Название игры: "Подземелья НИИЧАВО: В поисках дочери"

Сюжет:

В результате неизвестного космического явления Земля подверглась странному облучению. На планете появились Зоны, где законы физики, пространства и времени изменились, создавая аномальные области. Одной из таких Зон стал обычный советский НИИ, который под воздействием излучения трансформировался в НИИ Чародейства и Волшебства (НИИЧАВО).

Главный герой – Андрей (имя задается в профиле игрока), бывший сотрудник НИИ и отец 12-летней Маши. В день облучения Маша находилась в здании института на экскурсии. Когда началась аномалия, здание НИИЧАВО почти полностью ушло под землю, а его этажи превратились в постоянно изменяющиеся уровни подземелья.

Андрей, не сумев спасти дочь в момент катастрофы, теперь одержим идеей найти и вызволить Машу из подземелий НИИЧАВО. Он становится одним из немногих людей, способных входить в Зону и исследовать её тайны.

По мере продвижения по уровням подземелья, Андрей сталкивается с:

1. Бывшими коллегами, превратившимися в странных магических существ или обретших необычные способности.

2. Артефактами, созданными слиянием научных приборов и магической энергии Зоны.

3. Аномалиями, искажающими пространство, время и законы физики.

4. Другими "сталкерами", исследующими Зону в поисках ценных артефактов или знаний.

Главная сюжетная линия связана с поисками Маши. Андрей постепенно собирает информацию о её местонахождении и состоянии. Он узнает, что:

1. Маша каким-то образом связана с ядром аномалии, возможно, став её частью.

2. Для её спасения необходимо собрать определенный набор артефактов и научиться их правильно использовать.

3. Время в подземельях НИИЧАВО течет иначе, и для Маши могло пройти гораздо больше или меньше времени, чем в реальном мире.

По мере прохождения игры, Андрей также раскрывает тайны происхождения аномалии и её влияния на мир. Он сталкивается с моральными дилеммами, например:

1. Использовать силу артефактов для личной выгоды или сохранить их для спасения дочери.

2. Помогать другим попавшим в беду в Зоне или сосредоточиться только на своей цели.

3. Пытаться закрыть Зону или позволить ей существовать ради научных открытий и магических возможностей.

Концовки игры могут варьироваться в зависимости от действий игрока:

1. Успешное спасение Маши и закрытие Зоны.

2. Спасение Маши, но с необратимыми изменениями в ней из-за влияния аномалии.

3. Невозможность спасти Машу в её прежнем виде, но объединение с ней в новой форме существования внутри Зоны.

4. Трансформация Андрея и Маши в хранителей Зоны, поддерживающих баланс между обычным миром и аномалией.

5. Расширение Зоны на весь мир, с Андреем и Машей в роли проводников для человечества в новой реальности.

Дополнительные элементы сюжета:

1. Дневник Маши: По мере прохождения уровней, Андрей находит страницы из дневника дочери, раскрывающие её опыт в Зоне и постепенную трансформацию.

2. Временные парадоксы: Андрей может встречать версии Маши из разных временных периодов, что усложняет понимание её текущего состояния и местонахождения.

3. Этические дилеммы: Некоторые обитатели Зоны могут просить Андрея о помощи, и его решения будут влиять на развитие сюжета и отношения с персонажами.

4. Тайное общество: Андрей обнаруживает существование группы ученых, которые намеренно вызвали аномалию для изучения её эффектов. Он должен решить, противостоять им или сотрудничать.

5. Альтернативные реальности: Некоторые уровни подземелья могут представлять собой "окна" в параллельные миры, где события развивались иначе.

Игровой процесс:

1. Исследование уровней: Каждый уровень подземелья НИИЧАВО уникален и может содержать элементы из разных эпох и реальностей.

2. Развитие способностей: Андрей постепенно обретает как научные, так и паранормальные навыки, необходимые для выживания в Зоне.

3. Взаимодействие с артефактами: Игрок должен экспериментировать с найденными артефактами, комбинируя их для решения головоломок и преодоления препятствий.

4. Общение с персонажами: Диалоги и отношения с обитателями Зоны играют ключевую роль в продвижении сюжета и получении важной информации.

5. Управление ресурсами: Ограниченное пространство инвентаря и необходимость балансировать между различными потребностями (здоровье, ясность ума, защита от радиации) добавляют элемент стратегического планирования.

6. Система принятия решений: Выборы игрока влияют на развитие сюжета, отношения с персонажами и доступные концовки.

