IceTower

**Dark Side**

Концепт-документ

1. *Жанр и целевая аудитория.*

Игра DarkSide является гибридом между RPG и платформером. Причем, при явном разграничении жанров, невозможно выделить какой-то основной ее жанр, так как время, проведенное в режиме платформера примерно равно времени, проведенной в жанре, больше свойственной RPG.

Из-за специфичной мрачной атмосферы, игра ориентирована на более старшую аудиторию, причем из-за некоторых анимаций и эффектов не рекомендуется играть детям до шестнадцати лет. В остальном, игра придется по вкусу всем любителям мистической и готической атмосферы, нелинейного сюжета и массово-кровавых сцен.

1. *Описание.*

Суть игры заключается в прохождении игроком через повествование сюжета, исследуя готически-фэнтэзийный мир, участвуя в боях и наращивая свои боевые и магические навыки. DarkSide является сочетанием ныне модных RPG-игр и старых платформенных жанров, заключая в себе мистическую атмосферу, а так же нелинейного захватывающего сюжета.

Игровой процесс разделен на 4 режима:

1) Непосредственно боевые действия. Этот режим представляет из себя жанр платформер, напоминающий такие классические игры как «Mario» или «Contra». В этом режиме игрок управляет персонажем, сражаясь с различными монстрами или другими персонажами. Система боя позволяет производить не только разовые атакующие приемы, но и их комбинации, при этом физический и графический движки реализуют шикарную анимацию, что не может не привлечь к себе внимание. RPG-система так же способствует наращиванию способностей персонажа. Каждый применяемый навык или заклинание, по мере использования, растет в своей мощности и будет более эффективен при следующем использовании. Атакующие приемы могут составлять комбинации ударов и уловок, позволяющий наносить намного больший урон противнику. Пробираясь по локации, игроку так же мешают различного рода препятствия и ловушки, для преодоления которых игроку придется проявить смекалку, используя имеющийся запас предметов и заклинаний.

2) Город. В данном режиме игрок свободно перемещается по заселенному городу. Здесь он может общаться с NPC, получать новые миссии (сюжетные и побочные), реализовывать торговлю, а так же наталкиваться на боевые действия, что приводит к запуску соответствующего режима. Обзор представляет собой изометрию, с высоты птичьего полета, схожесть с играми серии Diablo. В заранее определенные здания, такие как магазины, крепость, сюжетные здания можно заходить, активировав при этом следующий режим.

3) Помещения. Зайдя внутрь какого-либо здания, игрок может непосредственно общаться с NPC-персонажами, расположенными в данном помещении. Игрок может торговать, получать миссии или собирать предметы. Само помещение представляет из себя псевдо-3Д бэкграунд. Перемещая по нему 3Д-персонажа определенным образом, создается впечатление реалистичности трехмерности помещения. Схожесть с игрой Final Fantasy IX.

4) Карта мира. В данном режиме игрок, используя указатель, может выбирать себе маршрут прохождения к требуемой ему локации. Так как изначально карта мира покрыта «туманом войны», игрок не способен заранее определить более или менее опасный для себя путь. Впрочем от игрока порою может требовать задание ходить определенным маршрутом. Таким образом, чтобы добраться до локации игроку требуется расчистить себе путь.

Таким образом, весь геймплей игры составляет из себя постоянные переходы из одного режима в другой. При этом, по мере прохождения сюжета, игрок может почувствовать, как мир вокруг него постепенно меняется, в зависимости от сделанных им решений и выборов.

В качестве стиля была выбрана готически-мрачная атмосфера, наполненная ужасом и кошмаром. Подобная атмосфера вгоняет в депрессию, при этом она подчеркивает основную концепцию сюжета. Схожую атмосферу можно уловить в японских анимэ про демонов и вампиров, где зло и тьму часто возвышают или представляют ее как наиболее могущественной силой.

Основная тема игры схожа со стандартными детскими сказками – тема добра и зла. Только в отличии от сказок, изначально в игровом мире царствуют тьма и мрак, когда светлой силе приходится сидеть в оппозиции. По сюжету главному герою часто придется выбирать между этими двумя перво-идеями, а последствия его решений будут сказываться на ход событий. Идея заключается в том, чтобы постоянно ставить игрока в положение морального выбора. Только в отличии от обычных сказочно-фэнтэзийных игр, где сам мир наталкивает игрока делать «правильные» решения и моральная позиция игрока, в большинстве случаев, совпадает с ожиданием первоначального проектирования игры. Здесь же «нормальным» считаются как раз «неправильные» решения, а выбор благородных решений игровым миром осуждается, или даже наказывается.

