Рабочее название – VT (от Vector Tactics) .

Предположительное финальное название: Modern Fantasy Tactics.

Жанр: 2D tactical top-down shooter.

Игра представляет собой тактический шутер с видом сверху. Управление осуществляется с помощью двух указателей: указателя движения и указателя обзора. Это позволяет производить стрельбу при движении боком (стрейф), а также осматриваться и находить окружающие объекты. Для облегчения управления указателями, а также для тактического планирования и принятия решения используется активная пауза.

Основной акцент в геймплее ставится на тактику. Необходимо анализировать обстановку и продумывать действия. Количество очков здоровья сильно ограничено, что приводит к смерти от одного-двух попаданий. Броня дает вероятность блокирования попадания, а не подавление части урона. Таким образом, при попадании выстрела по персонажу существует вероятность игнорирования урона (блокирования его броней), но остается необходимость осторожного планирования действий, так как любое попадание может стать последним, если выстрел пробьет защиту.

При приближении к стене персонаж прижимается к ней спиной. Можно вести стрельбу и использовать способности персонажа, выглядывая из-за угла. При этом по персонажу сложнее попасть и увеличивается вероятность блокирования урона.

Количество информации об игровом окружении ограничено. Игрок видит только то, что находится в пределах конуса обзора, поэтому важно постоянно менять направления персонажа, чтобы быть готовым к засадам за углом или подкрадывающимся сзади врагам. Каждый объект также издает звуки, которые позволяют его обнаружить (шаги, выстрелы).

Сеттинг игры – классический фэнтезийный мир, прошедший все этапы развития общества вплоть до современного постиндустриального. Поэтому в игре современная техника и огнестрельное оружие сосуществует с магией и сказочными существами.

Персонажи обладают рядом параметров (точность стрельбы, броня, активные и пассивные способности). Набор этих параметров определяет стиль игры: агрессивный, тактический, с упором на активные способности и другие. Благодаря выбранному сеттингу персонажи могут полагаться на оружие, магию или технические средства и вооружение (ловушки, гранаты, турели).

Игровые особенности и механики

1. Управление с помощью двух указателей: указателя движения и указателя обзора.
2. Активная пауза и режим планирования действий.
3. Упор на тактическую составляющую в геймплее.
4. Малое количество очков здоровья у персонажей (1-2 выстрела).
5. Броня задает вероятность пробивания, а не подавление урона. (?)
6. Ограниченный угол обзора.
7. Возможность обнаружения по издаваемому звуку.
8. Укрытия и перекаты.
9. Сеттинг – contemporary fantasy / high fantasy, классический фэнтезийный мир, прошедший все этапы развития общества вплоть до современного постиндустриального.
10. 3 (4?) персонажа с различными стилями прохождения.
11. RPG-элементы (различные параметры у персонажей).
12. Активные и пассивные способности у персонажей. (3 активных, 1 пассивная)

Общее описание элементов геймплея

Управление осуществляется двумя указателями – один отвечает за движение, второй за направление взгляда.

Указатель движения

Изначально не отображается. При нажатии на любую точку игровой карты становится видимым и отображается в нажатом месте. После этого персонаж начинает прямолинейное движение в заданную точку. После достижения персонажем этой точки указатель снова становится невидимым, а персонаж останавливается.

Если указатель уже был установлен в каком-либо месте в момент нажатия, то он устанавливается в новое положение, и персонаж меняет направление движения.

Помимо слов «видим» и «невидим» так же могут быть использованы слова «активен» и «не активен» для описания тех же состояний указателя.

Указатель обзора / указатель стрельбы

При нажатии на любую точку карты при зажатой кнопке управления обзором становится видимым и отображается в нажатом месте. После этого персонаж поворачивается так, чтобы вектор его взгляда проходил через позицию указателя. Скорость поворота персонажа конечна.

Если при отображаемом указателе персонаж движется, то указатель смещается синхронно с ним для сохранения направления обзора.

Помимо слов «видим» и «невидим» так же могут быть использованы слова «активен» и «не активен» для описания тех же состояний указателя.

