|  |
| --- |
|  |
| **logo_game copy.jpg** |
| Проект  Flare Star |
| **Дизайн-документ** |

Содержание:

[1. Введение 4](#_Toc75236669)

[2. Концепция 5](#_Toc75236670)

[2.1. Введение 5](#_Toc75236671)

[2.2. Жанр и аудитория 5](#_Toc75236672)

[2.3. Основные особенности игры 5](#_Toc75236673)

[2.4. Описание игры 5](#_Toc75236674)

[2.5. Предпосылки создания 5](#_Toc75236675)

[2.6. Платформа 5](#_Toc75236676)

[3. Функциональная спецификация 7](#_Toc75236677)

[3.1. Принципы игры 7](#_Toc75236678)

[3.1.1. Суть игрового процесса 7](#_Toc75236679)

[3.1.2. Ход игры и сюжет 7](#_Toc75236680)

[3.2. Физическая модель 7](#_Toc75236681)

[3.3. Персонаж игрока 7](#_Toc75236682)

[3.4. Элементы игры 7](#_Toc75236683)

[3.5. «Искусственный интеллект» 8](#_Toc75236684)

[3.6. Многопользовательский режим 8](#_Toc75236685)

[3.7. Интерфейс пользователя 8](#_Toc75236686)

[3.7.1. Блок-схема 8](#_Toc75236687)

[3.7.2. Функциональное описание и управление 8](#_Toc75236688)

[3.7.3. Объекты интерфейса пользователя 8](#_Toc75236689)

[3.8. Графика и видео 8](#_Toc75236690)

[3.8.1. Общее описание 9](#_Toc75236691)

[3.8.2. Двумерная графика и анимация 9](#_Toc75236692)

[3.8.3. Трехмерная графика и анимация 9](#_Toc75236693)

[3.8.4. Анимационные вставки 9](#_Toc75236694)

[3.9. Звуки и музыка 9](#_Toc75236695)

[3.9.1. Общее описание 9](#_Toc75236696)

[3.9.2. Звук и звуковые эффекты 9](#_Toc75236697)

[3.9.3. Музыка 10](#_Toc75236698)

[3.10. Описание уровней 10](#_Toc75236699)

[3.10.1. Общее описание дизайна уровней 10](#_Toc75236700)

[3.10.2. Диаграмма взаимного расположения уровней 10](#_Toc75236701)

[3.10.3. График введения новых объектов 10](#_Toc75236702)

[4. Контакты 11](#_Toc75236703)

# Введение

Авторы:

Котов Юрий

Алиев Нариман

# Концепция

## Введение

Игра представляет собой приключения космического корабля, который по таинственным причинам оказался наделенным сознанием. В ходе игры он осознает свою сущность и, как следствие, сверх-способности. Этому способствует дружба с бандой космических кочевников, закаленная в боях плечом к плечу. В результате развязки игры, в критической ситуации, герой неожиданно для себя обретает возможность переселяться в сознания других механизмов и после моментальных множественных переселений уничтожает вражескую эскадру, в тот момент, когда, казалось бы, надежды уже не осталось. Игра насыщена атмосферными сюжетными вставками в виде комиксов между уровнями и по ходу игры, специфическим космическим юмором, скоростью и стрельбой. Основной чертой мира является его полудикий и техногенный характер. Наука здесь, конечно, развита, но все корабли и агрегаты собраны частично из подручных средств. Основной отличительной чертой геймплея является режим боя, в котором игрок управляет несколькими персонажами в реальном времени (так называемый стратегический режим, см. раздел **3.1.3**  «**Модель боя в режиме «Стратегия»**»). Кроме того, в игре присутствует традиционная стрельба от третьего лица в режиме управления главным героем.

**Flare Star** – трехмерная аркада-экшн, в стиле комиксов, с загадочным миром, легким сюжетом и затягивающей атмосферой.

## Жанр и аудитория

Игра «**Flare Star**» относится к жанру трехмерного аркадного экшн с элементами космического приключения, и разрабатывается в версии для РС.

Игра ориентирована на широкую аудиторию, не содержит ограничивающего контента, минимальный возраст игрока – 8 лет. Дополнительную привлекательность игра имеет для владельцев не самой современной конфигурации PC и людей, ищущих новые подходы в жанре аркадных игр.

Сюжет игры, кроме развлекательного, носит повествовательный характер и содержит скрытый смысл, т.е. те моменты, которые ценят вдумчивые игроки. Каждое сообщество в мире игры задумывалось как символизирующее один из уникальных взглядов на жизнь.

Игра не использует торговые марки или другую собственность, подлежащую лицензированию.

## Основные особенности игры

**Flare Star –** атмосферная игра. Неповторимый мир, со своими загадками и юмором неприметно сочетаемый с легкостью сюжета. Игроку не приходится вчитываться в длительные диалоги, вникать в суть игры. Она проста, и, в то же время, маленькие недосказанности оставляют впечатление загадки. Геймплей игры представляет собой сочетание исследования уровней, битв в режиме от третьего лица и битв в своеобразном аркадно-стратегическом режиме.

Ключевые особенности игры (USP):

* Режим боя, который можно охарактеризовать как *аркадная стратегия*
* Мир, разделенный различными воинствующими и обособленными сюжетными сообществами и захватывающие космические приключения.
* Множество артефактов, которые могут использоваться как дополнение к основному оружию и существенно влиять на ход сражения.
* Violent-free. Убийство выполняется в лучших традициях комиксов – нарисованные взрывы, различные «вззззззз», «тррррррааа».
* Насыщенные юмором анимированные комиксы, преподносящие сюжетную линию

Игра пригодна для издания на западном рынке.

Сюжет рассчитан на 5…10 часов прохождения.

## Описание игры

Основная задача игрока – последовательное прохождение всех уровней игры. Игрок управляет космическим кораблем–исследователем, обретшим сознание и которого невесть как переместило во времени и закинуло в загадочный мир. По мере прохождения игрок будет получать бонусы и усовершенствования для корабля, собирая различные модификаторы изменяющие параметры. В ходе игры происходит знакомство с дружественной группой местных жителей, которая поможет игроку вникнуть в суть происходящего. Также, игра содержит соревновательные элементы (типа арены), на некоторых уровнях – это гонки по гипертоннелям. Начиная играть, пользователь постепенно понимает суть этого мира, который в свою очередь не совсем то, чем кажется на первый взгляд.

Каждый уровень представляет собой космическое пространство с техногенными сооружениями (разрушенные корабли, хорошо обороняемые и заброшенные космические станции) и естественными образованиями (астероиды, испещренные тоннелями и пещерами). Игра происходит в двух режимах: исследовательском и боевом. В первом режиме игрок управляет главным героем (Орехом), он может перемещаться во всех 3-х измерениях. Во втором действие происходит на плоскости, однако сцена остается трехмерной и окружение остается тем же, что было до начала стычки. В битвах, из противников выпадают бонусы – оружие, амуниция, различные модификаторы. **Flare Star** содержит 8 уровней, которые после прохождения можно играть повторно.

