Island World – дизайн-документ

Completed by:

ArchiDevil (main developer)

Оглавление

[Основная концепция 3](#_Toc402012793)

[Критика 3](#_Toc402012794)

[Игровой процесс 4](#_Toc402012795)

[Основные занятия игрока 4](#_Toc402012796)

[Выживание 4](#_Toc402012797)

[Исследование 4](#_Toc402012798)

[Предметы 4](#_Toc402012799)

[Оружие 4](#_Toc402012800)

[Инструменты 4](#_Toc402012801)

[Еда 5](#_Toc402012802)

[Части структур 5](#_Toc402012803)

[Расходные материалы 5](#_Toc402012804)

[Система выживания 5](#_Toc402012805)

[Система повреждений 5](#_Toc402012806)

[Крафтинг 5](#_Toc402012807)

[Общая система крафта 6](#_Toc402012808)

[Рецепты 6](#_Toc402012809)

[Развитие игрока 6](#_Toc402012810)

[Окружающий мир 7](#_Toc402012811)

[Биомы 7](#_Toc402012812)

[Водный биом 7](#_Toc402012813)

[Пустыня 7](#_Toc402012814)

[Тропики 7](#_Toc402012815)

[Степи/Саванны 7](#_Toc402012816)

[Умеренный климат 8](#_Toc402012817)

[Тундра 8](#_Toc402012818)

[Тайга 8](#_Toc402012819)

[Льды (горы) 8](#_Toc402012820)

[Сюжет 9](#_Toc402012821)

[Начало игры 9](#_Toc402012822)

[Остров необитаем? 10](#_Toc402012823)

# Основная концепция

Игрок находится на острове в одиночестве, основная цель игрока: не дать умереть персонажу от внешних условий, а также продвинуться по сюжету, раскрыв то, что произошло с ним.

### Критика

#### Кто будет в это играть?

Целевая аудитория – любители песочниц и сюрвайвалов. Кубический стиль позволить заинтересовать любителей майнкрафта, что позволить привлечь большое количество игроков из-за похожести стилей.

#### Кому это надо?

В первую очередь мне, разработка позволит получить опыт, в дальнейшем предполагается монетизация игрового процесса, либо продажа на игровых площадках.

#### Почему эта игра станет успешной?

Игра станет успешной в случае реализации задуманных вещей, а также в случае учета отзывов игроков, которые будут знакомиться с игрой на ранних стадиях разработки.

#### Почему эта игра провалится?

Игра провалится в случае невозможности реализации каких-либо игровых возможностей. Это может произойти из-за нехватки ресурсов, либо из-за неверно выбранной методологии разработки.

#### Похожие игры?

Любой классический сюрвайвал моделирует примерно похожую систему выживания. Эта игра будет смесью: CubeWorld (графика), Torchlight (боевая система), Stranded (система выживания).

# Игровой процесс

Игровой процесс базируется на четырех аспектах:

* Выживание – игрок должен поддерживать жизненные параметры персонажа на определенном уровне, бороться с окружающей его флорой и фауной.
* Исследование – игрок должен исследовать окружающий мир, перемещаться между островами, открывать новые рецепты и развивать навыки.
* Крафт – игрок должен создавать вещи, промежуточные ингредиенты, а также добывать начальные предметы для достижения дальнейших целей.
* Строительство – игрок сможет строить определенные структуры для поддержания жизни своего персонажа.

## Основные занятия игрока

К основным занятиям игрока, в первую очередь относятся выживание и исследование островов.

### Выживание

### Исследование

Игроку должен быть заинтересован в исследовании новых территорий – этого можно достичь, если сгенерировать множество разнообразного контента на разных биомах/зонах. Притом, что контент должен быть достаточно уникальным. Это заставит игрока искать новые и новые территории, чтобы заселиться там и заниматься ремеслом. Как вариант – снежный биом высоко в горах содержит некоторые ягоды, которые будут излечивать от множества опасных болезней, но ягоды редкие, а в снегах очень холодно – долго не поковыряешься. Однако нельзя делать так, чтобы игрок мог выживать лишь за счет других вещей в других биомах, биомы должны быть уникальны, но должны различаться по сложности жизни в них, очевидно, что без хорошей подготовки выжить в суровых снегах центра острова будет почти нереально, в отличие от спокойного и мягкого климата побережья. Подробное описание биомов смотреть в другой главе.

## Предметы

Этот подраздел стоит разделить на несколько, т.к. предметов будет достаточно много и все описать будет очень проблематично без нормальной классификации.

