

# ДИПЛОМНАЯ РАБОТА

# PROJECT ARROW sandbox game

# Техническое задание на разработку игры

### **КОНЦЕПЦИЯ**

Игра позволяет каждому игроку ощутить себя капитаном космического корабля, на которого возложена миссия по исследованию дальних уголков нашей вселенной. Игровой уровень, представлен в виде процедурно-генерируемой звёздной карты . С помощью кротовой норы, корабль оказывается далеко от дома.

Задача исследовательской миссии проста, изучить прилигающие системы и собрать как можно больше ценной информации для Земли. С самого начала, игрок оказывается втянут в интриги высших чинов Земли и на протяжении всего процесса игры, будет сталкиватся с непростыми ситуациями, каждая из которых будет требовать непростого решения. В ходе игры, можно будет улучшать разного рода параменты как корабля так и экипажа, как если бы это была РПГ. Все параметры в большой или меньшей степени, влияют на игровой процесс. Например, помогать в переговорах или бою.

На всём протяжении игры, будут происходит переодические случайные события. Как например, атака пиратов. Но не всё так однозначно, возможности корабля будут ограничены запасом топлива и энергии. Пополнение которых, должно побуждать игрока выполнять всякого рода задачи, обмен или развёртывание “буровых шахт”.

На данный момент в игре рассматриваются следующие внутриигровые задания:

* **Доставка груза -** доставка груза от пункта А в пункт Б. Груз может быть разным, что безусловно может влиять на развитие внутриигровых ситуаций;
* **Первый контакт -** Получение сигнала и дальнейшее изучение его источника. Может иметь различные виды исходов;
* **Исследование планет -** распространнёный тип задач, чаще всего от Земли, за выполнение которого игроку будет выплачена награда. Такие задачи могут выполняться и без необходимой задачи, для поиска богатых источников минералов.

Стоит отдельно упомянуть систему боя. Корабль имеет определённый запас энергии, который в зависимости от сложившейся ситуации, может быть распределён, между 3 показателями:

* **Щит** - уменьшается урон при попадании по кораблю;
* **Оружие** - Увеличение урона;
* **СиЖиО или “Третье лёгкое”(Система жизнеобеспечения)** - Самый важный из параметров, поскольку отвечает за подачу энергии на устройства поддерживающие жизнь на корабле. Уменьшение или полное отключение, может через некоторое время привести к смерти экипажа.

Безусловно, можно стараться “балансировать”, однако ситуация может складываться таким образом, что в той или иной минуте, придёться сделать выбор на двух наиболее важных.

### **ИГРОВАЯ МЕХАНИКА**

**Система квестом** - напротяжении игры, игроку будут назначаться задачи/квесты, при достижении определённых условий. Как например, задание от другово корабля. Квесты деляться на основные и случайные. Основные квесты связанны с сюжетом игры, позволяя игроку узнать больше о событиях игрового мира. В то время как случайные, служат для набора опыта, энергии или игровой валюты. Для удобной навигации, будет интерактивный список, в котором можно ознакомиться со всем спектром задач. Их целью и наградой.

**Система улучшений** - игрок начинает с нуливого уровня, чтобы набрать следующий, необходимо набирать очки опыта. Очки можно зарабатывать за выполнение квестов и сражения. После того, как пользователь/игрок набрал необходимую сумму очков, он может повысить уровень, прокачав один из представленных навыков/улучшений. Разные улучшения по разному влияют на геймлей.

**Система боя** - бой начинается, если корабль игрока и враждебный корабль, находятся в одной точке на карте. После этого игрока, переведёт на другой экран. Бой представляет из себе непрерывную атаку и продиводействие атакам противника. Перед началом боя, игрок имеет определённый количество единиц энергии. Которую может разпределять 3 ползунками и в соответствии с этим, влиять на исход сражения.

**Структура игрового уровеня** - представима в виде, свеого рода копии Google.Map. Имеется карта на которой расположены различные объекты. Визуально объкты представленны в виде отрисованного элемента звёздной системы, как например солнечная система. Либо иметь специальное обозначение в виде геолокационнной метки.

**Внутриигровое перемещение -** можно сравнить с работой GPS-навигатора. Игрок находиться в точке А и нажатием на объекту задаёт точку Б. Таким образом, задаётся маршрут движения из точки А в точку Б. Изменить конечную точку назначения, можно в любой момент времени.

При перемещения корабля, корабль тратит единицу условного топлива в секунду. Таким образом, если запас топлива обнулиться, корабль не сможет осуществлять дальнейшее перемещение.

### **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИСТОРИИ**

Вы капитан космического корабля, используя ваш интелект, находите оптимальный вариант решения внутриигровых ситуаций, диалогов и тем самым выходите победителем из схваток с вражеским кораблём. Выживите в суровых условиях неизведанного космоса и найдите дорогу домой!

Как капитан корабля, я хочу прокладывать маршрут касанием точки экране и тем самым достигать необходимых мест на карте.

Как капитан корабля, я хочу, чтобы на протяжении игры, происходили разные случайные события, чтобы разнообразить геймплей.

Как капитан корабля, я хочу иметь простую систему улучшения своего экипажа и корабля, дабы упростить процесс игры в дальнейшем.

Как капитан корабля, я хочу получать вознагрождения соответствующие уровню сложности игрового задания.

Как капитан корабля, я хочу иметь возможность, кроме выполнения квестов, альтернативным способом получать игровую валюту и опыт.