Так же, главный сюжет рассчитывает затрагивать самые различные аспекты отношений, моральных принципов, внутреннего состояния персонажей. Сюжет не просто повествует о событиях с главными героями, но и задевает чувства самого игрока. Именно игроку придется принимать необратимые, критические решения, результат которых повлияет на весь окружающий персонажей мир. При изготовлении сценария и сюжетных линий будут реализованы различные техники по введению в геймплей сознания игрока. Игрок должен чувствовать своего персонажа, переживать, жить вместе с ним.

Предыстория гласит, для того чтобы захватить власть, тогдашнему графу Люттеру пришлось прибегнуть к помощи сил тьмы. Единственным условием соглашения было воцарение тьмы на всей земле королевской, а в качестве наместника на трон должен был быть посажен Люттер. Договор был подписан кровью, и вскоре началась недолгая война между добром и злом. Точнее человечеством и злом. Мертвые войны были неуязвимы, так как мертвых убить невозможно, а магия света была слаба, так как армия мертвых до тех пор считалась абсурдной. Война была проиграна войнами света, в королевстве воцарился кошмар. С тех пор ни одна дорога, ни одна тропа не кишела различной нечистью, а остатки людей, в основном женщин и детей, превратили в крепостных рабов.

Проходит время, наместничий род становится династией. Война давным давно забыта, а царство тьмы считается всеми обыденным делом. Просвета нет. Героев нет. И лишь потомку Люттера придется познать многое, прежде чем он сможет изменить свой мир к лучшему. Или к еще большему худшему.

1. *Особенности игры.*

* Сочетание классического «платформер» и ныне модного RPG жанров
* Нелинейный сюжет и жуткая готическая атмосфера
* Огромный мир с множеством различных боевых локаций, наполненный ловушками и монстрами
* Множество различных сюжетных заданий и дополнительных квестов
* Мощная RPG-система, позволяющая развивать своего персонажа
* Множество различных заклинаний и боевых навыков
* Возможность проводить комбинации атакующих и защитных приемов
* Свободное перемещение по городу, возможности общаться с NPC как в городе, так и внутри зданий
* Возможность торговать, покупать себе оружие, обмундирование и другие различные предметы

1. *Сравнение с другими коммерческими проектами.*

* Как уже было сказано выше, старые классические платформенные игры под различные консоли: «Mario», «Contra». Среди новых индии-проектов хотелось бы подчеркнуть победителя конкурса Microsoft независимых разработчиков под платформу Xbox за 2009 год – «Dust».
* Из Oblivion была вычерпнута идея города, в котором жизнь течет независимо от игрока. Причем сам игрок, проходя через сюжет, может влиять на ход этого течения, влиять на мысли общества и отдельных персон.
* А из таких игр как Diablo I,II взят сам тип геймплея в режиме Города. Имеется ввиду изометрия и указание точки назначения указателем мыши, куда должен направиться персонаж.
* Идея режима помещения реализована в большинстве квестов в жанре Paint&Click, где нарисованная художником сцена выполняет роль игровой сцены, по которой перемещается даже 3Д персонаж, используя техники, благодаря которым создается впечатление трехмерности помещения. В большей степени на решение повлияла игра Final Fantasy IX.
* Режим Карты был задуман на основе предмиссионного режима игры Dungeon Keepers II.
* На RPG систему повлияли игры Dungeon Siege, Rising Force Online, в которых реализовано постоянное наращивание навыков игрока по мере их использования.

1. *Платформа и системные требования.*

Первоначально выпуск продукта готовится для платформы на Microsoft Xbox, но так же предполагается и релиз PC-версии, мало отличимой от консольной версии.

Технические требования для PC-версии:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Требования | Минимальные | Рекомендуемые |
| CPU | Intel 1666 Mhz | Intel Core 2 DUO |
| RAM | 512 MB | 1 GB |
| VIDEO | GeForce FX 5200 128 MB | GeForce6600, GMA 950 |
| HDD | 200 MB | 200 MB |

1. *Контакты.*

Программист. Иван Харитонович:

Тел.:

e-mail:

Гейм-дизайнер. Виктор Апыхтин:

Тел.: (+00373) 069978022

e-mail: [whitedevil2009@mail.ru](mailto:whitedevil2009@mail.ru)

Контакты фирмы IceTower:

Тел.:

e-mail:

адрес: