

SPIRIT ARCANUM

Дизайн-документ

Z-Bro Studios

Правка от 13.10.2017

Содержание

1. Концепция
 - а) Введение
 - б) Геймплей
 - в) Предполагаемый игровой опыт
 - г) Особенности
2. Система
 - а) Интерфейс
 - б) Механики
 - в) Формулы
 - г) Иерархия компонентов
3. Дизайн уровней
4. Визуальный дизайн
 - а) Цветовое решение
 - б) Стилистика и атрибуты
 - в) Визуальные эффекты
5. Звук
 - а) Звуковое решение
 - б) Стилистика
 - в) Звуковые эффекты
6. Требуемые материалы
 - а) Спрайты и анимация
 - б) Музыка и звуки

Концепция

Введение

Spirit Arcana — мультиплеерный двухмерный экшн-платформер в стиле фэнтези, в котором игрокам предстоит стать арканистами — укротителями магии и алхимиками, живущими в мире летающих островов Аркантаре.

Геймплей

Перед игроком ставится задача привести свой остров к процветанию и стать одним из самых могущественных арканистов Аркантара. Для этого ему придётся изучать чары, создавать арканы, помогать жителям острова и сражаться с другими арканистами. При этом игроку будет доступна как тактика «фермерства», так и активный боевой стиль игры.

Предполагаемый игровой опыт

Игроки смогут получить от игры то, чего хотят: для одних она станет забойной боевой ареной, для других — красивой фермой, третьи смогут гармонично сочетать всё. Очень важную роль играет подготовка: игроку предстоит продумывать, какие арканы создавать и как их оптимально подбирать для битв.

Особенности

Ключевой особенностью игры является упор на систему крафта аркан и необходимость собирать из них оптимальные для боёв комбинации. Проект делает попытку увязать в единое гармоничное целое «ферму» и боевой платформер. Платформенная боёвка и графический стиль вдохновлены проектом «Bubble Bobble». Необычным является и сеттинг — летающие острова редко встречаются в игровых проектах.

Система

Интерфейс

Интерфейс главного меню — вид с палубы воздушного корабля. При наведении курсора мыши на немного подсвеченный объект появляется название раздела: «Выбор персонажа» для человека в плаще, стоящем на носу, «Настройки» для арканы воздуха и «Выход» для люка в трюм. В разделе выбора персонажа есть 6 слотов для персонажей игрока, если слот не занят, то на нём написано «Создать персонажа», если занят, то пишется имя персонажа. Интерфейс создания персонажа появляется в виде колонки слева, где можно выбрать модель персонажа, цвета робы и окантовки из предложенной палитры и поля для ввода имени персонажа.

Интерфейс внутриигрового меню представляет собой визуализацию летающего острова игрока, обрамлённую витиеватой рамкой, где отображаются количество золота и драгоценностей игрока и уровень благосостояния острова. На рамке находится кнопка выхода и кнопка почты. Нажатие на кнопку почты открывает в небольшом окне журнал заданий и сообщений. Нажатие на башню арканиста перенесёт игрока в интерфейс башни. Нажатие на воздушную пристань перенесёт игрока в интерфейс поиска сражений. Нажатие на поселение открывает в небольшом окне интерфейс торговли. Отображаемое время суток соответствует данным локального времени на компьютере игрока.

Интерфейс башни включает в себя всё ту же рамку с теми же кнопками, но добавляется диаграмма башни, на которой в разрезе отмечены кристалльный грот, плавильня, библиотека, арканиум и тренировочный зал. Нажатие на кнопку выхода на рамке перенесёт игрока в меню острова. При нажатии в кристалльном гроте на сгусток энергии, игрок активирует функцию крафта: строго последовательное посещение грота для создания кристалла, плавильни для обрамления его оправой, библиотеки для наложения чар и арканиума для складирования.

Интерфейс поиска сражений представлен в виде панорамы с палубы воздушной яхты, где нажатие на карту служит для нахождения боя за приз, нажатие на маяк на острове — для дружеского тренировочного боя, нажатие на штурвал — для «потасовки».

Боевой интерфейс представляет из себя шкалу ауры (здоровья), шкалу готовности аркан и кнопку меню. Управление персонажем осуществляется посредством клавиатуры.

