

Space Shooter – fabuła

Wersja dokumentu: 1.0

Autor: Roman "PlayeRom" Ludwicki

Kontakt: romek21@op.pl

Na razie ogólny zarys, bez szczegółów kto, co i dlaczego.

Nazewnictwo:

Nazwa sił gracza: Interstellar Union, w skrócie Union

Nazwa wroga: Galactic Corsairs, w skrócie Corsairs.

Nazwa gracza: „Alfa01”, skrzydłowi itp. to kolejne kombinacje „Alfa02”, Beta01” itp.

Nazwa statku matki Unii: „Dreadnought”

Nazwa statku matki Korsarzy: „Fire Crusader”, w skrócie „Crusader”.

Nazwa planety Korsarzy: Tortuga.

Wstęp.

Bohater (jako gracz) zostaje wysłany na rozpoznanie do pewnego sektora. Nagle otrzymuje informację (od swojego radiowego zwierzchnika), że ich statek matka został zaatakowany przez inny wrogi statek matka wraz z całą flotą pomniejszych statków. Gracz otrzymuje rozkaz powrotu to statku matki w celu jej obrony.

Filmik00:

Statek gracza startuje z „Dreadnought-a” wraz z innymi statkami. Po wylocie z „hangaru” każdy statek rozdziela się i leci w swoją stronę. Najazd kamery na statek gracza.

Dialog01 – w trakcie filmu:

- Zwierzchnik: Alfa01. Twój sektor to: BC483.
- Gracz: Tu Alfa01. Przyjąłem.

Gra:

Gracz samotnie na planszy, przemierza kosmos.

Dialog02 – w czasie gry:

- Zwierzchnik: Alfa01 – jaka sytuacja?
- Gracz: Na razie spokojnie.
- Zwierzchnik: Straciliśmy już kilku naszych. Gdzieś tam są, bądźcie ostrożni.
- Gracz: Przyjąłem.

Po kilku sekundach samotnego lotu gracza – Dialog03:

- Beta04: O boże, są! Cała chmara Albatrosów!
- Zwierzchnik: Zostaliśmy zaatakowani! To „Crusader”! Wszystkie jednostki powrót do obrony „Dreadnought-a”!
- Gracz: Przyjąłem.

Finał wstępu:

Filmik01:

Statek gracza zawraca i leci w przeciwną stronę.

Epizod 1.

Samotny powrót gracza do statku matki.

Gracz samotnie musi przejść przez kolejne poziomy niszcząc po drodze wrogie jednostki. Gracz

będzie miał jedynie kontakt radiowy ze swoim zwierzchnikiem. Zwierzchnik będzie cały czas informował gracza o aktualnej sytuacji oraz dawał komentarze do wyczynów gracza (i tak przez całą grę).

Plansza pod epizod:

Kosmos gdzie w dalekiej oddali widać w kiepskiej ostrości, dwa duże statki oraz walkę (wybuchy, rozbłyski) itp.

Finał epizodu:

Gracz dociera do głównych walk o statek.

Gra:

Dialog04 przed rozpoczęciem gry:

– Zwierzchnik: Jesteśmy okrążeni przez myśliwce wroga! Są wszędzie, uważajcie na siebie.

Poziom1:

50 Zodiac

Poziom 2:

50 Zodiac, 50 Albatros

Poziom 3:

100 Albatros

Poziom 4:

70 Albatros, 60 – Lighstar,

Poziom 5:

Boss [?]

Finał epizodu:

Filmik02:

Widok od przodu lecącego statku gracza wraz z innymi sprzymierzonymi statkami. Dialog05 w trakcie filmu:

– Zwierzchnik: Dobrze, że jesteście, chłopaki. Mamy tu niezłe piekło!

Kamera obraca się odsłaniając widok dwóch statków matek pochłoniętych walką.

Dialog05 w trakcie filmu:

– Gracz: OK, pora zrobić tu porządek!

– Alfa04: Iiiihhhhaaaaaa!

Epizod 2.

Bitwa o statek matkę.

Gracz od razu dostaje dwóch skrzydłowych, z którymi przechodzi przez kolejne poziomy niszcząc wrogie statki. Gdy gracz straci skrzydłowych to pojawią się nowi. Tu musi być widać, że gracz nie walczy sam.

Plansza pod epizod:

Z boku widać ogromny statek, który będzie cały czas zbliżał się do gracza, potem gracz będzie przelatywał obok niego, gdzie będzie widać ogromną, boczną „ścianę” statku matki.

Finał epizodu:

Wygranie bitwy, wrogi statek matka ucieka.

Gra:

Przed rozpoczęciem gry, dołącza do gracza dwóch skrzydłowych. Każde dołączenie skwitowane komentarzem skrzydłowego.

Poziom1 do 5 walki z myśliwcami.

Finał epizodu:

Filmik03:

Ucieczka statku wroga. Dialog06 w trakcie filmu:

- Zwierzchnik: Dobra robota chłopaki. „Corsairs” wycofują się, ale to nie koniec. Wracajcie do „Dreadnought-a”. Zbieramy siły i ruszamy za nimi.
- Beta06: To mi się podoba. Teraz się nie wywiną!

Epizod 3.

