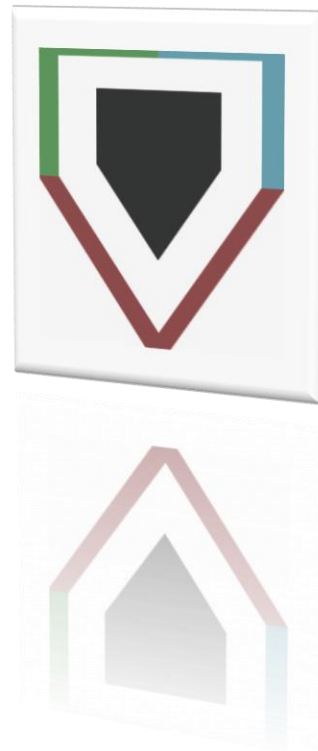


Дизайн документ Bloody Reapers

Содержание

1. Введение
2. Жанр и целевая аудитория
3. Платформа
4. USP
5. Описание игры
6. Геймплей
7. Сравнения



Введение

Сюжет

“Когда мир погрязнет в грехе, когда он окунется во тьму, сломаются 9 печатей и из адской бездны придут те, кто испепелит этот мир и станет его новым повелителем” – договор ангелов и демонов, закрепленный 9 нерушимыми печатями.

Но, когда было еще слишком рано, когда еще мир был полон света, 9 печатей пали и врата ада открылись, а мир людей пал в небытие, но еще остались те, кто берется, те кто даже не знает, что им предстоит совершить, те кто спасут этот мир. Три великих героя, три нефелима...

Игровая вселенная

На заре человечества, между двумя расами, ангелами и демонами, велась кровопролитная война, начиная терпеть поражение ангелы воспользовались доверием людей и с их помощью смогли уничтожить демонов пока они этого не ожидали, но война продолжалась, силы людей было не достаточно и Сихаил, архангел справедливости, решил принести себя в жертву, чтобы даровать ангелам невиданную мощь для изгнания демонов с небес. После еще нескольких лет кровопролитной войны архангел Михаил, посланник божий, собрал войско ангелов на последнюю битву и ценой своей жизни запечатал силу Сатаны и изгнал всех демонов с небесной твердыни - Рая. Поверженным демонам не нашлось места на Земле, месте куда их изгнали, ибо там уже давно жили люди, а без силы Сатаны и под угрозой нападения ангелов они решили заключить договор гласящий, что когда мир погрязнет в пучине греха, когда он будет заполнен тьмой и пригоден для демонической жатвы, они вернутся из своего нового места обитания, каторги павших душ – Ада, а путь им откроют сами люди, сорвав 9 печатей греха. Но ангелы поставили очень дерзкое условие — вернуть души - Михаила, ангела света, посланника

божего, Уриила, ангела надежды и Сихаила, ангела справедливости. Демоны просто не могли им отказать, даже если это и ставило их в трудное положение, но Аббадон, генерал армии демонов, демон страха, смерти и разрушения был хитрее и не дал душам ангелов вернуться в полной мере, а лишь дал им олицетворить себя, как воплощение света, надежды и справедливости и запечатал их силу, а с ней и телесную оболочку в 3 последних печатях, ожидая того, что когда-то печати не смогут сдерживать необузданную магическую силу ангелов, но они смогли, с тех пор уже тысячи лет Геенна Огненная – Врата Ада не допускали ни малейшей трещинки на печатях, до сего дня...

Персонажи

Эвиль Блэйд

Демон – бастард, спасенный от неминуемой смерти неизвестным, который сумел вовремя вынести младенца из Ада в мир людей. В его жилах течет кровь самого Люцифера, что наделяет его невообразимой силой, а так же буйным нравом. Охота на Эвиля не прекратилась даже на земле. Отец выслал за ним отряд демонов-охотников, но они так и не вернулись. Ангелы тоже узнали про Эвиля и о его жизни на земле. Небесные верхи испугались его силы и непредсказуемого характера. Эвиль как минимум может раскрыть секрет миров на земле, как максимум подорвет баланс. Однако не все хотят его смерти, кто-то, зная о силе бастарда хочет использовать его в своих коварных целях. И те, и другие, и третьи преследуют Эвиля по сей день.

