

Team Z

• Game Genre

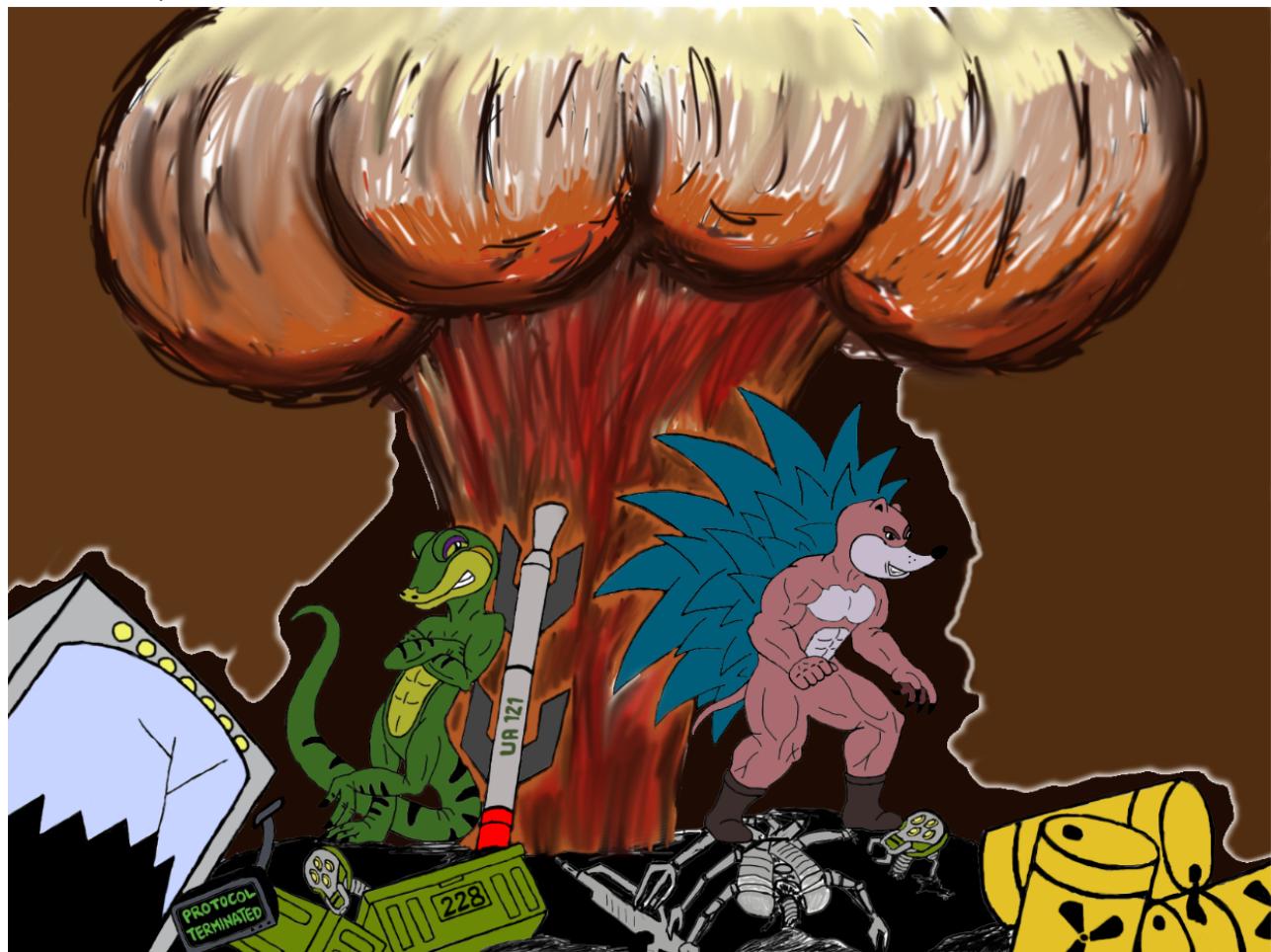
Игра "Team Z" это 2D платформер в стиле old school с элементами битемапа, мрачного нуарного квеста, беготни и стрельбы. Игра таргетирована на управление геймпадом в лендинг скейпе. Целевые платформы: PC (рекомендуется управление джойстиком), Xbox, Sony PS, Nintendo Switch. Референсы: Battletoads & Double Dragon, Comix Zone, Alien 3, Contra, Batman, Fatal Force, Bionic Commando Rearmed.

Игра ориентирована на широкую аудиторию людей в основном взрослого возраста и мужского пола. **Men > Women, 16+ age.** Игра рассчитана больше на консольных игроков, чем на игроков на ПК. Дополнительный интерес эта игра вызовет у молодёжи 22-30 лет, имеющих опыт игры на консолях NES/SNES/SEGA в детстве. Так же эта игра будет привлекательна людям, имеющим слабое железо (ПК, старая консоль), так как будет нетребовательна к ресурсам (НО ЭТО НЕ ТОЧНО!).

• Splash Screen

Основной арт нарисован в комиксном стиле будет юзаться в качестве лоадинг скрина при старте игры и где-нибудь еще (например внутри меню в титрах). На фоне ядерного гриба вверху - название игры **Team Z** большими буквами в стиле Duke Nukem. Сделать анимацию бекграунда сплеш скрина, анимировать взрыв на основном арте меню (очень медленно и почти незаметно) и незаметная медленная анимация персонажей изредка.

Основной арт



Референс на текст названия



• Main Menu

Основное меню будет разным для каждой большой локации (всего их планируется 4-5, внутри каждой локации несколько уровней). На первой локации - Laboratory, будет меню с колбами. При загрузке игры будет отображаться меню текущей локации. Анимировать арт меню по аналогии со сплеш скрином. Добавить небольшие анимации объектов.

Элементы меню:

- New Game
- Load
- Save (появляется только после входа в игру)
- Settings
- Exit

Основное меню на первой локации



• UI

UI индикаторы для разных персонажей - Ящера и Ежа будут отличаться.

Индикаторы жизни, энерго-брони, и мутагена (усиление дополнительных способностей) в верхнем левом и\или правом углу. Здоровье и броня - прямые линии, применяемый мутаген - деления по кругу вокруг иконки персонажа. Поднимаемый предмет который не влияет на персонажа (ключ, карта) может быть один и должен располагаться посередине вверху. Оружие может быть подобрано тоже одно и отображается под индикаторами здоровья и брони. Мутаген бустер отображается делениями вокруг иконки и уменьшается со временем. Пропадает когда

таймер завершится. Так же иконка может меняться когда на персонажа действует мутаген (например глаза краснеют, или какой-то другой эффект). Подобранное оружие отображается иконкой под основным GUI баром, иконка пропадает после использования.

HUD:



Список мутагенов:

Ящер:

```
SPEED      // boosts run speed and jump speed and height  
  
POWER     // boosts health and fight power, but decrease run speed. disables  
strike cooldown  
  
AGILITY   // boosts run and fight speed and also jump speed and height.  
disables strike cooldown  
  
DISGUISE   // activates disguises feature  
  
THERMAL_VISION // activates thermal vision feature  
  
ELECTRIC_RESIST // increases protection against electricity  
  
FIRE_RESIST    // increases protection against fire
```

Ёж:

```
SPEED      // boosts run speed and jump speed and height  
  
POWER     // boosts health and fight power, but decrease run speed. disables  
strike cooldown  
  
RAGE      // boosts run and fight speed, and also increase health and fight  
power. disables strike cooldown. after usage health decreases by 50% of  
current health level
```

```
NIGHT_VISION      // activates night vision feature  
  
PATH_FINDING     // activates the ability to see traces and hidden clues of  
direction  
  
TOXIC_RESIST    // increases protection against acid  
RADIATION_RESIST // increases protection against radiation
```

Бустеры:

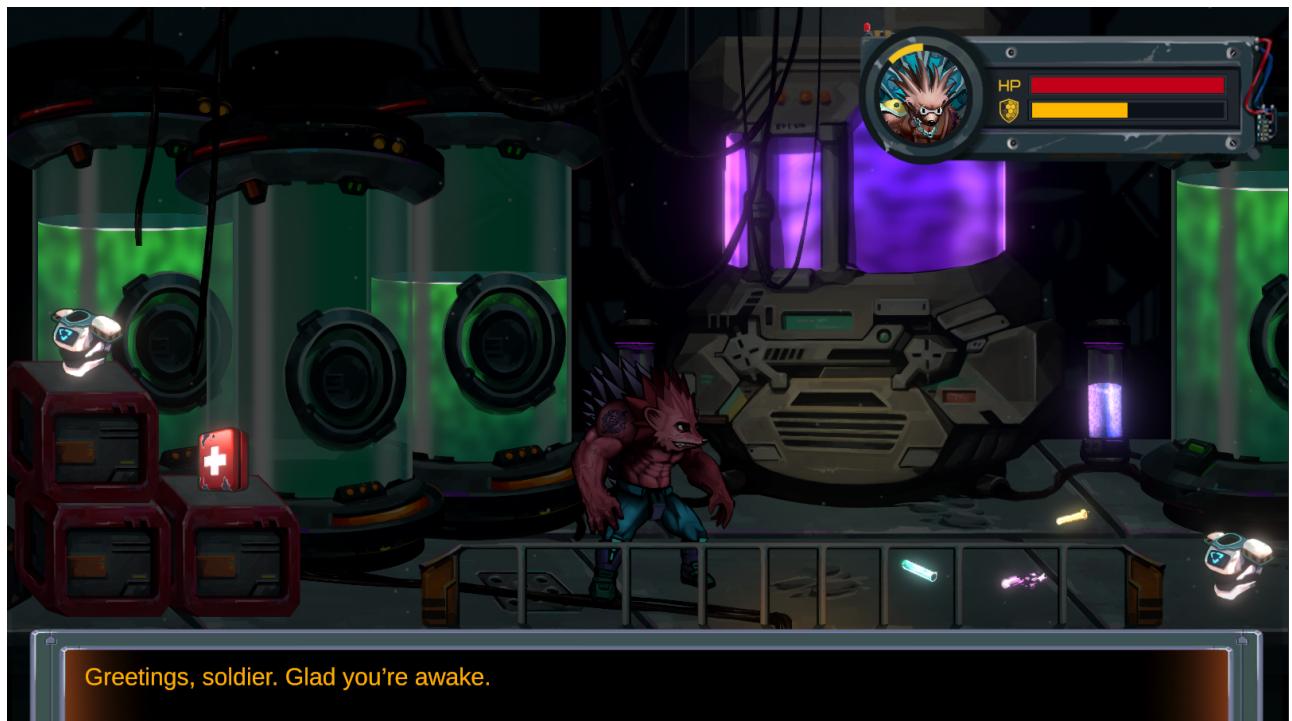
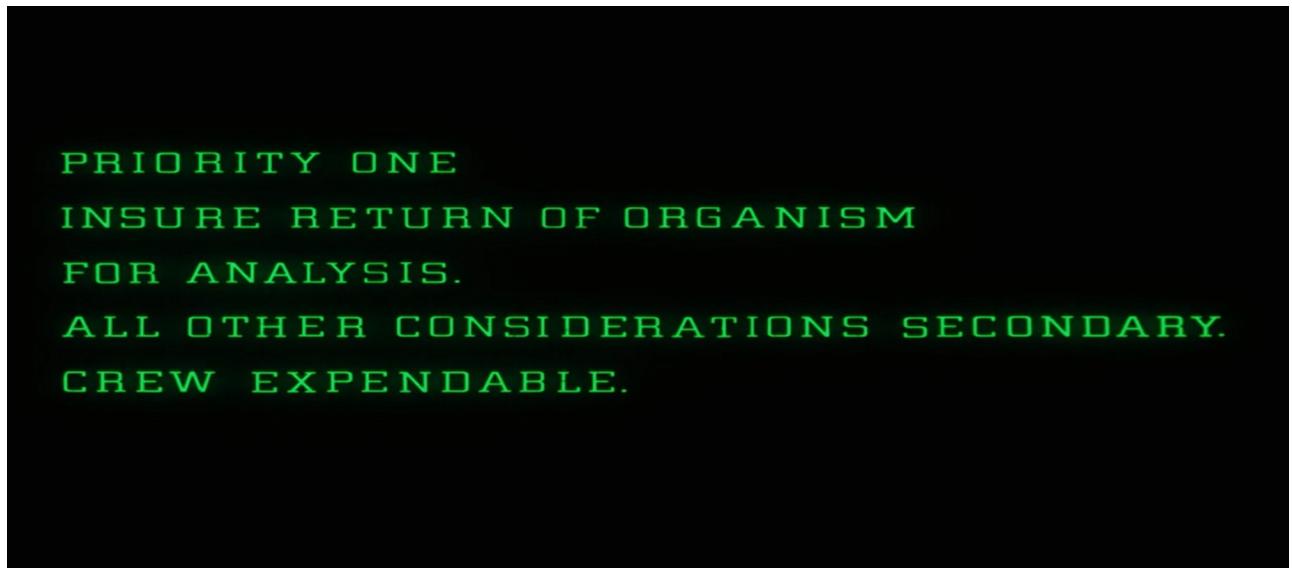


