



WAR & POWER

---

Война и Власть

Редакция №: 1.4

Дата: 30.03.13

Жанр: RTS с элементами RPG

Выберете этап  
разработки



## МЕНЮ

Вводная

Первая часть

Моделлерам

Организация

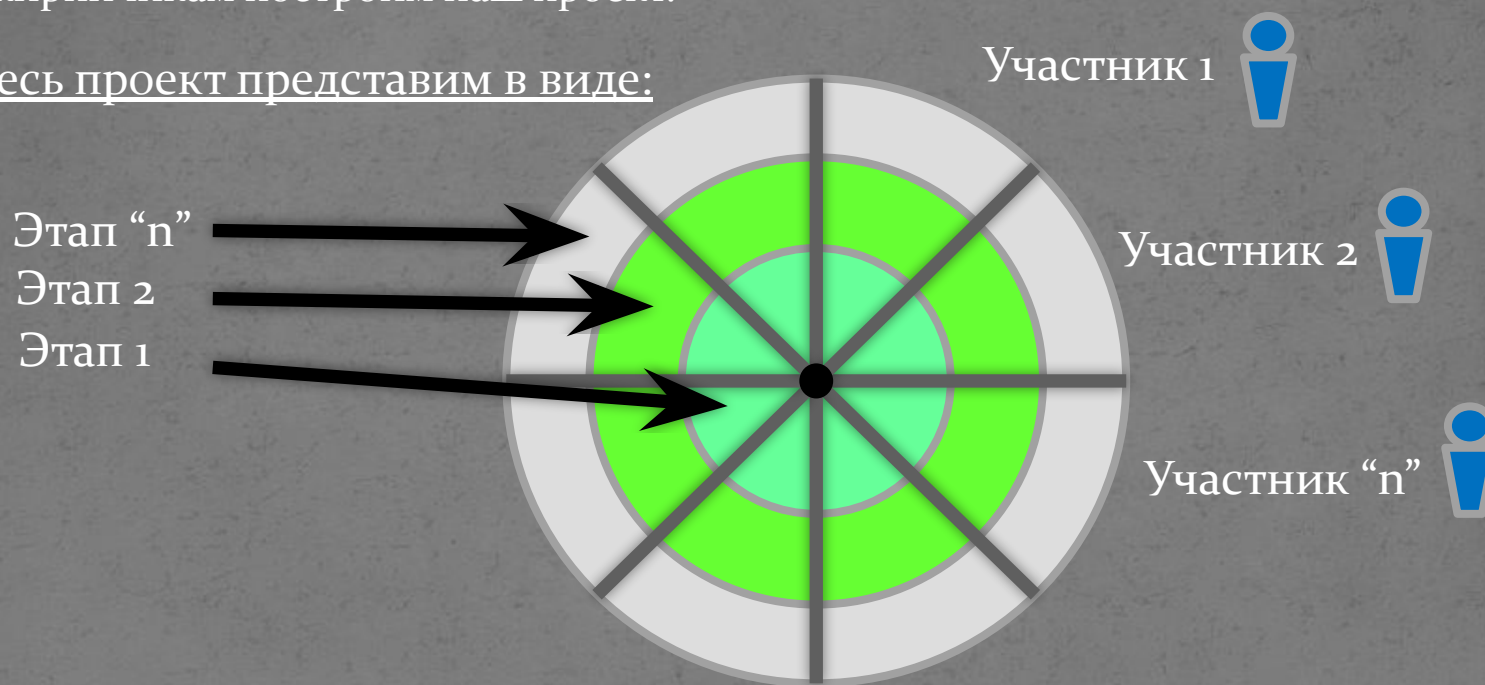
Мир игры

**Внимание!**  
Слайды  
переключать  
по щелчку  
мышь!!!

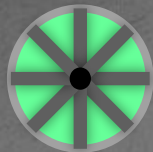


Изначально проект задумывался как глобальная MMORTS. Но т.к. это довольно сложный и трудоемкий процесс, то было принято решение начать с чего-то более простого, в данном случае, создание сетевой (одиночной) игры. Она более примитивная чем задумывалось, **НО** зато содержит в себе изначальный функционал (механику) которая будет лежать в основе. Она будет дорабатываться и со временем примет необходимый нам вид. Таким образом сделав фундамент, мы по кирпичикам построим наш проект.

