

разработчик - пока что soflot
Рабочее название - "клон UFO, 2009г"
Дизайн-документ
(дата 10.XII.09)
изм. от 15 дек 09

Содержание:

1.	Введение	2
2.	Концепция	3
2.1.	Введение	3
2.2.	Жанр и аудитория	3
2.3.	Основные особенности игры	4
2.4.	Описание игры	4
2.5.	Предпосылки создания	5
2.6.	Платформа	5
3.	Функциональная спецификация	6
3.1.	Принципы игры	7
3.1.1.	Суть игрового процесса	7
3.1.2.	Ход игры и сюжет	11
3.2.	Физическая модель	13
3.3.	Персонаж игрока	14
3.4.	Элементы игры	15
3.5.	«Искусственный интеллект»	20
3.6.	Многопользовательский режим	21
3.7.	Интерфейс пользователя	21
3.7.1.	Блок-схема	21
3.7.2.	Функциональное описание и управление	21
3.7.3.	Объекты интерфейса пользователя	21
3.8.	Графика и видео	22

3.8.1.	Общее описание	22
3.8.2.	Двумерная графика и анимация	23
3.8.3.	Трёхмерная графика и анимация	23
3.8.4.	Анимационные вставки	24
3.9.	Звуки и музыка	24
3.9.1.	Общее описание	24
3.9.2.	Звук и звуковые эффекты	24
3.9.3.	Музыка	24
3.10.	Описание уровней	24
3.10.1.	Общее описание дизайна уровней	24
3.10.2.	График введения новых объектов	25
4.	Контакты	26

==1. Введение

Приведите в этом разделе информацию, необходимую перед прочтением данного документа:

- * Комментарии по организации содержимого документа

- * Ссылки на и используемые материалы, копирайты и прочее

- * История изменений документа

- * Условные обозначения, сокращения и другие соглашения

- * Любые сведения, которые необходимы для прочтения документа

Перед прочтением необходимо иметь представление что такое

игра X-com: enemy unknown (aka X-com:the

defence, UFO-1) (далее по тексту UFO или УФО)

Пока что весь диз-док на стадии разработки, я понемногу наполняю его, заменяю шаблонный текст.

==2. Концепция

(взято из концепт-дока, версии от 06.12.2009 и немного изменено)

2.1. Введение

Клонировать основу UFO-1, изменить немного. Синглплеер. На энтузиазме.

Организация, борющаяся с тайным вторжением пришельцев.

Строительство опорных пунктов, исследования, вербовка персонала. Оперативные миссии, перестрелки. Сюжетная линия (предполагается линейная).

Упрощение до такого уровня, чтобы можно было реально сделать - отказ от высококачественной графики, физики, от мультиплеера, от чрезмерной детализации игрового мира.

Вобщем желание повторить УФО-1 насколько позволяют геймдевелоперские возможности, с изменениями - чтобы не делать клона один в один.

==2.2. Жанр и аудитория

Сведения о жанре и целевой аудитории:

Жанр - стратегия и тактика, пошаговые

перестрелки.

Возрастная группа - не знаю. Возможно те, кто ещё играл в первые дотовские УФО. Поправьте если знаете лучше.

Не знаю что ещё написать о позиционировании игры.

==2.3. Основные особенности игры

(возможно USP – не совсем корректно для некоммерческой игры на энтузиазме)

-Похожее на оригинал но отличающееся, новое наполнение.

-возможность помочь при разработке игры

Примерный объем игры - пока не могу оценить.

Может быть около 50-80 тактических миссий за кампанию, каждая минут по 20-35, и ещё в среднем где-то по 4-5 минут стратегической части между тактическими миссиями, то есть всего 25-30 часов.

==2.4. Описание игры

Основные идеи позаимствовать из УФО-1.

Игрок управляет секретной организацией, создаёт базы, нанимает персонал, заботится о финансировании. Вооружает оперативные группы, занимается исследованиями, со временем получает доступ к новым технологиям, дающим новое оружие и новые тактические приёмы.

Тактическая часть - оперативные миссии (а также защита своих баз). Пошаговая перестрелка с

противником на поле из клеточек. Использование нескольких видов вооружения и оборудования.