- Tutorial

Туториал будет выполнен в виде комикса как и сюжетные катсцены. Так же на уровнях будут появляться подсказки, в виде диалогов и монологов персонажей, в диалоговых бабблах над персонажем, которые будут помогать продвигаться дальше и объяснять\описывать новые фичи\механики\объекты уровня. В это время персонаж будет останавливаться и инпут будет отключаться на время катсцены или диалога, это можно скипнуть. Все внутриигровые сообщения (названия уровней при переходе на новый уровень, подсказки на уровнях и объектах, указания, названия миссий) будут стилизованы под сообщения в консоли (зелёный текст на чёрном фоне, как у нас щас на сайте) внизу экрана. Будет типа журнал миссии. Реферренс - фильмы «Чужой», «Чужие». Информационная консоль можно расположить в нижней части экрана, либо показывать и скрывать по необходимости.

Терминал внутриигровых сообщений референсы:





• WFX and Music

Эффекты будут соответствовать артстилю игры (мрачная рисовка комикс-мультипликация) взрывы, удары и т.д. Звуки эффектов будут 32-битные, а музыка внутри игры - 8-битная. Музыка для игры авторская оригинальная. На уровнях будет играть фоновая музыка и будут присутствовать бекграундные эмбиент звуки, шорохи, скрипы, шумы - для создания соответствующей атмосферы. Референс - СТАЛКЕР. На уровнях с радиацией будет играть звук дозиметра и он будет усиливаться по мере приближения к КАПСУЛАМ С МУТОГЕНОМ, радиоактивным бочкам, отходам и т.д.

• World

Design & Scenario

Фракции:

- хорошие люди
- плохие люди
- пришельцы (по дефолту плохие)
- хорошие суперсолдаты
- плохие суперсолдаты

В мире по сюжету будут остатки людей ученых и пришельцы. Начинается игра с Земли, с тайной лаборатории, где прячутся остатки людей. **Реферренс - Half Life.** Пришельцы враги, люди не враги. Персонажи изначально нейтральны по отношению ко всем и могут атаковать всех. По мере прохождения персонажи узнают из обрывков сюжетных флешбеков инфу о предыстории этой войны, тайном эксперименте (в общем то что написано в сюжетной предыстории) по которой игрок может выбрать какой тактики ему придерживаться. От этого будет зависеть развитие мира. Чем больше убиваешь одних - тем сильнее другие. Со временем у тех кто сильнее появляются уникальные юниты и оружие. И они начинают захватывать новые локации за пределами Земли.

Мир будет состоять из нескольких (3?) планет: Земля, родная планета пришельцев, и планета для колонизации, на которую переселятся остатки человечества в случае успешной концовки, или которая будет захвачена пришельцами в случае не успешной. Возможно 3 концовки: хорошая (спасение человечества) и 2 плохие (персонажи погибают, персонажи уничтожают всех).

Игровой процесс будет подталкивать игрока спасти Землю, но в конечном итоге игрок сам выбирает свой путь. Когда игрок убивает первого человека - цветовая гамма персонажей/левелов может немного поменяться на кроваво-красно-чёрную и показаться сообщение, о том что вы отклонились от своей миссии и это может плохо закончиться.

После каждого убийства человека цветовая гамма все сильнее и сильнее меняется, показываются комиксные катсцены и сообщения, что вы движетесь к хаосу.

В итоге после нескольких убийств люди становятся врагами и хорошая концовка становится недоступна, остаётся только вариант уничтожить всех, или погибнуть самому. Для плохой концовки тоже будут миссии и сюжет, который завершится финальной катсценой.

На каждой планете будет по несколько уровней, каждый из которых будет включать в себя несколько сцен. После завершения игры, если юзер начинает новую игру (чтобы пройти игру на другую альтернативную концовку), порядок уровней на планетах (?) и сцен на уровнях меняется! Также могут отличаться квесты и диалоги (порядок и содержание). Это сделает игровой процесс более интересным.

В мире по сюжету будут остатки людей (ученых, военных) и пришельцы черви-насекомые. Так же в процессе прохождения будут появляться другие суперсолдаты которые стали мутантами после того же эксперимента, в котором участвовали и главные герои, неудачного эксперимента. Они могут быть врагами (монстры, неудачный эксперимент) и союзниками (удачный или частично удачный эксперимент) и прятаться в подземных лабораториях. Начинается игра с Земли, с тайной лаборатории, где прячутся остатки людей. И просыпаются главные герои. Кроме Земли будут другие локации: родная планета Пришельцев, и несколько дополнительных планет. После

определенного левела на земле - становится доступна карта. Открывается по нажатию специальной кнопки, так же можно добавить кнопку на HUD с правой стороны. После выхода из лаборатории и прохождения всех уровней на Земле (финал - захват корабля пришельцев) - становится доступным космическая карта, на которой отмечены планеты, захваченные пришельцами и их родная планета. С помощью этой карты можно выбрать, куда двигаться дальше, и в зависимости от этого будут разные концовки. На карте будет отображаться, какие планеты в данный момент под контролем пришельцев, а какие под контролем людей. Пример карт: Galaxy on Fire, Bionic commander rearmed.

На уровнях обязательно будут неявные подсказки как часть мира (указатели, надписи на стенах, лампы, следы, трещины, голосовые сообщения от компьютеров, останки и развалины, трупы, направление движения тараканов, падающий обломок уровня - например отвалившийся люк вентиляции покажет что в ней можно залезть и тд).

Возможны сюжетные повороты: при игре вдвоём - второй игрок под конец сюжета может стать пришельцем / его могут инфицировать / вживить чип для управления / промыть мозг, стереть и перезаписать память (**референс Баки Барнс - Зимний солдат из Марвел**) / перейти на их сторону, и тогда с ним нужно будет драться как с боссом. При сингл плеере второй игрок может появляться как нпс и либо помогать либо мешать в разных квестах.

На некоторых уровнях для соответственно с квестами или сюжетом будут появляться и другие персонажи, за которых можно будет некоторое время играть (по сюжету или для выполнения конкретного квеста). Например, точно будет дополнительный союзный персонаж **Крыса** - тоже супер солдат, продукт того же эксперимента, что и главные герои.

На уровнях всегда будут враги, которых будет сложно убить. Это будут эволюционировавшие враги с уровня или какие-то боссы.

На уровнях на бекграунде будет много звуков окружающего мира.

Враги адаптируются к окружающей среде и эволюционируют, поэтому уровень постепенно усложняется.

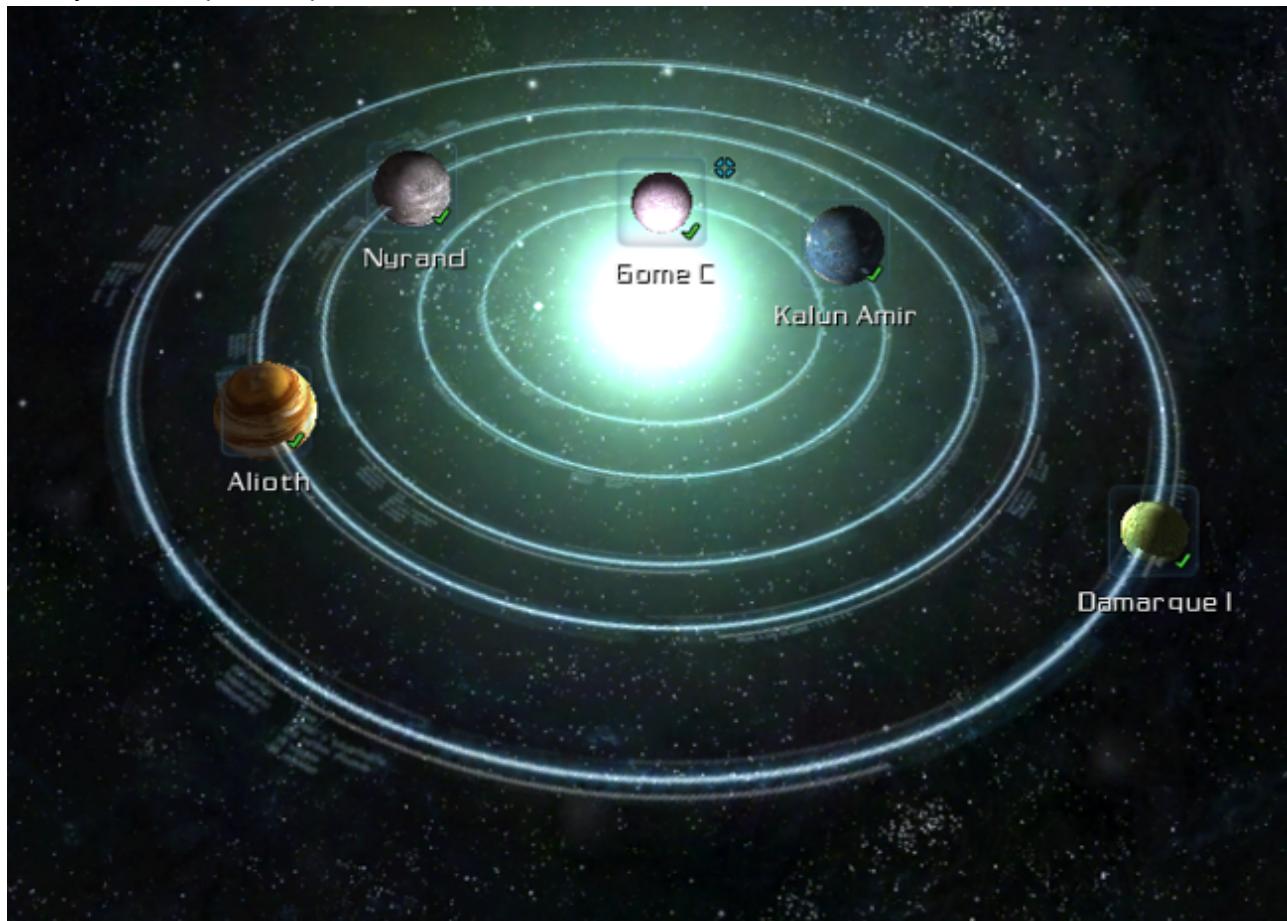
Новые скиллы и механики открываются постепенно один за другим, последовательно. При употребления капсул с мутогеном улучшаются скиллы разные для двух персонажей.

Враги адаптируются под поведение игрока. То есть могут решать, убегать им или нападать.

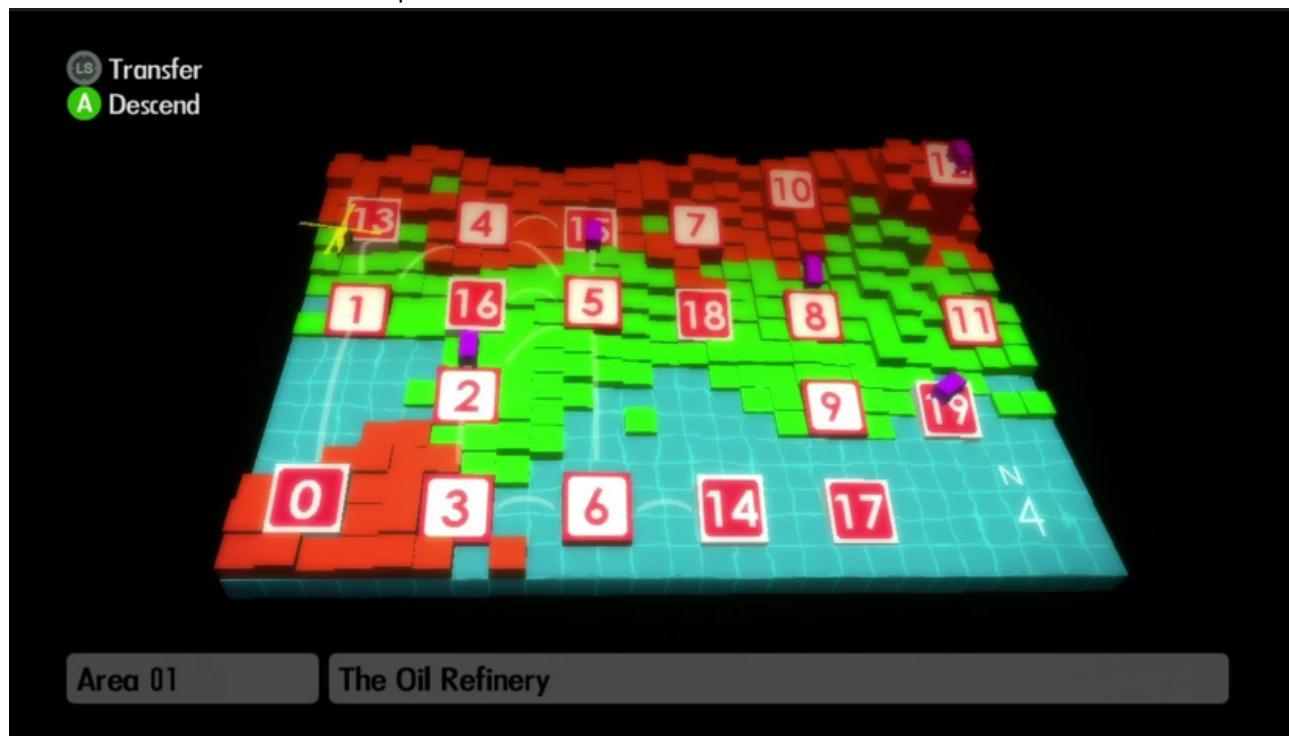
На каждой локации будут остатки окружающей среды с которыми можно взаимодействовать. На первом уровне это будут тараканы. Дальше - тараканы, жуки, крысы, летучие мыши, лианы, грибы, инопланетные растения и всякие внеземные формы жизни. У них будет несколько функций: создание атмосферы заброшенности и нужного эмбиента, некоторых из них можно будет жрать чтобы подлечиться, и они могут указывать путь (например тараканы могут пролазить в щели стены которую можно разломать, а крысы будут бежать в вентиляцию/канализацию).

При прохождении квестов для Ящера и Ежа будут разные способы как его пройти. Например при поиске выхода с первого уровня, ящер может вылезти через вентиляцию и попасть в комнату управления, чтобы запустить лифт или открыть изнутри дверь, а Еж проломить дырку в стене и попасть в ту же комнату управления. Но при игре вдвоём будет даваться рандомно только один вариант, чтобы игроки взаимодействовали и помогали друг другу.

Galaxy On Fire space map



Bionic commander rearmed map

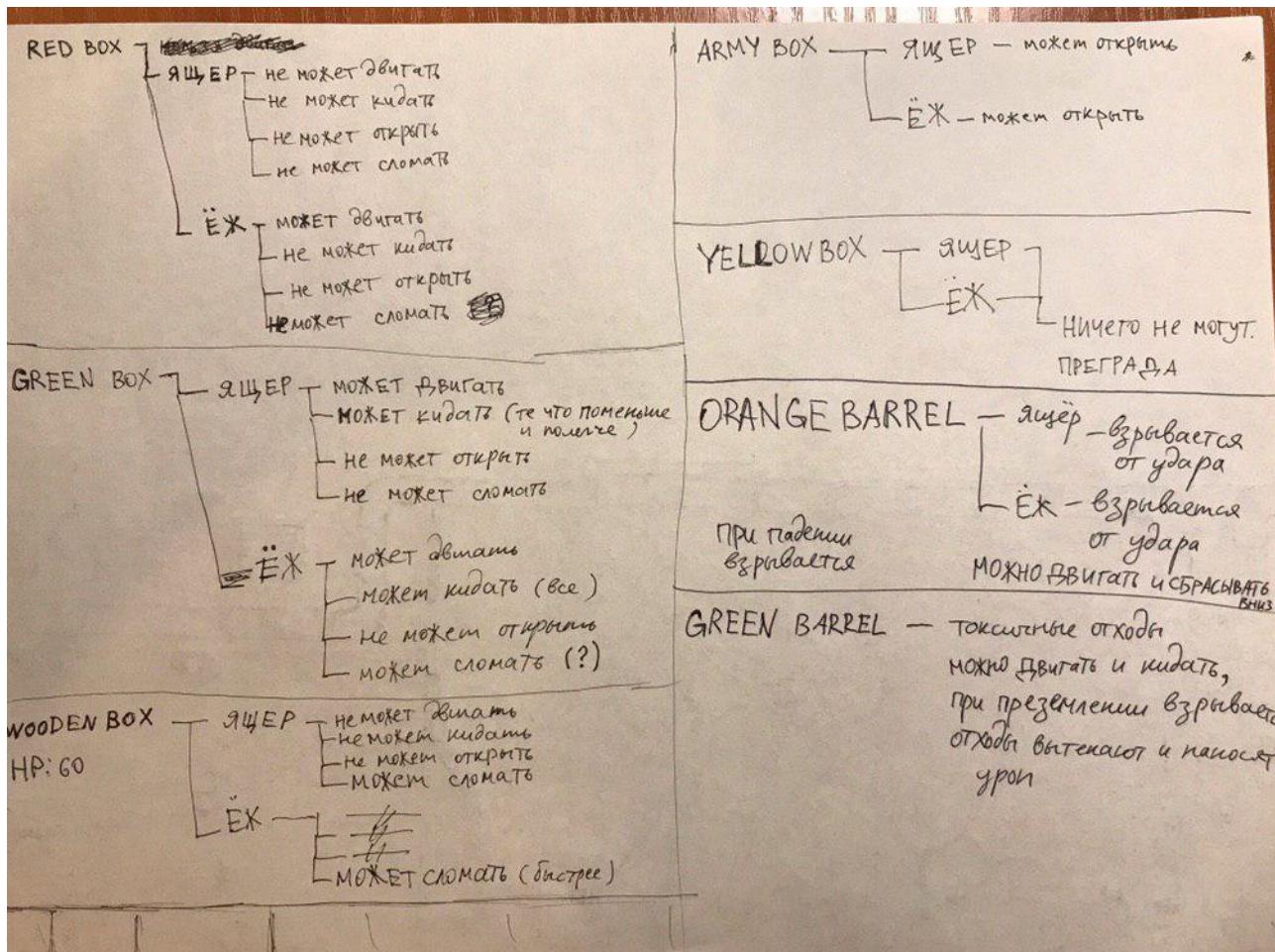


Art

Арт стиль игры - мрачный, тёмный, местами нуарный пост апокалиптический киберпанковый комикс. Арт стиль игры по рисовке и цветам - будет похож на Comix Zone. Рисовка в комиксно-мультяшном стиле (Comix Zone (SEGA), Batman Forever (SNES), Batman Returns (SNES), Battletoads and double dragon (SNES), Alien 3 (SNES), Mark Of The Ninja (PC), Shovel Knight (NES), Бэтмен: нападение на аркхэм, Черепашки мутанты ниндзя: новые приключения. Катсцены, меню и диалоговые окна будут представлены в виде комиксов.

Mechanics

Механика объектов уровня:



Аптечки, бронежилеты (силовая броня).

У каждого персонажа будет удар рукой, ногой и один комбо удар (у ящерицы хвостом, у ежа скручивание в клубок и удар корпусом).

На каждом уровне будет своё окружение и существа, которых можно будет жрать, и которые будут указывать выход из уровня (в лаборатории крысы, на поверхности мутировавшие птицы и ящерицы, в радиоактивных местах - тараканы).

Так как Ёж тяжелый - он может поломать лестницы или проломить решётку, тогда нужно будет пододвинуть ящики, чтобы подняться на 2 этаж например.

Ёж может подкинуть ящерицу. Ёж может подкидывать и ломать тяжелые предметы, которые не может ящер.

Ёж может проламывать стены в тех местах где это доступно.

Ёж может покрутиться и выстрелить иголками во все стороны, нанося урон всем и ослабевая при этом сам.

Ящер может лазить по решёткам, стенам.

Ящер может включать режим стелса, сливаюсь с окружением.

Ящерица может отбросить хвост, а ёж подберёт, сожрёт и подлечиться (доступно 1 раз в длительный промежуток времени, после этого ящерица долго не может бить хвостом).

Капсулы с мутагеном, который временно немножко усиливает и видоизменяет персонажей.

Будут уровни с высоким и низким уровнем радиации. На уровнях с высоким уровнем радиации (поверхность Земли, за пределами лаборатории) у персонажей будет медленно отниматься здоровье, что будет подталкивать к поиску аптечек и капсул с мутагеном.

Будут уровни с разной направленностью: уровни в которых нужно будет двигаться слева направо, справа налево, вверх и вниз.

Будут уровни с несколькими выходами. От того, с какой стороны выйдешь будет зависеть насколько тяжело будет пройти уровень и убить врагов. Но при игре вдвоём выйти можно будет только в один вместе.

Enemies

Препятствия:

Ящики деревянные (можно разбивать или кидать), железные (можно двигать), открывающиеся ящики, стены пробиваемые, огромные вентиляционные турбины которые могут порубить, вентиляторы, провалы в полу, огонь, бочки с кислотой и радиоактивными отходами (можно взорвать), оголённые электрические провода, лужи под электричеством, кислотные лужи, капли кислоты падающие из труб, рандомно падающие сверху обломки.

Оружие людей:

Турели, боевые дроны (летающие, бегающие, ездащие), лазеры, мины, и другие защитные системы, автоматические защитные роботы - мини танки. Турели первого левела - пулемёты, стреляют быстро, но не могут поворачиваться назад. Турели второго левела - автоматические пушки, стреляют медленнее но во все стороны.

Автоматическая пушка



Человеческий лабораторный дрон

**Пришельцы:**

Червеобразные высокоразвитые насекомые паразиты, питающиеся белком. Разнообразные типы пришельцев: ползающие, прыгающие со стен и потолка, пробивающие пол и стены, стреляющие, летающие на реактивных платформах.

Врагов НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО убивать всех для продвижение прогресса. Врагов (живых\неживых) и преграды можно будет обходить или убегать от них (но не всегда). При этом враги, которых мы убили при прохождении уровня не появятся заново, когда мы вернемся на этот же уровень, а враги, которых мы не убили при прохождении, останутся на месте.

Боевые дроны пришельцев



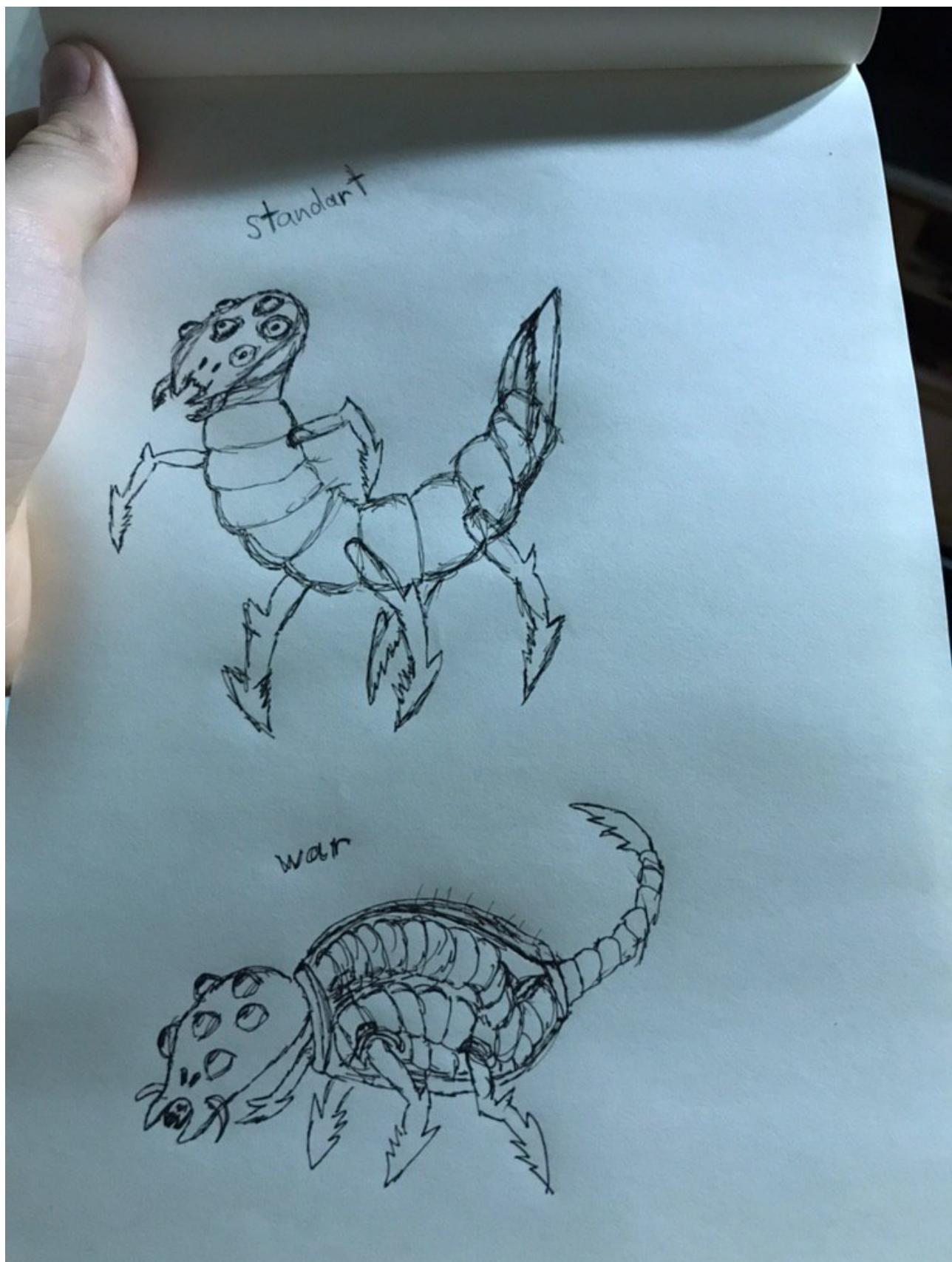
Боссы:

В конце левелов могут появляться рандомно и не являются обязательным условием как в надоевых играх 1990x-2000x, где в конце каждого левела обязательно должен появиться супер сильный босс, которого мы никогда не видели раньше, которого ты будешь убивать полчаса. Это примитивно, нереалистично, однообразно и замедляет игровой процесс. У нас боссами будут мутировавшие и развившиеся враги, которых мы уже встречали в течении уровня. Внешне не сильно отличаются от обычных врагов. Их можно обойти как и обычных врагов. У них могут быть дополнительные свойства или оружие, так же они могут быть частью квеста (убить босса\разрушить что-то чтобы пройти дальше\что-то открыть\запустить\включить). Референс на эволюцию врагов - E.V.O.: Search for Eden (SNES).

Примеры арта:







guard/warrior



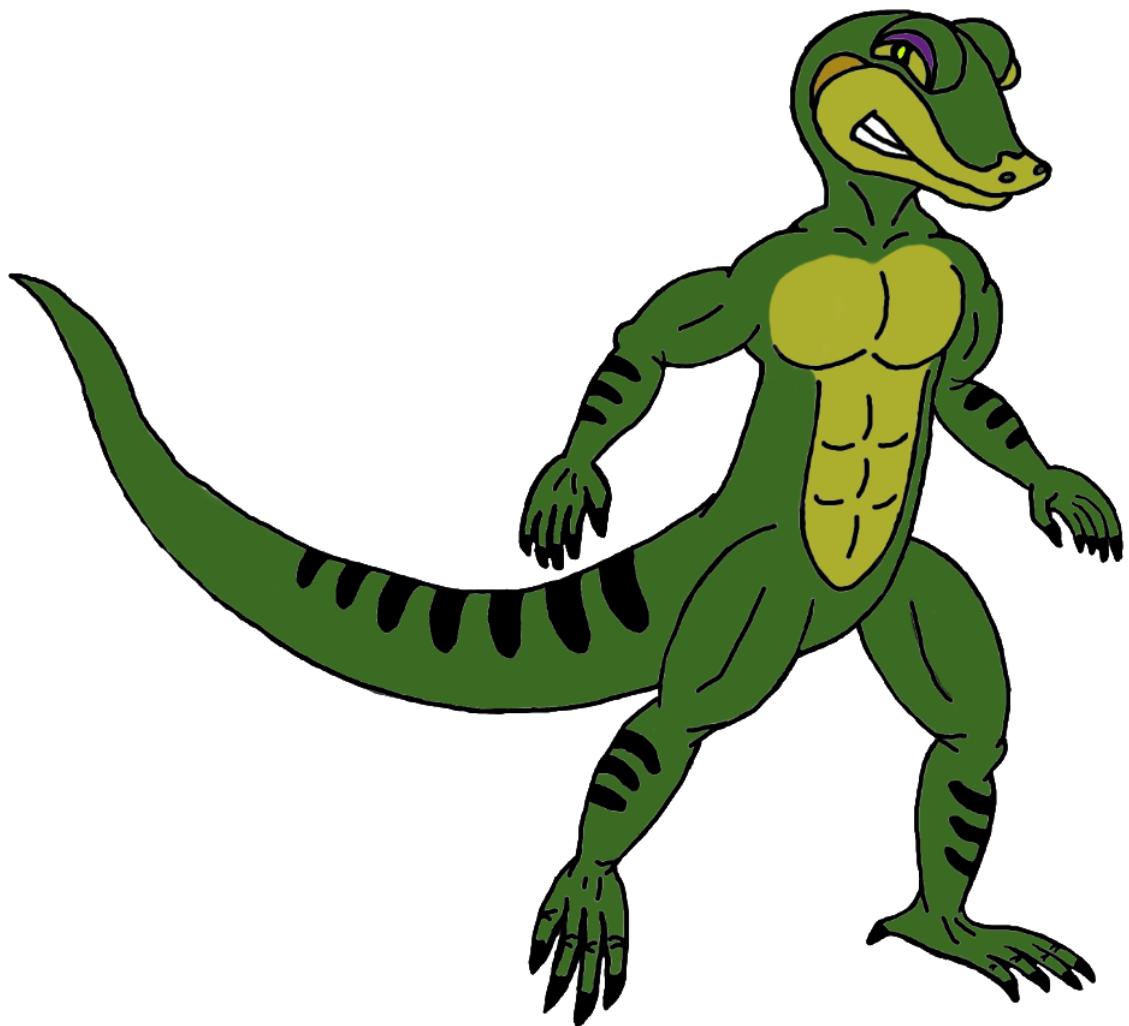


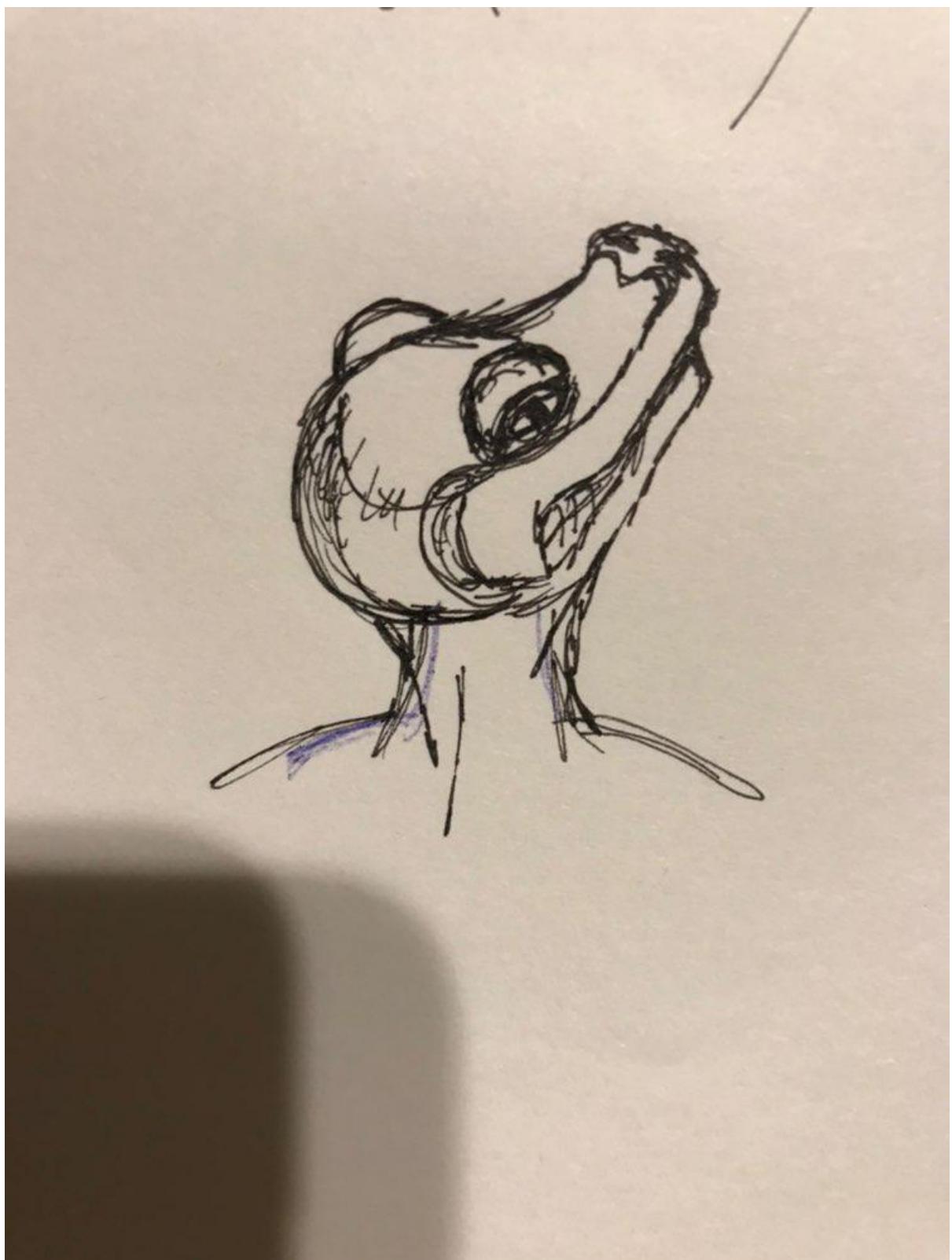
Characters

Персонажи должны выглядеть значительно брутальнее чем сейчас и соответствовать мрачному стилю!

- Lex (lizard)

Концепты ящера:







Ящер в игре:



Продукт генной мутации, суперсолдат. Бывший разведчик, осужденный за невыполнение приказа. Быстрый, сильный, ловкий, бесшумный. Толстая кожа невосприимчива к повреждениям и интенсивному воздействию различными типами лучей. Слабо восприимчив к радиации. Видит в темноте, видит в инфракрасном спектре. Может лазить по лестницам, решеткам, стенам (если есть за что зацепиться). Высоко прыгает и быстро бегает (временное ускорение на короткие дистанции). Может пролазить в вентиляционные и канализационные люки, лазить по вентиляции. Может использовать стелс мод (сливаться с окружением). **Может отбросить хвост (что нанесет ему небольшой урон и сделает временно недоступными некоторые удары) который может подобрать и съесть Ёж, чтобы подлечиться.** Техника ведения рукопашного боя построена на основе капоэйры.

Удары:

- Боковой удар открытой рукой - когтями (галопанч, или боковой удар ладонью)
- Удар ногой сбоку (мартела - прямой высокий удар голеностопом в голову или тело сбоку)
- Удар хвостом с разворотом и опором на руку (миа луа де компассо) - комбо удар, наносит больше урона
- Двойной удар ногой, а затем хвостом с разворота (армада) - комбо удар, наносит больше всего урона, медленнее чем остальные удары

Анимация покоя

Анимация бега

Анимация прыжка (с отталкиванием хвостом от земли)

Анимация ползанья по стенам

Анимация подкрадывания

Анимация приседания

Анимация смерти

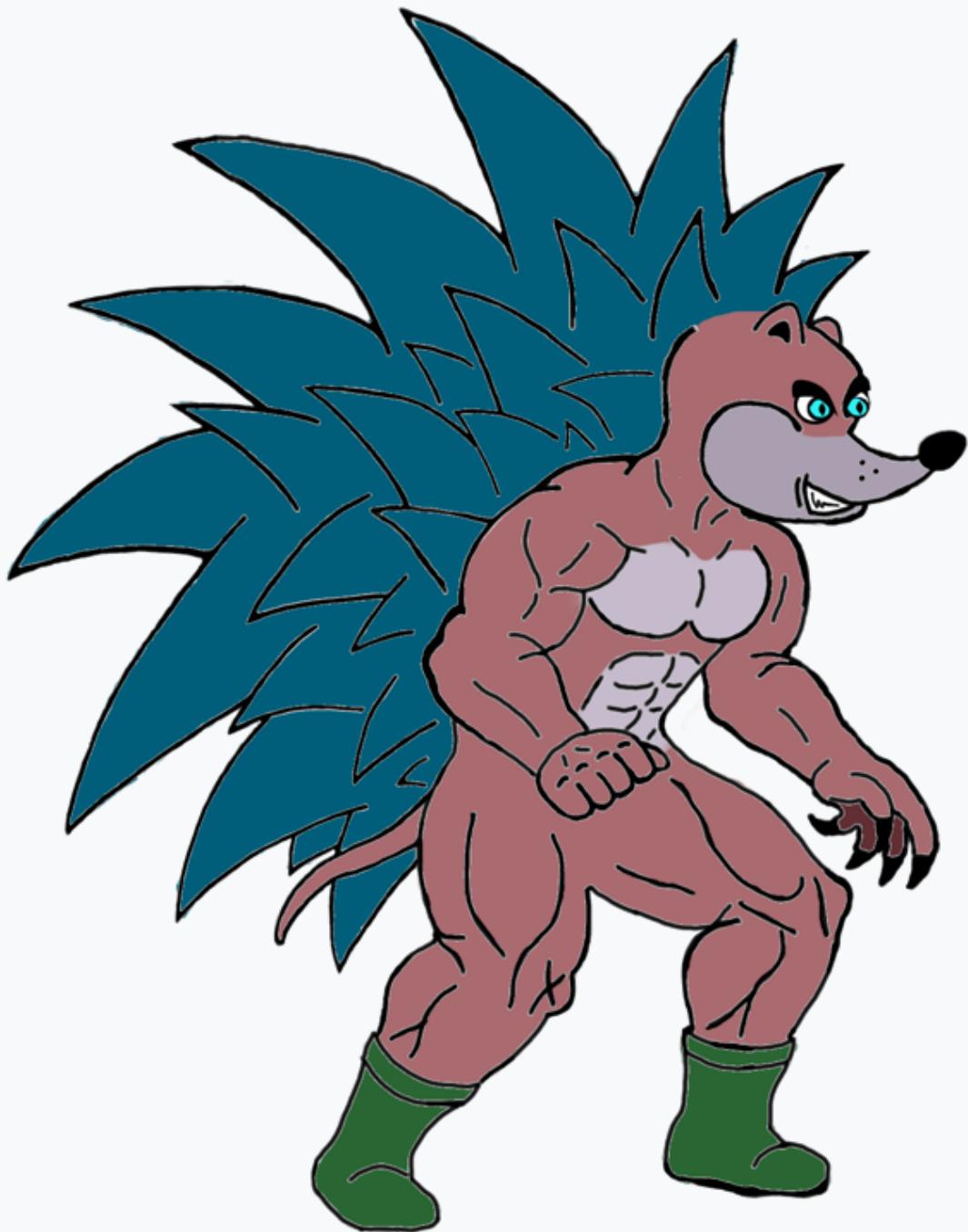
Анимация взаимодействия с объектом (на стене/на полу)

анимация толкания объектов

анимация поднимания и переноски предметов

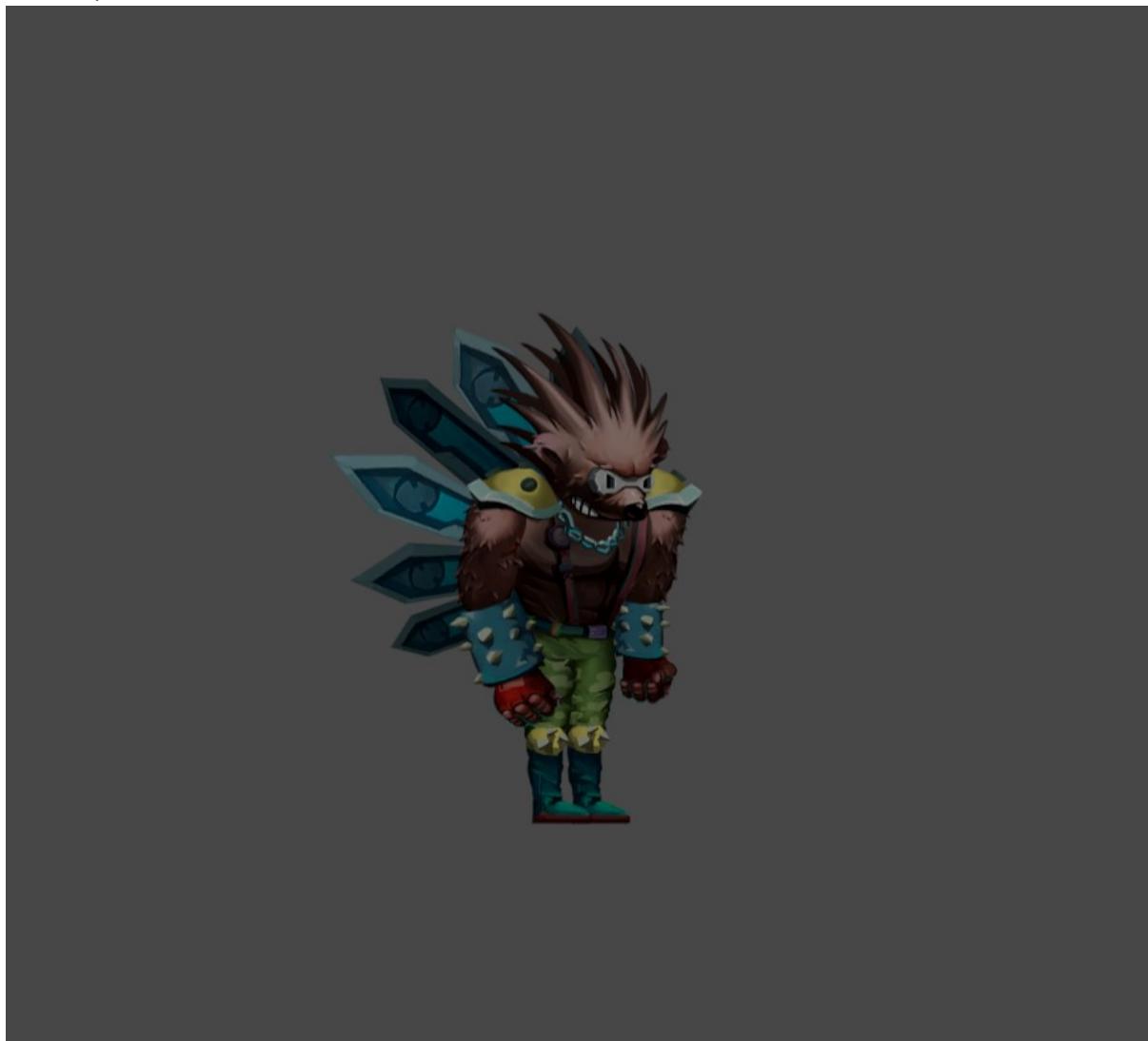
- Hudge (hedgehog)

Концепты ежа:





Ёж в игре:







Продукт генной мутации, суперсолдат. Бывший морской пехотинец, грубый брутальный. Аномально сильный, живучий, выносливый и тяжёлый. Способен выдерживать большие нагрузки и перегрузки. Слабо восприимчив к радиации. Видит в темноте. Толстая кожа и броня из игл делает его практически неуязвимым для легкого вооружения. Может ставить блок. Из-за этого значительно медленнее чем ящер. Слабо прыгает. Тяжелый, после приземления после прыжка есть небольшой кулдаун для следующего прыжка. Во время прыжка не может менять направление полета. Бьёт в основном руками. Не очень быстро ходит, но может ускоряться. Может поднимать и кидать тяжёлые предметы, может ломать ящики и другие объекты уровня, может выламывать двери и решетки, проламывать стены в некоторых местах. Может лазить по лестницам, но не может по решеткам и стенам. **Может резко встряхнуться и выстрелить иголками во всех направлениях, что убьет всех вокруг и нанесет небольшой урон самому ежу.** Техника ведения рукопашного боя построена на основе бокса и армейского рукопашного боя.

Референсы:

- Танк из L4D
- Дюк Нюкем
- Серьезный Сем
- Бейн
- Бибол и Рокстеди из черепашек ниндзя
- Соник на стериоидах
- Братья драконы из Double Dragon
- здоровый мужик из Streets Of Rage
- Скетч Тёрнер из Комикс Зоны

Удары:

- Прямой, быстрый, легкий удар кулаком левой рукой (джеб) - light punch
- Боковой, медленный, тяжелый, сильный удар кулаком (хук) - strong punch
- Удар локтем сверху вниз, тяжелый, сильный (сок саб) - strong elbow punch

- Быстрый удар коленом снизу вверх (као лой) - knee kick
- Сильный прямой удар ногой с подшагом (фронт кик) - strong kick
- Удар с разгона плечом, скручиваясь в клубок и выставляя вперёд иглы - самый мощный комбо удар, может ломать преграды - hull kick

Анимации:

- Анимация покоя
- Анимация шага (под нагрузкой)
- Анимация бега
- Анимация прыжка
- Анимация блока
- Анимация приседания
- Анимация смерти
- Анимация быстрого прямого удара рукой
- Анимация сильного бокового удара рукой
- Анимация сильного удара локтем
- Анимация очень сильного удара когтями
- Анимация быстрого удара коленом
- Анимация сильного прямого удара ногой
- Анимация взаимодействия с объектом (на полу)
- Анимация взаимодействия с объектом (на стене)
- Анимация удара плечом с разгона
- Анимация поднимания по лестнице
- Анимация покоя на лестнице
- Анимация толкания объектов
- Анимация поднимания и переноски предметов

Система боя:

Будут комбинации по 3 удара: легкий-легкий-тяжелый или легкий-легкий-локоть.

!!!КОМБИНАЦИИ НАЖАТИЯ КНОПОК ЕЩЕ НЕ ОКОНЧАТЕЛЬНЫ И ОБСУЖДАЮТСЯ!!!

1. Игрок нажимает кнопку удара рукой (X для xbox) и персонаж наносит легкий быстрый удар левой рукой. Снимает мало хп у противника, но быстрый и без кулдауна.
2. Игрок нажимает кнопку удара рукой (X для xbox) быстро 3 раза подряд и персонаж кидает 2 легких удара левой рукой и один сильный боковой удар правой рукой с размаха либо удар локтём.
3. Игрок зажимает кнопку удара рукой (X для xbox) на N секунд и отпускает - персонаж наносит сильный боковой удар правой рукой с размаха либо удар локтём. Снимает больше хп у противника, но бьётся медленнее. без кулдауна.
4. Игрок зажимает кнопку удара рукой (X для xbox) на N*2 секунд и отпускает - персонаж наносит сильный боковой супер удар когтями с размаху. Снимает много хп у противника и откидывает противника назад. есть кулдаун.
5. Игрок нажимает кнопку удара ногой (Y для xbox) и персонаж наносит короткий и достаточно быстрый удар коленом, который медленнее чем быстрый удар рукой, а по

скорости как сильный удар рукой и наносит немного больше урона. Откидывает противника назад. без кулдауна.

6. Игрок зажимает кнопку удара ногой (Y для xbox) на N секунд и отпускает - персонаж наносит сильный прямой удар ногой с подшагом. Снимает много хп у противника и откидывает противника назад. есть кулдаун.
7. Игрок зажимает кнопку удара рукой (X для xbox) на N1 секунд и дважды быстро нажимает кнопку движения вперед - персонаж наносит очень сильный удар с разгона плечом, выставив иглы вперед. снимает очень много хп у противника и откидывает противника назад. может ломать препятствия. есть кулдаун.

Схема взаимодействия анимаций:

Idle:

- Idle -> Random idle event (например за ухом почесал, или оглянулся по сторонам. будет происходить когда долго стоит в айdle)
- Idle -> Walk
- Idle -> Run
- Idle -> Jump
- Idle -> Punch (all types)
- Idle -> Kick (all types)
- Idle -> Move On Stairs
- Idle -> Grab
- Idle -> Interact

Run:

- Run -> Idle
- Run -> Punch (all types)
- Run -> Kick (all types)
- Run -> Jump

Концепты персонажей:



Новый концепт персонажа Ежа:



- Strike Cooldown

Кулдауны для ударов будут уменьшаться при употреблении аптечек/мутогена (от мутогена кулдаун будет падать практически до нуля и повышаться скорость и защиты), и увеличиваться после получения повреждений/в неблагоприятном окружении (атмосфера чужой планеты, токсичный уровень).

- Idle events

Во время айда, когда игрок долго не двигается, персонажи могут говорить рандомные фразы и делать рандомные движения\жесты. Это может быть связано с миссиями, или быть всякими отсылками, ломающими 4 стену. Например Ёж может делать отсылки к Сонику, сравнивая себя с ним, например: "Соник подкачался" и т.д. Также в айdle на них сверху может упасть капля воды или камень и тоже будет возглас.

- Level 1

- Flow

- Базовое обучение (0%)

- Пройтись вперед
 - Осмотреться, подобрать аптечку, энергощит
 - Открывать ящики, найти что-то еще полезное
 - Уровень уходит вверх нужно запрыгивать уступы
 - Препятствие в виде стены ящиков, которую нельзя перепрыгнуть
 - Ящер может обойти ее по сетке
 - Еж разрушить ящики
 - Лазить по разным уровням лаборатории
-
- Далее долгий коридор в котором расположено старое оборудование с которым можно взаимодействовать. Оно что-то пикирует при включении и выдает сюжетные катсцены-комиксы, которые объясняют сюжет, потом отключается. Всякие препятствия и преграды, описанные выше. Если пройти немного дальше, то сверху отвалится решетка. Которая упадет на голову герою (10%)
 - Ящер завернется от боли
 - Еж просто скажет "ауч"
-
- Железная боковая лестница на второй этаж лаборатории. Ящер быстро поднимается наверх, а под ежом ломаются ступеньки. Нужно пододвинуть железные ящики, чтобы залезть на второй этаж.
-
- На втором этаже опять длинный уровень с преградами и оборудованием, в конце герои видят перед собой дверь которая блокирует доступ к следующей комнате (20%)
 - Ящер может пролезть сквозь вентиляцию и открыть дверь из соседней комнаты управления
 - Ёж может проломить стенку в месте где она повреждена и пройти дальше. Переход на вторую сцену (Level 1. Stage 2. Through the catacombs).
-
- Level 1. Stage 2. Through the catacombs. Герои попадают в длинный коридор подземной лаборатории. Видно что люди в спешке покидали базу, отступали с боем, везде куча мусора, валяются ящики, оружие, трупы. Впереди видно баррикады и ловушки которые оставили люди когда отступали (30%).
 - Герои находят капсулу с мутагеном, которая усиливает их
 - Внешне немного видоизменяются. Открывается меню со скилами по виду напоминающее Level Up из Героев Меча И Магии 3. Предлагается 2 улучшения на выбор.
 - Здесь появляются первые турели. Героям нужно их отпиздить или обойти
 - Ящер может попытаться обходить их со спины при помощи решеток.
 - Еж подбирать ящики и бросать в них.
 - Появляются мины, которые нужно обходить/перепрыгивать/перелазить
 - Появляются летающие дроны и роботы защитники
 - Появляются сломанные двери, которые закрываются снизу вверх туда сюда и могут раздавить
-
- ... (40-80%)

- Герои доходят до центрального командного пункта лаборатории, объединяются с людьми, получают указания, новые таски и улучшения, и отключают системы защиты (которая теперь защищает нас) лаборатории (90%).
- Герои проходят по лаборатории с отключёнными системами защиты и выходят на поверхность Земли. Мощные двери лаборатории за ними закрываются и системы защиты снова включаются. Дальше предстоит зачистить Землю от пришельцев и захватить их космический корабли, чтобы отправиться на их родную планету (100%).

◦ Stage 1. Laboratory. Initializing protocol

Design

Большая подземная лаборатория. Выглядят заброшенной, много оборудования, компьютеры, криогенные камеры открыты, ящики с боеприпасами, аптечки и бронежилеты, ящики разрушаемые и не разрушаемые, железные ящики с чем-то внутри, бочки. Освещение тусклое от ламп которые мигают. На стенах решетки по которым можно лазить. Над ними вентиляционные решетки. Лаборатория несколько уровневая и из нескольких комнат. Есть лестницы по которым можно залезть на решетки и на другие этажи. Двери в комнату через которую идет проход на следующий уровень не работают. В стене над дверью вентиляционная решетка, через которую ящер может пролезть в комнату и перейти на следующий уровень, либо открыть дверь ежу при игре вдвоем. При игре за ежа - ёж находит тонкую стенку (показано материалом, трещины на стене) и проламывает её. При прохождении вдвоём даётся рандомно только 1 вариант выхода, чтобы игроки взаимодействовали.

Самый нижний этаж мрачной секретной подземной заброшенной лаборатории. Лампы мигают и еле светят на резервном питании. Все системы кроме резервной отключены, капсулы открыты. Уровень будет длинным и двухэтажным, чтобы игрок мог побегать и потратил достаточно времени на исследование. Цель уровня - 1) познакомить игрока с предысторией (путём взаимодействия с компьютерами и специальными предметами уровня, например аудиозаписями учёных, **референс Alien vs Predator**), 2) познакомить игрока с основными механиками и фичами персонажей, 3) найти выход и пройти дальше по сюжету. На уровне будут нерабочие двери и комната управления, в которую можно будет попасть со второго этажа 2 путями: через вентиляцию или пробив стену, и открыть дверь. На первом уровне будут присутствовать базовые препятствия чтобы обучить игрока: провалы в полу, трубы с раскалённым паром, трубы с капающей кислотой, свисающие электрические провода, электрические лужи, кислотные лужи, огромные вентиляционные турбины, стекла которые можно проламывать, ящики трёх типов (ломающиеся, двигающиеся, открывающиеся), бочки, лестницы могут ломаться под персонажами (в основном Ежом) и тогда нужно поддвигать ящики.

Первый этаж - технический и больше похож на склад. Там куча ящиков, бочек, разных бустеров (аптечки, броня, мутаген), оружия, всякое лабораторное оборудование, турбины, генераторы, КРИОГЕННЫЕ КАПСУЛЫ, компьютеры, трубы, вентиляционные шахты.

Второй этаж - лаборатория и офисы. Там куча компов, высокоточного лабораторного оборудования, тоже бустеры, вентиляция, есть отдельная комната для исследований, и комната управления, в которую нужно попасть, чтобы открыть проход на следующий уровень.

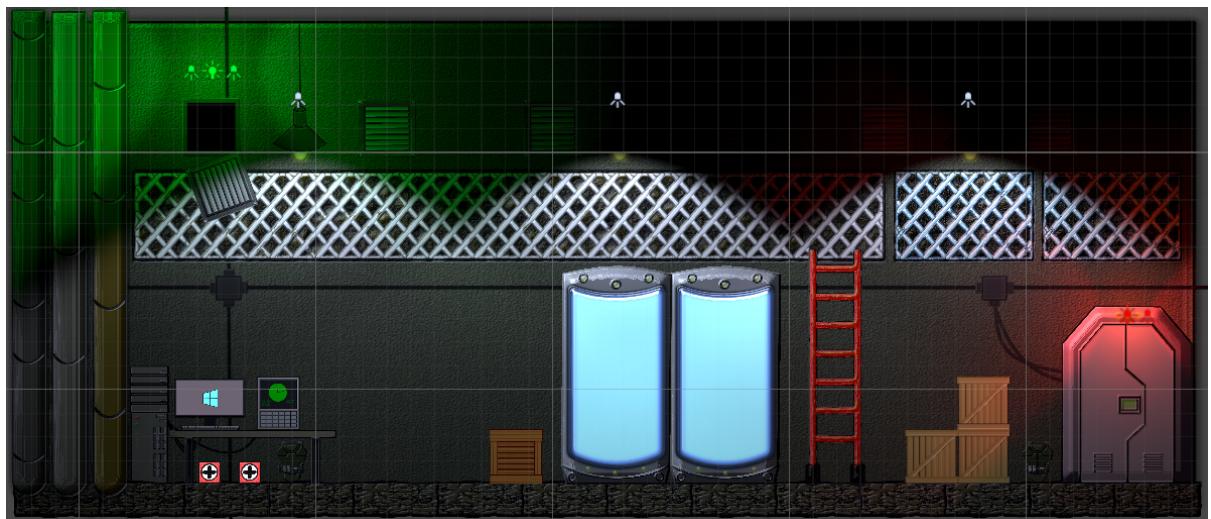
Art

Бекграунд: пол, стены лаборатории, трещины в стенах, окна в другие комнаты, двери, потолок, трубы, старые лампы как в стакере, столы, ящики, мебель, оборудование, электроника с которой нельзя взаимодействовать, капсулы, вентиляция.

Средний уровень: деревянные ящики, которые можно двигать и разрушать, деревянные\железные ящики которые можно только двигать и нельзя разрушать, железные ящики которые можно открывать, аптечки, броники (энергощиты), капсулы с мутагеном, лестницы и переходы, двери, сетка на стенах по которым можно ползать, вентиляционные решетки, вентиляционная шахта, электроника с которой можно взаимодействовать, вентиляторы-турбины, ступеньки которые могут поломаться, стены которые можно проломить, бочки которые можно двигать и которые могут взорваться от удара, двери которые можно открыть.

Прототипы 1-го уровня:







Scenario

- Common

На первом уровне первой сцены идет обучение геймплею и показываются основные игровые механики. Персонажи могут бегать по сцене, прыгать, приседать, разрушать и двигать деревянные ящики, двигать железные ящики и бочки, лазить по лестницам, подбирать предметы (аптечка, бронежилет), взаимодействовать с аппаратурой и читать сюжетные подсказки. Цель - исследовать сцену, обучиться, узнать о сюжете и выбраться из лаборатории - перейти на следующую сцену. Если игрок долго не может найти выход с уровня - то рандомно ящер выдает подсказку "посмотри, а что это там вверху", а ёж "возможно в этих ящиках есть что-то полезное". В каждом уровне в начале и/или в конце будет буферная зона, которая позволит ознакомиться с окружающим миром (не долго, примерно 10с). В это время будут происходить какие-то ивенты. Например на 1 сцене 1 левела может упасть решетка с вентиляционного люка, ёж может провалиться ногой в люк, под ежом может поломаться лестница.

- Lizard

Слабее чем ёж. Может ползать по решеткам. Бегает и бьёт быстрее. Может приседать. Может пролазить через вентиляцию.

- Hedgehog

Сильнее, больше хп и больше урон. Не может ползать по решеткам. Бегает медленнее. Может разбить железные ящики и достать от туда что-то. Может бросать железные и деревянные ящики.

Mechanics

На уровнях могут быть нейтральные существа, которые могут показывать направление и которых можно жрать. Они будут отличаться на разных уровнях и могут повлиять на персонажей.

Enemies

На самом первом уровне (Stage 1. Laboratory. Initializing protocol) не будет врагов. Весь уровень - буферная зона на которой можно осматриваться, знакомиться с миром, обучаться. Цель - найти выход, ознакомиться с сюжетом и механиками. Будут различные преграды и ловушки, описанные выше.

- Level 1

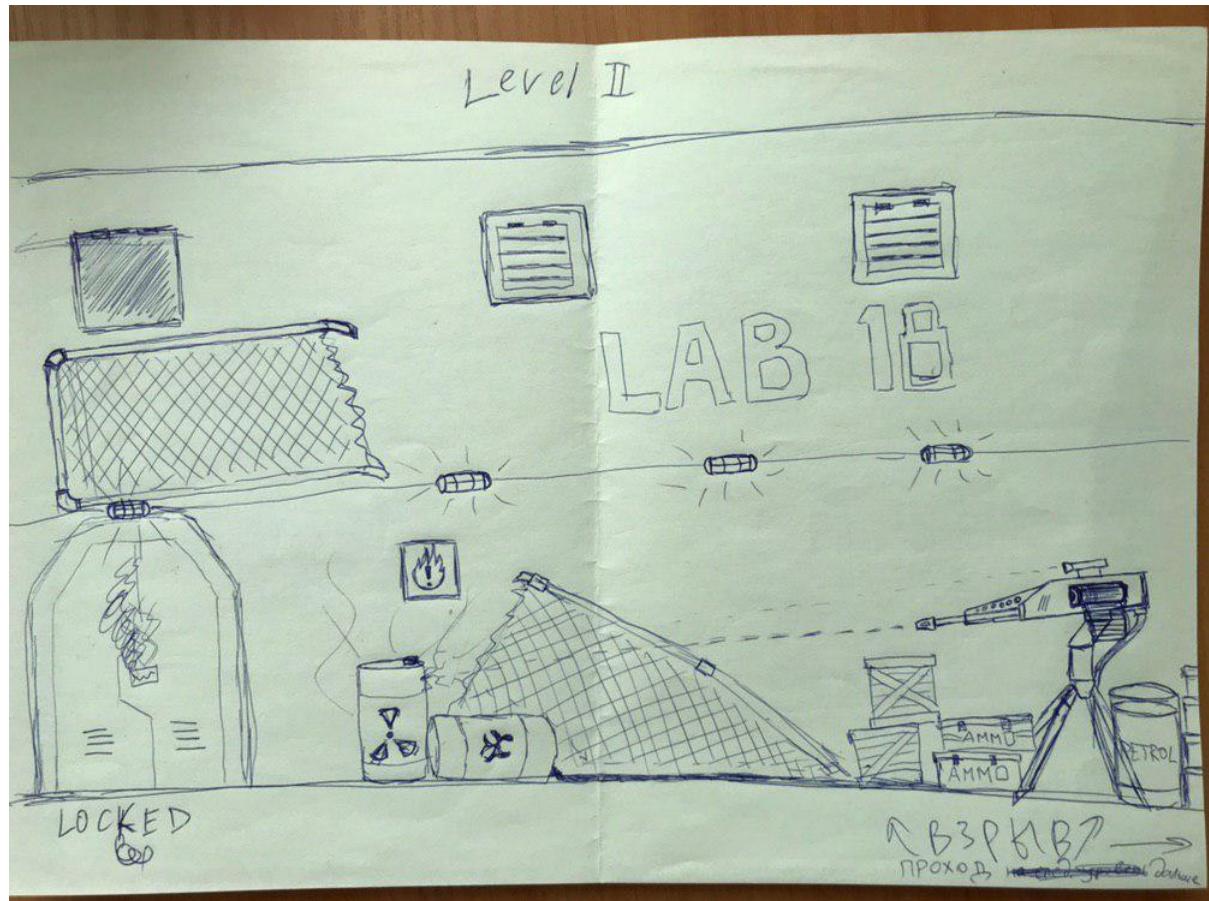
- Stage 2. Through the catacombs.

Design & Scenario

После выхода из первого уровня игрок оказался в огромном заброшенном тоннеле похожем на тоннель метро. Проход на второй уровень забаррикадирован ящиками и бочками. Его нужно разбить либо обойти. Когда игрок оказывается за баррикадами он идёт по тоннелю где ему попадаются тут и там трупы учёных и военных. Так же постоянно разные преграды-ловушки как и на первом уровне + добавляются новые: резко ездащие вертикальные и горизонтальные автоматические двери которые заклинили и могут раздавить. на трупах учёных и военных игрок может найти аудиодневники которые будут продолжать рассказывать сюжет с помощью комикса. через некоторое время игрок находит капсулы с мутагеном и прокачивается, а затем появляются первые турели. сначала появляются турели первого уровня ровня, потом второго. они могут быть на полу и на потолке. их можно вырубить либо напрямую, либо кинуть ящик (ёж), либо обойти поверху, если это турель первого левела, либо подорвать с помощью бочки, либо вырубить питание. дальше появляются дроны которые ездят туда сюда и бьют током. плюс остаются все ловушки что были раньше + баррикады. уровень уходит вверх, постоянно поднимаемся по лестницам выше и выше. история раскрывается постепенно. в самом конце месяца уровня нам показывается катсцена комиксом о том, как пришелец с внешнего мира

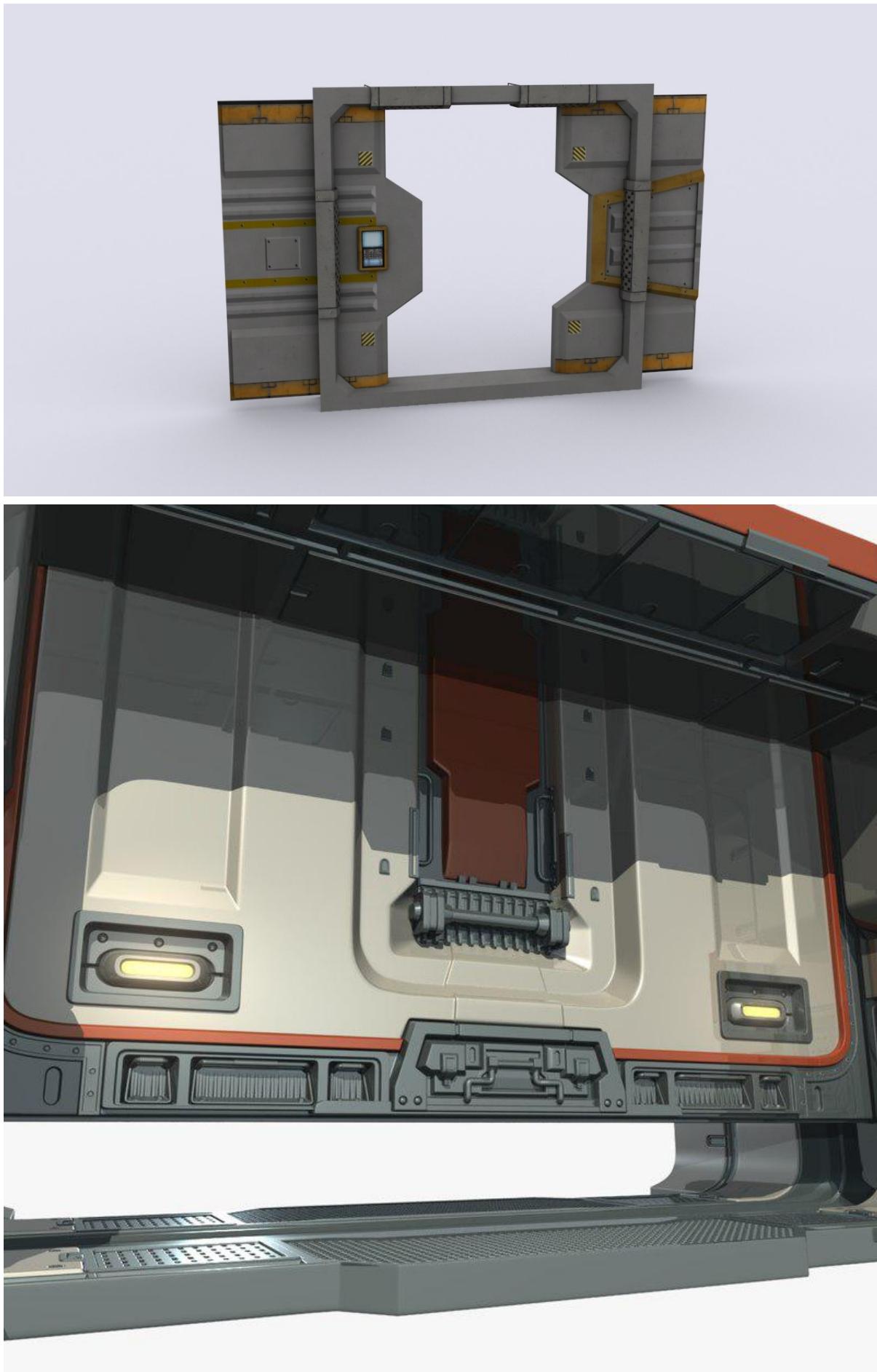
прорвался в коридор и убил военных, а несколько ученых забежало центральный пункт управления лабораторией и закрылось там. Катсцена завершается, мы остаёмся в тупике перед закрытыми командным пунктом из которого через стекло выглядывают ученые. нам даётся пару бустеров с трупов военных - и появляется первый типа босс - базовый не сильный пришелец. когда мы его убиваем - люди открывают вход в командный пункт, второй уровень завершается, мы проходим дальше.

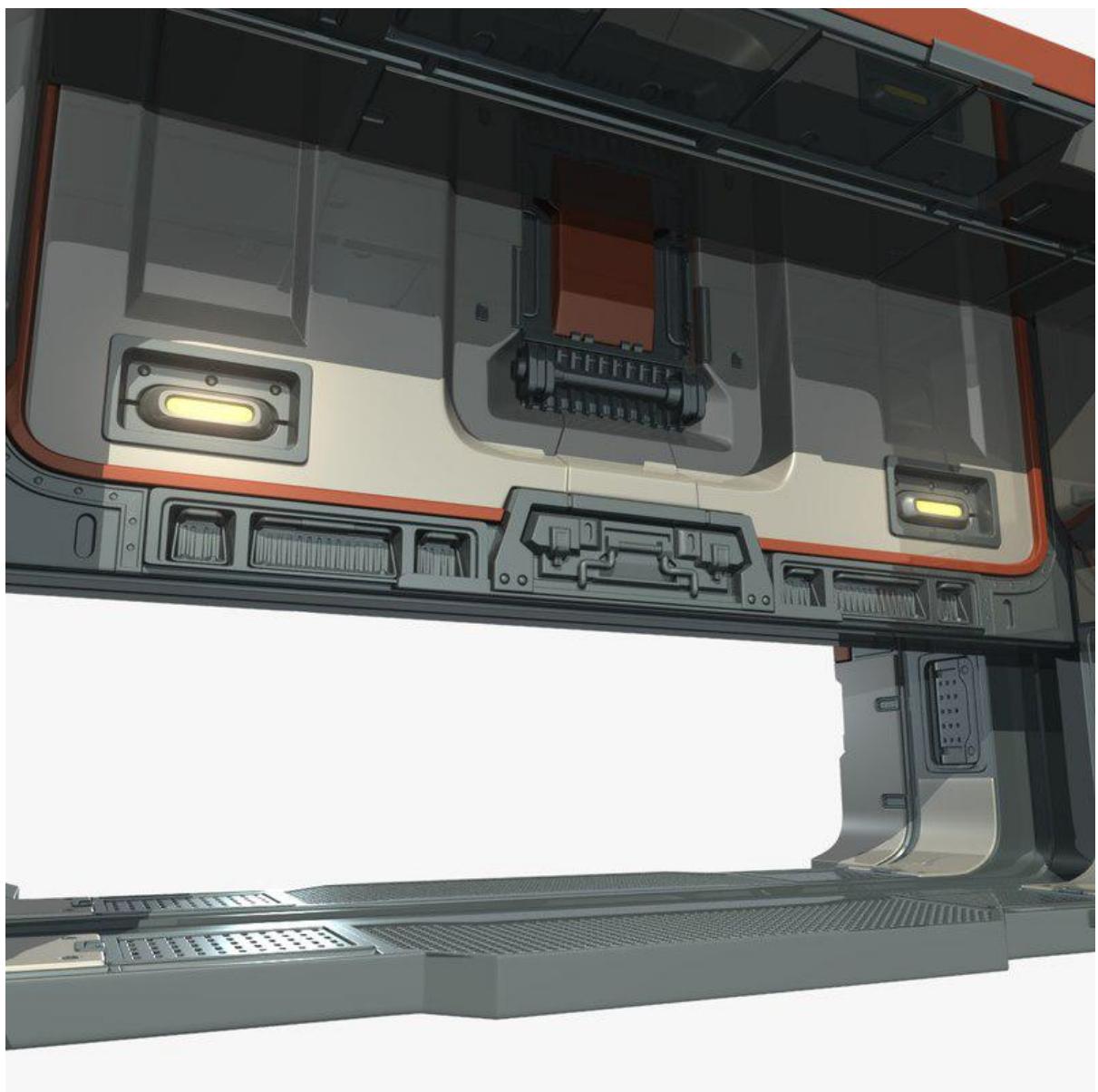
Прототип 2-го уровня:



Art

Концепты дверей в лаборатории и дверей ловушек, которые будут работать по принципу прессов в Боевых Жабах:









Scenario

Mechanics

Enemies