

Frontline Commander

Концепт-документ

1. Введение

События игры происходят в альтернативной вселенной в сеттинге дизельпанка во временном промежутке между первой и второй мировыми войнами.

Игровой мир Frontline Commander повяз в конфликте мирового масштаба. Стороны конфликта представлены несколькими фракциями, каждая из которых обладает своим набором боевых единиц.

2. Жанр и аудитория

Frontline Commander - это многопользовательская сессионная 4X turn-based action strategy с конструктором армии. Игра может быть разработана под платформы PC, PS, XBOX.

Игра ориентирована на широкую аудиторию и особенно понравится любителям стратегических игр и шутеров. Игра предоставляет пользователям игровой процесс, представляющий из себя уникальное сочетание знакомых игровых механик и правил из стратегий в реальном времени и шутеров.

Пошаговый игровой процесс игры не требует от пользователя обязательного наличия производительного устройства. Минимальный возраст игрока – 12 лет. Ожидаемый средний возраст аудитории – 17-19 лет.

3. Основные особенности игры

- Уникальное сочетание последовательного игрового процесса пошаговой стратегии с выверенными правилами 4X RTS и впечатляющим экшен-шутером.
- Многопользовательские онлайн сражения (от 2 до 8 игроков).
- Редкий и очень богатый на фантазию сеттинг с кучей референсов и отсылок на реальные машины и механизмы.
- Возможность кастомизации армии боевыми единицами разных фракций в конструкторе армии.

- Множество вариантов тактики и стратегии на разнообразных картах умножается на множество сочетаний боевых единиц в армиях игроков.
- Низкий порог вхождения для опытных игроков в стратегии и шутеры. Глубокий игровой процесс, требующий от игрока сочетания нескольких разных навыков.

Также есть возможность добавления сюжетной компании. Возможно добавление редакторов карт и юнитов на платформу PC в сообществе и мастерской Steam.

4. Описание игры

Основная задача игрока варьируется в зависимости от игрового режима. В Классическом режиме «уничтожение» игроку необходимо уничтожить «штаб» соперника путем возведения на игровом поле необходимых производящих построек, захвата ресурсных точек, формирования армии и применения удачных стратегических и тактических решений в сочетании с меткой стрельбой при прямом управлении боевыми единицами.

Игровой процесс представляет из себя классическую 4X RTS, но игроки совершают свои действия поочерёдно и также имеют доступ к прямому управлению игровыми единицами в рамках хода. Доступ к прямому управлению ограничен командными очками. Количество командных очков зависит от «этапа» игры. Игровая сессия разделяется на 3 этапа при помощи дерева технологий и временных рамок.

Препятствия на пути игрока:

- Карта, покрытая туманом войны, скрывающим вражеские единицы и постройки.
- Боевые единицы соперника(ов).
- Необходимость в решении стратегических и тактических задач выбора необходимых производящих зданий, боевых единиц, выгодных позиций на карте.
- Ограничение в ресурсах и необходимость в захвате ресурсных жил.

- Необходимость в прогрессе в дереве технологий для разблокировки новых единиц и ограниченность очков технологий.
- Необходимость в прогрессе в дереве улучшений для усиления разблокированных единиц и ограниченность очков улучшений.

По ходу матча игроку придется управлять разнообразными единицами, набор команд и свойств которых зависит от его типа. Всего в игре представлено 4 типа единиц:

1. Пехотные.
2. Наземная техника.
3. Воздушная техника.
4. Строения.

Каждый **тип** представлен некоторым количеством **видов** единиц. Например, пехотные единицы содержат виды: «инженер», «стрелки», «разведчики» и т.д. В начале матча игроку доступен к производству лишь «инженер». Инженер способен возводить строения и возведя «казарму» откроет доступ к производству «стрелков» и других пехотных единиц. Постройка «завода» позволит производить наземную технику, а «аэродрома» – воздушную.