Весь проект представим в виде:



Этап 1 – есть то, с чего мы начнем, а именно это та примитивная игра которая послужит нам фундаментом.



Теперь перейдем к нашему фундаменту и рассмотрим то, чем он должен стать:

Жанр: RTS с элементами RPG.

Одиночный режим является своего рода обучением игроков, который раскрывает все ее возможности.

Режимы: Однопользовательский

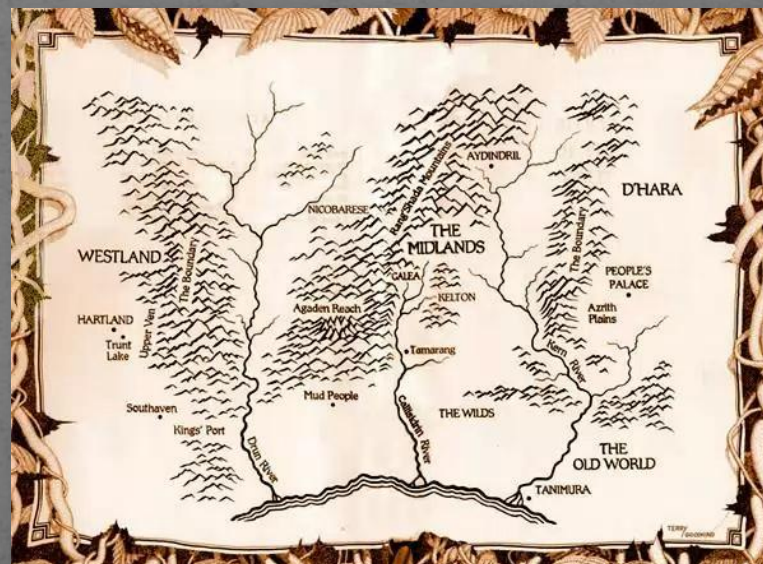


Многопользовательский



История(сюжет): Является первым наброском, чтобы было с чего начать. Она должна обязательно быть доработана и по необходимости изменена!

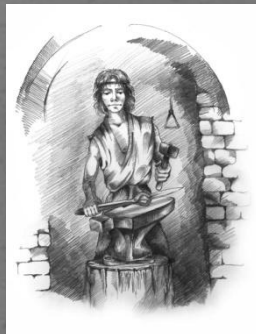
Это наш Фэнтези мир “Oskol”.  
Мир в котором идет борьба за Власть и Ресурсы.





## Однопользовательский режим

**Наш герой** – сын кузнеца, на семью которого нападает местный Феодал с целью узнать секрет производства «Стали»



Сын спасается, он прыгает в реку. Очнувшись, оказывается на песчаном берегу реки. Там его находят жители деревни, которые спаслись бегством от нападавших на их деревню разбойников.

И вот они вместе решили бороться с напастями этого непростого мира.



## Перечень задуманных возможностей:

1. Управление юнитами, в аналогии с обычными RTS.
2. Возможность управлять экипировкой юнитов, т.е. у всех должен присутствовать инвентарь.
3. Система атрибутов у каждого юнита и ее развитие.
4. Добыча ресурсов. (Лес, Руды, Продовольствие)
5. Возможность обучать юнитов определенным специализациям. (Строитель, Охотник, Командир, Рабочий и т.п.)
6. Проектировка зданий и их строительство.
7. Обучение навыкам у тренеров, а также возможность их передачи другим юнитам.
8. Возможность разрабатывать тактику (макросы) по которым буду взаимодействовать юниты в сражениях.
9. При гибели юнита, есть возможность подобрать другим юнитам все то, что было у погибшего в инвентаре. (мародерство)
10. Возможность организации торговли, в которой будет участвовать не только игрок но и ИИ.
11. Развитие поселений под руководством ИИ, которыми не владеет игрок.
12. Динамический мир. В котором ИИ взаимодействуют между собой.

Данный список не является конечным и будет дополняться...

**Такой игра должен быть в конечном итоге.**

**Но вернемся на землю....**



# 1

## Первые шаги

Итак, нужно начинать с самого простого – с фундамента, который сотворят программисты и моделлеры.

Первое что нам нужно это:

1. Камера. Управление поворотом, наклоном, смещением, приближением/отдалением.
2. Select юнитов.
3. Движение юнита к точке по нажатию правой кнопки мыши.
4. Расчет пути движения и построение групп юнитов.
5. Действие юнита с другими объектами.
6. Модель первого юнита.
7. Его анимация. (Движение, атака, действие, бездействие, гибель)
8. Начальный интерфейс. (карта, панель управления, меню)
9. Создание системы атрибутов и ее привязка к юниту.
10. Создание бара жизней для наглядного отображения.
11. Инвентарь юнита.
12. Моделирование объектов сцены. (Декоративные: дома, руины, камни. Экипировка: weapons & armors)
13. Привязка моделей экипировки к игроку, влияние предметов на атрибуты.
14. Взаимодействие предметов инвентаря с игроком.
15. ....

*Список не завершен!*

## 2

## Вход идет культура

Следом подключаются дизайнеры:

1. Разработка эскизов игрового интерфейса. (кнопок, меню, карты и прочее..)
2. Рационализация объектов интерфейса. (простота и удобность)
3. Эскизы всех объектов сцены. (декоративные предметы и предметы экипировки.
4. Разработка текстур для моделей. ( в помощь моделлерам).
5. ...

*Список не завершен!*



Назад в меню



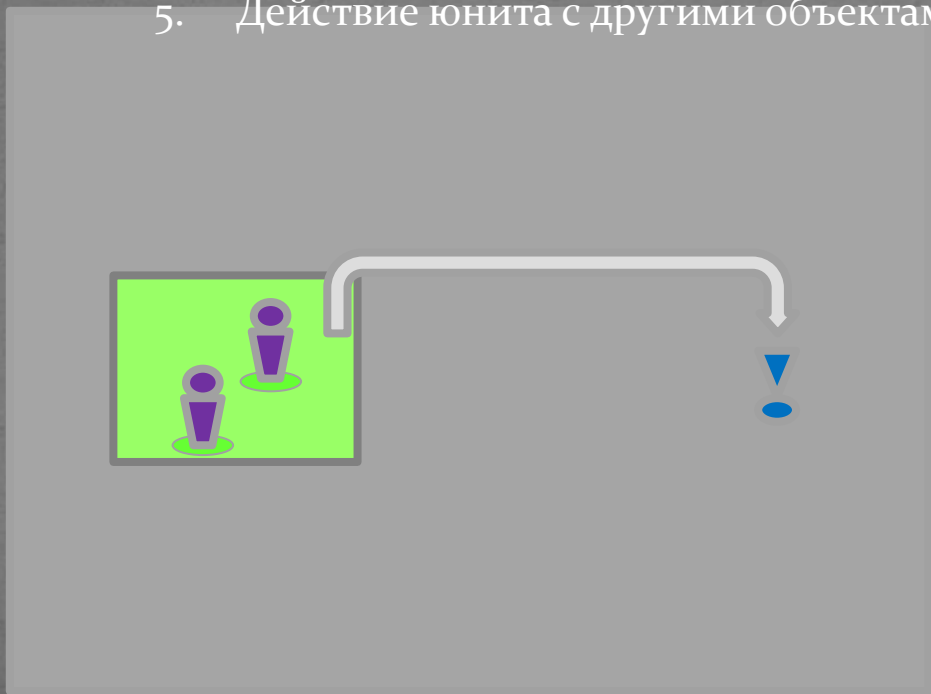


Слайд содержит  
Анимацию!  
Подождите!

# 1

## Первая шаги

1. Камера. Управление поворотом , наклоном смещением, приближением/отдалением.
2. Select юнитов.
3. Движение юнита к точке по нажатию правой кнопки мыши.
4. Расчет пути движения и построение групп юнитов.
5. Действие юнита с другими объектами.



