox2ht77) 11

[Начало игры:](#_pjyly69jgka) 11

[Механики:](#_yghipzqrjfj4) 13

# Введение

Данный файл полностью описывает ход разработки, проектирования и создания проекта. В данном случае у нас очень мало (нет) опыта, поэтому надо постараться максимально подробно описать, даже если мы не знаем как что-то реализовывать, однако чтобы проект имел точный ход разработки для того, чтобы сделать его качественно и недолго, сконцентрировавшись лишь на запланированных нами механиках геймплея и структуре сюжета, выбранных средствах разработки и идеях.

Данный этап установления идей является САМЫМ важным в нашей разработке, так как будет нам планом, которого мы будем придерживаться независимо от того как бы странно или неудобно это будет. Имея пусть и не совсем чёткий план действий, но всё-таки подробно прописанный, мы можем облегчить друг другу жизнь и в меньшей степени вовлекать в нашу разработку стихийные идеи или доработки, которые могут затянуть разработку на неопределённый срок или вообще его запихнуть в чёрный ящик.

Итак, наша разработка условно будет делиться на 4 этапа:

1. Планирование (данный документ);

2. Прототипирование;

3. Программирование;

4. Релиз.

Подробнее о всех этапах можете узнать тут:<https://tproger.ru/translations/making-your-first-game-a-walkthrough-for-game-developers/>

Думаю, что это всё, что нам нужно знать для первого этапа разработки)

# 1. Сюжет

Сеттинг:

альт. реальность, киберпанк.

Действующие лица:

Главный герой: служащий(ая) из особого подразделения, занимающегося новыми противоправными действиями, которые возникли в ходе развития науки и всего человечества в целом. В прошлом его(её) семья погибла в общественных беспорядках прямо на глазах протагониста

Игровые персонажи:

Действие происходит в технологически продвинутом мире, однако этот мир становится на опасный путь чистую воду. Новые технологии быстро развиваются, аугментации и роботы давно стали частью повседневного быта.

Описание сюжета:

В **2049** накалённая обстановка между государствами из-за нехватки ресурсов достигла небывалой напряжённости. Глобальных войн не было со времен Первой мировой в 1995. Но были весьма кровопролитные локальные боевые действия на границах многих стран, так как желание оградить другие страны от доступа к ресурсам было сильнее, чем желание объединиться или заключить союз. Несмотря на новые технологии производства пищи и использования альтернативных источников энергии, власти многих стран всё равно продолжали использовать нефть и другие неэффективные источники энергии и спонсировать скотобойни, так как это приносило большую прибыль и было удобно для осуществления коррупционных схем. Первая колонизаторская группа успешно вылетела на Марс, на луне начали строится колонизаторские базы. Однако людей на планете становилось всё больше.

Демографический вопрос стал определяющим фактором развала всего современного общества. Постепенно население планеты достигло к 2055 30 млрд. человек. Казалось, что Земля превратилась в один большой муравейник, а вместо муравьёв были люди. Хотя человечество имело доступ к новым весьма интересным технологиям, но несмотря на это проблема загрязнения оставалась очень обострённой. Огромные свалки из машин, полиэтилена и нефтепродуктов, долго разлагающихся и токсичных отходов. Многие земли, раньше будучи плодородными превратились в выжженную кашу: сухая, абсолютно неплодородная растрескавшаяся земля, впитавшая в себя огромное количество токсинов для увеличения плодородности. Почти все дома стали невероятной большой высоты, однако вместительность квартир только уменьшалась. Вскоре начался дефицит товаров, и огромная «всемирная голодовка» и народы со всех стран стали устраивать общественные беспорядки. Боьше ни одно государство не могло терпеть натиск со стороны своих же граждан и при этом все государства грызлись между собой за лучшее будущее.

В 2058 году население начало наводить активные беспорядки, внутри почти всех стран начался хаос. Массовые восстания, кровопролития и теракты были по всему земному шару. Народ всех стран стал объединяться вместе против глобального контроля правящей верхушки. Так в 2059 были проведены теракты целью которых было нейтрализовать всё ядерное оружие. На одном из континентов попытка оборвать доступ властей к ядерному оружию закончилась подрывом главного ядерного хранилища, что вызвало взрыв боеголовок в итоге почти пол материка стали непригодными для жизни. Остальные хранилища удалось захватить почти без потерь.