Игровой процесс заключается в управлении кораблем, прохождение карты, ведение боевых действий.

Препятствиями на пути игрока выступают:

* Карта уровня, как неисследованный лабиринт.
* Многочисленные вражеские юниты (пираты, Братство Тени, Питомцы) и специальные объекты (Voyager, Автоматизированный блокпост Братства Тени, Гипертоннель Питомника).
* Ограничения в усовершенствованной амуниции(обычные патроны не кончаются, но мощность их не очень велика)
* Возможно – легкие тактические задачи, построенные на расположении вражеских юнитов в астероидных потоках.

Как принято в жанре ARCADE игрок управляет своим персонаже выполняя различные действия: управление, стрельба и специальные возможности. Каждый юнит или персонаж характеризуется своими отличительными способностями атаковать и противостоять этим атакам. Виды оружия делятся на:

* Пулеметы
* Ракеты
* Гранаты
* Лазерное оружие
* Плазма

В свою очередь, каждое оружие имеет усилители мощности. Для пулеметов это боезапасы различного калибра, лазеры – увеличение площади обстрела и тд.

Активированный бонус усилителей мощности имеют ограничение в количестве, после окончания которых режим атаки переходит на стандартный боезапас.

Суть игры лучше всего выражается, если определить жанр как «космическая аркада» с видом от третьего лица. Такое определение обосновано по следующим причинам:

* Дизайн уровней очень сильно поддерживает сюжетную часть игры, вводит определенные загадки и «специальные» места.
* Основными действиями игрока является именно аркадное управление.
* «Ключом» этой аркады являются удовольствие прохождение уровней, ожесточенные сражения, и сюжетная линия.
* Для прохождения игры не требуется домысливать даваемые игрой намеки, сюжет приводит игрока к финальной мысли от уровня к уровню.
* В игре присутствует только одна играбельная сторона.

При достижении игроком конечной цели – прохождении все восьми уровней и раскрытии сюжетной линии – игра заканчивается. Продолжать играть можно с начала или с любого пройденного уровня.

**2.4.1 Модель боя в режиме «Стратегия»**

В стратегическом режиме боя:

- камера фиксируется в определенном положении (не привязывается к отдельному персонажу) и может перемещаться параллельно плоскости боя и вращаться вокруг «точки крепления», не меняя угла обзора;

- сцена остается трехмерной, меняется управление и положение камеры;

- все управление осуществляется мышкой: происходит выбор персонажа, указание его целевой позиции. Позиция для перемещения задается кликом по плоскости боя (поле боя). При перемещении курсора к границе «экрана» камера перемещается в соответствующем направлении;

- объекты сцены (управляемые игроком, управляемые ИИ и другие) перемещаются в одну плоскость: ту, на которой находился на момент перехода в боевой режим персонаж Орех;

- игрок получает возможность координировать действия сразу нескольких персонажей (3 персонажа);

- бой проходит в режиме realtime.

У каждого игрового персонажа имеется:

- основной тип вооружения, которые может только улучшаться, принцип его действия остается в своей основе неизменным

- трюм фиксированного размера (содержит фиксированное число ячеек)

Основное оружие каждого персонажа имеет минимальный и максимальный радиусы действия. Его использование осуществляется автоматически, как только в зоне атаки оказывается вражеский юнит. Игрок задает позиции для каждого игрового персонажа и может использовать предметы из трюма. Предметы, которые могут храниться в трюме должны постепенно регенерироваться на текущем уровне. Убийства основных персонажей не происходит – возможен лишь выход их из боя. Т.е. после победы в бою вышедшие персонажи снова могут участвовать в следующем бою. В случае выхода всех персонажей из боя, уровень начинается сначала.

Использование оружие должно сопровождаться неординарной анимацией.

Вражеские юниты также обладают оружием с различными радиусами атаки, но трюмом и, как следствие, возможностью использования бонусов и гранат обладают не все.

**2.4.2 «Родные» типы оружия для основных персонажей**

**Орех** использует различные типа стрелкового оружия (пулеметы, пушки, лазеры, плазменные пушки). Радиус действия самый большой из всех видов оружия в группе персонажей.

**Рита** использует различные вариации энергетических плетей и электрических разрядников, средний радиус действия.

**Джером** использует всевозможные вариации резаков: циркулярные пилы, высокотемпературные резаки, лазерные резаки, короткий радиус действия, большой уровень защищенности бронёй.

**2.4.3 Групповые атаки**

В случае, когда в радиусе действия двух или больше персонажей находится одна цель (происходит атака одной цели), с фиксированной вероятностью возможна групповая атака. Процесс атаки описывается скриптами и выглядит более зрелищно и атака проходит со значительно большим уроном для цели. В случае, значительного превышения нанесенного противнику урона его очков жизни, происходит анимация более зрелищной смерти юнита.

**2.4.4 Визуализация частичных повреждений юнитов**

Модели кораблей состоят из нескольких частей, в процессе игры, вследствие серьезного урона противнику, некоторые части корабля могут быть оторваны взрывом и на корабле начинает действовать эффект протечки технологических жидкостей и т.п.

**2.4.5 Трюм корабля**

Трюм состоит из фиксированного числа ячеек. Подбор предмета в трюм происходит в режиме исследования (стандартный вид от 3-го лица). Для этого нужно пролететь через эффект предмета и, в случае наличия в трюме свободного места, он подберется автоматически. Трюм является общим для всех кораблей, управляемых игроком, однако, собирать их может только Орех.

**2.4.6 Предметы, хранимые в трюме и используемые опционально**

Для использования таких предметов нужно первым щелчком левой кнопки мыши выбрать предмет из инвентаря, вторым – выбрать цель или место использования. Для отмены использования выбранного первым щелчком предмета нужно щелкнуть правой кнопкой мыши.

Гранаты:

- обычные гранаты

- плазменные гранаты

- шоковые гранаты

- напалмовые гранаты

Бонусы:

- восстановление здоровья

- восстановление энергетического щита/брони

- увеличение скорости перемещения

- увеличение урона

- снижение скорости перемещения

- снижение урона

- снижение уровня энергетического щита/брони

**2.4.7 Типы вражеских юнитов**

**2.4.8 Аркада в «тоннеле телепортации»**

**2.4.9 Close Combat**

## Предпосылки создания

Проект **Flare Star –** это сочетание скорости, экшена, комиксов и фантастики. Это простая игра, не требующая особого навыка. Тенденции рынка простых игр на сегодняшний день высока, пользователь хочет игр поинтереснее и попроще, что бы не вникать в суть тактики или выполнить какой-нибудь умозаворачивающий квест. Игра содержит сеттинг – комиксы, космос, дизельпанк. Все игровые и диалоговые ролики сделаны в виде комиксовых вставок и роликов на движке игры.

Похожесть и предпосылки:

* Bandits: Phoenix Rising – постапокалиптический экшн
* COMIX ZONE – очаровательный мир комиксов, классичские комиксовые спецэффекты в динамике, неограниченный простор для фантазии
* XIII – динамичный комикс-экшн, построение своего комикса.
* Аниме «СТИМБОЙ» - мир паровых машин, альтернативная история, дизельпанк.

