**RoboShooter**

**Концепт-документ**

# Введение

Игра представляет собой шутер от первого лица. Врагами являются роботы. Дизайн роботов будет разработан в редакторе. Робот представляет собой что -то похожее на далеков (Доктор Кто), так как подобную форму легко анимировать. В игре будет реализовать несколько небольших уровней, каждый из которых будет содержать какую-то новую концепцию – какой-то будет по большей части посвящен платформингу, какой-то врагам. Также в игре будет pvp мультиплеер на 2 игроков.

# Сюжет

\**Сюжет банальный и клишированный, но это же в конце концов игра, создаваемая для обучения, так зачем он тут вообще?*

В 2050 году, после того, как Google представил первую систему сильного ИИ, ее начали использовать везде. В результате некорректной работы нейронной сети, общий сверхразум решил, что стоит поработить людей и сделать их рабами, что он успешно осуществил.

После 20 лет такого режима, сопротивление посылает главного героя остановить сверхразум. Во время игры происходит постоянный диалог между ГГ и координатором сопротивления (ГГ – мужчина, координатор – женщина). Пробираясь сквозь полчища роботов и опасные ловушки, ГГ находит сверхразум, но тот сообщает ему, что никакого сопротивления нет, что он все подстроил и, вообще, ГГ – робот, который должен подчиняться. Однако ГГ отказывается, убивает сверхразум (финальный босс) и люди освобождаются от рабства.

# Геймплей

Передвижение ГГ довольно обычное без каких-либо фишек. Возможно, на платформенном уровне будет доступен двойной прыжок, также, желательно, чтобы сила прыжка зависела от степени нажатия. Бега нет. У ГГ 5 жизней, попадание пули врага отбирает жизнь, экран ненадолго становится красным. Патронов также ограниченное количество. По уровням разбросаны аптечки и патроны. Перезарядка работает стандартно. Из оружия – только пистолет (при достатке времени – будет предпринята попытка добавить автомат – возможно, даже руку менять сильно не придется)

Первый уровень – это демка игры, здесь должно быть минимум всего.

Второй уровень – чисто плаформинг, даже пистолет отберем.

Третий уровень – полчища врагов, Serius Sam Style.

Остальные уровни будут добавляться по мере разработки.

Врагов, как минимум 2 вида – статические и подвижные. Первые просто стоят на месте и, когда ГГ оказывается в зоне видимости, начинают вести огонь. Вторые обладают некоторым ИИ, когда они не видят ГГ, они патрулируют местность, когда они его замечают, начинают сближение и атаку (возможны вариации в ИИ). По возможности будут добавлены летающие враги и враги, которых можно убивать в стелсе (некий выключатель у них сзади).

# Визуальный дизайн и звук

Дизайн максимально прост – насколько, насколько получиться сделать. Из 3D-моделей вручную создаются только модели врагов – все окружение – это либо примитивы, либо скаченные модели. Враги (и сам ГГ) – это далекоподобные роботы, в правой руке располагается пистолет, рука проваливается в тело и двигается по вертикали. Из анимации – только анимация нажатия на спуск и перезарядка, причем второе – это просто поднятие ствола вверх, а затем автоматически передергивающийся затвор. Цвет – сильно вариативный. В мультиплеере игроки могут быть разных цветов.

Что касается окружения – здесь заранее определений нет, будет создаваться по мере возможности. Основные локации – крытое железное помещение со всякими обломками и ящиками + спрайтовые картины на стенах со всем попало – бесконечное пространство для отсылок. Если получится, то можно сделать и лес и пустыню и пещеру с лавой.

Что касается звуков. Минимум звуков добавлен будет – это выстрелы, взрывы, перезарядка. Музыка используется самая разная в зависимости от уровня – на платформинге – это электроника, при куче врагов – рок.

Озвучка присутствует. Весь голос записывается с помощью современных генераторов голоса. Игрок будет думать, что это просто от нехватки ресурсов, черт с ним, но в конце, когда будет выяснено, что ГГ – это робот, все встанет на свои места.

# Мультиплеер

Помимо основной кампании, в игре есть мультиплеер. Он на двух человек, заходит первый, ждет второго, заходит второй, начинается игра. На карте возрождаются двое противников, у каждого по 5 жизней, кто убьет противника первым, топ победил в раунде – игра до 5 побед. Возможны вариации карт.

# Контакты

Разработчик: Максим Спирихин

Почта: max.spirihin@gmail.com

Репозиторий игры на GitHub: [https://github.com/MaxSpirihin/RoboShooter](https://github.com/MaxSpirihin/The-Circle-World)