Небольшие изменения относительно оригинала: организация не глобальная межправительственная, а подпольная из единомышленников, не связанная с властями. Меньшие масштабы, не глобус а например одна автономная область России. Немного другое понимание баз и персонала - не подземные базы с лабораториями и солдатами а обычные люди, нычкующиеся по квартирам и объединённые желанием ловить пришельцев.

==2.5. Предпосылки создания
общие тенденции рынка в этом направлении - не знаю. Знаю что игра УФО-1 многим понравилась, и многие сыграли бы в что-то похожее, но новое. Ну и просто есть желание "сделать своё УФО". Вопросы, связанные с лицензированием - так как копирования один в один игры УФО не планируется, планируется заимствование основных идей и небольшое их изменение, то я надеюсь проблем с лицензией не будет. Поправьте меня если я ошибаюсь.

==2.6. Платформа
WinXP, win98. Возможно в дальнейшем и для других платформ.
Высокого качества по графике и физике не планируется, поэтому наверно требования будут

низкими, чтобы шло даже на компьютерах уровня офисных.

Требования к системе:

Минимальная конфигурация

Процессор Celeron 2 GHz

ОЗУ 512 Mb

Видео карта Уровня NVidia Riva TNT2

место на HDD 100 мб

Звуковая карта ? какая-нибудь обычная

Управление - мышь+клавиатура

Рекомендуемые конфигурация

Процессор Pentium 3 GHz

ОЗУ 1024 Mb

Видео карта Nvidia GeForce 7600 GS

Звуковая карта ? какая-нибудь обычная

место на HDD 100 мб

Управление - мышь+клавиатура

==3. Функциональная спецификация

(*Функциональная спецификация – основное описание игры с точки зрения игрока. Именно здесь раскрываются все возможности игры. Избегайте технических деталей или выкладок с точки зрения разработчика. Содержание данного раздела рассматривается как предстоящий объем разработки – по умолчанию принимается, что все

возможности, изложенные здесь, будут реализованы, а то, что не упоминается – нет. Объем может очень существенно отличаться по жанрам, качеству проработке и т.д., но вместить изложение всех игровых вопросов в 20 страниц вряд ли реально.)

==3.1. Принципы игры

==3.1.1. Суть игрового процесса

*Данный и следующий разделы, фактически, раскрывают «Описание игры» из Концепции.

*Перечислите здесь, в чем заключается игровой процесс – gameplay.

*Постарайтесь раскрыть то удовольствие (развлечение), которое обещает это игроку.

На глобальной карте игрок перемещает туда-сюда активистов, посылает их на выполнение тактических миссий, назначает исследование и изготовление оборудования. Организует новые базы (арендует квартиры, гаражи, лаборатории, мастерские и пр.,) покупает и продаёт оборудование, перераспределяет оборудование между базами. Организует оперативные группы из активистов, вооружает их. Также может перераспределять уфовцев на самообеспечение или содержание за счёт организации.

Когда срабатывает поиск пришельцев - на карте

появляется значок. При клике на значок на карте показывается описание. Игрок может отправить туда машину с оперативниками, когда они приезжают - начинается тактическая миссия (на локальной тактической карте).

(это в основном статические значки, аналоги мест террора и мест приземления тарелок из оригинального УФО)

(В концепцию подпольной организации нельзя вписать аналог преследования и атаки летающей тарелки истребителем)

(возможно будут миссии преследования и перехвата отдельных машин, вроде как кто-то видел странную машину, оперативники гонятся за ней на машине, подрезают, останавливают. А дальше - локальная карта, на ней 2 машины и перестрелка)

(возможно ещё - гнаться за летающей тарелкой на машине (квадроцикле) и облучать её из какого-то облучателя, чтобы она упала. А потом добивать)

На тактической карте (разумеется, для каждой миссии карта как бы разная) Игрок управляет группой активистов (1-10 чел), передвигая их по карте по клеточкам в пошаговом режиме. На карте естественно есть также пришельцы или свидетели или вражеские группы людей. И конечно препятствия (деревья, машины, дома). Уфовцы под управлением игрока используют оружие и

оборудование. Уфовцы и противник (враждебные люди или пришельцы) ходят по очереди). Игрок может прервать миссию, при этом желательно чтобы все юниты игрока были в "зоне выхода". (если же нет - в оригинале оперативники пропадали без вести). Если кто-то был вне зоны выхода, то тогда есть вероятность (зависит от крутости противника) что активист пропадёт без вести. Если же активисту повезло и он не пропал без вести, то он добирается пешком домой (медленно) и у него очень сильно падает показатель лояльности.

