

Гейм дизайн-документ по игре
World of Animcraft

Облегчённая (mvp) версия

Created and edited by Psycho Drake

Москва, 2020 г.

Оглавление

Оглавление	2
Обозначения и сокращения (гlossарий)	3
1 Введение	3
1.1 Краткое представление игры (питч)	3
1.2 Нет парень, ты не прав, это - World of Animcraft	4
1.3 Описание жанра	4
1.4 Целевая аудитория проекта	4
1.5 Описание визуального стиля	4
1.6 Наши коллеги и конкуренты	5
1.7 Вводная по миру и подводка к стартовому моменту (кратко)	5
1.8 Наши фиши и преимущества (USP)	6
1.9 Геймплейные фиши:	6
2 Механики взаимодействия игровых субъектов и объектов	8
2.1 Описание кор-геймплея	8
2.2 Описание мета-геймплея	9
2.3 Игровые механики	10
2.3.1 Характеристики игровых существей	11
2.3.1.1 Характеристики питомцев игрока	11
2.3.1.2 Характеристики монстров	12
2.3.1.3 Характеристики игроков	13
2.4 Описание боевой системы	14
3 Монетизация	15
4 Дальнейшее развитие проекта	16

Обозначения и сокращения (гlossарий)

Питомец игрока - питомец - персонаж из советской или российской мультипликации, подконтрольный игроку.

Монстр - враждебный к игроку и питомцу игрока персонаж западной анимации.

1 Введение

В представлены базовые характеристики проекта на основании которых можно получить о нём общее представление. Хай-концепт, так сказать.

1.1 Краткое представление игры (питч)

Вы играли в World of Warcraft? А Pokemon Go? Даже если нет, то точно знаете о существовании ловли в церкви покемонов 80-того уровня.

Я предлагаю погрузиться в проект, совмещающий некоторые механики указанных игр во вселенной, населённой персонажами знакомыми нам с детства - персонажами советских и западных мультфильмов. Игра расскажет об их противостоянии на пути к нашим сердечкам :3 <3.

Игроку предстоит повстречать, заботиться, развивать одного из персонажей советских мультфильмов, сопровождать на пути к популярности и помогать обороняться от нападков западных мультфильмов.

И да, не надо пугаться, смерти в игре нет, есть только стирание из реальности... Не настолько страшно. После стирания персонаж вернётся в мир, после перерисовки художником!

1.2 Нет парень, ты не прав, это - World of Animcraft

Название рабочее, на данной стадии, как понимаю, не существенно.

1.3 Описание жанра

Смесь экшна, ММОРПГ, социальных игр, пошаговой тактики.

1.4 Целевая аудитория проекта

В данном формфакторе всё население нашей страны, выросшее на советской и русской анимации, а также люди знакомые с западной анимацией (адски формально звучит, но как есть). Люди, любящие прогулки, новые открытия, приключения и новые знакомства. Или что-то одно из этого. (в дальнейшем показано, что сделана проработка для классических архетипов игроков - убийца, социал, карьерист, исследователь)

Аудитория 12+ - мультяшное насилие, намёки на употребление алкоголя, намёки на абсцигентную лексику.

1.5 Описание визуального стиля

В качестве референса визуального стиля будем использовать советские мультфильмы; анимацию Дисней, Ворнерброс и т.п. (к вопросу о копирайтах - будут использоваться не прямые образы, а “пародии”, например, как в мультфильме “Мультреалити” (или «Сумасшедшие за стеклом»)(“Drawn Together”)

<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D1%82%D0%B8>)

1.6 Наши коллеги и конкуренты

Pokemon go, ingress, "zombies, run", wizards unite, invizimals, tower defense AR.

1.7 Вводная по миру и подводка к стартовому моменту (кратко)

Давным давно персонажи советских и русских мультфильмов (далее по возможности - питомцы игрока) мирно жили на территории нашей необъятной. Пока народ западной мультипликации не объявил им войну.

Западные мульт. персонажи вторглись на нашу территорию и стремятся завладеть не окрепшими умами молодёжи. Персонажи западных мультфильмов (далее монстры) начали подстергать персонажей советских мультфильмов и стремятся их стирать, на пути к зрителю. Стёртый в мире персонаж не погибает, но отправляется на перерисовку (респаун).

Соппротивление - за которое выступает игрок - решило дать отпор засилию западной анимации и приняло решение популяризировать персонажей советской анимации. Для этого персонажей советских мультфильмов необходимо обучить давать отпор монстрам, и необходимо сопровождать их от художественных студий (мест обретения питомцев) - до станций ретрансляции, на которых они популяризируются (собственно цель - водить питомцев от точк А в точку В), попутно стирая монстров, исследуя мир, выполняя задания, обретая новых друзей.