Точка маршрута, либо противник которого необходимо атаковать



Наш юнит



2

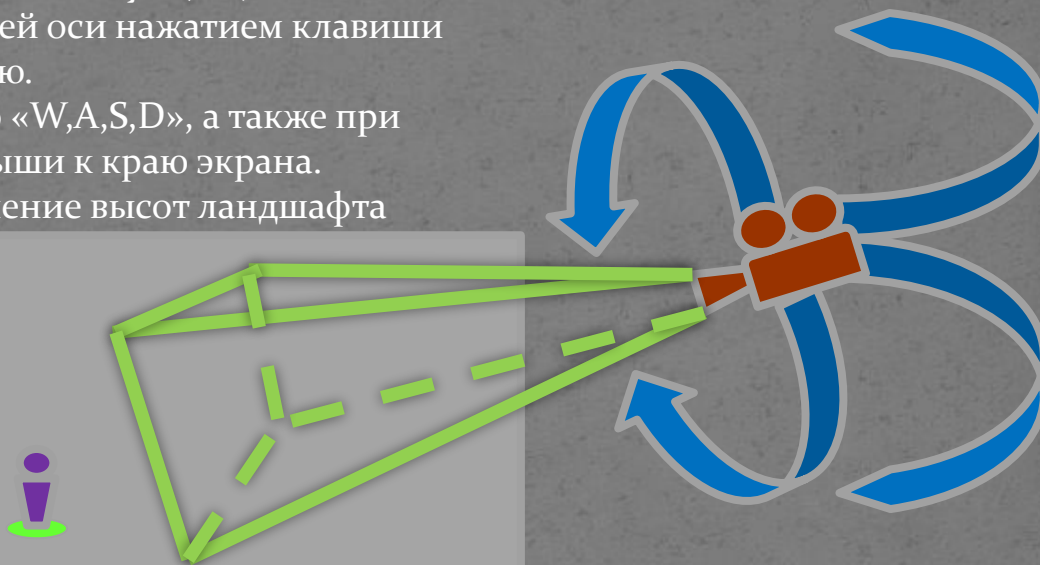
## RTS камера

Слайд содержит  
Анимацию!  
Подождите!

Один из важных элементов любой игры – это Камера, но с условием гибкости и удобства.

Камера должна:

1. Изменять колесиком мыши зум (+/-) .
2. Вращаться вокруг своей оси нажатием клавиши Alt + движение мышью.
3. Двигаться с помощью «W,A,S,D», а также при помощи смещения мыши к краю экрана.
4. Реагировать на изменение высот ландшафта