Под нависшей угрозой революции правительство решается на отчаянный шаг, нанимает и заставляет под угрозой смерти работать на них две группы исследователей, одной из которых было поручено разработать особый вирус, который делает людей послушными рабами, а другой нужно было разработать аугментацию, которая бы оказывало такое же воздействие, как и вирус. Это было сделано, чтобы после того как разработанный вирус мутирует и потеряет свои свойства, аугментации продолжали бы держать людей под контролем Слухи об этом просочились в общество, однако почти никто не успел отгородиться от данного вируса. Поэтому всё общество было порабощено, однако проблема загрязнения и нехватки ресурсов осталась. Правительство провело вживление аугментации, которая впрыскивала сыворотку, эффект которой был схож с эффектом вируса, а вскоре сам вирус мутировал и больше не имел прежнего эффекта, стал безвредным для человека. Таким образом власть думала, что полностью подчинила себе всё общество.

В 2059 образовалась группа «Bleach» которые быстро набрали вес и стали известны правительству своими действиями. Известно, что все члены этой группировки хотят освободить от рабства всех людей, и вернуть людям их жизнь посредством взлома аугментаций и отключение их функциональности. Пока информации о численности группировки не существует, однако их экстремистская деятельность привлекла повышенное внимание властей. Тогда одной из попыток их поимки было распыление модифицированного вируса, который должен был подчинить бунтарей. После окончания действия вируса, однако, через несколько дней уже снова стали происходить случаи взлома аугментаций, контролирующих человека. Стало понятно, что взломщики были не обычными энтузиастами, а опытными специалистами. Ими начинают интересоваться почти все органы правоохранения и гос. Службы. Государства формируют специальные секретные агентства для выведения из строя (убийства) объявленной экстремистской организации «Bleach».

Вы работаете следователем, который был в группе секретного агентства «Eclipse», которой и дали задание отследить членов группы «Bleach». Вы хорошо владеете навыками ближнего боя, стрельбой из оружия, разбираетесь в последних технологиях, обучены навыкам взлома, слежки и ведения допроса. В общем вы хороши собой. Но ваши прошлые воспоминания от вас закрыты. Ваши воспоминания недоступны вам полностью, вы помните только как вас обучали быть бойцом. Вас убеждали, что ваша вы были единственным в семье, а ваши родные живут неподалёку от вас.

Вы отправляетесь на поиски в разные города и страны, пытаетесь отследить необычную активность. Постепенно начинаете находить зацепки, постепенно приближаясь к тайне общества «Bleach». После долгих попыток поисков вы всё-таки выходите на след данной группировки: вы отследили откуда происходили последние взломы аугментаций (возможно хацкеры, выезжаем), ваш отряд выезжает на место, из которого производились взломы. Когда вы приезжаете на место, то видите большую высотку, поднимаетесь на 418 этаж и там находите чистую заброшенную офисную комнату. Еще полчаса назад сигнал точно исходил из этой комнаты, а теперь тут уже ничего нет. Вас явно опередили на шаг, обхитрили. Однако это тот офис из которого исходил сигнал, и вы то явно знали.

Вы забираете всё оборудование к себе на базу, после чего начинаете проверять все компьютеры, находившиеся там. Вполне возможно, что у организации было своё оборудование, но тогда бы они не успели убрать всё за пол часа. Вполне вероятно, что все это они делали на офисном оборудовании с удалённого доступа. Нужно было проверять любые зацепки, которые могли бы привести вас к ответу. Таким образом вы начали работу по проверке офисного оборудования и вскоре обнаруживаете, что у многих из них повреждены носители информации. Ваша команда смогла восстановить фрагменты только одного из них. Из носителя вы узнаёте, что массовые беспорядки, которые изначально были мирными, правительство пыталось подавить, применяя обычную пропагандистскую политику информационного шума против граждан. После неудачи этого плана еще больше людей вышло на протесты. Тогда-то правительство и начало подсылать своих агентов, которые начали стравливать народ изнутри: создавались группы, которые переманивали на свою сторону определённое количество людей и настраивали против других групп. В итоге начались массовые стычки с применением оружия между самими протестующими. Мёртвые люди лежали по улицам городов, деревень, никто не остался незатронутым. После этого власти и распылили свой вирус по всему миру.

