Администрация сервера Advanced Warfare

Техническое задание на разработку v1.0

«Система заданий (квестов)»

Подготовил: Старшов В. Б.

Утвердил: Зайцев Е.И.

**План документа**

1. Введение

2. Основания для разработки

3. Назначение разработки

4. Требования к разработке

5. Технико-экономические показатели

6. Стадии и этапы разработки

7. Приложения.

1. **Введение**

В существующей системе взаимодействия игроков с сервером значительная часть информации о уникальных механиках сервера и принципах работы модов распространяется через «сарафанное радио» - т.е. игроки делятся собственным игровым опытом друг с другом, что приводит к тому, что игровой опыт игроков, не располагающих таким опытом или не желающих лишнего общения с другими игроками, крайне ограничен – как правило собственными познаниями модов и желанием самостоятельно изучать моды/механики.

К отдельным механикам работы игрового процесса информации мало или вовсе отсутствует какой – либо достоверный источник информации, (например, отдельные механики работы серверных данжей или балансные правки крафтов) что также плохо влияет на игровой опыт отдельных игроков.

Возможным решением для решения этой проблемы может стать система заданий (далее – квестов). Она может вознаграждать игроков за изучение новых для него механик и стимулировать их на «многостороннее» развитие (например, изучение внутриигровых технологий из разных модов, изучение карты и т.д.)

Однако, ввиду сложности поставленной задачи, а также дальнейшего развития проекта (например, добавление/изменение механик, игровой карты и т.д.) предполагается, что система квестов будет в перманентном состоянии разработки. Данным документом обозначаются общие положения и цели работы по этой системе.

1. **Основания для разработки.**
2. Отсутствие достоверных источников информации о игровых механиках, удобных и доступных игроку.
3. Необходимость стимулирования «многостороннего» развития игроков.
4. Нехватка инструментов реализации повествования сюжета, разработанного под сервер.
5. **Назначение разработки.**
6. Информирование игроков о механиках, имеющихся на сервере
7. Создание для игроков «гайда» для развития в игре – инструкции по развитию технологий, систем, посещению мест и т.д.
8. Повествование сюжета
9. Стимулирование использования большего количества модов игроками
10. **Требования к разработке.**
11. Сопоставимые со сложностью задания награды (примеры: создание 64 палок – награда = 3 – 6 палок, убийство 10 зомби – награда = 1 железный слиток)
12. Максимально возможный охват контента мода/области сборки, под который пишется линия заданий
13. Сохранение логической последовательности заданий (пример: производство стали: создание каменной кирки - создание железной кирки - создание алмазной кирки)
14. Отсутствие отдельных заданий на слишком простые задачи для игрока (примеры: сбор древесины, создание отдельного компонента машины, блока, имеющего простой рецепт создания)
15. Краткое и однозначно трактуемое описание заданий
16. Краткое и однозначно трактуемое объяснение назначения того или иного действия/создаваемого в рамках задания предмета
17. Стилистическая выдержка описаний/текста во всех заданиях
18. (Опционально) краткое повествование/использование сюжетных моментов в описании заданий/описании назначения того или иного действия/создаваемого в рамках задания предмета
19. **Технико-экономические показатели**
20. Квесты не должны быть для игроков основным источником ресурсов (пример: добыча железа занимает две минуты, выполнение квеста за то же количество железа – 10 минут)
21. Система квестов не должна нагружать сервер выше 8% мощности процессоров, т.е. должна обеспечиваться низкая нагрузка на оборудование путём оптимизаций проверок в квестах)
22. Поощрение прохождения отдельной линейки квестов должно награждаться особым предметом или значительным объёмом ценных ресурсов (примеры: пистолет с уникальными характеристиками на живучесть игрока, мощная винтовка, стэк алмазов)
23. **Используемое ПО**

Мод FTB Quests

-основной мод для работы с заданиями

Мод IBBE Editor

-мод, упрощающий создание уникальных наградных предметов

1. **Стадии и этапы разработки**
2. Выбор тематической части игры, которая не имеет удобных и ёмких источников информации о своих механиках, крафтах и т.д.
3. Определение этапов развития в этой тематической части, оценка сложности достижения этих этапов.
4. Создание линии квестов с упором на ранее определённые этапы развития в рамках выбранной тематической части.
5. Присвоение созданным квестам наград в соответствии с сложностью заданий
6. Тестирование полученной системы квестов на работоспособность – обнаружение выполнения, правильность присвоения наград и т.д.
7. Исправление выявленных ошибок, корректировка присвоенных наград по мере дальнейших испытаний системы
8. Добавление системы на основной сервер, оценка её оптимизированности и дальнейшее исправление выявляемых недочётов