Эвиль имеет 3 формы: человеческую (маскировка в мирных локациях), боевую (стандартная демоническая) и Яростную (Троекратно увеличивается в размерах и в физической силе).

Играя за Эвиля, вы автоматом запускаете режим 'читера'. Минус у Эвиля лишь один – он уязвим к святому элементу. В остальном это неустанная машина смерти, с которой вряд ли кто-то сможет совладать в одиночку, разве что Отец и Эбигейл в состоянии «хищной фурии».

Класс

Берсеркер (Сила).

Древо талантов

Основные способности

Соул Дазмон

Соул рожден от связи нимфы и ангела. На самом деле любви там не было, просто Ангел оказался не дружен с головой и попросту изнасиловал будущую мать Соула, а потом убедил себя в том, что на самом деле все было по любви, хоть и запретной. В итоге, неожиданный сын получил в обоих мирах прозвище «выродок». Поначалу, он пытался доказать, что достоин служить свету, но со временем осознал, что совет небес просто использует его как своего агента на земле и мальчика на побегушках. После этого выродок пошел своей дорогой. Соулу очень тяжело держать себя в руках, ибо в нем никак не уживутся в равновесии порочная кровь демонессы и кровь безумного ангела, что часто толкает его на порывистые, необдуманные деяния.

Соул имеет 3 формы: человеческую (стандартная боевая), Берсерк (буйный нрав отца вырывается наружу и не знает границ в своем неистовстве, все характеристики удваиваются, обретает возможность летать), угнетенный (как только Соул поддается одной из своих кровей, он оборачивается уродцем и становится слабее вдвое, пока вновь не обретет баланс).

Основные плюсы Соула – он сильный маг, хорошо будет справляться с бронированными врагами и стаями мелких. Так же он берет не столько силой и проворством, сколько раздачей негативных бафов направо и налево. К сожалению, крупные и/или быстрые враги для Соула – очень сложные противники.

Класс

Маг (Интеллект).

Древо талантов

Основные способности

Эбигейл

Девушка не знающая своего происхождения и не помнящая свое прошлое вплоть до 9 лет. После вторжения она осталась одним из немногих выживших рыцарей ордена «кровавых жнецов». Её наставником был сам Прозревший демон. Когда ее посвятили в рыцари ордена он без её согласия, пока Эбигейл спала, навсегда связал тело юной девушки с проклятой перчаткой «Чрево» внутри которой была заточена душа демона-каннибала. Эби возненавидела за это своего наставника и не научившись контролировать обретенную силу случайно убила его, за что и была отправлена в покаянное паломничество. Вернувшись через два года с прощением гор, она обнаружила свой орден почти полностью истребленным.

Эбигейл имеет 2 формы: обычная (боевая), хищная фурия (временно отдается во власть демона-каннибала и превращается в сильнейшую демонессу, пожирающую души всех живых существ. Самая сильная форма из всех трех персонажей)

Эбигейл единственная из трех персонажей, кто умеет лазать по стенам, повисать (не лазать) на потолке, совершать двойной прыжок или рывок в первом прыжке, скакать по головам врагов, подтягивать «плюшки» гарпуном». Накладывать любой статус с начала игры, пополнять здоровье и ярость, поглощая души демонов, атаковать фатальным падением в любом месте, где нет низкого потолка. Все это позволяет ей бодро начинать игру, но к концу она будет сильно проигрывать Соулу или Эвилю по силе, живучести и защите, хотя в ловкости и скорости атаки ей нет равных.

Класс

Валькирия (Ловкость).

Древо талантов

Основные способности

Жанр и целевая аудитория

Игру "Bloody Reapers" можно отнести к жанровому направлению слешера с элементами RPG и сложным связанным сюжетом с видом сбоку(2D). Данный продукт является, как и кроссплатформерным, так и мультиплатформерным.

Игра ориентирована на широкую аудиторию от 16 лет, имеющую возрастные ограничения на основании насилия, курения и бранной речи. Продукт несет дополнительную привлекательность для людей ищущих новые подходы в файтинг\слешер жанре и для любителей христианской, др. греческой и др. римской мифологии.

Платформа

Разработка игры планируется на мобильных платформах Android и iOS, а так же на всех PC (Windows, Linux, Mac OS) платформах, возможна дальнейшая интеграция на веб платформы и на консольные платформы Xbox 360 и PS3.