1.8 Наши фиши и преимущества (USP)

Ориентированность на российский рынок (при желании, конечно, советские персонажи заменяются на персонажей определённой культуры и

игра может быть адаптирована под большое количество стран. С США проблемы, конечно).

Совмещение AR, MMORPG, action, TBS-тактики.

Различные варианты решения поставленных задач.

1.9 Геймплейные фишки:

- Управление, забота и развитие персонажей из советских мультфильмов
- Исследование окружающего пространства преследуя абсолютно новые цели
- Возможности по взаимодействию с другими игроками для усиления своих питомцев и преодоления сильных монстров
- Дополнительные мотивы для занятия спортом (бег, паркур, спортивное ориентирование)
- Возможность достижения игровых целей боевыми, социальными, исследовательским или менеджерскими путями
- Новый, доселе невиданный взгляд на окружающий мир

2 Механики взаимодействия игровых субъектов и объектов

В данном разделе описываются кор-геймплей, мета-геймплей, и сущности, участвующие в игровом процессе.

2.1 Описание кор-геймплея

Общий базовый цикл произвольной игры можно представить рисунком 1.

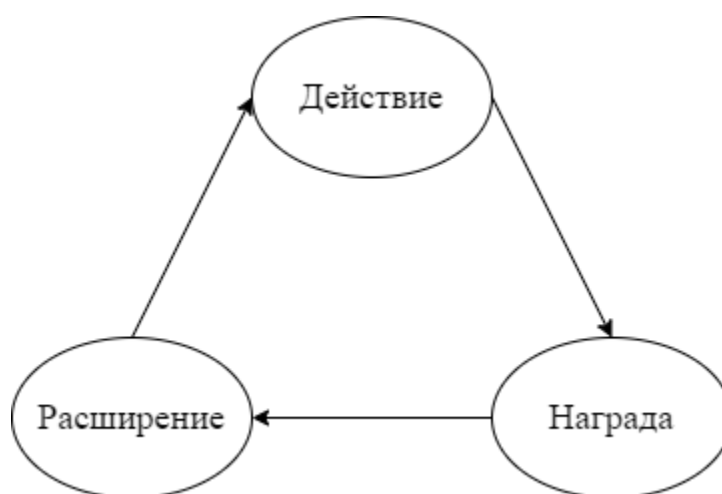


Рисунок 1 - базовый цикл произвольной игры.

Исходя из подобного базиса, кор геймплей предлагаемой игры будет выглядеть следующим образом:

- действие - игрок и его питомец перемещаются в из произвольного пункта в пункт А.
- награда - опыт для питомца игрока, персонажа игрока, “золотые” (внутриигровая валюта) для игрока;
- расширение - повышение уровня питомца игрока, игрока, информация из лора, новое задание по перемещению в следующую точку.

2.2 Описание мета-геймплея

С целью сделать из кор-геймплея нечто интересное предложены следующие механики, расширяющие кор геймплей придающие ему глубину.

Исходя из материалов курсов, рассмотрены следующие архетипы игроков: **убийца**, **социал**, **карьерист**, **исследователь**. Исходя из этих архетипов игроков постараюсь предложить варианты геймплея интересные каждому из них.

Опираясь на концепцию кор-геймплея, мета с точки зрения интересности взаимодействия с окружающим миром для каждого из архетипов игроков выглядит следующим образом (за каждую из подобных активностей предполагается выдавать опыт и игровую валюту):

- **убийца** - при следовании из точки А в точку В выбирает такой маршрут, на котором его ждёт максимальное количество боестолкновений, которые вывезет его питомец.
- **социал** - при следовании из точки А в точку В кооперируется с другими игроками, что отпугивает большую часть монстров, повышая общий уровень опасности группы игроков; может сопровождать игроков с питомцами маленького уровня в опасных зонах, получая опыт и награды питомцу за эскортные миссии;
- **карьерист** - для карьеристов возможности из серии “хозяин такой-то улицы” на день, неделю, месяц... И различные механики по обеспечению тщеславия. Чтоб стать хозяином улицы на месяц, надо удерживать её больше двух недель. Чтоб удерживать неделю

- удерживать больше 3 дней. Чтоб удерживать день - успеть раньше других игроков выполнить ряд заданий. Ну и достижения, конечно.

- **исследователь** - активно путешествует по миру, открывая новые точки интереса, исследует неизведанных монстров в их жёлтой зоне, добавляя их на общую карту, а потом активно улепётывая от них (игроки будут в хорошей спортивной форме ;))

Изначально игроки не знают где и какие монстры обитают, но, совместно, координируются, могут добавлять информацию на карту о местоположении монстров, опасных зон, уровне монстров, интересных местах.