Активная пауза и режим планирования действий

При нажатии на кнопку паузы останавливается анимация и обновление состояния объектов игры. Графический интерфейс расширяется, появляются дополнительные кнопки. В режиме паузы все действия добавляются в очередь. После выхода из режима паузы они выполняются в реальном игровом времени. При этом игровые объекты могут реагировать на действия игрока или окружающая обстановка может поменяться по другим причинам, поэтому часть запланированных действий может потерять актуальность. Для этого требуется снова перейти в режим паузы и заново все спланировать.

Доступные действия в режиме планирования:

1. Установить указатель движения в определенную точку. Можно создавать сложные маршруты, добавляя точки последовательно.
2. Изменить направление обзора. Просто устанавливается указатель обзора в определенную точку. Стоит учитывать, что скорость поворота конечна, а в очереди для него не отводится какое-то время. То есть, поворот будет происходить одновременно со следующим действием.
3. Ждать 0.5 секунды. Может быть использовано для ожидания поворота линии обзора или для ожидания какого-то изменения состояния игрового мира (например, когда враг дойдет до определенной точки). Могут накапливаться.
4. Сделать одиночный выстрел. Стрельба осуществляется в направлении взгляда персонажа, а не в направлении указателя обзора, поэтому необходимо принимать во внимание конечную скорость поворота. Можно добавлять несколько раз для последовательных выстрелов (учитывается скорострельность оружия).
5. Активировать способность персонажа.
6. Отменить последнее действие в очереди или любое другое, включая промежуточные.
7. Очистить очередь действий.

Запланированные действия отмечаются в виде иконок в местах их использования или с краю экрана в виде простой очереди, если будет сложно сделать прямо в игровой области, а маршрут движения указывается линиями, соединяющими точку старта и точку финиша.

Стрельба и оружие

Основной способ противодействия вражеским персонажам – стрельба из баллистического оружия. Стрельба осуществляется либо по нажатию кнопки стрельбы, либо с помощью мультитач-управления: первое нажатие в игровой области перемещает указатель (движения или обзора в зависимости от состояния кнопки управления указателями), любое другое осуществляет стрельбу. Первый вариант удобен в режиме планирования, второй – в динамике, так как позволяет одновременно двигаться/целиться и стрелять.

При движении точность уменьшается.

Оружие имеет ряд параметров:

1. Пробивная сила. Параметр, характеризующий способность игнорирования брони. Чем выше значение параметра, тем меньшее влияние будет оказывать броня.
2. Вероятность убийства. Каждое оружие может убить с одного попадания. Значение этого параметра находится в диапазоне от 50% до 90% в зависимости от оружия.
3. Урон. Каждое попадание наносит определенный урон, чтобы в случае выживания цели у нее накапливались повреждения. Таким образом, даже при большом везении под шквальным огнем персонаж не может прожить долго.
4. Точность. Параметр, характеризующий базовую дисперсию разлета пуль. Чем ниже параметр, тем выше разлет. При движении и ранениях параметр увеличивается.
5. Скорострельность. Количество выстрелов в единицу времени.
6. Количество патронов в обойме. Патроны в игре бесконечные, но после каждых N выстрелов осуществляется перезарядка.
7. Время перезарядки. Процесс перезарядки отображается в виде небольшого прогресс-бара. В это время можно передвигаться, но нельзя стрелять. Активация способностей сбрасывает таймер перезарядки.

Виды оружия:

1. Самозарядное (оружие одиночного огня). Включает в себя пистолеты и винтовки. За одно нажатие осуществляется один выстрел. Нажатие стартует прицеливание, отпускание осуществляет выстрел. Длительное прицеливание увеличивает точность стрельбы, урон и вероятность убийства. Пробивная сила при этом не меняется, так как она отражается параметры самого оружия, а не стрелка.
2. Самострельное (оружие непрерывного огня). Начинает стрелять по нажатию и заканчивает при отпускании. При не прерывной стрельбе после каждого выстрела уменьшается точность (остальные параметры не меняются). При прекращении стрельбы точность восстанавливается за относительно быстрое время.
3. Дробовое. Стреляет одиночными выстрелами по несколько снарядов за раз. Каждый снаряд отклоняется от направления на некоторую величину в соответствии с нормальным распределением. Дисперсия зависит от точности оружия.

Броня

Персонажи могут носить броню.

