
Звездные волки 2: Чужие намерения

Концепт документ

Содержание:

1.	Концепция	3
1.1.	Введение.....	3
1.2.	Жанр и аудитория.....	3
1.3.	Основные особенности игры	3
1.4.	Описание игры.....	4
1.5.	Предпосылки создания	5
1.6.	Платформа.....	5

1. Концепция

1.1. Введение

Что может произойти с обычным парнем, в далеком будущем, если в одночасье разрушится его мир. Вынужденный покинуть разрушенный дом, главный герой станет на тернистый путь. Ему предстоит найти верных друзей и принять множество важных решений, которые предопределят его судьбу.

Кем станет главный герой – решать игроку, стать пиратом или вольным наемником, служить под командованием Мастерсона, быть головорезом Кима Шумова или воевать с настоящим Красным Корсаром... Империя полна заговоров и тайн, приоткройте завесу над историей корпорации "Ллановар стандарт", преступного синдиката или берсерков.

1.2. Жанр и аудитория

Игра «Звездные волки 2: Чужие намерения» — трехмерная космическая стратегия в реальном времени с элементами RPG, и разрабатывается только в версии для PC. Действие игры происходит в далеком будущем (2214-2217гг) во вселенной «Звездных волков». В разгаре война с непокорным ИИ, силам ВКС Империи пока не удастся одержать решительную победу или хотя бы изгнать берсерков из заселенных секторов. Все силы Империи сконцентрированы на борьбе с берсерками, а в незащищенных системах не хватает сил следить за порядком. В приграничных секторах разгорается восстание, во главе которого стоит таинственный Красный Корсар. Преступные и пиратские кланы набирают силу и действуют все активнее, чувствуя свою безнаказанность. Император утвердил создание института «охотников за головами» — наемников, призванных хоть как-то бороться с пиратством на трансгалактических линиях. Игрок получает возможность стать именно таким наемником, вступая в игру, имея вначале лишь пару кораблей, амбиции и азарт исследователя. По ходу дела главному персонажу предстоит сражаться с пиратами, берсерками, службами безопасности корпораций, охранять торговые суда, участвовать в охоте за знаменитым Красным Корсаром. В команде игрока может быть до шести уникальных персонажей, каждый из которых обладает своей внешностью, голосом, способностями и историей. В ходе игры характеристики персонажей растут, добавляются новые уникальные навыки.

Игра ориентирована на широкую аудиторию, не содержит ограничивающего контента, минимальный возраст игрока – 12 лет. Дополнительную привлекательность игра имеет для аудитории отдающей свое предпочтение жанрам RTS и RPG, всем кто любит космос и вселенную «Звездных волков».

Игра использует торговую марку «Звездные волки», подлежащую лицензированию.

1.3. Основные особенности игры

Ключевые особенности игры (USP):

- Возможность вновь окунуться во вселенную «Звездных волков», узнать предысторию оригинальной игры, взглянуть на давно знакомых персонажей с новой стороны.
- Нелинейный сюжет: несколько вариантов прохождения и дополнительные задания создают целостную картину вселенной.
- Новые персонажи и навыки: формируйте команду по собственному усмотрению, обучайте своих соратников необходимым умениям.
- В межгалактическом конфликте столкнулись известные стороны, на которые можно взглянуть по новому, сквозь призму истории.
- Ряд новых кораблей-баз и истребителей с уникальными характеристиками и оригинальные виды вооружения и оборудования для них.

Игра пригодна для издания на западном рынке.

1.4. Описание игры

Игровой процесс заключается в управлении «своими» объектами (персонажами, истребителями, кораблем базой) и снаряжении объектов (в инвентаре доступны действия с оружием и системами, которые позволяют менять параметры объектов) для выполнения квестов, прохождение карты, взаимодействию с NPC (посредством диалогов, в ключевых моментах), ведение боевых действий и обеспечение ресурсами. Разные тактические возможности достигаются возможностью по-разному развить пилотов и различными преимуществами, если пилот в «звене» или один.

