
Infinity World

Концепт-документ

1. Введение

Цель этого документа – привлечь людей к разработке проекта и в общих чертах рассказать о разрабатываемой игре.

2. Жанр и аудитория

Жанр данной игры – шутер от первого лица(FPS) с элементами RPG.

Игра ориентирована на широкую аудиторию, в частности на людей, ценящих в играх открытость мира.

Возможно содержание контента, поднимающего планку возрастного ограничения.

3. Основные особенности игры

Основными особенностями игры, отличающими эту игру от других игр в данном жанре являются:

- Огромные пространства, которые можно осваивать вечно.
- Полная открытость мира(если дверь перед вами закрыта, это не значит, что вы не можете за неё попасть).
- Наполненность жизнью, идущие куда-то люди, офисные рабочие, полицейские, бандиты. Вас не будет оставлять ощущение живости этого мира.
- Глубокая социальная сфера: Говорить, торговать, получать задания и не только.
- Различные инструменты и способы их применения(отмычки, станок собирания оружия, взрывчатка и т.д.)

4. Предпосылки создания

Мир наш(реальный) по сути бесконечен, даже если брать в рассмотрение один большой город, человек в одиночку не сможет обойти все улицы, подворотни, дома, квартиры, офисы. Если даже и мог бы, у него на это ушла бы вся жизнь.

Что же мы видим в играх. В большинстве игр на данный момент, мы можем бегать только по определённым локациям, ограниченными закрытыми дверями, горами или в худшем случае просто невидимыми стенами, ограничивающими места в которые ходить «табу»!

Все мы, думаю, в детстве пытались пробраться за разные закрытые двери в играх, а потом с огорчением узнавали, что эти двери открыть нельзя, а за ними собственно ничего и нет.

Оно конечно понятно, дизайнеры делают уровень ровно на столько, на сколько оно нужно для сюжета и перерабатывать просто так никто не будет. Что уж говорить о бесконечном мире для пользователя.

Однако, в последнее время наметилась тенденция использования процедурной генерации в составлении игрового пространства или контента. Чаще всего как инструмент помощи левел-дизайнеру.

Процедурная генерация – создание какого либо контента(текстуры, модели, сетки расположения объектов) с помощью программных модулей, реализующих определённые правила.

Процедурная генерация использовалась при создании многих локаций для различных игр. Для расстановки деревьев, создания неповторяющегося ландшафта больших

локаций, создания текстур и прочего. При этом сама генерация происходила только на этапе разработки.

Есть так-же множество игр, в которых процедурная генерация используется прямо во время игры(как например в играх серии Diablo, для создания неповторимых и обширных локаций).

Цель данной игры, показать возможности использования процедурной генерации в жанре FPS.

5. Описание игры

В игре будут представлены следующие территории: Внутренние помещения зданий, улицы городов, военные базы, пересечённая местность, космические корабли, орбитальные станции, поверхность необитаемых планет.

Игрок будет иметь возможность путешествовать по городу, заходить во все здания. После прохождения части сюжета ему откроется возможность ездить в другие города, а затем и летать на другие планеты.

6. Сравнение

Xenus – система побочных миссий, отчасти социальная структура;

TES III Morrowind – система диалогов, торговля;

Предтечи – космические станции, перелёты внутри звёздной системы;

Fallout 3 – «крафтинг» оружия, общее представление о геймплее;

GTA SA – поведение NPC в обычной ситуации;

Корсары, Mount & Blade – социально-политическая структура Мира.

7. Платформа

Платформа: PC.

Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Процессор	не установлено	не установлено
ОЗУ	2Гб	не установлено
Видео карта	не установлено	не установлено

8. Контакты

Контактные лица: Гребнев Павел

E-mail: whynot@nii-games.ru

Сайт: <http://www.gamealternative.ru>