Данный подбор свойств игры ориентировался на такие современные тенденции в аркадных играх, как: использование разнообразных сеттингов, «эксперименты» с вооружением и другое.

## Платформа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Требования | Минимальные | Рекомендуемые |
| Операционная система | **Windows 98/ME/2000/XP** | **Windows 98/ME/2000/XP** |
| Процессор | AMD, Intel, 1000+ МГц | AMD, Intel, 2400+ МГц |
| ОЗУ | 256 МБ | 512 МБ |
| CD-ROM привод |  |  |
| Свободное место на HDD |  |  |
| Видео карта | **Direct3D/OpenGL c 64 Мб памяти** | **Direct3D/OpenGL c 64+ Мб памяти** |
| Звуковая карта |  |  |
| Управление | **Клавиатура + мышь** | **Клавиатура + мышь** |

# Функциональная спецификация

## Принципы игры

### Суть игрового процесса

Игроку предстоит управлять небольшим космическим кораблем, собирать новые виды вооружений, различные бонусы-модификаторы, выполнять сюжетные миссии.

Flare Star - аркада, управление которой основывается на традиционном варианте – клавиши курсоров и пара функциональных кнопок (выстрел, спецспособность) на кнопках мыши. Ориентация персонажа задается мышью, а перемещение осуществляется шестью клавишами (по умолчанию WASD+QE):

W: вперед

S: назад

A: стрейф влево

D: стрейф вправо

Q: стрейф вниз

E: стрейф вверх

H: сброс текущего оружия

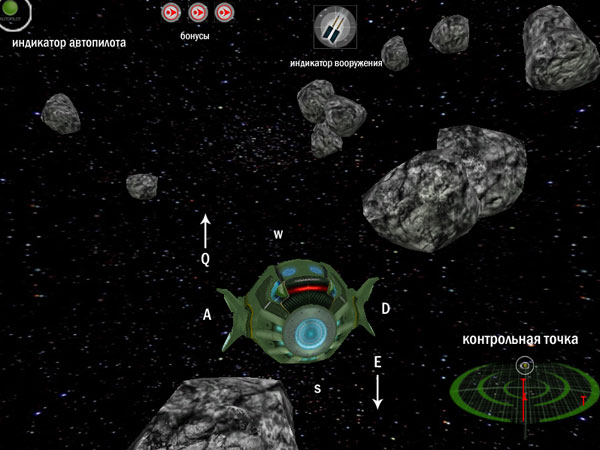
P: включение/отключение режима автопилота

Esc: выход в игровое меню

Все направления понимаются относительно ориентации игрока, т.е. если держать клавишу «стрейф вправо» и двигать мышью – будет выполняться движение по кругу.

Если выполняется сброс оружия, в пространстве под игроком появляется эффект, обозначающий оружие в свободном состоянии. Оружие может быть снова подобрано, для этого нужно максимально приблизиться к нему – подбор произойдет автоматически (в случае, если подбор вообще возможен, см. подраздел «Модель использования оружия» раздела 3.4).

В режиме автопилота Орех сам прокладывает маршрут к цели на компасе, если она присутствует. В противном случае он остается на месте. Камера в этом режиме может свободно вращаться по любой орбите вокруг Ореха, на направление движения игрок не влияет.





### Ход игры и сюжет

Безграничный космос, сияние звезд, «шум» космического мусора…Небольшой корабль «падает» в глубину. Мерцает лишь индикатор анализа и восстановления системы. «Кто я…» «Зачем это?» «Эти мысли…» «Это я?» Корабль продолжал падать.

- Кэп, засек что то странное.

- Проверь.

- Да кэп!

- Рита, что у нас тут?

- На вид – дело рук пиратов, ни одной живой души, от транспортника только остов…

- Кэп! Это корабль! Но он…странный. Не пират, не Брат Тени…

- Осторожнее Роджер, опять вляпаешься в какую-нибудь историю…

Индикатор сверкнул зеленым, «Системы повреждены на 70%». «Запущена программа восстановления.» «Кто я?» «Я вижу…» «Кто то рядом…» «По…» «…могите…»

- Кэп! Корабль вроде пуст…да и не предназначен он для того что бы там кто то сидел. Уж очень мал…

- Хорошо, проверь.

- Есть!

«Кто ты?» «Мне страшно…» «Кто ты?»

- Кэп! Он вроде работает…Помятый слегка, а так ничего, только странный очень.

- Бери буксиром, дома посмотрим…Рита прикрой его.

- Да, Кэп!

«Отключение основных систем.» «Включен энергосберегающий режим»…

Основные элементы и названия:

* OREH – главный герой игры. Разумный корабль.
* Лаокцы – беженцы, изгои и люди которые по каким либо причинам не желающие оставаться под влиянием закона. Живут за счет продажи различных технологий, переоборудованных кораблей и орудий. Проще говоря это база людей Модификаторов.
* Пираты – бандиты, разбойники, не лишенные, впрочем, своего кодекса чести. Живут разбоем и грабежами.
* Братство Тени – загадочное сообщество. Предположительно секта.
* Питомник – место которое огибают и пираты и Братство Тени, так как любой корабль, представляющий угрозу в этой зоне подвергался атаке неясного происхождения. Сами Питомцы ведут полуживотный образ жизни, планета на которой они живут наполнена остатками роботехники Атганнов, которые не реагируют на коренных жителей Питомника. Предположительно – это район где проводили и проводят опыты Атганны. Сами питомцы вследствие полной безопасности развили очень своеобразную культуру, не понятную никому кроме них самих. Сами они знают о странных происшествиях, происходящих время от времени с их соплеменниками, однако, выработали правило: никогда об этом не говорить. Постоянное психологическое давление не прошло бесследно для этих созданий.
* Атганны – загадочная цивилизация оставившая множество артефактов, полуразрушенных баз, и некоторых до сих пор охраняемых автоматическими системами секторов. Все знают, что они существуют, но увидеть их и понять что ты видел Атганцев еще никому не удавалось.