На **производство** любых единиц затрачивается единственный игровой ресурс - «кредиты». Для генерации кредитов необходимо при помощи инженеров возводить «буры» на ресурсных жилах. Каждый «бур» приносит доход своему владельцу в начале каждого его хода. Доход буров растет с переходом на новый уровень технологий (этап игры) и может быть дополнительно увеличен в дереве улучшений. Также существует альтернативный способ добычи кредитов – утилизация. Инженер может разбирать остатки уничтоженных единиц техники получая из них кредиты и дополнительные очки улучшений.

Игровая карта позволяет возводить постройки в любом незанятом желаемом игроком месте. Помимо ресурсных жил, карта также в зависимости от режима игры может содержать «ключевые точки», что усиливают приток

очков технологий, «флаги» и особые захватываемые строения. Также в зависимости от карты может быть различный ландшафт с перепадом высот и могут находиться «здания», в которые можно помещать пехотные единицы.

Боевые действия в игре происходят в двух режимах: стратегическом и прямом управлении. Большая часть действий производится в **стратегическом режиме**. Во время своего хода игрок имеет возможность отдавать приказы своим единицам: перемещение, строительство, атака и т.д. Также игрок может давать «упреждающие» приказы в стратегическом режиме во время ходов других игроков. Они будут выполнены по началу ходу игрока.

Режим прямого управления используется игроком для произвольного перемещения и стрельбы от лица определенной боевой единицы. Таким образом игрок ставится перед выбором: предоставить атаку единицы боевой системе либо взять эту единицу под прямое управление, самостоятельно переместить ее и совершить атаку. Также из-за ограничения командных очков приходится выбирать какими именно единицами управлять напрямую на данном ходу.

В процессе совершения ряда действий таких как: завершение строительства, завершение производства, захват точек, атака единиц соперника, уничтожение единиц соперника, получение урона единицами, потеря единиц игрок получает **очки технологий**. Очки технологий позволяют разблокировать новые единицы в дереве технологий. Само **дерево технологий** разделено на 4 поддерева для каждого типа единиц. Единицы каждого поддерева разделены на 3 этапа игры и связаны между собой ветками так, что для разблокировки одной необходима разблокировка предыдущих единиц ветки. Разблокировка единицы следующего этапа переводит игрока в новый этап игры, а остальные игроки получают бонус к получаемым очкам технологий для ускорения их перехода в новый этап.

За выполнение схожих действий игрок получает **очки улучшений**. Очки улучшений позволяют усиливать уже разблокированные в дереве технологий единицы. У каждого вида единиц есть несколько улучшений, все они могут

быть активированы, усиливая характеристики единицы. **Дерево улучшений** также содержит 4 поддерева для каждого типа единиц, а единицы поддерева разделены на 3 этапа, но никак не связаны между собой.

При достижении конечной цели «классического» режима игры – уничтожения «штаба» соперника - матч заканчивается с победой одной из сторон.

5. Примеры геймплея

Вид игры в **стратегическом режиме** мало чем отличается от привычных 4X RTS. Отличия лишь в пошаговой игре. Пример из игры Iron Harvest 2020:



Интерфейс игры должен содержать миникарту, команды управления единицами, кнопку перехода в режим прямого управления, необходимые информационные панели, меню построек и т.д. Есть элементы интерфейса для организации пошаговой игры. Помимо этого, есть кнопки, которые открывают деревья технологий и улучшений, игровое меню.

Когда игрок во время своего хода переходит в **режим прямого управления** вид игры меняется и схож с шутером с видом из-за спины. При прицеливании может быть использован как вид из-за спины, так и вид от первого лица. Пример из игры Valkyria Chronicles:



Такой вид управления свойственен не всем видам единиц. Для некоторых, например, артиллерийского орудия способ прямого управления упрощенный и представляет из себя дополнительные элементы интерфейса в стратегическом режиме.