С течением времени данные будут устаревать.

А, раз в неделю, монстры, места интереса и прочие, по карте будут перераспределяться.

2.3 Игровые механики

Существуют монстры, появляющиеся в местности, по заданным GPS (или ГЛОНАСС) координатам. У каждого монстра существует 3 зоны вокруг него:

- первая - зелёная игрок знает о приближении к монстру, монстр о игроке нет. В той зоне игрок знает только о существовании;
- вторая - жёлтая игрок узнаёт информацию о монстре, монстр видит игрока и проверяет уровень его опасности, если уровень опасности игрока меньше уровня опасности монстра, монстр начинает преследовать игрока, стремясь ввести его в свою красную зону.

- третья - красная - попав в красную зону к монстру игрок и его питомец вступает с монстром в бой (если не применит “избежание боя” (см монетизация)).

2.3.1 Характеристики игровых существ

В данном разделе рассмотрим параметры характеризующие питомцев игроков и монстров.

2.3.1.1 Характеристики питомцев игрока

Питомцы игрока обладают показателями: хп, энергия, инициатива, уровень, опыт на текущем уровне, уровень опасности.

Энергия тратится на применение способностей.

Инициатива - характеризует приоритет хода существа в бою.

Опыт на текущем уровне растет за выполнение заданий, убийство врагов, выполнение достижений, за ряд социальных активностей.

Уровень растет с накоплением определенного количества опыта.

С уровнем растет количество хп, энергии, возможно прокачивать и открывать способности существ, уровень опасности.

Уровень опасности - характеризует вероятность победить в схватке с противником определённого уровня:

Если уровень опасности питомца меньше или незначительно выше уровня опасности монстра, монстр, при попадании игрока в его жёлтую зону начинает с ним сближаться, чтоб начать схватку.

Если уровень опасности монстра ниже уровня опасности игрока, монстр начинает удаляться от игрока с максимальной скоростью передвижения в направлении от игрока и по направлению доступному для движения монстру по GPS координатам.

2.3.1.2 Характеристики монстров

Монстры обладают показателями: хп, энергия, уровень, уровень опасности, скорость перемещения по глобальной карте, зона обитания, инициатива:

Энергия тратится на применение способностей.

Инициатива - характеризует приоритет хода существа в бою.

Уровень характеризует количество хп, энергии, способностей, которыми может обладать монстр.

Скорость перемещения по глобальной карте - измеряется в км/ч, собственно максимальная скорость перемещения монстра.

Зона обитания - характеризует типичные места, в которых монстр появляется и чувствует себя комфортно. При попадании монстра из одной зоны обитания в другую у него могут снизиться характеристики или перестать работать какие-то способности.

Например, будут водные монстры - сирены. Находясь близко к водоёмам, они обладают “электрическим качанием”, которое при нахождении питомца игрока в воде наносит ему урон. Если заставить сирену переместиться из водоёма - “электрическое касание” работать перестанет.

Или, (пока этот документ не вводится можно и такое) - близь очистных сооружений обитают дерьмодемоны. На очистном сооружении они непобедимы, но стоит их отогнать от него за каждую применяемую способность (а ля броска куска ... себя) они будут сами себе наносить урон.

У монстров есть характерные паттерны поведения - звуки (скрежет цепей), цветофильтры - мир вокруг, например подёргивается морозной дымкой.

2.3.1.3 Характеристики игроков

Игрок (его персонаж) также обладает рядом характеристик: уровень и иные цифры, которые будут повышать статистики питомца. Давать им наименование сейчас не имеет смысла - это глубокий матан, с целью балансировки, на этом этапе не актуально.

Вводятся характеристики игроков для достижения следующих целей: х ещё один прокачиваемый объект, повышает вовлечённость; если игрок вкачал одного питомца, то вкачать другого ему будет проще, за счёт бафов от характеристик игрока;

Игрок заданного уровня не может обладать питомцем уровнем выше своего уровня.

2.4 Описание боевой системы

При столкновении с монстром (попадании в его красную зону) визуальная (желательно ровная) область делится на 16 квадратов (поле 4*4) (почему - в бою могут принимать участие до 4 игроков, и, монстров тоже может быть до 4 штук в 1 бою). Монстр и питомец игрока появляются на противоположных крайних линиях. В зависимости от инициативы выбирается ход игрока и его питомца или монстра. За один ход можно выполнить два из трёх возможных действий - переместить питомца, использовать способность питомца, использовать способность игрока (действия осуществляются нажатиями на дисплей телефона). Сражение продолжается до тех пор, пока здоровье питомца игрока или монстра не опустится до нуля (в общем случае(если у кого-то нет спец-абилек и т.п.)).