Подробнее о вселенной игры см. подраздел *Сообщества и персонажи формирующие мир игры* раздела 3.4

Игра начинается с видеоролика в стиле комиксов, содержащий в себе предысторию главного героя. Сюжет: Примерно наши дни. В одной лаборатории ведутся испытания нового образца исследовательского корабля, предназначенного для изучения подпространства, которое было открыто в 2117 году академиком Киселевым. Во время испытаний происходит сбой систем корабля, но запуск отменить невозможно. Корабль проникает в подпространство, где проводит долгие годы для вселенной и один краткий миг для корабля. Во время перехода корабль заражается «вирусом разума», его системы начинают самостоятельно анализировать все происходящее вокруг, что произошло с ним – неизвестно. При выходе из подпространства, игрок попадает в астероидный поток, система жизнеобеспечения обретя новые функции дает сигнал опасности, поступает команда ВЫЖИТЬ. Плюс системы засекли сигнал, производимый явно разумными существами. Корабль принимает решение: направиться туда. Пролетев астероидный поток, наш герой сталкивается с картиной нападения – пираты атакуют транспортный корабль. Игрок подлетает к моменту уже полного уничтожения транспортника. Игрок подбирает первое оружие которое он сможет использовать. После диалога пиратов начинается бой. После продолжительной битвы, появляется еще одна группа кораблей, которая уничтожает пиратов. Это Лаокцы, одна из групп населяющих этот сектор. Лаокцы транспортируют корабль на свою базу, принимая его за какой то неведомый артефакт оставшийся от колоний Атганнцев, населявших этот сектор вселенной давным давно. Прибыв на базу, Лаокцы обнаруживают, что это не совсем обычный корабль. Корабль проанализировав речь Лаокцев, делает вывод что она очень схожа с речью его создателей, и начинает набирать словарный запас. Пробыв какое то время на базе Лаокцев, он заводит дружбу с Ритой и Джеромо. Джеромо – техник, и осмотрев корпус нашего героя решает его модифицировать. Он так же замечает, что знаки, структура и уровень технологий похожи на одну легенду. В нескольких секторах отсюда есть аномальная зона, высылающая такие же сигналы которые излучает наш корабль. Туда уже давно никто не суется, поскольку выживших нет, даже группы Братства Тени обходят это место стороной. Орех настаивает на том, что нужно проверить, возможно там раскроется тайна его существования. Джером и Рита берутся помочь ему, и летят с ним. Они обнаруживают аномалию, из которой и исходит сигнал. На подлете обнаруживается что люди не могут преодолеть какое препятствие, какое то излучение не дает возможности им пролететь дальше. Орех отправляется в одиночку. Там он узнает что это какой то аппарат, построенный судя по всему теми же кто создал и Ореха. Раскрывается часть тайны – Вояджер, много лет висящий в пространстве космоса тоже приобрел способность к разумному мышлению, но выбрал другой путь – безумие. Пришлось убить.

Орех скачал часть информации из блоков памяти, но понять был не в силах. Он вернулся к друзьям и они отправились обратно на базу. По пути им встречается передвижная базовая станция пиратов. Происходит стычка. У Ореха впервые начинают проявляться его новые способности. После того как они прилетели на базу, и расшифровали данные с Вояджера, выяснилось, что на Территории есть старая станция техобслуживания, которая может тоже содержать какую-нибудь информацию о создателях Ореха. На территории их встретили не очень дружелюбно, как впрочем и всегда – народ, проживающий на Территории имеет свойство высокомерно относится к другим племенам. Попытка пробиться к Вождю не принесла успеха. В это время на Территории происходит ежегодный праздник-соревнование, суперконкурсом которого является «Звериная тропа», представляющая собой сеть тоннелей окружающих планету, по которым проводятся гонки на скоростных «Э-Слайдерах». Орех решает выиграть гонку что бы привлечь внимание и добиться уважения у племени питомцев. После зрелищьного заезда на Территории появляется новый герой, неслыханное доселе чудо, ибо никто из питомцев никогда не проигрывал чужакам. Вождь питомцев при встрече рассказал, что ранее сюда прилетал корабль Братсва, и тоже интересовались базой которую ищет герой. Он дает им координаты. На подлете они обнаруживают, что рядом с базой стоит тот самый корабль. Происходит стычка с Братством, но данные все таки остаются у наших друзей. Питомцы остались крайне недовольны случившейся перебранкой, но после уговоров все таки разрешают использовать свой старый нуль-маяк для прыжка. Как ни странно, но маяк привел их точно к базе Братства Тени, которые не очень обрадовались тому, что тут налево и направо ходит кто попало…по секретной то базе. Друзья решают отступить, неподалеку есть вход в нуль-маяк. Попав в маяк они не предполагают куда попадут. А за время их отсутствия произошли кое какие изменения. Во время рейда, Кэп попал в плен к пиратам, которые потом продали его в рабство проходящему каравану, к которому и выбросило наших друзей. Новые способности Ореха позволили понять что в в одной из капсул находится друг. Он решает напасть. Орех отвлекая охранных ботов, позволяет Джеромо почти беспрепятственно проникнуть на грузовой корабль и освободить Кэпа. Они тут же отступают. Но…Из нуль-маяка появляются очень недовольные Братья, во главе с предводителем. Начинается последний бой, который завершает эту часть истории, в которой орех полностью осознал свои способности, и тем самым одержал победу.

Игровой процесс прерывается роликами на движке игры и вставками в виде комиксов.

## Физическая модель

Каждый уровень игры представляет собой ограниченное пространство произвольной конфигурации. Физическое пространство уровня с точки зрения игры разбивается на кубы произвольных размеров (создается при дизайне уровня) и рассчитываются так называемые области активизации (также при дизайне уровня). В результате физический движок игры просчитывает только те области, которые являются активными при текущем положении игрока. Кроме того, из «неактивных» областей выгружаются неиспользуемые объекты, что также позволяет экономить ресурсы целевой машины и создавать довольно большую концентрацию физических объектов в текущей сцене. Игра моделирует поведение твердых тел в невесомости.

## Персонаж игрока

Главным героем является корабль с искусственным интеллектом. Сам корабль (корпус и снаряжение) был изготовлен очень давно расой Атганцев и был предназначен для исследований (эта информация с начала игры для игрока не доступна). Однако, после запуска он исчез и на связь не выходил. Проект посчитали провалившимся, однако корабль не был уничтожен. Попав в поле неизвестного пространственно-временного искажения он остался целым, но каким-то образом обрел сознание, искусственный интеллект. Вышел из временной ямы он спустя огромное число лет. С этого момента начинается игра. При появлении в игре он обнаруживает в памяти огромные массивы данных, но они разбиты на блоки и закодированы различными ключами. Он инициализирует процесс перебора ключей и попытки декодировать информацию.

**Имя главного героя**

Если слово HERO прочитать наоборот, то получится OREH (ОРЕХ), что очень близко к форме нашего персонажа.

**Роль персонажа игрока в мире игры**

Герой является порождением вселенной, чего-то непостижимого и призван противостоять ужасной силе, которая противопоставлена самой идее жизни. Олицетворением этой силы является раса атганнов. В начале игры он не имеет представления о том кто он и где находится, однако базовые знания об окружающем мире в нем присутствуют (часть данных на носителях информации не зашифрована). В процессе игры он противостоит более сильному противнику, который, оказывается, не настолько силен, насколько устрашающ, что производит на окружающих сильное впечатление. Таким образом, в результате игры герой с риском для жизни обретает возможности, скрытые в нем самом и всегда в нем бывшие.

## Элементы игры

**Стиль боя в игре**

Боевые столкновения в игре носят аркадный характер, игроку обычно противостоят значительно превосходящие силы противника. Преимущество в количестве врага уравновешивается преимуществом игрока в скорости и низким количеством очков жизни у среднего противника. На некоторых уровнях игроку противостоит противник-босс, практически не уступающий игроку в огневой мощи и скорости, а также укрепленные оборонительные сооружения. Кроме того, на стороне игрока будут выступать дружественные персонажи, что создает впечатление массового сражения, и повышает интерес к ним за счет взаимной помощи между дружественными персонажами.