Po wygranej bitwie o statek matkę, jednostki gracza depczą po piętach uciekającemu wrogowi. Gracz ma rozkaz przeczesać dany sektor kosmosu i zwalczać wszelkie napotkane wrogie jednostki. Od razu gracz dostaje do pomocy dwóch skrzydłowych, którzy pozostaną z graczem do końca epizodu. Jeżeli skrzydłowi zginą to gracz nie otrzyma nowych. Można tu też wrzucić poziom z asteroidami.

Plansza pod epizod:

Przestrzeń kosmiczna.

Finał epizodu:

Oczyszczenie wielu sektorów z obiektów nieprzyjaciela i lot ku planecie wroga.

Epizod 4.

Atak na planetę nieprzyjaciela.

Po oczyszczeniu niedobitków, siły gracza kierują ku planecie wroga. Zadanie gracza to samotny rejs rozpoznawczy w pobliże planety.

Gracz przechodzi przez kolejne poziomy niszcząc wrogie obiekty.

Plansza pod epizod:

Planeta w dużej oddali wraz z pierścieniami.

Finał epizodu:

Rozpoznanie gracza (jak i innych sprzymierzeńców) dowodzi, że w pierścieniach otaczających planetę kryją się duże siły nieprzyjaciela.

Epizod 5.

Atak na pierścienie planety wroga.

W pierwszej połowie epizodu – samotna walka, potem dołącza do gracza skrzydłowy. Dużo poziomów z asteroidami i polami minowymi, na przemian z atakami wrogich statków.

Plansza pod epizod:

W tle duże zbliżenie planety. Trzeba zobrazować walkę w pierścieniu. Dużo kosmicznego śmiecia i pyłu.

Finał epizodu:

Zwycięstwo nad nieprzyjacielem, rozbicie dużych sił broniących planety. Teraz można zaatakować główną siedzibę wroga.

Epizod 6.

Szturm na planetę.

Walki nad powierzchnią planety. Gracz dostaje do pomocy skrzydłowych, którzy po śmierci będą zastępowani nowymi. Niszczenie zabudowań, działek itp.

Plansza pod epizod:

Grunt pod spodem, na horyzoncie jakieś zabudowania o kiepskiej ostrości oraz niebo w tle.

Finał epizodu:

Oczywiście zwycięstwo, kapitulacja wroga, żyli długo i szczęśliwie :)

Epizod 7 – tylko na hardzie.

Zdziesiątkowana, ale uradowana flota gracza powraca z planety wroga, ale nagle z nad-przestrzeni wychodzi UltrCrusader wroga, wysyła masy myśliwców. Pierwsze poziomy to walka z licznymi myśliwcami wroga, potem lot nad kadłubem statku wroga ze skrzydłowym. Niszczenie wrogich

dział zainstalowanych na kadłubie oraz walka z rzadka pokazującymi się myśliwcami.

Plansza pod epizod:

Z dołu kadłub okrętu, z wieżyczkami, lecimy i strzelamy w to, od czasu do czasu jakiś fajter. W międzyczasie nasz okręt matka strzela w Crusader-a z dział dużej mocy (rozbłyśki i duże wybuchy na kadłubie).

Finał epizodu:

Wielka eksplozja, statek wroga przełamuje się na części i dryfuje w stronę planety... na koniec może być najazd na dymiący/płonący wrak na powierzchni planety w jebitym kraterze i creditsy...

Dialogi standardowe

Przyłączenie się skrzydłowego:

- Alfa06: Alfa01, ubezpieczam z lewej!
- Alfa06: Alfa01, ubezpieczam z prawej!
- Alfa06: Alfa01, jestem po twojej lewej!
- Alfa06: Alfa01, jestem po twojej prawej!
- Alfa06: Alfa01, skopmy im tyłki!
- Alfa06: Alfa01, jestem z tobą!

Inne od skrzydłowych:

- Alfa06: Tu Alfa06. Straciłem osłonę!
- Alfa06: Tu Alfa06. Nie mam osłony!

Komentarze zwierzchnika na pojawienie się nowych statków:

Statki na wprost:

- Zwierzchnik: Alfa01, nadlatują Zodiak.

Statki z lewej:

- Zwierzchnik: Alfa01, Zodiak na godzinie dziewiątej.

Statki z prawej:

- Zwierzchnik: Alfa01. Zodiak na godzinie trzeciej.

////////////////////////////////////
////////////////////////////////////
////////////////////////////////////

Zmiany w systemie gry związane z wprowadzeniem fabuły.

| <i>Lp.</i> | <i>Zmiana</i> | <i>Uzasadnienie zmiany</i> |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Prawie co każdy epizod gracz otrzymałby zreperowany statek, tj. z pełną osłoną i pancernem. | Jeżeli epizod rozpoczyna się od startu ze statku macierzystego, to bezsensu aby piloci mieli startować rozwalonym statkiem. |
| 2. | W związku z 1. wyeliminowanie „żyć”. Gracz miałby tylko jedno życie, więc rozwalenie statku = koniec gry. | Skoro co epizod mamy „nowy statek” to gra z dodatkowymi żywotami będzie za łatwa. Poza tym, po rozwaleniu się, ponowne pojawienie się gracza a'la deus ex machine, |

[illegible]