Далее были последствия столкновений, исчезнувшие города, фотографии местностей, больше непригодных для жизни. Вас это не удивляет. В самом конце был список погибших с фотографиями по городам. Стоило проверить всю информацию, так как в ней могли бы быть зашифрованы сообщения или послания, посредством которых общались члены группировки “Bleach”. Наткнувшись на список погибших по своему городу, вы почему-то начинаете медленно изучать всё, что там было написано. Как-будто что-то вам говорило просмотреть его. Пролистывая фотографии и имена, вы видите два очень знакомых лица, но вы так и не можете вспомнить кто они. Далее идут списки служащих и власти. Вы видите в них и себя. Данные сведения хотели распространить по всему миру и скорее всего хотели пробудить всех спящих людей от неведения. Вас собирают на важное совещание где рассказывают детали новой миссии. После информирования вы выдвигаетесь на миссию.

Вы прибываете на назначенное место,

## 1.1. Описание мира.

Условно весь мир в котором происходит действие поделён на два региона: старый и новый:

· Новый:

Сочетает в себе высокую технологичность, роботизированность, автоматизированность огромное количество аугментаций в человеческом теле. Вся архитектура выполнена в строгом стиле, эстетически красивых зданий тут очень мало, в основном преобладает серый и синий цвета с вкраплениями красного. Многие здания без стёкол. Почти в каждой комнате стоят автоматизированные камеры наблюдения. Тотальный контроль, гнетущая атмосфера. Часто идут токсичные дожди. В магазинах только необходимые товары, одежда выдаётся как и продукты в пунктах раздачи. Всё покупается на жетоны.

## 1.2 Сценарий

# 3. Игровые механики

Аугментации:

аугментации могут быть палкой о двух концах. Будет несколько вариантов наборов аугментаций: Боец дальнего боя

(Можно будет создать специализированного бойца, ближнего боя, взломщика, дальнего боя но никак не универсального (ну на протяжении почти всей игры). Можно ставить себе аугментации из разных наборов, однако аугментации из одного набора будут давать вам бонус.)

Навыки: чем больше вы пользуетесь какими-либо умениями, тем быстрее повышается уровень вашего навыка.

Бой:

Бои будет происходить пошагово. Будет реализована система напарников, которыми можно управлять как самостоятельно, так и можно отдать их под управление ИИ. Первым всегда ходит главный персонаж, потом его напарники и в последнюю очередь ходят противники. Будут разработаны тактики для противников, предусматривающие адаптивное поведение на поле боя. С поля боя можно будет сбежать, переместившись в другую локацию.

Оружие:

Оружие будет: дальнего и среднего боя, ближнего боя, подручное, хакерское.

Также оружие ближнего, дальнего и среднего боя будет подразделяться на плазменное, электрическое, отравляющее и огнестрельное:

1. · Плазменное: хорошо пробивает, плавит броню, а также хорошо поджаривает любую живность. Наносит урон огнём.
2. · Электрическое оружие будет эффективно против людей с большим количеством аугментаций так как на время выводит их из строя. Время. На которое аугментации будут выходить из строя зависит от оружия. Но обычно это 1 ход. Можно будет восстановить работу аугментаций, только на ход у вас останется меньше времени. Также эффективно против андроидов и машин (квадрокоптеров, роботов и т.д.)
3. · Отравляющее оружие будет отравлять (как это ни странно) любую живность. Эффект отравления будет носить временный характер.
4. · Огнестрельное оружие – классическое привычное всем нам. Наносит средний урон. Подразделяется на бронебойное фугасное и т.д.

1. Дальнего боя: снайперская, пулеметы, ракетные установки;

2. Средней дистанции: штурмовая винтовки, пулеметы, гранатомёты, пистолеты, пистолеты-пулемёты;

2. Ближнего боя: мечи, ножи, копья, кинжалы, дробовики;

3. Хакерское: отключение возможностей противников и их ограничение, перехват управления над вражескими турелями, персонажами.

3 класса имплантов:

1. Снайпер: может покрывать своё тело оптическим камуфляжем, бить исподтишка ножом, баф – снайперская метка: позволяет выстрелить из снайперской винтовки на большее расстояние;

2. Танк он же и штурмовик;

3. Хакер;

Время в бою идет как в реальном, то есть на обдумывание хода и на сам ход персонажа затрачивается одна и та же шкала времени. Каждое действие будет затрачивать определённая

# 4. Графений

Псевдо 3D, изометрический вид. Сами спрайты не будут высоко детализированными, а стиль оформления будет похож на визуальный стиль hyper light drfter.

# 5.Технодемка.

## Главное меню:

Заставка с изображением двух миров и кнопки начать игру, выход из игры. На заставке изображены два мира.