### Оружие

Представленные виды оружия:

* Нож – предназначен для охоты на мелкую дичь, для нанесения увечий с кровотечением. Можно кидать.
* Метательный топор – улучшенная версия ножа, позволяет убивать более крупную дичь на большом расстоянии.
* Топор – предназначен для охоты на крупную дичь, наносит большие повреждения, атакует медленно.
* Лук – предназначен для охоты на расстоянии, из засады. Требует стрел, не самое точное оружие.

### Инструменты

Различные инструменты для ручной работы – топоры, клещи, молотки и т.д.

* Кирка – добыча минералов
* Молоток – крафт больших вещей, строительство
* Мотыга – обработка земли
* Удочка – ловля рыбы
* Сеть – ловля рыбы

### Еда

Важные категории: еда и вода. Еду делим как:

1. Мясо
2. Ягоды
3. Травы
4. Приготовленная еда (включает в себя все предыдущие)

### Части структур

Заборы, всякие палки, перекладины, палатки и прочее.

### Расходные материалы

Те материалы, которые можно использовать в производстве более высоких по уровню предметов. Например, кости и перья для стрел. Некоторые предметы будут неявно расходными материалами для других, еще более высокоуровневых предметов. Стрелы образуют колчаны, например. Сделанные зелья можно использовать для приготовления отравленных стрел.

## Система выживания

Предполагается моделирование важных параметров для выживания – голод, жажда, температура и, возможно, некоторые дополнительные, которые могут повлиять на выживание (вес и т.д.). Определенно будут болезни и травмы, снижающие характеристики, вплоть до смертельных.

### Система повреждений

Предполагается подробное моделирование повреждений, но без перегрузки игрового процесса. Будут сделаны повреждения конечностей, вплоть до невозможности ходить, невозможности пользоваться инструментами и так далее. Достаточно жестко, однако будут сделаны некоторые поблажки в плане «суперлечащих» травок, зелий и т.д., которые, впрочем, не так уж и просто добыть.

Здоровье будет распределено по конечностям. Также будет смоделировано «общее» самочувствие, поскольку выживание в диких условиях отражается не только на физическом здоровье в качестве царапин и переломов. Здоровье будет напрямую зависеть от характеристик персонажа.

В общем случае игрок будет видеть именно это общее самочувствие в виде некоторой полоски здоровья на экране, как это классически выглядит в RPG играх. В случае некоторых достаточно серьезных повреждений, игрок будет видеть такие эффекты как: снижение скорости передвижения, силы, точности, каких-то навыков.

## Крафтинг

Основная цель крафта – создание новых предметов, необходимых для выживания и дальнейшего продвижения по сюжету. Возможно введение дополнительных зависимостей на крафт, вроде необходимой силы/ловкости и т.д.

### Общая система крафта

Крафт будет производиться на так называемых станках нескольких типов. Станком называется некоторая сущность, куда будут загружаться предметы, для того, чтобы на выходе получить результат. Например, станком является печь для переплавки металлов. Каждый станок может быть улучшен, для открытия новых слотов и увеличения качества изготавливаемых предметов.

Станки представлены следующими типами:

* Печи – требуют топливо и входной предмет, либо несколько входных предметов, для изготовления сплавов, например.
* Столы – требуют инструмент для изготовления результата. Каждый стол может содержать только определенные типы инструментов, а каждый инструмент расширяет список доступных рецептов. Стол и инструменты крафтятся отдельно. Инструменты могут быть сломаны.

Каждый рецепт имеет зависимости от навыков персонажа, а так же от стола и инструментов на нем.

### Рецепты

Рецепты будут разделены на несколько групп:

* Металлургия
* Инженерное дело
* Приготовление еды
* Лекарства
* Строительство
* Высокие технологии
* Прочее

## Развитие игрока

Игрок будет развиваться двумя путями: первый в том, что сам человек получает навыки и знания от самого игрового процесса. Второй путь состоит развитии по RPG системе, что даст некоторое отличие одного персонажа от другого. Как пример: некто А всю свою игру на острове выпиливал гигантских крабов, что ползают по побережью, а B в это время занимался полезными делами – сажал, поливал, ухаживал за растениями. Если первого заставить заниматься сельским хозяйством, то он, конечно, сможет, но у него это будет получаться куда хуже, чем хлопать палкой крабов по панцирю. Здесь же можно попробовать привнести, для усложнения, забывание навыков.

## Боевая система

# Окружающий мир

Важно смоделировать живой окружающий мир. Это необходимо для более полного погружения в игру. Моделируется температура, поведение животных, погодные условия, а также, возможно, природные катаклизмы. Ландшафт будет представлять собой большой остров, окруженный водным массивом вокруг. В центре острова чаще всего будет большая гора.