Когда все противники нейтрализованы, миссия завершается выиграшем.

Когда все оперативники нейтрализованы, миссия завершается проиграшем.

При выиграше игрок получает трофеи - оружие, оборудование противника.

При проигрыше игрок теряет машину (вдобавок к уже убитым/плёнённым оперативникам)

Примеры тактических миссий:

1) дедок из какого-то села заявляет что на его огороде садились инопланетяне

Туда посылается машина.

По приезду на место - тактическая миссия.

тактическая карта - 2-3 домика, огороды. Возле одного из домиков дедок. Возле одного из огородов - 4-5 хулиганов.

Когда один из оперативников подходит к дедку, тот рассказывает, указывает на каком огороде садились. Надо пойти туда и взять образцы грунта для анализа, осмотреть "место посадки".

Когда подходят к нужному огороду - подбегают хулиганы, затевают драку. Надо дать им отпор.

2)сообщили что в таком-то лесу село НЛО. поехать туда, хотя бы сфоткать пришельцев. приезжают на место.

тактическая карта - деревья, поляна, НЛО.

Надо подойти, сфотать пришельцев и смываться. (на ранних стадиях, когда нет денег, нет оружия - брать фотоаппарат у знакомых и фоткать, фотки продавать)

3)активность пришельцев обнаружена надо их замочить, всё оборудование забрать. тактическая карта - район города, несколько зданий.

Обыскать всё, найти помещение где сидят пришельцы, замочить всех (обрезами, пистолетами?) забрать оборудование.

(на поздних стадиях, когда есть оружие - мочить, оглушать)

==3.1.2. Ход игры и сюжет

*В этом разделе раскройте, как приведенные в предыдущем разделе игровые действия будут использоваться игроком. Опишите типичный «сеанс» игры.

*Или здесь или в отдельном разделе приведите сюжет игры и (или) историю игровой вселенной.

Игровой мир - похожий на современный мир но с явно присутствующими следами скрытой инопланетной деятельности.

по мере продвижения сюжета будет доступно научно-фантастическое вооружение и оборудование, как инопланетного происхождения, так и земного (аналоги лазерного оружия и плазменного, как в УФО)

Действие игры происходит в одной из областей России (не Московская. Пока не выбрал)

Вначале организация (название не придумал, рабочее название - уфовцы) состоит из нескольких человек.

возможно 10 человек. Это обычные люди, они работают, зарабатывают деньги и некоторое время уделяют хобби - поиску пришельцев (а в дальнейшем - борьбе с ними).

Дальше - уфовцы обнаруживают следы пришельцев и ведут разведку (с выездом на места,

разведческие тактические миссии)
после этапа разведки начинается этап борьбы.
Уфовцы уже ездят на боевые тактические миссии,
ведут борьбу с пришельцами - убивают их, берут в
плен языков, добывают трофейные артефакты
пришельцев.

Добытые тела пришельцев, языки и артефакты
исследуются уфовцами. В основном - студентами
физических и хим.вузов. (пришельцы
допрашиваются лингвистами, трупы вскрываются
медиками и т.п.)

оборудование и оружие покупается или
изготавливается уфовцами (умельцами в мастерских -
подвалах, гаражах, квартирах)

после таких этапов в оригинальном УФО спецназ
летел на финальную битву на главной базе
пришельцев, в случае выигрыша показывался
выиграшный ролик. Но в клоне я хочу сделать
другое завершение игры.

в начале уфовцы ездят на места, фоткают
пришельцев и продают фотки.

v СПОЙЛЕР!!!

тут было

то что

я хотел сделать финалом

^ СПОЙЛЕР!!!

==3.2. Физическая модель

Физическая модель - самая-самая примитивная, для простоты реализации. Коллизии - чтобы в одной клеточке не могли стоять два юнита.

Перемещения на тактической карте - тупо по клеточкам.

Перемещения на глобальной карте - по линиям-дорогам (автоматически, указывается только конечный пункт).