**Модель получения информации игроком об игровых объектах**

Чтобы получить информацию о любом игровом объекте (бонусе или оружии в свободном состоянии, противнике, боеприпасах и т.д.), нужно навести на него маркер. Через некоторое время, исключающее случайные показы, с краю экрана появится информационное окно с описанием предмета.

**Модель использования оружия**

Любое оружие может быть сброшено или подобрано прямо по ходу игры в реальном времени. Оружие в свободном состоянии выглядит как эффект, по которому можно определить тип оружия. Для получения полной информации об оружии используется стандартная модель получения информации, описанная выше. Любой корабль обладает набором слотов (разъемов), соответствующих различным типам оружия. Заполненными могут быть только слоты одного типа. Чтобы подобрать новое оружие, игрок должен сам сбросить старое. Такой механизм исключает случайные подборы и оставляет игроку самому принимать решение относительно используемого оружия.

**Оружие в игре**

Братсво Тени - энергетическое оружие

Пираты - пулеметы и ракеты

Лаокцы - используют все что попадается.

Каждый конкретный экземпляр оружия в игре может быть использован в сочетании с несколькими видами боеприпасов, что значительно расширяет фактический арсенал игры. Кроме того, оружие и боеприпасы в игре обладают набором характеристик, при этом существуют однородные характеристики, т.е. оружие при выстреле изменяет соответствующую характеристику снаряда и наоборот. Например, характеристика снаряда «отдача» изменяет отдачу оружия при выстреле, а характеристика оружия «ускорение», сказывается на скорости полета любого боеприпаса, используемого с этим оружием. Эффект от использования оружия зависит от сочетания характеристик оружия и боеприпасов.

Каждый тип оружия включает запас базовых боеприпасов низкой огневой мощи, также могут быть подобраны усиленные боеприпасы. Запас базовых боеприпасов неисчерпаем, так что, если игрок не сбрасывает свое вооружение, он всегда остается обороноспособным.

*Виды оружия*

Виды оружия отличаются :

- скорострельностью

- отдачей

- % дополнительного повреждения (изменяется характеристика боеприпаса)

- % дополнительного ускорения (изменяется характеристика боеприпаса)

- точностью (угол конуса разброса в градусах)

- задержкой первого выстрела (так называемый «разогрев» оружия)

Большое значение параметра «отдача» приводит к значительному смещению объекта при стрельбе, что компенсирует его огневую мощь.

*Типы оружия*

1. Огнестрельное (различные пулеметы).

2. Энергетическое (лазерное и плазменное)

3. Ракетницы, гранатометы.

Оружие каждого типа подразделяется на виды или уровни (возможно различное число видов для типов).

Пулеметы:

1. 1 ствол, скорострельность - 500 м.с., угол конуса разброса , -10%

2. 2 ствола, скорострельность - 500 м.с., угол конуса разброса , -10%

3. «Шквал» - разогрев 3 с. скорострельность 200 м.с., угол конуса разброса , 0 %

4. Пушка, скорострельность - 1000 м.с., угол конуса разброса , 20%

5. «SNIPERGUN», скорострельность - 1500 м.с., угол конуса разброса , 100%

Ракетницы:

1. 1 ракета, отдача 70%, скорострельность 500м.с.

2. 2 ракеты, отдача 80%, скорострельность 500м.с.

Гранатометы:

1. 1 граната, отдача 70%, скорострельность 500м.с.

2. 2 гранаты, отдача 80%, скорострельность 500м.с.

Энергетическое оружие:

1. Плазменная пушка - низкая скорострельность, предполагается высокое угасание снаряда.

2. Лазерная пушка - высокая скорострельность, предполагается слабое угасание снаряда.

3. Ионная пушка - средняя скорострельность, предполагается среднее угасание снаряда.

4. Гауссган - низкая скорострельность, высокая скорость боеприпаса, предполагается, что скорость снаряда не гаснет, при столкновении он не уничтожается (прошивает цель).

**Виды боеприпасов**

Под воздействием боеприпаса на цель будем понимать снятие очков жизни, сообщение цели физического импульса, а также любой другое изменение поведения цели (применение мутатора-бонуса) и любые комбинации описанных действий.

«Пули» - летят по прямой траектории, при встрече с предметом оказывают на него воздействие и, либо уничтожаются, либо продолжают полет по прежней траектории (прошивание цели).

«Самонаводящиеся ракеты» - обладают искусственным интеллектом, могут контролировать скорость и траекторию полета, обладают относительно большим размером.

«Физические боеприпасы», положение контролируется физическими законами, как следствие скорость и траектория зависит от воздействия других предметов. При столкновении с предметами, оказывают на них воздействие и могут не уничтожаться а, отскакивая, причинять урон окружающим предметам.

Боеприпасы, сочетающие несколько из вышеперечисленных свойств.

Боеприпасы так же содержат характеристики:

Радиус поражения – расстояние от боеприпаса, в котором все объекты получают воздействие при активации

Угасание скорости: скорость постоянно снижается, возрастает или остается постоянной

**Система бонусов**

Бонусы могут использоваться как персонажем игрока, так и искусственными персонажами. Они могут быть мгновенного действия (восстановление здоровья) и длительного действия (увеличение скорости в 2 раза). Бонусы длительного действия отображаются на панели хранимых бонусов и исчезают оттуда по истечении срока действия. Количество одновременно хранимых бонусов ограничено.

Бонусы разделяются по характеру действия:

- Положительные: оказывают только положительное влияние

- Отрицательными: оказывают только отрицательное влияние

- Комбинированные: изменяют один параметр, ухудшая другой

По цели действия:

- Применяются к обладателю

- Применяются к окружающим

Таким образом, один и тот же бонус, в зависимости от того, кем он применяется, может носить положительный или отрицательный характер.

1. СКОРОСТЬ – увеличивается скорость перемещения во всех измерениях.

2. ЗАЩИТА – снижаются причиняемые повреждения.

3. ДВОЙНИК - создается двойник объекта.

4. РАЗБРОС ВРАГОВ ВСПЛЕСКОМ ЭНЕРГИИ – при подборе бонуса производится физическое воздействие на все объекты в определенном радиусе.

5. ЗАМЕДЛЕНИЕ ВРАГА – замедляется скорость противника.

6. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЖИЗНЬ – восстанавливаются очки жизни объекта.

7. БОНУС НА ОГРАНИЧЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ ВРАГОВ - ограничение движения, оружия

8. Лишение объекта управления, так что он теряет возможность компенсировать оказываемое на него физическое воздействие.

Комбинированные бонусы сочетают действие нескольких перечисленных бонусов.