## Начало игры:

Предыстория. Будут показаны изображения отражающие краткий смысл того, что случилось до технодемки (не вся предыстория мира, а только о миссии, которую нашему персонажу предстоит выполнить). Ваша подразделение занимается поиском хранилищ ценного ресурса под названием “Триум”. Данный ресурс позволяет создавать вычислительные устройства небольшого размера, которые могут работать с высокой мощностью, не требуя охлаждения. Для обнаружения данного ресурса созданы разведывательные дроны, которые отправляют на патрулирование старого мира, так как на территории нового мира запасы данного ресурса исчерпаны. На базу поступает сигнал от дрона, который обнаружил признаки существования больших залежей “Триума” на расстоянии нескольких сотен километров от границы “нового мира”, вашему разведотряду отдаётся приказ проверить поступившие данные и найти залежи.

Локацией игры становится заброшенная станция метро, на которой прибывает разведотряд в составе с главным героем для обнаружения хранилища редкого ресурса “Триума”, где их встречает группа жителей данной станции, которая предлагает мирно уйти, но у вашей группы приказ на поиск “Триума”, и поэтому, если вам будут мешать, то вы уничтожите сопротивляющихся. Так развязывается вооружённая стычка, в результате которой ваш отряд постепенно задавливают численным превосходством. Вы остаётесь последним выжившим и к вам подходит один из жителей станции с предложением в обмен на службу ему сохранить вашу жизнь. /\*пользователю даётся выбор: согласиться на его предложение, отказаться и продолжить сопротивление или покончить жизнь самовыпилом\*/.

Далее жители старого мира отправляют сообщение от лица спецотряда, что залежи “Триума” не были обнаружены и что разведотряд возвращается в Новый мир, а спустя некоторое время, уже с другого места передается сигнал, что на отряд было совершено нападение группы террористов.

## Механики:

* 1. Главный герой имеет следующий набор параметров:
     1. Аугментации (их список);
     2. Урон оружием, которое экипировано;
     3. Сопротивление урону;
     4. Очки здоровья;
     5. Очки энергии (на использование аугментаций);
     6. “Время на ход” - данная фитча будет доступна на хардовом уровне сложности, и в этом режиме во время своего хода нельзя будет выйти в меню. На каждое действие тратиться определённое время, с учётом того, что время ещё идёт в реальном времени;
     7. Активные слоты снаряжения (броня, оружие, которое персонаж будет использовать в процессе боя, аугментации, и предметы снаряжения);
     8. Навыки, которые определяются набором аугментаций.
  2. Передвижение:  
     Вне боя персонаж передвигается на wasd или щелчками на лкм.  
     Во время боя персонаж передвигается за счёт затраты “времени” в любую свободную точку в некотором радиусе от его текущего положения.
  3. Бой:  
     есть временной ресурс, которое нужно распределить между действиями: передвижением, применением оружия, предметов снаряжения, аптечек.  
     Напарники будут контролируемыми и неконтролируемыми:  
     неконтролируемые напарники ходят сами, а контролируемые могут управляться игроком, или им можно задавать схемы поведения (агрессивная, пассивная, защитная)
  4. Боевые механики:  
     Главный герой снабжен плазменными пистолетом и винтовкой, ножом, аугментациями для взлома оборудования, гранатами и аптечками.   
     Персонажи старого мира будут оснащены огнестрельным оружием, у некоторых будет огненное.
  5. Интерфейс:  
     Большую часть занимает активная зона, в которой показывается графическая составляющая игры. Нижнюю часть экрана будет занимать меню с активными слотами, диалоговым окном, кнопками выбора умений, Вне боя меню можно спрятать Во время вне боя можно будет добавлять в активные слоты любое оружие и предметы снаряжения.  
     Отдельными меню будут предметы снаряжения и экипировки.  
     На время диалога, который активируется скриптом или нажатием пкм на *NPC*  будет выезжать диалоговая область в которой можно выбирать варианты фраз для коммуникации с персонажами.  
     Также в отдельном меню можно будет просмотреть характеристики своего персонажа, а также за что отвечают его умения, уровень умений, а также описание навыков, которые можно применять в бою.  
     Следующим отдельным меню будет окно напарников: в нём можно посмотреть вещи, экипированные на напарнике, передать ему что-то из своего инвентаря.
  6. Диалоги:

I:-у тебя есть 100 рублей.

II:-я не отдам тебе эти 100 рублей!

I:-тогда я заберу эти 100 рублей убив тебя!

II: 1)-отлично, я тебе помогу!

2)-нет

3)-Окай (сарказм)