Механики

Механика крафта: игрок может создавать арканы. Для этого в гроте он должен нажать на сгусток энергии и набрать единицы одинаковой эссенции из колодца в произвольном количестве. Колодец может быть переполнен, тогда новая эссенция не будет в него поступать, пока не появится место. Игрок может развеять (удалить) ненужную эссенцию из

колодца. Тип эссенции определяет элементный эффект арканы. Уровень кристалла (C) равен количеству вложенных единиц эссенции. Затем, игрок нажимает на кнопку и переносится в плавильню, где выбирает металл и форму для оправы. Металл и форма дают процентные модификаторы к скорости восстановления арканы (Ms) и её уровню (MI) и постоянный модификатор уровня (Mlc). Металлы и формы могут иметь специальные свойства. После выплавления оправы игрок переносится в библиотеку, где выбирает на кругах зачарование для арканы. Чары определяют форму заклинания арканы: щит, луч, сфера, ускорение восстановления аркан и т. д., а также дают коэффициенты преобразования уровня в мощь (AP) и преобразования уровня в скорость восстановления (AS). При наложении чар есть 10% шанс наложить чары справа по кругу, 10% слева по кругу и 5% жиацентриально по кругу, если они не изучены. После зачарования игрок переносится в арканиум, где он может либо поставить аркану на полку, либо поместить её в активный слот.

Механика разборки: в арканиуме игрок может поместить аркану в специальный слот, чтобы разобрать её. Ему даётся выбор: изучить чары, расплавить оправу или развеять кристалл. После этого аркана уничтожается, а игрок, в зависимости от выбора, получает либо новые чары, либо металл и новую форму, либо C эссенции в колодец.

Механика накопления опыта: существуют только шкалы опыта для каждого из аспектов. Опыт в аспектах получается за создание и использование аркан в бою. При этом он не может превышать максимальный уровень (LaM). От уровня владения аспектом (PLa) зависят скорость накопления эссенции этого аспекта в колодце и скорость восстановления аркан этого аспекта. Если в одном из аспектов на const больше опыта, чем в остальных, то игрок получает возможность принять специализацию в этом аспекте, что даёт ему бонусы к скорости восстановления и мощи аркан (Sps и Spl соответственно), а также к скорости накопления эссенции этого аспекта (Spess). При этом другие аспекты никогда не могут подняться выше, чем текущий Pla-const. При принятии специализации изменяется модель игрока и его острова.

Механика благосостояния: благосостояние острова отображает степень экономического развития острова. Улучшение башни требует определённого уровня благосостояния острова, к примеру. Чтобы поднять благосостояние, нужно выполнять просьбы жителей, вкладывать золото в развитие и выигрывать особые предметы в боях.

Механика торговли: игрок может покупать арканы, чары, формы оправ и металлы и продавать арканы и металлы. Стоимость металлов, чар и форм фиксированна. Стоимость арканы зависит от металла и

уровня, а также от ежедневного случайного модификатора стоимости аспекта. Цены на покупку и продажу не различаются.

Механика поиска сражения: для подбора боя высчитывается боеспособность на основе активного набора аркан и уровня владения аспектами. Противники подбираются в пределах 5% отклонения от боеспособности большего из сопоставляемых игроков.

Боевая механика: у всех арканистов одинаковый уровень ауры (здоровья). Стрелки служат для перемещения (влево, вправо, прыжок, спрыгнуть(где возможно)) по платформам арены, которые могут быть либо сплошного типа, либо частичного. На сплошные платформы нельзя запрыгнуть через них самих, ровно как и спрыгнуть с них, также через них нельзя прострелить заклинаниями. С частичными платформами можно. Клавиша «F» служит для прицеливания по врагу. Линия прицела обладает инерцией, поэтому для точного выстрела придётся остановиться. Если клавиша зажата, то фронт персонажа всегда направлен в сторону противника, иначе — по движению. Клавиши цифр от 1 до 5 служат для использования аркан, согласно их расположению в активных слотах. При применении арканы расходуется совсем немного времени, чтобы запустить заклинание. После применения аркана начинает восстанавливаться и в это время не может быть применена. Попадание заклинанием арканы по противнику наносит урон его ауре. Победитель боя получает награду, если она есть.