Боевые действия - стреляют по прямой, если на прямой нет препятствий.

Гранаты и взрывчатка при взрыве наносят повреждения в определённом радиусе от центра, соответственно сие заряда.

(* Общие, наиболее важные формулы - пока не продумал).

Смена дня и ночи. Днём светло, ночью темно и видно недалеко, врагов можно увидеть только с более близкого расстояния. И стрелять хуже, меткость понижается.

(Возможно ещё сделать смену времён года, летом трава, зимой снег - просто для разнообразия внешнего вида)

==3.3. Персонаж(и) игрока

Игрок управляет "активистами"-уфовцами. Это люди, заинтересованные в исследовании и решении проблем пришельцев.

у них есть характеристики - здоровье, точность стрельбы и пр., а также лояльность.

а ещё есть специализация - слесарь, медик, химик и т.п. - это используется в изучении, производстве, разведке

Каждый уфовец находится в каком-то населённом пункте (селе, городе). Города, даже большие, считаются точками на карте.

каждая квартира (или дом) уфовца - это база.

среди уфовцев с подходящей специальностью (журналисты, интернетчики и пр) назначаются ответственные за поиск.

==3.4. Элементы игры

==3.4.1 Карты

глобальная карта области и локальные боевые карты

глобальная карта - на ней населённые пункты, дороги.возможно ещё выделены участки местности -поля, леса, реки...

==3.4.2 базы.

Каждая квартира уфовца это база.

Также могут быть базы в собственности организации - арендованные квартиры, гаражи, мастерские и т.п., за них взимается плата (еженедельно, ежемесячно?)

характеристики базы:

-жилое место (дополнительное. Человек, хозяин квартиры не считается). чаще всего 0 места, иногда 1-3 места. На жилое место можно перевести уфовца, который находится на содержании организации.

-складское место (собственность хозяина не учитывается). В складских местах может храниться оружие, оборудование.

-гараж. Машины должны быть приписаны к гаражу.

-лаборатория. Часть исследований проводятся уфовцами на их основной работе в виде "халтуры". Но для некоторых исследований нужны отдельные лаборатории, оборудованные комнаты квартир или арендованные профессиональные лаборатории.

-мастерская. В мастерских создаётся оборудование и оружие (не всё).

-место содержания пришельцев. Пришельцев нельзя просто подселить в квартиру - их надо охранять, ухаживать за ними. Нужна специально оборудованная комната жилой квартиры или арендованное оборудованное помещение.

==3.4.3 Предметы (кроме оружия)

научное оборудование (счётчики, дозиметры,

наборы для взятия проб, диктофоны для записи свидетельств очевидцев). В дальнейшем пробы и замеры являются основой для исследований фото- и видео аппаратура (для съёмок пришельцев чтобы потом продавать) тела и трупы (пришельцев и людей. Трупы пришельцев исследовать или продавать, трупы людей (вражеских) прятать. Иначе загребнут власти).
оборудование пришельцев???

==3.4.4 Транспортные средства:

Автомобили, разные марки. Например, запорожец, жигуль, таёта, тюнингованный фургон.

Если это личная собственность активиста или собственность организации, то должны быть приписаны к гаражу.

При езде по дорогам автомобили (иногда) получают повреждения. Если автомобиль получил повреждения, то при возвращении в гараж он становится на ремонт.

==3.4.5 NPC и персонажи

НПЦ - некоторые местные жители, которых можно опросить и узнать какую-нибудь важную информацию

(просто подойти на тактической карте кем-нибудь из оперативников с диктофоном и выбрать пункт записи разговора из действий (использовать

диктофон на свидетеля?))

==3.4.6 Оружие:

близнего боя травматическое (дубины)

близнего боя ножи, холодное и подобное

самодельное огнестрельное

охотничье оружие

пистолеты (серийные)

длинноствольное

гранаты самодельные

гранаты

взрывчатка самодельная

взрывчатка

боеприпасы к огнестрельному оружию (соотв. к каждому разные)

==3.4.7 Исследования, наука

Научные исследования (разные) становятся доступны после доставки на базу необходимых объектов (фотографий, проб грунта, данных с дозиметров и счётчиков, диктофонных записей свидетелей, тел пришельцев или пленных

пришельцев, оружия и оборудования пришельцев).