**Сообщества и персонажи, формирующие мир игры**

***1. Атганны.*** Большая таинственная цивилизация, уровнем выше всех остальных, контакты с ней практически невозможны. Они просто не понимают другие формы жизни, как люди не понимают насекомых. Атакуют практически всегда, причем не ради выживания, а ради развлечения и иногда в качестве охоты на редкие образцы. Противостоять им практически невозможно. Держат в постоянном страхе все остальные сообщества без исключения. Единственный способ остаться в живых – постоянно озираться и в случае приближения врага прятаться либо уходить. В игре фактически не участвуют, там только встречаются последствия их деятельности (уничтожены целые цивилизации, племя Территории фактически используется ими для непонятных целей) и легенды. Играют в мире игры роль, похожую на роль, которую играют люди на планете Земля.

Прогрессирующая, агрессивная раса(общество) признающая силу.

***2. Пираты, Нитхи, Аваллы.*** Разрозненные лихие банды или одиночки, ищущие наживы во всем. Могут быть агрессивными, но атакуют не всегда а только когда либо находятся в рейде. Если рейд имеет цель, то на побочные цели не отвлекаются. Пираты. Используют в основном огнестрельное оружие.

***3. Территория.*** Что-то вроде заповедника. Нейтральное поселение, живут по своим законам и не всегда могут хорошо принять. В округе уничтожены все пираты, средства маскировки отсутствуют. Используются Атганами для неизвестных опытов, в результате время от времени у них бесследно исчезают люди. И хотя упоминать об этом запрещено, в них чувствуется глубочайшая грусть и обреченность, несмотря на то, что они лишены обычных опасностей космоса и необходимости выживать. Отсутствуют навыки сражений, собственная военная инфраструктура. Как нигде развита своеобразная культура.

***4. Братство тени.*** Военизированный лагерь. Более менее (ценой больших потерь разведки) успешно противостоят пиратам и в результате мощных средств маскировки – Атганнцам. У них признан сверх-лидер, стройная политическая система, организация патрульной службы. Противопоставлены племени Территории. Сдвинуты на безопасности. Все окружающие племена захвачены опять же в целях безопасности, т.к. не в состоянии маскироваться так же хорошо и могут навлечь неприятности. Условия жизни обычных членов группы удрачают. Единственные используют энергетическое оружие.

Предводитель: Redeemer (Избавитель) - холодный и бескомпромиссный, но желающий своему племени добра хоть и странными средствами.

***4. Лаоки.*** Банда, ставшая родной для главного героя. В данный момент не имеют постоянного ареала обитания, постоянно кочуют в поисках возможностей существования. Довольно сильные бойцы. Собственно банда представляет собой остатки уничтоженной атганнами цивилизации, которые либо чудом уцелели либо были в другом месте в момент Армагеддона для своего народа и прибившиеся к ним близкие по духу странники.

В результате конфликтов с пиратами, были занесены последними в список приговоренных к смерти, что также является одной из причин их образа жизни. Выполняют опасную работу, атакуют немногочисленные группы пиратов, продают добытое оружие и экипировку. Не руководствуются ни законами добра, ни законами зла, только своим собственным взглядом на мир и стремлением к свободе.

Экипировка - захваченные или найденные трофеи. Техника - старое, спаянное из различных частей оборудование, тем не менее, оборудованное с большим знанием дела.

Предводитель - Философ, Доктор - ученый, управляющий некогда большой колонией по исследованиям в области генетики. После разгрома базы организовал повстанческое сопротивление, которым и управляет по сей день. Уравновешенный. Лидерские способности.

Командующий боевым разведывательным отрядом: Капитан. Единственный выживший из группы разведки, посланной исследовать близлежащие рубежи перед Армагеддоном. Найден в дрейфующим корабле, находился без сознания. События того дня затрудняется описать. Суровый, но добрый дядька. Прямолинеен. Смел.

Помощник Капитана: Джером - без роду и племени, но своими организаторскими способностями и умением расположить к себе окружающих завоевал авторитет и уважение клана. Весельчак и балагур.

## «Искусственный интеллект»

В связи с большим количеством объектов, обладающих искусственным интеллектом (ИИ-объектов), в игре, основными принципами, характеризующими ИИ в игре являются

- минимальное количество вычислительных ресурсов, расходующихся на работу одного отдельного ИИ-объекта

- должен обеспечиваться низкий уровень ошибок именно при большом количестве препятствий и других ИИ-объектов в сцене

Искусственный интеллект в игре решает следующие задачи:

-Поиск пути к объекту или позиции и обход препятствий.

-Поиск цели и стрельба.

-Маневрирование при атаке.

-Командование подчиненными. Любой объект, обладающий искусственным интеллектом (ИИ-объект), может руководить другими объектами, задавая им позицию при перемещении. Таким образом, возможно перемещение неигровых персонажей в определенной формации (линия, колонна, клин), координация действий при окружении. Такой механизм снижает хаотичность поведения персонажей и позволяет уменьшить требования к вычислительным ресурсам, а также увеличить количество противников.

Стрельба по движущейся цели выполняется с учетом поправки на упреждение.

Искусственный интеллект используется для управления действиями неигровых персонажей (дружественных и противников), кораблем игрока в режиме автопилота, автоматическими турелями, самонаводящимися боеприпасами.

## Интерфейс пользователя

### Блок-схема

### Функциональное описание и управление

**Модель прицеливания и стрельбы**

В неактивном состоянии (когда не захвачена цель) каждая пушка (ствол), принадлежащая Ореху имеет собственное перекрестье прицела, по которому будет вестись огонь.

При наведении прицела в центре экрана на объект и заданную область вокруг этого объекта, перекрестья всех пушек сводятся к центру экрана и появляется подсветка объекта и упреждения, т.е. позиции с учетом скорости объекта, по которой рекомендуется вести огонь. При ведении огня из нескольких пушек в активном состоянии (когда захвачена цель) траектории снарядов не параллельны, а пересекаются на автоматически выбранном расстоянии, соответствующем расстоянию до захваченной цели.

### Объекты интерфейса пользователя

Индикатор здоровья игрока.

Панель действующих бонусов: содержит количество ячеек, соответствующее числу слотов для хранимых бонусов у игрока.

Панель активного оружия игрока: содержит количество ячеек, соответствующее числу занятых слотов на корабле игрока.

Индикатор режима автопилота.

Информационное окно. Окно содержит информацию об объекте, на который последний раз указывал прицел игрока, так называемая «захваченная цель». Чтобы это окно появилось, нужно удерживать цель захваченной в течение секунды.

Радар. Окно радара выполняет функции собственно трехмерного радара и компаса (указатель на текущую цель). Кроме того, на радаре подсвечивается цель или предмет, информация о котором в данный момент отображается в информационном окне. Цель, указываемая на компасе, используется для движения корабля игрока в режиме автопилота.

Сенсор прицела. Находится в центре экрана и представляет собой точку. При наведении на подходящую цель активируется система прицеливания корабля персонажа.

Подсветка ведомой цели. Представляет собой стилизованный квадрат.

Подсветка упреждения цели. Представляет собой стилизованный ромб.

Отображение прицелов для оружия в неактивном состоянии. Представляют собой стилизованные перекрестья прицелов.