PC\Linux\Mac

ТРЕБОВАНИЯ	РЕКОМЕНДУЕМЫЕ	МИНИМАЛЬНЫЕ
ПРОЦЕССОР	Intel Pentium, 2.6 ГГц	Intel Pentium, 2 ГГц
ОЗУ	2 GB(64-bit), 1 GB(32-bit)	2 GB(64-bit), 1 GB(32-bit)
ВИДЕО КАРТА	NVIDIA GeForce GTX 590 и выше	NVIDIA GeForce 8400 GS
ЗВУК	Звуковая карта	Звуковая карта
УПРАВЛЕНИЕ	Клавиатура, Мышь	Клавиатура, Мышь
СВОБОДНОЕ МЕСТО НА HDD	2 GB	2 GB

iOS

Android

Основные особенности игры

Ключевые особенности игры (USP):

- Захватывающий мифический мир.
- Захватывающий сюжет.
- Куча интриг строящихся, как и в мире людей, так и в мире демонов.
- Множество побочных миссий.
- Невысокие требования к железу при чудесной, красочной графике и богатом звуке.
- Возможность почувствовать себя в шкуре эпического героя на поле боя и великого управителя вне.

Игра пригодна для распространения, как и на рынке стран СНГ, так и на западном.

Основная сюжетная линия рассчитана на 5~8 часов игры.

Описание игры

Основная задача игрока — путем убеждения, стратегических, тактических и пр. способов манипулирования ситуацией решать судьбу мира, получая полную свободу действий игрок получает возможность полностью управлять миром, его состоянием, количеством выживших, текущей властью, денежным состоянием торговцев, готовностью армии и многим другим, чтобы создать свой конечный мир, хотя далеко не все действия влияют на определенные концовки.

Игровой процесс заключается в прямом управлении персонажем для выполнения определенных заданий, прохождение карты, ведение боевых действий и обеспечение ресурсами.

Препятствовать прохождению уровня будут:

- Многочисленные враги (Хотя они и не особо умны, но большими группами вполне достойная помеха)
- Специальные квесты (открытие ворот, победа над всеми вражескими юнитами, тд. тп.)
- Нехватка определенных предметов, которые можно получить при определенных условиях или специальных квестах.

После победы в "последней битве" игрок получает право определить дальнейшую судьбу этого мира, при определенных концовках некоторые игровые персонажи будут противостоять ему. Даже, если игрок уничтожит мир он может продолжить игру и выполнить все побочные миссии, просто в "слегка" измененном мире.

Игровой контент

Графика, анимации и видео

- Пространство: 2D
- Палитра в игре должны быть ярко выраженные элементы GUI, как основные в глазах игрока, а остальная, как и статическая так и динамическая графическая составляющая должна выполнена в темных, немного грязных, а временами даже ярких цветах. Атмосфера игры должна быть угнетающей, но при этом динамичной, игрок должен увидеть своими глазами постапокалиптический, разрушенный демонами мир в темнейших его проявлениях, но нельзя забывать про динамику ландшафта экшн так же сильно должен ощущаться при виде уровня и самих персонажей, так сказать передавать мысль "Все разрушено, но не все еще потеряно".
- Графика должна быть удобной для анимации и быть способной принять к себе любой элемент, будь то факел или же настенный меч или даже сейф, ибо построение уровней идет методом добавления различных объектов на некую карту ландшафта, так будет весьма удобнее дизайнерам уровней, да и сэкономит не мало времени художникам. Пост обработка над графикой не ведется.

Элементы локаций

Анимационные вставки

Начальный ролик

Начальный ролик повествует об истории игровой вселенной и об сюжете самой игры в виде листающейся книги с анимационными вставками.

Примерная продолжительность: 1-2 минуты.

Характер исполнения: Видео файл.

Тип музыкального сопровождения: Спокойное, плавное, немного драматическое с резким переходом на динамику в начале активных битв в ролике.

Финальный ролик

(Их будет несколько, выбор ролика в игру будет в зависимости от выбранной концовки)

Повествование в ролике будет в виде рассказа монологе с последствиями выбора игрока.

Примерная длительность: 3-5 минут.

Характер исполнения: Видео файл.