Препятствиями на пути игрока выступают:

- Карта, как неисследованный лабиринт.
- Многочисленные вражеские соединения истребителей, корветы, корабли базы.
- Ограничения в ресурсах и не доступность всей техники в свободной продаже.
- Тактические задачи, построенные на конфигурации уровня и расположении вражеских юнитов.

Как принято в жанре RTS игрок управляет разнообразными «юнитами», которым отдает определенные команды: «двигаться в точку», «атаковать», «конвой» и другие. В игре присутствует торговля. Полученные в процессе выполнения квестов ресурсы игрок сможет обменять на рынке. Так же есть возможность получить доступ к более широкому ассортименту, при определенных условиях. Вся техника, представленная в игре, поделена на поколения и игроку в самом начале доступны только самые слабые технологии.

Космические объекты представлены такими группами:

- Истребители.
- Корветы.
- Большие корабли.
- Станции.

Оружие представлено такими группами:

- Малые пушки (кинетические, лазерные, плазменные).
- Большие пушки (кинетические, лазерные, плазменные, ускорители частиц).
- Ракеты (неуправляемые, РБД, РДД, торпеды, кассетные).
- Турели (кинетические, лазерные, плазменные, ускорители частиц).

Системы представлены такими группами:

- Противоракетные системы (ПРС, АПРС).
- Маскировочные (снижения заметности корабля или звена)
- Ремонтные (экстренный ремонт, ремонтная система, дистанционный ремонт).
- Усилители щитов.
- Антилазерная защита.
- Радары дальнего обзора.
- Ускорители двигателей (экстренное ускорение, усилители двигателя, усилители маневренности).
- Ускорители темпа огня (экстренное охлаждение пушек, повышение скорострельности пушек)

Боевые действия основаны на обмене воздействиями, с использованием оружия. Каждый юнит или персонаж характеризуется своими отличительными способностями.

Игрок, за выполнение квестов, будет получать деньги и предметы, так же предметы будут оставаться после врагов на поле боя. Деньги и предметы – единственные ресурсы доступные игроку. Так же игроку за квесты и за некоторых уничтоженных врагов будет начисляться опыт, который можно использовать для улучшения параметров персонажа, при посещении торговой станции. Опыт начисляется индивидуально каждому персонажу.

Отряд игрока ограничен, максимум 6 персонажей, из них только главный герой является константой, остальных персонажей определяет сюжет выбранный игроком в ключевых точках.

Суть игры лучше всего выражается, если определить жанр как «трехмерная космическая тактика малого отряда в реальном времени с элементами RPG». Такое определение обосновано по следующим причинам:

- Основными действиями игрока является именно RTS управление его отрядом.
- Ключевыми являются стратегические (и тактические) решения игрока по управлению его отрядом, а так же экипировка кораблей и развитие характеристик персонажей.
- На сюжет значительно влияют решения игрока во время диалогов с неигровыми персонажами.
- В игре присутствует только один доступный игроку персонаж с начала игры.

При достижении игроком конечной цели – разной, зависит от сюжета – игра заканчивается. Продолжать играть можно с начала или с любого сохраненного места.

1.5. Предпосылки создания

Игра «Звездные волки 2: Чужие намерения» дополняет идею игр «Звездные волки» и «Звездные волки 2: Гражданская война» описывая предысторию событий, но при этом имеет некоторые оригинальные решения.

1.6. Платформа

Разрабатывается только в версии для PC.

Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система	ОС: Windows XP	ОС: Windows XP/Vista/7
Процессор	Pentium IV 2,0 ГГц или AMD 2,0Ghz (Single Core)	Pentium IV 2,8 ГГц; или аналогичный AMD (Single Core)
ОЗУ	512 Мб	1 Гб
CD-ROM привод	Устройство для чтения DVD-дисков	Устройство для чтения DVD-дисков
Свободное место на HDD	5,5 Гб	5,5 Гб
Видео карта	nVidia GF FX5700 или ATI Radeon 9600 с 128Мб VideoRAM	nVidia GF 6800 GT или ATI Radeon 1900XT с 512Мб VideoRAM
Звуковая карта	Совместимая с DirectX 9.0	Совместимая с DirectX 9.0
Управление	Клавиатура, мышь	Клавиатура, мышь