Рабочее название – VT (от Vector Tactics, хотя уже нет никаких предпосылок к тому)

Жанр: 2D topdown shooter с уклоном в тактику.

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

Общее описание элементов геймплея

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

Если на пути движения персонажа есть препятствие, маршрут прокладывается в обход него. Указатель при этом остается в том месте, где произошло нажатие, поэтому маршрут обхода явно не виден и может пролегать через опасные места. Это отчасти должно мотивировать игрока ставить точки движения ближе к текущему положению персонажа и самостоятельно прокладывать маршруты для обхода препятствий.

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

Изначально не отображается. При нажатии на любую точку карты при зажатой специальной кнопке управления обзором №1 становится видимым и отображается в нажатом месте. После этого персонаж поворачивается так, чтобы вектор его взгляда проходил через позицию указателя.

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

При нажатии на кнопку управления обзором №2 указатель становится невидимым, а персонаж поворачивается по направлению его движения. Если персонаж не двигался, то направление остается исходным.

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

Активные способности персонажа

Основной способ борьбы с врагами – использование огнестрельного оружия. По нажатию кнопки стрельбы производятся выстрелы текущим оружием в направлении указателя обзора. Если указатель был не активен,

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, но 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 научного 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. Поэтому 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 условиями.
4. Драконы: выжили исключительно из-за своей силы, хотя развитие вооружений и привело к сокращению их численности. Прячутся в диких местностях, остаются верхушкой пищевой цепи до тех пор, пока не встречаются с разумными расами, поэтому всячески избегают встреч с ними. По-прежнему представляют угрозу.