Формулы

Скорость восстановления (ед. вр.): $S = 100 / (100 + M_s + PLa * \text{const} + Sps) * C * AS$

Мощь (урон, поглощение, время действия и т. д.):

$$P = (C * (100 + Ml + Spl) / 100 + Mlc) * AP$$

Время между падением единиц эссенции в колодец (ед. вр.):

$$Ess = (\text{const} + LaM - PLa - Spess) * \text{timeconst}$$

Боеспособность: $\text{summ}(PLa * C) / 5$

Иерархия компонентов

Персонаж игрока

- модель персонажа
 - мужская
 - женская
- цвет робы
- цвет окантовки

Арканы

- кристалл
 - эссенция
 - аспект
 - огонь
 - холод
 - воздух
 - земля
 - {свет
 - тьма
 - жизнь
 - смерть} не добавлять в пре-альфа
 - эфир

оправа

- металл
 - медь
 - олово
 - железо
 - бронза
 - серебро
 - метеоритное железо
 - проклятое серебро
- форма
 - простая
 - дракон
 - кот
 - змея
 - потoki
 - глаз

чары

- атака
 - шар
 - стрела
 - луч
 - поток
 - волна
 - блуждающая сфера
- защита
 - щит
 - сфера
 - сферическое рассеивание
 - сферический импульс
 - направленный импульс
 - дамба
- вспомогательные
 - полёт
 - ускорение персонажа
 - ускорение восстановления аркан
 - аспектная ульта
 - усиление аркан
 - толчок

Платформы

- сплошные
- частичные

Дизайн уровней

Тренировочный зал

Попасть в него можно через башню арканиста. Игрок входит туда с текущим активным набором аркан. Состоит из нескольких разнотипных платформ и висящего на удалении манекена. У манекена показывается уровень здоровья, чтобы игрок мог понимать мощность того или иного заклинания. Если манекен развалился от полученного урона, то он собирается воедино видимым магическим образом.

Заброшенный замок

Арена представляет из себя руины башни с множеством частичных платформ.

Облачные островки

На этой арене игроки сразятся на летающих сплошных платформах-островках и частичных платформах-облачках.

Древняя гробница

Это арена из сплошных платформ с явным недостатком света.

Воздушный корабль

Арена, моделирующая воздушный корабль.

Визуальный дизайн

Цветовое решение

Палитра состоит преимущественно из насыщенных цветов, важно выделение границ более тёмными тонами. Мир Аркантара — яркий и сказочный.

Стилистика и атрибуты

Визуалы представлены пиксель-артом. По стилю близко к мультяшности Bubble Bobble, но сделан небольшой уклон в сторону реализма. Нужно много «светящихся» элементов для придания «магической» атмосферы. Возможно небольшое изменение цвета в силу воздушной перспективы.

Визуальные эффекты

Работы с фильтрами не требуется.

Звук

Звуковое решение

Предпочтение отдаётся более сказочным и мечтательным композициям, мягкому звуку. Звуки, не связанные с музыкой и магией, должны быть гораздо тише.

Стилистика

За основу можно взять композиции за авторством Adrian von Ziegler и Tartalo Music. Также, многие мотивы можно подчерпнуть из серии Heroes of Might&Magic.

Звуковые эффекты

В части уровней и локаций будет уместен эффект эхо.

Требуемые материалы

Спрайты и анимация

Персонаж игрока

мужской

обычный

пиромант

криомант

аэромант

геомант

женский

обычный

пиромант

криомант

аэромант

геомант

анимации для них

ходьба

прыжок

колдовство

Окружение

(см. описание меню в интерфейсе и уровни)

модели островов разных специализаций в 3 стадиях развития: поселение,

деревня, город

Арканы

иконки

эссенция

металл

форма

чары

кристаллы

оправы (по форме, цвет зависит от металла)

заклинания и их анимация

Музыка и звуки

Тема меню

Тема острова

вариации для специализаций и уровней развития

Тема башни

вариации для специализаций

Темы арен

Звуки нажатия на кнопки

почта

башня

поселение

воздушный порт

Звуки боя

ходьба

прыжок и приземление

колдовство (для каждого вида и аспекта)

перезарядка арканы (для каждого аспекта)