Этот обновленный сюжет сохраняет элементы оригинальной идеи, добавляя эмоциональную глубину через поиски дочери и исследование последствий глобальной аномалии. Он также предоставляет широкие возможности для использования всех предложенных игровых механик в контексте исследования постоянно меняющегося подземного комплекса НИИЧАВО.

Игровые механики:

1. Персонажи:

Главный персонаж Игрок: Игрок может двигаться по уровню с помощью клавиш стрелок. Его выносливость уменьшается в зависимости от непрерывности движения или совершения определенных действий, например прорубание с помощью кирки проходов.

Существа (боты): боты (дружественные, враждебные и нейтральные). Приведения, животные (в том числе подвергшиеся мутации), магические (сказочные) существа. Внедрена система отношений между игроком и ботами (дружба, вражда, нейтралитет). Некоторых ботов можно нанять или приручить для помощи игроку.

2. Здоровье и выносливость:

У игрока есть параметры здоровья, выносливости, жажды и ясности ума, которые изменяются в зависимости от его действий. Добавлена система болезней и статусных эффектов (отравление, замерзание, ожоги). Введена механика сна для восстановления здоровья и ясности ума.

3. Система умений и прокачки:

Навыки, которые можно улучшать (например, здоровье, выносливость, ясность ума, навык использования кирки и т.д.). Добавлены ветки специализации (боевые навыки, навыки выживания, магические способности). Введена система опыта для прокачки навыков.

4. Магия или особые способности:

Магические способности или навыки, такие как прохождение стен, телепортация или временная неуязвимость. Расходуется ясность ума. Разработана система комбинирования способностей для создания новых эффектов. Введены ограничения на использование магии (откат или потребление ресурсов).

5. Система экипировки:

Предметы, которые могут быть надеты на персонажа, чтобы улучшать его характеристики. Рюкзаки разных размеров, маскировочные накидки, скрывающие игрока от разных существ. Добавлена возможность улучшения и ремонта экипировки. Введена система сетов экипировки с бонусами за полный комплект.

6. Уровни и переходы:

Игра содержит несколько уровней, которые генерируются с уникальными особенностями. Существуют различные типы уровней: обычные, подземелья с лавой, ледяные пещеры, затопленные секции, туманные уровни, магические и т.д. Добавлены динамические изменения уровней (затопление, обрушение). Введена система "случайных встреч" при переходе между уровнями.

Уникальные уровни: Чердак (его состояние никогда не меняется), потайные комнаты.

Переход между уровнями: лестницы для подъема и спуска.

7. Предметы:

Различные вещи и инструменты, которые можно собирать, носить в рюкзаке и использовать. Вещи – ресурсы, запчасти, еда, вода, аптечки и т.д. Инструменты – кирка, нож, фонарь, отмычки, волшебная палочка. Добавлена система деградации предметов и необходимость их ремонта. Введены редкие и уникальные предметы с особыми свойствами.

8. Инвентарь и использование предметов:

Игрок может выбирать предметы в рюкзаке, использовать их или выбрасывать. Добавлена возможность комбинирования предметов в инвентаре. Введена система быстрого доступа к часто используемым предметам.

9. Объекты:

На уровнях присутствуют различные объекты: активные, с которыми игрок может взаимодействовать – сундуки, мебель, надписи на стенах, потайные двери, ловушки; пассивные – потерянные вещи, скелеты, развалившаяся мебель. Добавлены интерактивные объекты окружения (рычаги, кнопки). Введена система разрушаемого окружения.

10. Ловушки:

На уровнях есть шипы, ловушки с ядом или обвалы, которые могут нанести урон игроку. Добавлена возможность обезвреживания и перенастройки ловушек игроком. Введена система создания собственных ловушек.

11. Система крафта:

Возможность создавать новые предметы из найденных материалов. Добавлена система рецептов, которые нужно находить или изучать. Введена вероятность создания улучшенных версий предметов при крафте.

12. Информационная панель:

Отображает характеристики игрока, инвентарь и сообщения игры. Добавлена система достижений, отображаемая на панели.

13. Сохранение и загрузка игры:

Возможность сохранить прогресс и загрузить его позже. Сохранения для разных профилей существуют раздельно.

14. Видимость:

Карта уровня постепенно открывается по мере перемещения игрока. При переходе с уровня на уровень видимость уже открытых областей сохраняется до момента перезагрузки уровня (игровая механика Выброс).

15. Стартовое меню:

Игровое меню позволяет начать новую игру, загрузить сохранение, создать и управлять профилем игрока (поддерживается несколько профилей, каждый со своими сохранениями), изменить настройки или выйти.