Тип музыкального сопровождения: Спокойный, в определенных концовках драматический, в конце доминационной концовки под конец быстрый переход на динамику в связи с быстрым спуском в ад и показом нашего персонажа Эвиля на троне ада, где ранее сидел его отец, на чем ролик быстро потухает и приостанавливается, так же быстро прерывается музыка, единым толчком и небольшим затуханием.

Игровые вставки

В начале каждого уровня будет небольшой ролик вступление в курс дела и общий показ локации.

Примерная длительность: 15-20 секунд.

Характер исполнения: Игровая анимация.

AI

В основе AI ляжет то, что враги будут не особо умны и вся их логика будет опираться на то, какого типа этот враг, слабые враги будут атаковать без разбору, но многочисленными группами, средние будут выбирать момент, когда им лучше атаковать (персонаж повернулся к ним спиной, персонаж не защищен и тд.), а 'танки' будут ломать и крушить все без разбору. Так же враги обладающие магией будут следить за показателями хп\мп своих союзников и по возможности восстанавливать им эти параметры, а так же как можно больше мешать персонажу.

Музыка

Больше всего для проекта подходят такие жанры музыки, как: Пост-Рок, Рок, Французская церковная\хоровая музыка, в зависимости от ситуации и стилистики уровня.

Музыка должна давать понять насколько сильно погублен мир и динамику происходящих событий. Роль музыки в данной игре очень важна, так как она одна из двух основных составляющих атмосферности игры, так что ее будет весь много.

Звуки интерфейса

Все обычные кнопки воспроизводятся звуком некоего щелчка по камню, а кнопки талантов и их бинды сопровождаются звуком щелчка по дереву и характерным для заклинания\предмета звуком (Фаербол – огонь, Выпитое зелье – звук питья и тд.).

Музыкальное сопровождение локаций и уровней

Описание уровней

Придорожный городок - небольшой городок который был сооружен в начале 20 века, в нем есть парочка магазинчиков, небольшая церковь, около двух десятков домов, все здания очень стары и на удивление все еще не обрушились.

Руины – город находящийся в центре леса, который был разрушен приблизительно в XI веке, при неизвестных обстоятельствах, сейчас на его руинах остались лишь небольшие очертания зданий и несколько обрушившихся стен главной цитадели заросшие мхом.

Лес - темная чаща из гектаров огромных, покореженных деревьев с множеством глубоких нор в их основании, а в лесном воздухе витает густой туман.

Завод - заброшенная постройка которая лежит в дали от леса и ближайшего населенного пункта, из-за огромного количества постоянно перерабатываемых радиоактивных веществ, стало выделяться очень большое количество радиации которая загрязнила ближайшие близлежащие районы и пришлось закрыть сам завод и идущую к нему железную дорогу.

Бухта - небольшая бухта образованная внутри огромного ущелья выходящего в море, на берегу небольшая хибара в которой когда-то жил рыбак, на север от ущелья находится огромный лес, а далеко на юге лежит покинутая угольная шахта.

Деревня - когда-то это была обычная фермерская деревушка, однако, с начала вторжения тут многое поменялось. Поля выжжены, часть сельскохозяйственных построек разрушена, из техники остался только старый ржавый комбайн. В деревню ведут остатки дороги, которые почти не отличаются от окружающего их поля. Различие состоит только в появляющихся то тут, то там кусках асфальта и выгоревшему дорожному знаку, на котором когда-то значилось название деревни. У въезда в деревню дома практически полностью сожжены, было видно, что отряды демонов успели побывать здесь, и не один раз.

Западная шахта - давно заброшенная угольная шахта, единственный в которую заколочен массивными досками, возле шахты брошено несколько пустых тележек, глубоко внутри старые бревна все еще держат почти обвалившиеся проходы, множество проходов и ржавых рельс указывают на то, что шахта была очень большой и добыча угля была просто колоссальных размеров, а в стенах еще остались остатки угля, который так и не был добыт рабочими из-за опасности обвала.

Восточная шахта – довольно-таки старый золотой прииск, был закрыт из-за опасности взрыва природного газа, при входе в прииск видны старые трухлявые опоры держащие глубокие туннели, углубившись в шахту в воздухе витает туман, а из стен проблескивают золотые самородки, под которыми скрыты месторождения природного газа, собственно из-за взрывов которого прииск был закрыт, таким образом, около половины шахты обрушено.