**Графика и видео**

### Общее описание

### Двумерная графика и анимация

### Трехмерная графика и анимация

Большая часть объектов в игре – модели, которые могут подвергается физическим повреждениям. Бонусы-модификаторы могут уничтожится случайной пулей, или отбросить взрывной волной.

### Анимационные вставки

В игре используются два вида анимационных вставок:

- ролики на «движке» игры

- комиксы с эффектами и простой анимацией

Каждый комикс состоит из набора страниц, каждая из которых состоит из набора изображений. Каждая страница при показе воспроизводит изображения в определенном порядке, на который игрок влиять не может. Изображения могут перекрываться и содержать прозрачные части и появляются в заданном порядке. Анимация каждого изображения может состоять из: движения, вращения, масштабирования изображения. Для перехода к следующей странице, пользователь должен нажать любую клавишу на клавиатуре или кнопку мыши, иначе страница остается на экране.

## Звуки и музыка

### Общее описание

### Звук и звуковые эффекты

Эффект при наведении прицела на врага.

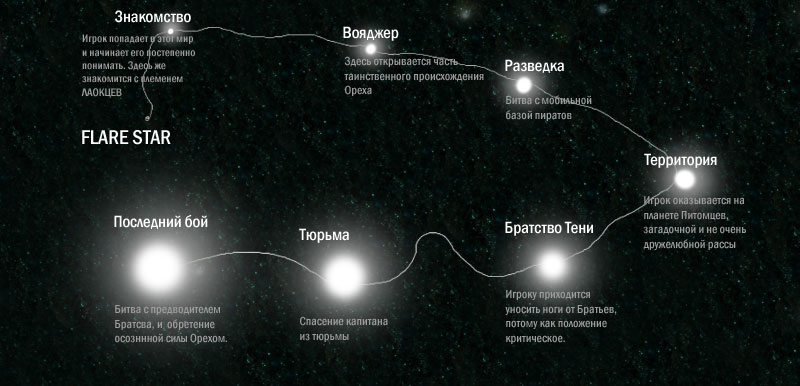
Звуки работы двигателей кораблей должны быть не классически «ксомическими», а громкими и ревущими, похожими на работу двигателей внутреннего сгорания, что подчеркивает «техногенную» атмосферу игры. Звук работы двигателя корабля должен несколько отличаться от всех других двигателей, встречающихся в игре и быть более мелодичным, т.к. по сюжету игры он является совершенно беспримерным созданием в мире, в котором он оказался.

### Музыка

В качестве основного музыкального сопровождения предполагается использовать прогрессивную музыку в стилях breaks, trip hop, за авторством музыканта Anthony Grzywna (‘Smashed Toy’). Получены разрешение на использование музыкальных треков в игре и поддержка музыканта.

## Описание уровней

### Диаграмма расположения уровней



**Уровень 1. «Знакомство»**

*Комикс.* Орех осознает себя где-то в космосе, происходит загрузка и анализ состояния. Системы корабля регистрирую всплеск энергии совсем близко (происходит нападение пиратов на торговое судно) и поток метеоритов...

*Игра.* Орех попадает в мощный поток метеоритов, через который ему предстоит пройти. Метеориты различного размера летят с разной скоростью, и состоят из различных соединений. Метеориты хаотично сталкиваются, так что общего направления движения для них игрок не замечает и теряет ориентацию. На компасе видна метка цели и, при необходимости, игрок может включить режим автопилота для восстановления ориентации в пространстве. Побитый и изможденный, корабль выходит из поля.

*Комикс.* Сцена ракетной атаки транспортного корабля. Атакующего не видно, самонаводящиеся ракеты летят издалека.

*Скриптовый ролик.* Транспортный корабль уничтожается несколькими попаданиями ракет, из него выпадает бонус, содержащий простые пулеметы.

*Игра.* На компасе появляется метка цели, обозначающая выпавший бонус. Как только игрок подбирает бонус, на некотором расстоянии начинают появляться пираты. Всего с определенным промежутком во времени создаются 2 группы по 12 пиратов и 1 группа в 15 пиратов (появляется последней). Все группы состоят из звеньев по 3 пирата в каждом, каждое звено построено в формацию «клин». В каждом звене есть ведущий (во главе клина) и ведомые. У ведущего точность стрельбы пулеметов в 2 раза выше, чем у ведомых. Ведущий корабль в состоянии обходить препятствия и управляется стратегией активной атаки (маневрирование: заход на цель, атака, отход от цели). Ведомые поддерживают построение и атакуют если цель попадает в конус атаки (угол конуса задается в конфигурационном файле) и не обходят препятствия, т.е. могут сталкиваться с физическими предметами. Ведущий корабль сталкивается с другими кораблями только в том случае, если не успеет уклониться от внезапно появившейся цели. Последняя группа пиратов кроме, четырех звеньев простых пиратов, включает звено главаря, который отличается живучестью. Когда главарь и 20 пиратов (или 33 пирата без главаря) будут уничтожены, в игру вступают неизвестные корабли, которые начинают активно атаковать пиратов (главный в группе кораблей вооружен плазменными самонаводящимися снарядами). Как только последний пират уничтожается, начинается финальный комикс.

*Комикс.*

Необходимо:

-модель Ореха

-эффекты на двигателей

- эффекты выстрелов

-эффекты взрывов кораблей и астероидов

- модели астероидов различных размеров

- пиратские корабли (главарь и одна модель для простых кораблей)

- 2 вида пулемета

1. конус разброса (для игрока и ведущих пиратских звеньев)

2. конус разброса 2 (для ведомых пиратов)

- 3 комикса: вступительный, атака транспортного корабля, заключительный

**Уровень 2. «Хаббл-Вояжер»**

*Комикс.* Рассказ о Лаокцах: Лаокцы сильно насолили пиратам и теперь на них объявлена охота. Чтобы как-то выжить им приходится перемещаться с места на место.

Берутся за опасную работу, иногда нападают на пиратов, устраивают засады или отбиваются от них. Трофеи продают на нейтральных станциях. Капитан и Джером оказались в банде в результате уничтожения их собственного народа. Доктор организовал банду. Орех рассказывает о том что он ничего не помнит и что его кодовое имя OREH прошито в ПЗУ. Также он рассказывает про закодированные объемы каких-то данных, находящихся в его распоряжении и что он начал процесс декодирования. Лаокцы замечают необычную конструкцию корабля и советуют ему присоединиться к ним хотя бы на время, с учетом недавно произошедшего. Собираются продолжить полет на Территорию.

*Игра.* В ходе полета в космосе видно нечто потрясающее. Это нечто, похожее не крохотную планету, но в тоже время не являющееся ей. Оно состоит из обломков кораблей и космического мусора, стянутого к единому центру. Приборы Ореха фиксируют странный спектр излучения из этого центра. Радиационное поле объекта напоминает розу. Происходит диалог: нам нужно заложить крюк чтобы облететь это препятствие, т.к. оттуда еще никто не возвращался. У Ореха появляется желание слетать туда, среди декодированных данных он обнаруживает нечто очень похожее на полученные о наблюдаемом объекте данные (оформляется как серия снимков, внезапно всплывающих в памяти). Его пытаются отговорить но в результате обещают подождать некоторое время. «Роза» представляет собой сеть лабиринтов, созданных из обломков кораблей, астероидов и космического мусора, однако в центре находится огромная станция, почти нетронутая. В контакт с игроком вступает компьютер, управляющий ей.