16. Сообщения и взаимодействие с объектами:

В игре предусмотрены текстовые сообщения для уведомления игрока о событиях, таких как нахождение записок, чтения надписей на стенах, решение загадок или взаимодействие с предметами.

17. Механика сюжета:

Реализована как комиксы – демонстрация на экране страниц комикса, рассказывающих о развитии сюжета. Развитие сюжета возможно по нескольким линиям с несколькими финалами.

18. Дополнительные механики (на рассмотрении):

- Мини-игры и головоломки, встречающиеся на уровнях.

- Система торговли с дружественными ботами.

- Механика дня и ночи, влияющая на игровой процесс (например, появление определенных существ ночью).

- Система погоды и ее влияния на игровой мир (например, дождь может затоплять некоторые участки, а снег замедлять передвижение).

- Система репутации в различных фракциях или группах ботов, влияющая на взаимодействие с ними.

- Механика "голода" и необходимости поиска пищи для поддержания сил персонажа.

19. Система квестов:

- Основные квесты, продвигающие сюжет игры.

- Побочные квесты, раскрывающие дополнительные аспекты игрового мира.

- Случайно генерируемые задания для повышения реиграбельности.

20. Экономическая система:

- Внутриигровая валюта для торговли с ботами и покупки редких предметов.

- Возможность продажи найденных артефактов и созданных предметов.

21. Система исследования:

- Ведение журнала с записями о найденных существах, предметах и локациях.

- Возможность изучения найденных артефактов для раскрытия их свойств.

22. Социальное взаимодействие:

- Система диалогов с ботами, влияющая на развитие сюжета и отношения с персонажами.

- Возможность формирования альянсов или вражды с различными фракциями.

23. Система достижений:

- Награды за выполнение определенных действий или достижение целей.

- Особые бонусы или предметы за разблокировку достижений.

24. Система модификаций:

- Поддержка пользовательских модификаций для расширения игрового контента.

- Инструменты для создания собственных уровней или сценариев.

26. Система событий:

- Случайные события, происходящие в игровом мире и влияющие на геймплей.

- Сезонные события, добавляющие временный контент и задания.

Создание технического дизайн-документа (ТДД) для игры "Подземелья НИИЧАВО" — это детализированный процесс, включающий описание всех игровых механик, архитектуры системы, пользовательского интерфейса и других аспектов разработки. Данный документ будет включать следующие основные разделы:

---

Технический дизайн-документ для игры "Подземелья НИИЧАВО"

1. Введение

1.1 Название проекта: "Подземелья НИИЧАВО: В поисках дочери"

1.2 Жанр: 2D Roguelike, вид сверху

1.3 Целевая платформа: ПК (Windows, macOS), возможно, порт на консоли

1.4 Инструменты разработки: Unity (C#), Photoshop (для 2D графики), FMOD (для аудио)

1.5 Целевая аудитория: Игроки, интересующиеся ролевыми играми с элементами приключений и исследованием подземелий

2. Основная концепция игры

2.1 Сюжет

Игрок управляет Андреем, бывшим сотрудником научно-исследовательского института, который пытается найти свою дочь Машу в изменившемся подземелье НИИЧАВО, появившемся после аномального события. По мере исследования подземелий игрок сталкивается с аномалиями, врагами и артефактами, открывает новые способности и делает выборы, которые влияют на развитие сюжета.

2.2 Основные игровые механики

- Исследование уровней: Подземелья генерируются случайным образом, с уникальными характеристиками на каждом этаже.

- Система боев: Андрей сражается с мутировавшими существами и магическими персонажами, используя оружие и магические способности.

- Инвентарь и использование предметов: Игрок собирает артефакты, оружие, еду и ресурсы.

- Развитие персонажа: Улучшение навыков и прокачка способностей.

- Принятие решений: Выборы влияют на сюжет и концовки игры.

3. Игровой процесс

3.1 Управление

- Движение: Стрелки или WASD для перемещения.

- Атака/использование предметов: Левая кнопка мыши.

- Взаимодействие: E для открытия сундуков, активации рычагов и взаимодействия с NPC.

- Инвентарь: I для открытия/закрытия инвентаря.

- Смена оружия/способностей: Клавиши 1-5.

3.2 Система уровней и генерация карт

- Карты генерируются процедурно. Каждый уровень состоит из нескольких комнат, соединенных коридорами.

- Типы уровней: обычные подземелья, лавовые пещеры, ледяные секции, магические зоны, затопленные области.