Аванпост - небольшая деревушка, которая после начала войны между людьми и демонами превратилась в боевой аванпост размещенный на окраине леса, в ней находится около десятка домов, пара ферм и маленькая столетняя церковь, все выглядит очень старым и не много пустым, хотя и проживает не мало людей.

Грот - не большая подводная пещера которая находится возле бухты в который можно попасть нырнув на пару метров вглубь ущелья уходящего на дно, грот очень мрачный и

освещен лишь солнечным светом, который преломляется сквозь воду.

Вокзал – сооружение метрополитена находящиеся в 15 километрах от местного городка, брошен людьми из-за высокого радиационного фона в начале 30х годов XX века, пирон практически разрушен, как и здания, да и сама железная дорога.

Карта уровней

-

График повышения сложности игры

Геймплей

Вид

Игрок наблюдает за персонажем от отдаленного 3 лица с боковой позиции (Графическое пространство 2D).

GUI

Интерфейс типичен для РПГ, кроме некоторых факторов.

Само GUI выполнено в средневековом, так сказать, демоническом стиле, основными элементами которого являются: *Каменная статуя* с трещинами в которых течет "кровь" нашего персонажа, собственно показатель здоровья героя, а так же сама статуя преобразуется в зависимости от состояния нашего героя и еще одна большая трещина, спиральной формы, которая находится чуть ниже – мана персонажа, *Панель талантов* выполненная в виде деревянной панели с ячейками для талантов и быстрого доступа к предметам, каждой ячейке присвоена клавиша быстрого доступа.

Игровой процесс

Бой

Боевая система выполнена довольно просто, чередуя атаки [LCM] – быстрый удар и [RCM] – сильный удар, а так же используя огнестрельное оружие [CCM] и вспомогательные клавиши передвижения персонажа, вы автоматически объединяете их в комбо-атаки, которые наносят дополнительный урон. Так же во время боя можно использовать магию и различного рода предметы вспомогательного характера, для добивания определенных боссов может потребоваться использовать один из предметов игрового окружения (подвесная люстра, потолок и тд.).

Диалоги

Диалоговая система выполнена так же просто, в определенных моментах диалога вы можете выбрать один из предложенных вариантов (Обычно их 3 – Нейтральный, Позитивный, Негативный).

Политика, военная карта и экономика

Различными способами в диалогах вы можете развивать свою репутацию, с помощью чего в конечном итоге дешевле покупать предметы у торговцев, таким образом можно даже заставить их обанкротиться, и даже получать более большое одобрение своих решений в

диалогах.

Временами в диалогах вы будете приносить в жертву солдат, что после негативно скажется на военной карте, или же в том же диалоге вы можете переубедить военачальника пускать ребят в бой и самому разобраться с проблемой, ну или же выбрать нейтральный вариант и послать их вместе с вами, при этом вы потеряете ровно столько бойцов, сколько не убережете в битве.

Количество солдат влияет на благоустройство некоторых территорий, их безопасность и конечный успех определенных концовок.

Иногда благодаря своей репутации и соучастию в расплетании интриг в определенных гильдиях, вы будете получать от них вознаграждение в виде денег, солдат или же ранга в этой гильдии, а в дальнейшем и управлении ею.

Сравнения

Данную игру можно сравнить с такими состоявшимися игровыми проектами, как:

- *"Mass Effect"* – игра ставшей классикой жанра RPG с открытым игровым миром, где можно путешествовать, принимать различного рода решения, которые в дальнейшем влияют на судьбу мира и тд.
- *"The Witcher"* – отличный пример RPG с открытым игровым миром, которая дает нам возможность полного взаимодействия с миром существами, которые населяют его.
- *"Darksiders"* – красочный слешер с элементами рпг в полной красе раскрывающий этот жанр.
- *"Diablo"* – культовая игра, получившая поклонников не одного поколения, но основным фактором в *"Diablo"* нужно отметить способ повествования, позволяющий нам пройти игру несколько раз подряд за разных героев при этом не теряя своей красочности, ибо события игры от лица разных персонажей выглядят по-разному, или же открывают определенные аспекты сюжета связанные с определенной гильдией или же каким-то человеком.