

Концепт-doc

Описание и параметры проекта

Название(вариативное):

Жанр: Action RPG

Литературный жанр: fantasy

Платформа: PC

Платформа разработки: (движок)

Класс проекта: singleplayer

Аудитория:

Игра, в духе фэнтезийного средневековья, что повествует нам об искателе приключений, который тесно связан с Повелителем Тьмы - главным злодеем. Механика игры похожа на Titan Quest с non-target системой боя и обилием классов и умений, но с некоторыми различиями. В отличие от Titan Quest в этой игре присутствует развитый крафт и больше акцент на побочные квесты, нежели на главную сюжетную цепочку. Также существует вариант прохождения игры как ремесленником, так и боевым классом, что означает наличие ремесленных классов, помимо боевых.

Игрок является не просто искателем приключений, но Авантюристом. Это означает присутствие Гильдии (и не одной), что выдает квесты и имеет некоторую иерархию авантюристов, т.е. ранговую систему.

Также стоит отметить, что мир не открытый, а поделен на локации. Между ними можно путешествовать с помощью Карты Мира, на подобие карты из Аллодов Повелитель душ.

Сеттинг

Действия игры происходят в стандартном средневековом мире с фэнтезийным сеттингом.

Существует несколько континентов и много островов, но задействован будет только Срединный Континент. На этом континенте находится лишь одно королевство, но оно в упадке из-за частых набегов созданий Тьмы. Именно на этом континенте находится Демонова Гора, под которой живет Повелитель Тьмы, что, собственно, управляет всеми злыми существами.

В данном мире существует много различных видов монстров и разумных рас. Люди - самые многочисленные. Следом идут орки, эльфы, гномы, дроу и демоны. Демоны повинуются Повелителю Тьмы, дроу предпочитают сохранять нейтралитет в своих подземельях, остальные борются со злом. На Срединном континенте находятся все расы из вышеперечисленных.

Однако, этот континент славится не только демонами и т.д. Только здесь можно использовать магию света - магию, что предназначена для излечения, благословения и противоборства злу.

Сюжет

В самом начале игрок видит сон ГГ про сражение темного рыцаря с Повелителем. Темный рыцарь наносит смертельную рану Повелителю Тьмы и сон заканчивается. Так мы просыпаемся посреди леса в одной рубашке и штанах. ГГ не понимает где он и что за сон.

Рядом он видит дубину, что можно взять и (начинается обучение с интерфейсом) отправиться куда глаза глядят. По пути он натывается на волка и, победив его, все же выходит на тракт, что ведет к городу. По пути ему встречаются несколько агрессивных монстров и так он доходит до небольшого городка. В городе начинается диалог со стражником, что спрашивает откуда герой и зачем пришел. После разговора игроку советуют найти гильдию авантюристов, где есть справочная, в которой можно узнать все о городе и окрестностях. Зайдя в гильдию, мы узнаем в справочной о всех возможностях в городе (небольшое обучение по городу). Потом узнаем о работе гильдии и ранговой системе. Там ГГ становится авантюристом и ему советуют пойти в таверну, где можно отдохнуть. В таверне, во время разговора с трактирщиком, начинается потасовка и ГГ должен ее разрулить. После этого мы получаем право на ужин и комнату на один день. Т.к. до заката еще далеко, трактирщик советует ГГ прогуляться по окрестностям, дабы поубивать монстров и получить с них добычу, что можно потом продать (собственно, взять квест в гильдии).

Основной сюжет проявляется лишь в самом начале, в течение игры во снах ГГ и в самом конце. В течение всей игры ГГ мучают сны о Повелителе Тьмы, а в конце игры, с условием что герой S ранга, начинается вся суть сюжета. Король собирает всех авантюристов S ранга, и мобилизует армию для похода на Повелителя Тьмы, дабы убить его и избавить мир от зла. Герой боевого класса отправляется на фронт для борьбы с ордами демонических созданий, когда герой ремесленного класса должен вооружить своих помощников топовым оружием и отправить их на фронт за определенное кол-во дней.

В конце ГГ побеждает Повелителя Тьмы, но во внезапном диалоге с ним игрок узнает, что победивший Повелителя сам становится им. Далее игрок видит конечную заставку, как ГГ садится на трон Повелителя и на этом игра заканчивается. To Be Continued...

Функционал и основные механики

1. Non-target система боя с видом сверху.
2. Большое, и еще немного большее, количество умений, как пассивных, так и активных. Есть не только пассивные, магические или физические умения, но и ремесленные.
3. Большое обилие классов. Существует очень много классов и к каждому есть свои пассивные и активные навыки. Классы делятся на физические, магические, ремесленные и гибриды. Также, выбрав какой-либо класс, игрок может в будущем перейти на продвинутые гибридные классы. К примеру, взяв воина у нас есть возможность позже стать паладином, совместив таким способом класс воина и класс мага.
4. Впервые на экранах! (шутка. а может и нет) Хорошо развитая система крафта, однако, не стоит забывать, что ремесленные навыки в этой игре - не побочные, а основные. Став кузнецом вы не станете воином и наоборот. Но существуют гибридные классы, где появляется возможность знать основы продвинутого ремесла и боя.
5. Помощники для крафтеров, что могут добывать за вас ресурсы, если вы вооружите их.
6. Возможность приобретения собственного дома. Вам хочется домашнего очага и уюта? Или, может, вам нужно место для волшебной наковальни и горна? Тогда постройте себе дом в начальном городе.