- На уровнях могут быть ловушки (шипы, ямы, обвалы), аномалии (искажение времени, пространственные разломы), враги и объекты для исследования.

3.3 Система боев

- В игре предусмотрен рукопашный бой, использование оружия ближнего и дальнего боя.

- Магические способности расходуют ясность ума и имеют временные ограничения (откат).

- Существа имеют различные типы атаки и поведения, в зависимости от их природы (мутанты, магические существа, сталкеры).

4. Игровая механика

4.1 Персонаж и его параметры

- Здоровье: Влияет на способность Андрея выживать. Если здоровье падает до нуля, игра заканчивается.

- Выносливость: Влияет на возможность выполнения действий (например, бега). Постепенно восстанавливается.

- Жажда: Если игрок долгое время не пьет, он теряет здоровье.

- Ясность ума: Используется для выполнения магических действий и способностей. Снижается при нахождении в аномалиях или использовании магии.

4.2 Система прокачки

- За убийство врагов, решение головоломок и выполнение квестов игрок получает опыт.

- Опыт может быть использован для улучшения следующих характеристик: здоровье, выносливость, магические способности, использование оружия.

4.3 Инвентарь и использование предметов

- В инвентаре ограниченное количество ячеек. Игрок должен управлять ресурсами.

- Типы предметов: оружие, артефакты, еда, вода, аптечки, крафтовые материалы.

- Предметы могут комбинироваться для создания новых вещей или улучшения уже существующих.

4.4 Аномалии и артефакты

- Аномалии создают области с измененными законами физики. Некоторые из них опасны, другие полезны.

- Артефакты — магические предметы, дающие игроку уникальные способности. Могут быть найдены или созданы.

5. Игровой мир

5.1 Структура уровней

- Каждый уровень — это отдельная зона, процедурно генерируемая при каждом прохождении.

- Уникальные локации: Чердак, лаборатории, потайные комнаты, экспериментальные зоны.

- Элементы окружения: сундуки, рычаги, двери, потайные проходы.

5.2 Персонажи и враги

- Основные персонажи: Андрей, Маша (встречается в различных формах), бывшие коллеги, сталкеры.

- Типы врагов: мутанты, магические существа, другие исследователи, враждебные артефакты.

6. Пользовательский интерфейс (UI)

6.1 Основные элементы UI

- Характеристики персонажа: Отображение здоровья, выносливости, жажды и ясности ума.

- Инвентарь: Система ячеек с возможностью перетаскивания предметов.

- Сообщения и диалоги: Вывод информации о найденных предметах, взаимодействиях, состоянии персонажа.

6.2 Экран боя

- Панель способностей: Отображает доступные способности и их откаты.

- Индикаторы врагов: Показывают здоровье и уязвимости противников.

7. Техническая архитектура

7.1 Архитектура кода

- Игровые объекты: Основные классы для персонажа, врагов, предметов, аномалий.

- Система событий: Используется для управления игровыми событиями и взаимодействиями.

- Генерация уровней: Алгоритмы генерации уровней (перлин-шум, случайные разбиения, размещение объектов).

7.2 Системные требования и оптимизация

- Рекомендуемые системные требования: Windows 10, 8 GB RAM, видеокарта с поддержкой DirectX 11.

- Оптимизация: Использование пулов объектов, лоуполи модели, оптимизация освещения.

8. Аудио

8.1 Звуковые эффекты

- Фоновая музыка: Атмосферные звуки подземелий, тревожные мотивы.

- Звуки взаимодействия: Звуки открывания дверей, активации артефактов.

- Звуки боев: Атаки, попадания, крики существ.

9. Тестирование и отладка

9.1 Методики тестирования

- Юнит-тесты для ключевых игровых механик: Проверка взаимодействий объектов, генерации уровней.

- Ручное тестирование: Прохождение уровней для проверки стабильности и логики.

- Пользовательское тестирование: Привлечение тестировщиков для получения обратной связи.

9.2 План исправления багов

- Ведение трекера задач для всех найденных ошибок и багов.

- Регулярные сборки для тестирования новых функций.

10. План выпуска и обновлений

- Версия 1.0: Основной функционал, процедурно генерируемые уровни, система боев, прокачка персонажа.

- Обновления 1.x: Добавление новых типов аномалий, артефактов, улучшение механик крафта.

- Планы на DLC: Новые уровни и сюжетные линии, дополнительные персонажи и враги.

---

Этот технический дизайн-документ послужит основой для разработки и позволит эффективно управлять процессом создания игры.