Броня обладает следующими параметрами:

1. Вероятность игнорирования попадания.
2. Крепость.
3. Влияние на скорость передвижения.

Сеттинг

В основе сеттинга – классический фэнтезийный мир, прошедший этапы развития современной цивилизации + некоторое удаление в будущее (возможно).

Под классическим фэнтезийным миром имеется в виду некоторый аналог современного средневековья (с его атрибутикой вроде замков, различного холодного оружия, брони и феодального строя) с добавлением фантастических элементов: магии, множества разумных (или около того) рас (эльфы, орки(?), дварфы...), менее разумных (или вообще не) рас (гоблины, нежить, драконы, демоны ...) и др.

Представим, что аналогично нашей цивилизации, у данного мира за средневековьем последовало новое время, а затем новейшее. Соответственно из аграрного общества они перешли в индустриальное, а затем постиндустриальное. При этом разумные расы постепенно развивали технологии добычи и переработки ресурсов, производства товаров и услуг, в том числе вооружения.

Разумные расы, находящиеся на уровне развития, эквивалентном уровню современного человечества:

1. Люди (Humans): наиболее приспособленная и разносторонняя раса, в основном из-за относительно низкой длительности жизни по сравнению с другими и быстрой сменой поколений.
2. Эльфы (Elves): наиболее магически одаренная раса. Долгожители, поэтому часто придерживаются традиций и развивают преимущественно магические дисциплины. Тем не менее, также развивают технологии, но с большим влиянием магии.
3. Дварфы/гномы (Dwarves): в силу их исторических условий, развивались как добытчики руды и других ресурсов, а так же в их обработке и производстве изделий из них. В последствие стали лидерами в тяжелой промышленности.
4. Орки (нужны ли?) (Orcs): изначально агрессивная, физически развитая разумная раса. Связаны, в основном, с тем, что требует физической силы. Предпочитают вступать в армию или работать в добыче или производстве.
5. Менее разумные расы, добывающие себе ресурсы в основном грабежом и набегами (например, гоблины) постепенно вымерли, так как практически не обладали средствами, способностями и мотивацией для какого-либо развития. Их низкокачественное оружие вроде кривых копий и грубых клинков изначально не позволяло на равных сражаться с разумными расами, поэтому их основной тактикой были либо набеги на плохо охраняемые деревни, либо тактика орды. С развитием оборонительных вооружений агрессивные малоразвитые расы постепенно вымерли, так как даже численное преимущество и краденое оружие не позволяло получить какой-либо стоящий результат от набега.

Тем не менее, некоторые избежали вымирания:

1. Нежить: имеют магическую природу, поэтому не нуждаются в еде и удовлетворении потребностей живых существ. Появляются в основном из-за действий некромантов, либо спонтанно, хотя последнее случается редко. В крупных городах появление нежити на кладбищах довольно быстро пресекается, но в более мелких это может обернуться проблемой.
2. Демоны: так же как и нежить не нуждаются в еде и удовлетворении потребностей живых существ с точки зрения органической жизни, однако могут заниматься этим из других побуждений (например, адские гончие, поедающие плоть, или суккубы, совращающие людей). Приходят с других планов/измерений, поэтому избежали истребления.
3. Различные обитатели диких местностей (русалки/тритоны в морях и океанах, дриады в лесах): остались в местах, куда развивающиеся расы не пришли в поисках ресурсов, либо заповедных землях, где добыча запрещена именно с целью сохранения местных обитателей. В отличие от заповедников в нашем понимании, когда инициатива сохранения природы исходит от человека, здесь это может быть результатом договора между развитыми расами и обитателями этих мест с теми или иными взаимовыгодными условиями.
4. Драконы: выжили исключительно из-за своей силы, хотя развитие вооружений привело к сокращению их численности. Прячутся в дикой местности и остаются верхушкой пищевой цепи до тех пор, пока не встречаются с разумными расами, поэтому всячески избегают встреч с ними. По-прежнему представляют угрозу.

Персонажи

1. Эльф-маг. Вооружен пистолетом. Владеет исключительно магическими навыками.
2. Гном-инженер. Вооружен дробовиком. Владеет только техническими навыками.
3. Человек-тактик. Вооружен автоматом. Владеет как техническими, так и магическими навыками.