Stranger Space

(Unprogress)

Design document

1. Общее описание:

Stranger Space (SS или просто игра) – тактическая игра, в которой игрок управляет кораблем в альтернативном пространстве. Пространство по сути представляет собой открытый космос, однако с отличными от нашего космоса физическими законами (см. Пространство).

1. Сеттинг:

Время – средней дальности будущее. Место – одна из освоенных людьми часть космоса, верятно, содержащая в себе звезду. То бишь звездная система.

Люди научились эффективно перемещаться в пределах области размеров с звездную систему. Однако для дальних расстояний они придумали более хитрый способ. Все попытки взломать пространство посредством подпространственных туннелей, кротовых нор, черных дыр и пр. не дали положительных результатов. Перемещение макрообъектов на скорости выше скорости света оказалось не под силу человеческой расе. Однако ученые неплохо научились манипулировать материей. Они изобрели способ передачи информации путем квазитуннелирования на практически любые расстояния. При этом 99,9 % информации в точке выхода оказывается сильно искажена. Но оставшаяся 0,1 % появляется в нужном месте в нужном виде. Эффект носит вероятностный характер. Это значит, что в одном месте процент чистой информации может быть меньше, в другом – больше. Используя сверхпрогрессивные технологии управления материей посылками таких кусочков информации можно создавать на расстоянии объекты определенной сложности. И люди нашли способ довести серию таких трансляций объектов материи до полноценных механизмов, способных воспроизвести жизнь. Построив кучу передатчиков, люди начали транслировать свой вид на всю видимую вселенную. Так мы появились в месте действия игры.

Завязка заключается в следующем (идея не моя – спасибо братьям Стругацким). Представим, что во Вселенной все течет в определенном порядке или, скажем, в определенном направлении. Люди своим действием - беспредельным распространением своего вида и своей культуры, не зная того, нарушили вселенский ход вещей. И теперь законы природы начали противодействовать. Это вылилось в то, что в местах Зарождения (будем называть это так) начался Процесс (будем называть его так). Процесс приводит к появлению квази-разумного вида, который по сути начинает войну с людьми.

1. Геймплей(ГП):

В общих чертах ГП представляет собой леталку с активной паузой, в которой нужно, собственно, летать по пространству, сражаться с врагами, выполнять задания, собирать чек-поинты, айтемы и т.п.

* 1. Навигация кораблем осуществляется путем построения траектории. Для построения траектории полета игроком задаются 2 параметра: точка следования и скорость полета. У корабля есть параметр ускорения, т.е. скорость устанавливается не мгновенно. На основании этих параметров траектория строится автоматически. Есть 3 способа построения траектории – 3 режима полета:

1. Траектория с остановкой: выбор точки следования -> выбор скорости -> траектория строится с учетом выбранной скорости так, что корабль остановится в точке следования.
2. Обычная траектория: выбор точки следования -> выбор скорости -> полет на заданной скорости
3. Остановка: после полета в режиме обычной траектории по умолчанию корабль движется прямо с той же скоростью.
   1. Сражения в игре (как и все, в общем-то) происходят в реальном времени. Стреляем во врагов, как ни странно, из пушек. Каждое оружие имеет набор параметров: тип, число снарядов на залп, время перезарядки, урон, скорость снарядов и т.п. Для прицеливания можно выбрать любую точку или поймать врага в захват-прицел.
   2. Боты .... потом допишу
   3. Активная пауза активируется в любой момент игры. Нужна для планирования действий игрока, прицеливания.
   4. Препятствия являются на уровнях в виде метеоритов, обломков кораблей или станций. При столкновении сними, корабль получает повреждения вплоть до уничтожения. Урон зависит от скорости корабля и размера препятствия.
4. Пространство:… потом допишу