При сражении нескольких игроков и/или нескольких монстров очерёдность ходов также определяется инициативой существа. Монстры и питомцы игроков располагаются на противоположных линиях.

Пример построения батл грида можно видеть на рисунке 2 ниже.

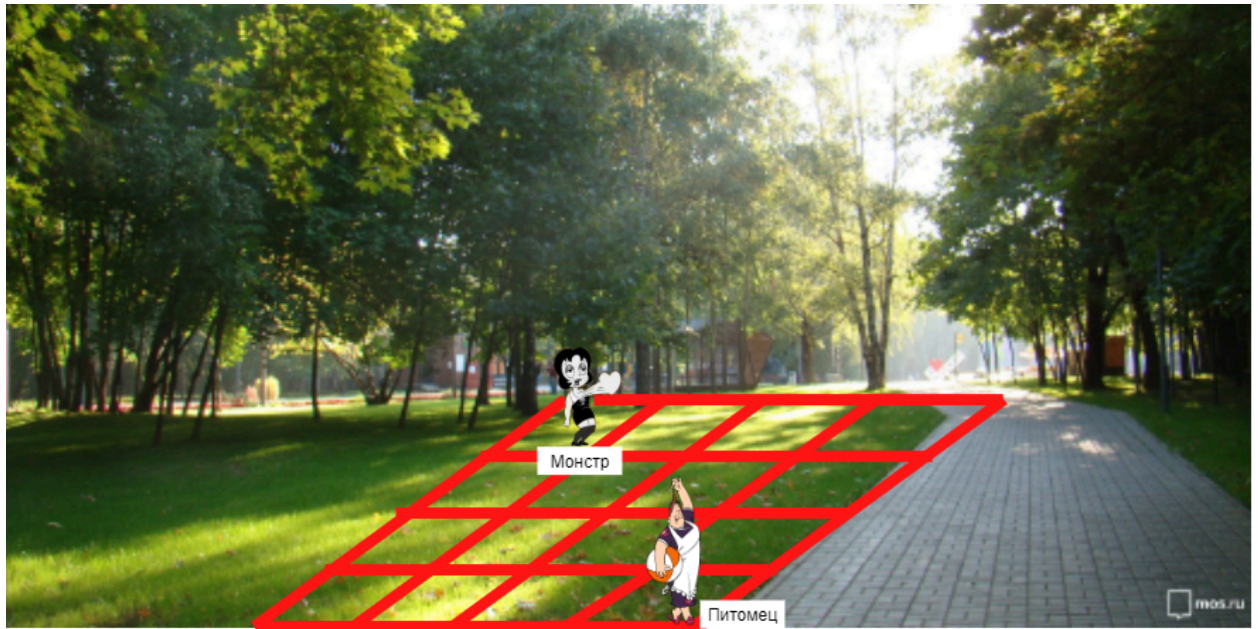


Рисунок 2 - пример построения батл грида в AR

3 Монетизация

В данном разделе представлены различные варианты по монетизации предлагаемой игры.

Варианты монетизируемых предметов следующие:

- одноразовые карты “Избежание боя” - существуют разных уровней, позволяют не вступать в бой с монстром ниже или равным уровню пугалки;
- “Банка на опыт игрока” - позволяет ускоренно набирать опыт. Без банки опыт идёт $\times 1$, с банкой $\times 2$ или $\times 3$.

- “Банка на опыт питомца” - позволяет ускоренно набирать опыт. Без банки опыт идёт x1, с банкой x2 или x3.
- “Манки для монстров” - помогает выманить монстра из его зоны обитания, если игрок выше его уровня опасности.

Грубая, но рабочая идея - в качестве побочных заданий - найти и зачистить от монстров; посетить с компанией, побывать п; отметить на карте; и т.п.; - в например ряде бургерных, пивных, или иных заведений. Таким образом, мы нагоним им трафик. При желании возможно добавлять дополнительные награды за посещение непопулярных заведений. Владельцы же закупают у нас привлечение игроков в их заведение.

4 Дальнейшее развитие проекта

Идеи, которые возможно ещё ввести, но на обработку которых не хватило времени:

- создание доспехов для игроков, чтоб сквозь телефон на игроках отображался их “шмот” дающий бафы (почему не на питомцах - с точки зрения рисования люди однотипны, питомцы нет, потому наг в WoW не добавляют)

Идеи, которые возможны для реализации для игроков, достигших максимального уровня питомцев:

- создание “подземелий”, рейдов - возможно арендовать помещений в городе со специальным обустройством, в которых проводить такие мероприятия;

Идеи, которые возможно внедрять в дальнейшем:

- Добавление второй игровой фракции - возможность игры за монстров;
- пвп, арены, все это;