7. Гильдия Авантюристов и Гильдия Ремесленников. Какой бы путь вы не выбрали, у вас всегда будут задания и вы всегда сможете поучаствовать в битве согильдийцев за высшие ранги.
8. Различные квесты от “убей то, принеси это” до интриг дворянства. Ну или работа телохранителем толстого, жадного торговца.
9. Путешествия по локациям через Карту Мира. Для различных квестов будут различные локации, что имеют свою флору и фауну. А также внезапные нападения или встречи во время путешествия к локациям (либо гоблина убей, либо принцессу спаси).
10. (ВАРИАТИВНО с малой долей шанса) Немного смешные диалоги и описания в некоторых местах. Ну разве посох с головой кошки на конце не мило?
11. Большое количество снаряжения, имеющего ранги (хлам, обычное, необычное, редкое, эпическое, легендарное, духовное). Броня, оружие, бижутерия..
12. Духовное снаряжение, что привязано к вашему персонажу и развивается с ним, предоставляя уникальные навыки и большие характеристики в течение всей игры (да. снять его нельзя). К примеру меч черного рыцаря, что развивается за счет душ противника (больше убил - больше сила).
13. Несколько рас с уникальными плюсами каждой.
14. Полномасштабная война с силами Тьмы в конце игры. Почувствуйте себя на войне на карте, где будет множество монстров и союзников. (ох, пойду согреюсь о свой комп)

Динамика развития

1. Возможность создания последующих частей игры, продолжающих сюжет (продолжение игры Повелителем Тьмы).
2. Добавление нового функционала в будущие части.
3. Создание дополнений в виде новых квестов или снаряжения.

Бизнес-модель

Исходя из класса проекта, материальную выгоду можно получить этими способами:

1. Продажа самой игры.
2. Создание последующих частей игры и продажа их же.
3. Создание дополнений и продажа их же.

Вывод

При реализации всего функционала в данном проекте будут свои плюсы, так и свои минусы. Плюсы:

1. Обилие классов и умений. Свобода их выбора. Смешение классов для создания уникальных гибридных специальностей.
2. Наличие двух Гильдий со своими квестами и иерархией. Знаменитая Гильдия Авантюристов!

3. Богатый крафт и наличие духовного снаряжения, что прокачивается при определенных условиях. (Божественный Молоток Гнома. Качаем крафт.)
4. Полномасштабная война в конце.
5. Возможность пройти сюжет двумя способами.

Минусы:

1. Обилие классов и умений. Не всем людям хочется разбираться в прелестях навыков.
2. Наличие нудных квестов в гильдиях. Невозможно прокачать героя с F ранга до S, не выполнив стандартные квесты.
3. Крафтер как отдельный класс, а не побочный. Теперь особо не повоюешь мега паладином с мега навыком кузнеца.
4. Линейность и мир, разделенный на локации. Хотя для дьяблоидов это норма.
5. Полномасштабная война в КОНЦЕ. Как же так.
6. Малая реиграбельность. Желание переиграть игру может возникнуть лишь из-за желания пройти ее другим классом или ради прохождения новых квестов (если будут).
7. Я заебусь балансить снарягу, нахер. Особенно духовную снарягу. Да и че мне делать с ремесленниками? Мне им магазин поставить и превратить экшен рпг в симулятор торговца? Не, ну можно, конечно, но зависит от вас, ребята. Плюс надо правильно продумать приколы помощников, чтобы было интересно. А то че, сидишь и куёшь. Конец. Кто-то ходит с духовными доспехами Адского Рыцаря, двуручным мечом Рыцаря Смерти и рубит всех и вся, а кто-то сидит и кует в фартучке эльфийского мастера и с гномьим божественным молотком. (все названия придуманы лишь для примера) С таким раскладом лучше онлайн игра подойдет. А так... "Какого хера я не могу быть мега нагибаторским классом с нагибаторскими доспехами собственного производства? Почему я либо боевой бомж либо богатый дохлик либо обычный авантюрист и обычный ремесленник? Я не хочу быть воином и кузнецом! Я хочу быть нагибатором паладином и великим кузнецом зачарователем!" А, ну еще заметка. Забываю постоянно. Поднимем на вопрос: Мне пантеон богов вводить, как игровую часть со своими бонусами? Или просто упомянуть о них?
8. Заебусь не только я, но это уже не мои проблемы)))