Исследования проводятся активистами, которые обладают нужными знаниями (химики, физики, медики, лингвисты, слесари и т.п.) или наёмными исследователями за деньги.

Результаты исследований заносятся в журнал (аналог УФО-педии из УФО)

исследования делают доступным создание более технологичного улучшенного оружия, использование оружия и оборудования пришельцев, прочие сведения; исследования очень важны и служат для продвижения в сюжете игры.

==3.4.8 финансы.

Уфовцы платят членские взносы. (не вся зарплата, а та часть, которую активист выделяет на хобби) личная собственность (квартира, машина, охотничье оружие и др) не оплачивается из бюджета организации

Квартиры, машины и пр., орендованное или купленное от лица организации, оплачивается организацией.

Деньги от продажи фоток инопланетян, оборудования инопланетян - идут в котёл организации

покупка оружия, оборудования и пр. - за деньги организации

Исследования - не оплачиваются.

Изготовление оборудования в мастерских - не оплачивается.

Уфовцы могут быть на самообеспечении и на обеспечении от организации.

самообеспечение - живут у себя на квартирах.

Платят членские взносы.

на обеспечении от организации - забирают деньги из котла ежемесячно. Игрок может переселить их

на любую доступную жилую площадь, в любом населённом пункте. Их содержание больше в несколько раз чем членские взносы.

Если денег не хватает, то у организации отбираются арендованная недвижимость и оборудование. Потом при отрицательном денежном балансе падает рейтинг и лояльность.

==3.4.9 счёт в игре, рейтинг

счёт(рейтинг) - показатель эффективности действий игрока.

(В оригинальном УФО от счёта зависело финансирование, при низком счёте финансирование уменьшается, прекращается и далее страна вообще вступает в сговор с пришельцами)

От рейтинга зависят членские взносы. Если рейтинг высокий, уфовцы-самообеспеченцы на радостях платят больше членских взносов. А уфовцы обеспеченцы на радостях просят меньше денег для себя (но выгода меньше чем от увеличения членских взносов).

Рейтинг возрастает при удачных тактических миссиях (убийство и пленение пришельцев, захват трофеев), при завершении исследований.

У уфовцев есть характеристика "лояльность", чем она выше, тем больше членских взносов платит, лучше работает и т.п. Перевести на "содержание организацией" можно только людей с высокими

значениями лояльности. Участники с малой лояльностью (например новички) вообще не платят взносов.

Если рейтинг организации и (или) лояльность участников сильно упали, ниже определённого уровня, то игра проиграна.

==3.4.10 Рекрутинг

Изначально есть несколько уфовцев.

Интернетовцы и журналисты помимо поиска активности пришельцев вербуют новых участников. При высоком рейтинге (или допустим при большом приросте рейтинга с момента вербовки прошлого участника) можно вербовать нового. Вербовка не прямая, а "как повезёт", случайным образом.

Допустим, каждый день (если включён активный поиск рекрутов) есть какой-то процент вероятности что кто-то захочет вступить. Если вероятность сработала, случайным образом выбирается место проживания, способности, имущество и этот новичок добавляется в список участников.

Если лояльность какого-то уфовца очень сильно упала, то он может покинуть организацию.

==3.5. «Искусственный интеллект»

Все действия пришельцев должны управляться АИ. (на стратегической карте, в тактических миссиях), это касается и враждебных людей и НПЦ-

свидетелей.

Скорее всего будет тупой AI - иди втупую к ближайшему противнику и стреляй.
(пока ещё не продумывал).

==3.6. Многопользовательский режим
НЕТ Многопользовательского режима

==3.7. Интерфейс пользователя

==3.7.1. Блок-схема

(Приведите схему навигации по меню игрового интерфейса и оболочки игры. Здесь же можно привести и эскизы экранных форм.)
пока не продумал

==3.7.2. Функциональное описание и управление
(Здесь, фактически, раскрывается функциональность интерфейса, каждого его экрана, а также воздействия на игру вызываемых действий.)
пока не продумал

==3.7.3. Объекты интерфейса пользователя
(Данный раздел должен классифицировать «кирпичики», из которых строится интерфейс пользователя. Если интерфейсные элементы стандартны (кнопка, check box) их достаточно просто перечислить. Если же элементы нестандартны, их поведение следует подробно

описать.)