## 2

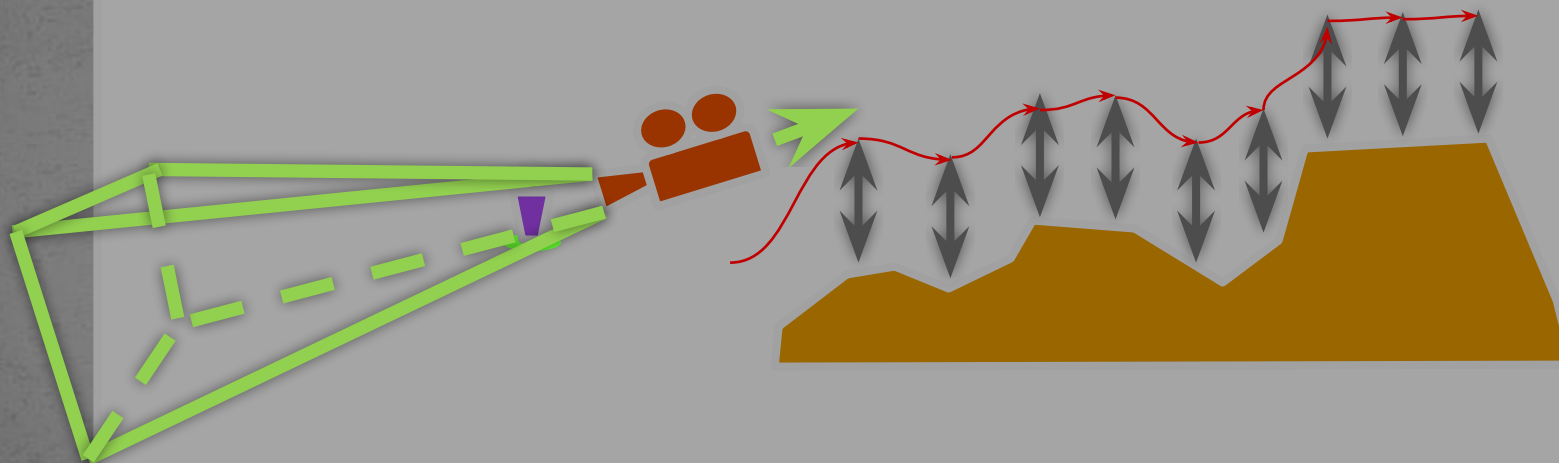
## RTS камера

Слайд содержит  
Анимацию!  
Подождите!

Один из важных элементов любой игры – это Камера, но с условием гибкости и удобства.

Камера должна:

1. Изменять колесиком мыши зум (+/-) .
2. Вращаться вокруг своей оси нажатием клавиши Alt + движение мышью.
3. Двигаться с помощью «W,A,S,D», а также при помощи смещения мыши к краю экрана.
4. Реагировать на изменение высот ландшафта





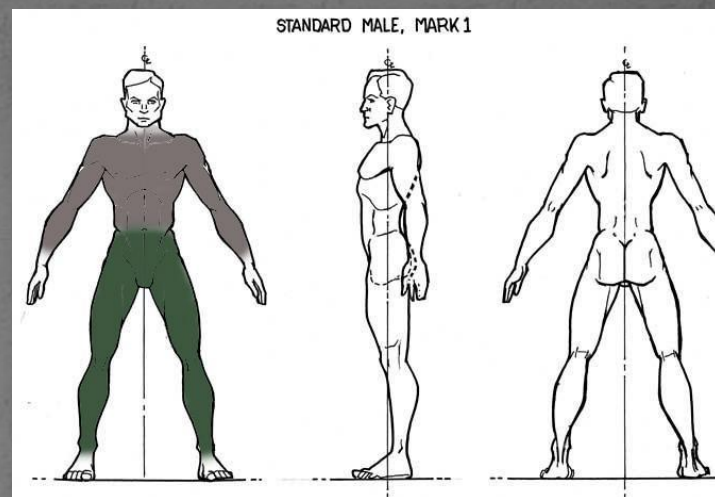
### 3

## Первый персонаж

Следующим шагом является создание первого персонажа.

*Человек – гуманоид. Одетый в штаны и рубашку. Данная модель будет задействована на всех этапах разработки и отладки проекта.*

Вследствие чего должны быть подготовлены для него анимации.



### Первостепенные:

1. Бег
2. Атака
3. Действие (открыть сундук)
4. Гибель

### Второстепенные:

1. Ходьба стоя
2. Ходьба в присяди (крадется)
3. Бездействие (смотрит по сторонам)



# 4

## Инвентарь

Рисунок приводится в качестве примера будущего инвентаря юнитов.

Колонка юнитов справа говорит о том что они находятся в одном боевом подразделении. Поэтому мы можем просмотреть содержимое рюкзака каждого бойца.

Имеются вкладки характеризующие ту или иную сторону юнита:

- Снаряжение
- Характеристика
- Умения
- Статистика

Скролл

Умения

Характеристики

Снаряжение

Статистика  
(Каких результатов достиг)

Profile

Kuraiichi

lvl 8 / Scout

Info Stigma Abyss Title

HP 571  
MP 660  
Power 100  
Health 100  
Agility 110  
Accuracy 110  
Knowledge 90  
Will 90

Main Hand  
Attack 38  
Accuracy 387  
Crit Rate 103

Off Hand  
Attack 29  
Accuracy 374  
Crit Rate 103

Atk Speed 1.5  
Speed 6.0  
Magic Boost 0  
Magic Acc 114

Default Cube Expanded Cu...

21/36 9,801



## Характеристики

В качестве начальных характеристик для юнитов, определяющих их боеспособность можно использоваться следующие:

**Сила** - сильный персонаж имеет больше жизней, и наносит больше урона .

**Ловкость** - Каждое очко, потраченное на эту характеристику, увеличивает скорость вашей атаки.

**Интеллект** - Каждое очко, потраченное на эту характеристику, позволяет изучать более сложные способности и быстрее развиваться.

**Удача** - повышает вероятность критического попадания и вероятность уклонения от удара противника.

*Итоговый список в разработке.*



## Умения

В качестве *умений* персонажа выступают:

**Охота** - Умение позволяющее охотиться на животных. Увеличивает способность стрельбы из лука. Позволяет добывать мясо и шкуры.

**Командование** – позволяет организовывать различные типы построений юнитов.

**Строительство** – умение позволяющее организовывать постройку зданий.

**Геология** - позволяет вести добычу полезных ископаемых.

*Данный перечень навыков является наброском, который будет структурироваться и дополняться...*

Назад в меню



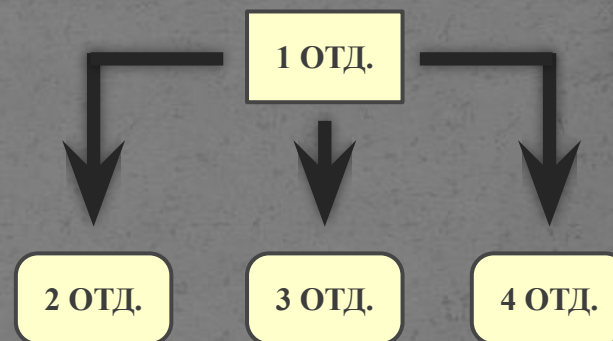
# 1

## Организационная структура

Для качественного выполнения поставленных задач, необходимо создать систему управления деятельностью:

### Отделы:

1. Планирования
2. Программирования
3. Моделирования
4. Дизайнерский



Руководить отделом будет *наиболее опытный* сотрудник данного направления.

### Его задачи:

- Распределении задач между сотрудниками.
- Быть в курсе выполнения задачи.
- Синтезировать наработки сотрудников.
- Отчет о ходе выполнения.

[Назад в меню](#)





1

## Организационная структура

Для качественного выполнения поставленных задач, необходимо создать систему управления деятельностью:

Первое что нам нужно это:



## Мир игры



Фэнтези мир игры W&P содержит в себе дух варварства эпохи «Конана». В нем есть что-то от мифов и культуры Скандинавии и Руси. Тот старый и неотёсанный уклад. Та жажда к власти, познаниям и богатствам.





## Мир игры

Здесь любой может стать знатным торговцем, и путешествовать из одного королевства в другое, торгуя редкими артефактами павших империй. Но при этом не стоит забывать об опасностях, поджидающих на каждом шагу.

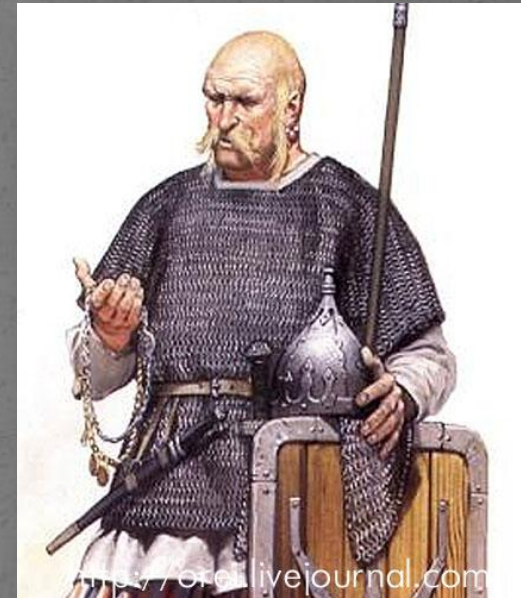




## Мир игры



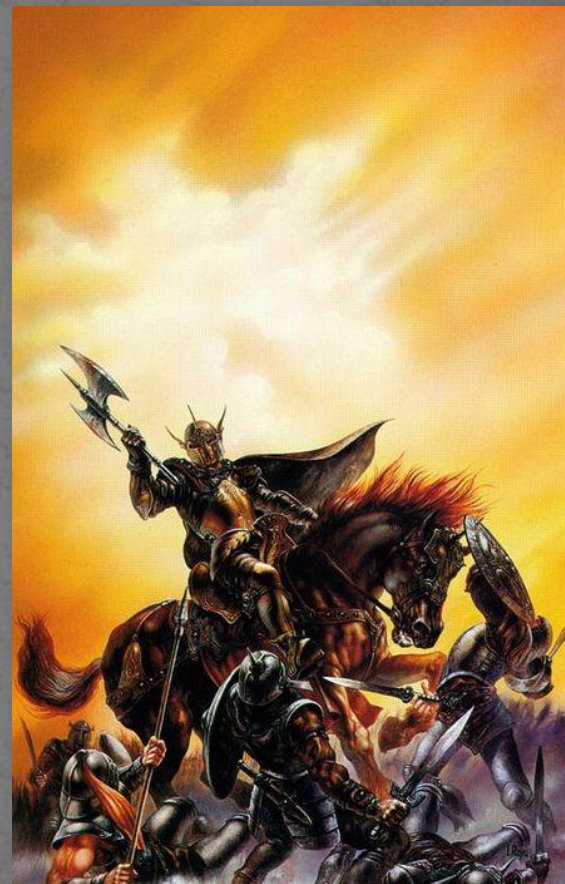
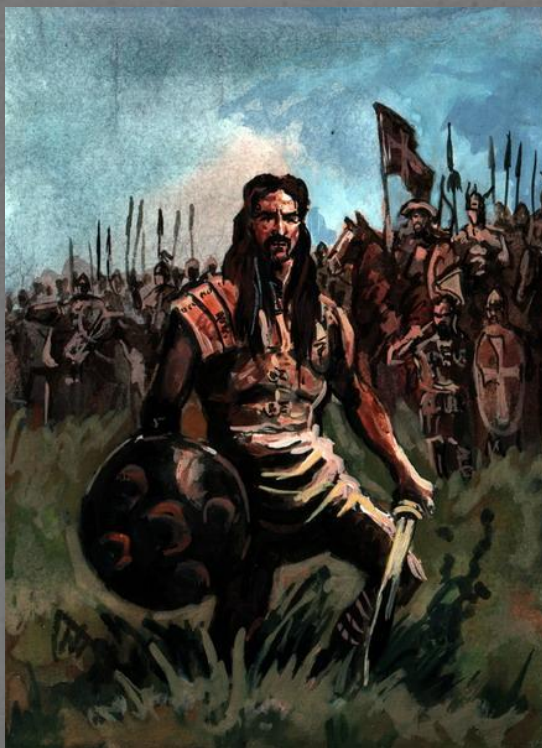
Есть те, кто захочет стать наемником за определенную плату, и путешествовать по землям «Оскола».





## Мир игры

Любой тот, кто не привык прогибаться под ударами судьбы, может стать великим воином, повести за собой народ и построить своё справедливое королевство.

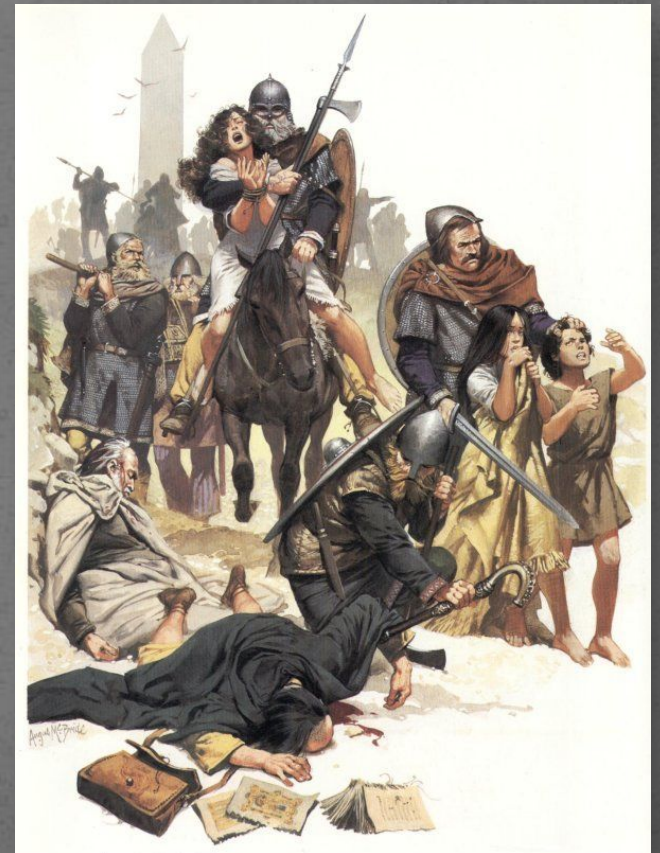




## Мир игры



Есть и те, кому чужды чьи-то законы, те, кто сам себе хозяин. Они готовы разжиться разбоями и нападениями, построив на этом свою маленькую империю.





## Мир игры

Города воздвигаются из пыли, превращаясь в процветающие государства, где рекою течет жизнь. Также быстро превращаются в песок под натиском варварских племен. Леса превращаются в равнины, горы изрываются вдоль и поперек на благо жаждущих правителей.





## Мир игры



Кем быть, тебе подскажет сердце. Каждый твой вздох, каждый взмах твоего меча сыграет свою роль в истории мира «Оскол».



Назад в меню





# 1

## Мир игры

Фэнтези мир игры W&P содержит в себе дух варварства эпохи «Конана». В нем есть что-то от мифов и культуры Скандинавии и Руси. Тот старый и неотёсанный уклад. Та жажда к власти, познаниям и богатствам. Здесь любой может стать знатным торговцем, и путешествовать из одного королевства в другое, торгуя редкими артефактами павших империй. Но при этом не стоит забывать об опасностях, поджидающих на каждом шагу. Есть те, кто захочет стать наемником за определенную плату, и путешествовать по землям «Оскола». Любой тот, кто не привык прогибаться под ударами судьбы, может стать великим воином и повести за собой народ и построить своё счастливое королевство. Есть и те, кому чужды чьи-то законы, те, кто сам себе хозяин. Они готовы разжиться разбоями и нападениями, построив на этом свою маленькую империю. Города воздвигаются из пыли, превращаясь в процветающие государства, где рекою течет жизнь. Также быстро превращаются в песок под натиском варварских племен. Леса превращаются в равнины, горы изрываются вдоль и поперек на благо жаждущих правителей. Кем быть, тебе подскажет сердце. Каждый твой вздох, каждый взмах твоего меча сыграет свою роль в истории мира «Оскол».



# 1

## Первые задачи для моделлеров

Первая задача - создание первого персонажа.  
Человек, муж. Рост 1,8м. Среднего телосложения.  
Одетый в сапоги, штаны и рубаху.

Данная модель будет задействована на всех этапах разработки и отладки проекта.

Также необходимо подготовить элементы экипировки:

- Шлем
- Кольчуга
- Щит
- Топор / Меч





## 2

## Первые задачи для моделлеров

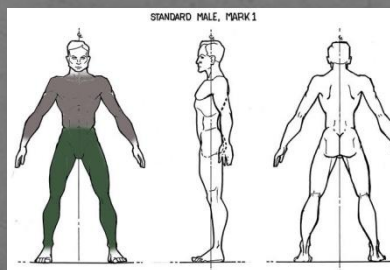
Неотъемлемой частью модели является его анимация, поэтому необходимо подготовить:

### Первостепенные:

1. Бег
2. Атака
3. Действие (открыть сундук)
4. Гибель

### Второстепенные:

1. Ходьба стоя
2. Ходьба в присяди (крадется)
3. Бездействие (смотрит по сторонам)



Назад в меню