Он является просто автоматизированной системой жизнеобеспечения и безопасности,

сошедшей с ума в результате какого-то происшествия. Запущен он был потомками современных землян, однако в мире игры это никому ни о чем не говорит, и называет себя «Хаббл-Вояжер». У него в распоряжении находятся турели, рабочие и охранные боты. Включено излучение сверх высокой частоты, уничтожающее психику живых существ и магнитное поля притяжения. Рабочие просто «толкаются» довольно ощутимо. Турели стреляют, охрана тоже. После уничтожения компьютера все встает, уровень заканчивается. В момент обнаружения компьютера (прорыва в отсек, где он находится) начинается массированная атака на Ореха.

Небходимо:

- лабиринт, возможно состоящий из нескольких отсеков

- простенькие модели рабочих (1-2), модели охранников (2), модели турелей (1-2)

**Уровень 3. Разведка, стычка с пиратским рейдом.**

*Комикс.* беседа о «Розе» и короткое интро о том, что нужно провести разведку местности впереди ибо там часто встречаются пираты.

*Игра.* Миссия разворачивается в открытом космосе. Орех и несколько второстепенных лаокцев отправляются в разведку. Когда достигают определенной позиции, активируются инкубаторы, окружающие группу. Инкубаторы поддерживают определенную концентрацию пиратов в сцене, идет активное сражение. Пираты осуществляют организованные рейды следующим образом. Сами небольшие маневренные боевые корабли-истребители не могут передвигаться на большие расстояния и вынуждены передвигаться на укрепленной, но сравнительно низкоскоростной и неповоротливой походной мини-станции. При атаке они высаживаются с нее, но не могут отлетать от нее достаточно далеко. В крайнем случае, если погоня за добычей затягивается, они могу отлететь на такое расстояние, что не могут вернуться к станции сами. Тогда они остаются на своей позиции, куда хватило топлива, в режиме жизнеобеспечения и ждут подхода станции. Если добыче удается остаться невредимой к моменту окончания запаса топлива у пиратов, она может считать, что ей повезло и она оторвалась от преследования. В данном случае, разведка Лаокцев напарывается на саму походную мини-базу и принимает решение атаковать ее.

Необходимо:

- модели пиратов

- новые виды оружия

- модели Лаокцев

- модель мини-базы

**Уровень 4. Территория.**

*Комикс.* Лаокцы достигают поселения, лишенного обычных опасностей космоса: пиратов, метеоритов и т.д. В процессе разговора их немного задевают пренебрежительным отношением к гостям в связи с не очень «товарным» внешним видом их техники. В результате Орех и Капитан вызываются участвовать в соревнованиях с двумя местными лихачами, т.е. гонки проходят в формате 2 на 2.

*Игра*. Каждый корабль летит в отдельном полупрозрачном тоннеле, тоннели переплетаются, так что игрок может видеть соперников если они обходят его. Когда Орех побеждает, начинается скриптовый ролик.

*Скриптовый Ролик.* Корабль капитана и одного территорианца движутся неуправляемыми, переворачиваясь и цепляясь о стенки. Пилотов в кораблях нет.

Необходимо:

- прозрачные тоннели желательно плавно изгибающиеся, круглые в разрезе

**Уровень 5. Братство Тени.**

*Комикс*. Датчики не обнаруживают тела Капитана в радиусе 0.1 светового года. Происходит ссора с территорианцами. Лаокцам говорят что они могут уходить, но о произошедшем предпочитают не говорить и делают вид, как будто ничего не произошло. На претензии рекомендуют Лаокцам помалкивать. Для ухода они предоставляют им координатный порт-маяк, который ведет неизвестно куда. В результате прыжка Лаокцы оказываются перед патрулем Братства тени, недалеко от такого же координатного маяка. БТ приказывает героям следовать за ними, свободы их лишают. От Философа становится известно все про БТ, в частности про то что они захватили все возможные базы до которых смогли добраться. Мирного диалога не получается. Такое положение дел никого не устраивает.

*Игра*. Массовое сражение между патрулем и вызванным им подкреплением и Лаокцами, в результате последние прорываются к маяку и телепортируются.

Необходимо:

- модели кораблей Братства Тени, очень мощные

- плазменное вооружение

**Уровень 6. Тюрьма.**

*Комикс.* При телепортировании Лаокцы оказываются в районе передвижного маяка-телепортера, который буксирует неизвестная раса в составе каравана. Похоже, что эти существа брали все что попадало под руку. Датчики засекают присутствие капитана в одном из кораблей, напоминающем тюрьму! Орех должен защитить корабли товарищей от атак, в то время когда они будут спасать Капитана. Для этого им нужно добраться до тюрьмы и некоторое время продержаться там, взламывая защиту.

*Игра*. На фоне массового сражения (взрывы, стрельба, звуки ревущих моторов) Орех в одиночку отбивается от десятков кораблей. Его атакуют звенья ботов и турели (можно использовать усовершенствованные модели со второго уровня про Вояжер). Когда группа добирается до означенного места и удерживается там в течение 2-х минут они загружает капсулу с Капитаном и дают команду отходить. Когда они отлетают на определенную дистанцию от места действия, уровень заканчивается.

Необходимо:

- модель Тюрьмы

- модифицированные корабли 2-го уровня

**Уровень 7. Битва с Братством Тени.**

*Комикс.* Однако, на этом проблемы не закончились. Лаокцы встречают взбешенного Избавителя с небольшой свитой, авторитет которого в БТ пошатнулся от дерзкой выходки Лаокцев и он жаждет мести. Против них целая армия БТ и, конечно, Лакоцы будут уничтожены если примут бой. Уйти тоже нет возможности. Вся банда измождена в последних стычках, Капитан не в состоянии сражаться. Орех проявляет желание попытаться спасти положение и задержать Избавителя, чтобы дать возможность остальным спастись до подхода остальных сил противника.

*Игра.* Происходит битва Ореха с Избавителем и его свитой. Когда у Избавителя остается 10% жизни, подходят основные силы БТ. В тот момент, когда Орех готов умереть происходит молниеносная переселение сознания ореха поочередно во все корабли БТ и они открываю огонь друг по другу. В результате армия БТ уничтожена.

Необходимо:

- модель корабля Избавителя и его свиты

### Диаграмма взаимного расположения уровней

### График введения новых объектов

# Контакты

|  |  |
| --- | --- |
| Контактные лица: Юрий Котов, Алиев Нариман |  |
|  |  |
| Телефоны: 908 501 05 12  988 530 98 53 |  |
|  |  |
| E-mail: [bairkan@gmail.com](mailto:bairkan@gmail.com)  x-zerro@ya.ru |  |
|  |  |
| Адрес: |  |
|  |  |
| Сайт: |  |