Всё будет тупо. Разноцветные прямоугольнички + текст. Вот вам и кнопки, и чекбоксы.
пока не продумал

==3.8. Графика и видео

(*Данный раздел должен дать представление о характере и составе визуальной части игры и всех связанных с этим вопросах. Базируясь на предыдущих разделах, здесь описываются все элементы, которые должны быть созданы и которые можно будет увидеть в игре.

Целью данного раздела является не столько детально описать графические элементы, сколько сложить общее представление о характере и объеме графики.)

==3.8.1. Общее описание

(*Здесь приведите общую информацию о графике игры:)

Техническое исполнение 2D, анимированные спрайты (вероятно)

Стилистика - как нарисую так и будет, скорее всего коряво

(хотя если кто поможет и нарисует - будет как нарисует, но сначала согласуйте со мной)

атмосфера и палитра - ?

Другие общие сведения - ?

==3.8.2. Двумерная графика и анимация
(В этом разделе приведите всю необходимую базовую информацию о 2D графике, которая должна быть разработана)

Интерфейс - тупо кнопки, прямоугольнички+текст

Эффекты - или вообще без них, или самые тупые и простые.

Основная графика:

карта области (с городами и дорогами)

Локальные карты (изометрические по клеточкам) - трава, деревья, дома, машины, приземлившиеся НЛО.

Спрайты активистов (можно все одинаковые), анимированные

спрайты пришельцев, врагов-людей, НПЦ

спрайты оружия

спрайты оборудования

спрайты взрывов

картинки в журнале-УФО-педии

==3.8.3. Трехмерная графика и анимация

Для упрощения разработки 3д графики не будет

==3.8.4. Анимационные вставки

Хотелось бы чтобы были анимационные вставки, но для простоты пусть их не будет.

(хотя если кто-то сделает мне, я буду рад и в игру включу если подойдёт. Согласуйте прежде чем делать.)

==3.9. Звуки и музыка

==3.9.1. Общее описание

Не умею делать звук и музыку.

==3.9.2. Звук и звуковые эффекты

может быть (если научусь) будут звуки:

-стрельбы;

-взрывов;

-криков раненых.

==3.9.3. Музыка

Не будет музыки. Не умею. Так что пока в планах нет.

==3.10. Описание уровней

(Диаграмма взаимного расположения уровней - не нужна)

3.10.1. Общее описание дизайна уровней

(*Так как детальная проработка уровней является одним из процессов разработке игры, укажите здесь лишь ключевые особенности или требования по дизайну уровней, а также их состав и связь с сюжетом игры.)

Размер тактических карт - например 10x10 клеток на экране, 3x3 или 4x4 экрана вся тактическая карта.

На карте - дома, машины, огороды, деревья. Карты плоские, нет многоуровневости по высоте.

В идеале карты должны генерироваться рандомно из блоков. Но для простоты пусть будет 4-5 разных карт для начала.

(тут надо дополнить)

3.10.2. График введения новых объектов

(*Содержание этого раздела относится к балансу игры и здесь нужно раскрыть общее построение усложнения игры или ее развития и поддержания интереса.)

1) сначала мало людей и только у одного-двух есть фотык, у кого-то машина, у кого-то доступ к инету ищут, едут, фоткают пришельцев. Зарабатывают бабки

2) Закупают оружие, машины, вербуют много людей, из них определяют спецназ. Ездят, мочат пришельцев, грабят их и исследуют всё и вся.

3) С крутым оружием, с множеством людей - мочат пришельцев, а пришельцы, додумавшись что их мочат, выставляют более сильные войска. Но пришельцев всё равно мочат, и исследуют что-то очень важное и взрывают что-то очень важное для пришельцев. Выигрывают.

==4. Контакты

Контактные лица: soflot

E-mail: Soflot@bigmir.net

(для личных сообщений на gamedev.ru:

<http://www.gamedev.ru/users/?id=16231>)

Домашняя страница: Soflot.narod.ru, Soflot.ho.ua

Проект "клон UFO, 2009г". Дизайн-документ

Изменено: 10.12.2009 11:34

Стр. 26 из 26

(C) soflot