A-PAW-calypse

Похоже на : Hollow Knight

Сюжет : заброшенном мире, охваченном неизвестной инфекцией, поразившей все живое, пробуждается КОТ — загадочное существо с иммунитетом к возникшей заразе. Она не знает кто или что она и какая у нее миссия в этом мире, потому просто исследует разрушенный город, где остатки цивилизации переплетены с растениями, зараженными инопланетными спорами. Во время странствий КОТ встречает выживших, просящих о помощи в борьбе с инфекцией, и вскоре понимает, что эта инфекция трансформирует жителей в жутких существ, подчиняющихся воле загадочного паразита.

Приближаясь к источнику инфекции, КОТ обнаруживает, что эта болезнь — результат пробуждения ото сна некого древнего организма.

В финальной битве КОТ сталкивается с паразитом, который оказывается древним разумным существом, отчаянно пытающимся сохранить свою экосистему. Однако КОТ не видит возможности для компромисса. В её глазах паразит — источник всех бед, и единственный способ спасти мир — уничтожить его.

Используя все свои новообретенные способности, КОТ наносит паразиту смертельный удар. Паразит погибает, и вместе с ним начинает стремительно угасать вся экосистема, построенная вокруг инфекции. Растения, зараженные инопланетными спорами, начинают увядать, разрушая остатки разрушенного мира. Вскоре природа полностью умирает, и тишина поглощает когда-то живой, хоть и деформированный, пейзаж.

Оставшись одна в мертвом мире, КОТ понимает, что ее предназначение было исполнено, а этот мир теперь — пустыня без надежды на возрождение.

S - Игра в жанре метроидвания с акцентом на сюжет

M - Прохождение игры займет 25 часов

A - Быть номинированы на Gamescom

R - (актуальности кошедевочек неоспорима)

T - Время разработки будет выбрано позже

**Задачи:**

Игра – Совокупность мира и как будет выбирать путь игры чтобы достичь цель команды получения концовки .

Локации – Постапокалиптический мутационный мир с разными погодными условиями.

Сюжет- Всепоглощающая история обо всём.

Основной сюжет-полноценная история, которую рассказала сценариста

Доп-Сюжет- Какие то побочные задание, которые продвигают вселенную

Сущности – Класс который будет основополагающей частью для мобов и Главный герой .

Главный герой – персонаж, за которого будет играть Игрок который будет с использовать способности в битве или для собирания предметов. Будет экипировка которой можно будет улучшить или сделать так чтобы она не подвела в моменты игры .

Прогрессия – Система улучшения персонажа.

Мобы – отходящая от сущности система ИИ, которая будет сражаться с ГГ.

Логика мобов – будем прописывать логику поведения мобов, их радиус агра,Ю способности, боевку и т.д.

Передвижение – способность Главный герой и мобов ходить.

Способности, у мобов, у боссов и у Главный герой будут разные способности, кстати, Главный герой будет лутать способности с боссов.

Боёвка – Способ сражения, оружия, и т.п.

Документация – Способ вести записи, касательно разработок, затрат и иных частей касательно разработки.

Пользовательская документация – Документация касательно систем управления персонажем, для пользователя понятным и доступным языком(ну кнч не только управление, но и разные фишки, секретики и т.п.)

Техническая документация – Документация завязанная на технической части разработки.

Тестирование – способ и проверка использования механик игры.

Автотесты- Автоматическая проверка объектов без участия разработчика и функций выполнения условий получения .

Ручное – Проверка на личном примеры и попытка найти все возможные ошибки на реальном пользовательском опыте.