## Биомы

Стоит расписать этот раздел подробнее, т.к. биомов будет немало, а каждый из них должен быть уникален своей природой. Планируется сделать уникальные ингредиенты, точнее их свойства, для каждого генерируемого мира. Каждый биом будет характеризоваться своими предметами со своими свойствами. Можно ввести некоторую «сложность» биома для выживания. На основе этого можно сделать зависимость мощности ингредиентов от сложности биома – в сложных биомах более ценные ингредиенты. Трава будет расти при наличии достаточной температуры и влажности блока, на котором она растет. Можно будет делать свои теплицы или фермы. Обязательно сделать птиц.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 3 | Пустыня | | Тропики | |
| 2 | Степи | | Умеренный | |
| 1 | Тундра | Тайга | | Льды |
| Temp/Hum | 1 | 2 | | 3 |

### Водный биом

Флора

Водоросли, кораллы

Фауна

Рыба, моллюски, скаты, гигантские кальмары, акулы.

### Пустыня

Флора

Кактусы, иногда пальмы (на более влажных территориях). Сухие кустарники.

Фауна

Змеи, койоты (где более влажно), ящерицы, верблюды.

### Тропики

Флора

Лианы, много деревьев, много травы, большие цветки, бамбук, специи.

Фауна

Змеи, обезьяны, большие кошки.

### Степи/Саванны

Флора

Перекати-поле, баобабы, не очень много деревьев (пучками).

Фауна

Тигры, львы, слоны, крокодилы, антилопы и прочее.

### Умеренный климат

Флора

Ягоды.

Фауна

### Тундра

Флора

Мох, мелкие цветочки, карликовые деревья, ягоды.

Фауна

Песцы, куропатки и прочее.

### Тайга

Флора

Хвойные деревья (много), всякие кусты, мох, ягоды.

Фауна

Кролики, волки, медведи, лисы.

### Льды (горы)

Флора

Ничего.

Фауна

Один пингвин, снежные барсы, горные козлы, овцебыки, белые медведи.

# Сюжет

Планета была значительно изменена некими существами из космоса. Они имеют значительно более развитые технологии, что и позволило им осуществить задуманное без труда.

Планета была изменена таким образом, что теперь представляет собой набор островов, хаотично разбросанных по планете. Каждый остров характеризуется своими климатическими условиями, флорой и фауной.

Инопланетяне построили на одном из полюсов свою базу, и, предположительно, наблюдают за выжившими представителями человечества оттуда.

Каждый остров снабжен порталом для быстрого перемещения между ними. Подробное описание порталов чуть ниже. Порталы островов связаны в цепь, но на начальных этапах, главный герой не может определить достаточно точно, куда происходит телепортация.

Чуть позже, освоившись, игрок найдет на одном из островов старый локатор, который пережил катастрофу, и, починив его, сможет определить, что на полюсе существует некоторая аномалия, а также получит карту некоторых порталов на планете.

По мере продвижения игрока на север, условия окружающей среды будут становиться всё сложнее и сложнее, что постепенно будет приводить к нарастанию сложности. Если игрок будет погибать, то он будет возрождаться на случайном острове, на планете.

На ближайших к полюсу островах, тип порталов изменится. Порталы будут работать за счет некоторых кристаллов, которые имеются у пришельцев. Первый из таких кристаллов будет найден у одного из погибших на разведке пришельца. В связи с тем, что кристаллы будут добываться значительно сложнее, из-за неизвестных доселе технологий, то продвижение игрока на полюс замедлится.

Ближе к концу игры, игрок обнаружит базу пришельцев на самом полюсе планеты. Чтобы попасть на неё, нужно совершить последний прыжок, через один из порталов, расположенных на самых северных островах. Для совершения прыжка требуется собрать большое количество ресурсов и получить ДНК пришельца.

В финале игры, игроку предстоит разобраться с тем, что происходит на базе. [Раздел не завершен]

## Начало игры

Игра начинается с того, что игрок просыпается, либо к нему возвращается сознание после некоторого события. Вокруг ни души, но понятно, что игрок где-то на острове (очнулся на берегу, например).

На первых этапах игры необходимо обеспечить личную безопасность, в связи с дикими животными, температурным режимом, а также с инфекциями, которые можно встретить на этом острове. Необходимо сделать простейшие инструменты и оружие, добыть некоторые вещества для одежды, чтобы можно было продержаться больше, чем пару ночей. После этого надо найти источник пресной воды, и источник пищи.

А уже, после того, как выживание в течение длительного времени будет обеспечено, необходимо переходить к постройке жилища и далее – к исследованию острова и многообразного контента игры.

### Остров необитаем?

Да, как и все последующие острова.