**Reactive Steel**

Концепт-документ

1. Введение

На дворе был 2192 год. В главе Робототехнического прогресса была одна единственная компания “X2”. Которая создала роботов способных искоренить физический труд из жизни человека,

а также занималась созданием киборгов способных самостоятельно вести военные действия, такие киборги хорошо проявили себя во многих конфликтных точках по всему миру, за исключением одного события, произошедшего годом ранее:

Трое молодых парней, которые в странном виде появились в банке. Были замечены патрульной

Машиной (в которой находился один офицер и новая разработка компании”X2”, а именно киборг-полицейский”P-1007”), молодые люди так же заметили машину после чего попытались скрыться, машина патрульной службы двинулась в погоню, во время погони офицерам удалось загнать парней в угол, после чего трое парней достали оружие, и направили его на офицеров, полицейские попросили убрать оружие после чего последовал резкий отказ со стороны молодых людей и выстрел одного из участников, пуля попала в “P-1007”, в ходе расследования не было понятно был ли это намеренный выстрел в полицейского, или случайное попадание, после этого парни выбросили оружие, и в этот же момент был произведен выстрел киборгом, который попал в плече одному из парней, от другого офицера последовала активация протокола 032.21(каждому офицеру сопровождающему киборгов серии P, выдается электромагнитная винтовка EMS – 08D для уничтожения киборга, при условии нарушения приказа)

1. Жанр и Аудитория

Игра “Reactive Steel” относиться к жанрам ”Шутер от первого лица” (жанр компьютерных игр, в которых игровой процесс основывается на сражениях с использованием огнестрельного или любого другого оружия с видом от первого лица), “Кооперативная игра”(режим в компьютерных играх, в котором два игрока и более сотрудничают друг с другом, совместно решая какие-либо задачи) разрабатывается только в версии для РС.

Игра ориентирована на широкую аудиторию, игра не будет содержать ограничивающий контент, дополнительная привлекательность для людей не имеющих мощный PC и людей ищущих новые подходы в жанре

“Шутер от первого лица”, а также для интересующихся постапокалипсисом

1. Основные особенности игры

Ключевые особенности игры:

* Постапокалиптический темный мир
* Каждый класс персонажей имеет свои игровые особенности(снайпер, стрелок, наемник)
* Навыки будут позволять кардинально изменить игровой процесс(стрелок с навыком который позволит стрелять без штрафов со снайперской винтовки)
* Модификации на оружия(которые могут из снайперской винтовки сделать автоматическое оружие)

1. Описание игры

совместное или сольное прохождение уровней  
путем выполнения определенных заданий ,применения тактических возможностей своего класса  
и комбинируя их со своей командой  
основной способ получения ресурса ,опыта и нового оружия в игре является уничтожения различных врагов.  
У каждого игрока ограничен инвентарь  
игроку придется принимать решения  
что он хочет оставить себе  
а что ему без надобности  
доставить свои ресурсы на базу можно двумя способами  
можно передать весь добытый лут с помощью вертолета(вертолет будет вызываться при использовании сигнального пистолета  
после выполнения миссии весь инвентарь будет сохраняться

5.Пример геймплея

Вид игры – от первого лица, 3D ландшафт ,плоский интерфейс пользователя, управления на мишке и клавиатуре

Интерфейс функционально привычен и стандартен для жанра “Шутер от первого лица”

Стиль юнитов военно-фантастический  
Cтиль объектов на карте постапокалиптический

Стиль графики лоу-поли вписывающийся в сеттинг и подчеркивающий атмосферу постапокалипсиса

Пример геймплея:

Общая цель миссии – добыть данные из подземной лаборатории.

Начальные условия: стартовая позиция игрока(ов) за городом

Задание: разведать город на наличие выживших.

Игроки начинают двигаться в сторону города, после прихода в город игроки начинают осматривать здания(в одном из зданий находится аудиокассета(на кассете записана информация о произошедших событиях)) после прослушивания кассеты, глава отряда объясняет сказанное в кассете и выносит вердикт, что надо быть готовым ко всему

Доп.задание(необязательно для выполнения, но влияет на полученные очки навыка в конце миссии): найти дополнительную информацию о случившемся в городе

Игроки направляются в другие здания в поисках дополнительной информации(Миссия может быть завершена раньше если игроки уже побывали в других зданиях и все нашли)

Задание: дальше продвигаться к лаборатории.

Игроки направляются в лабораторию, по дороге игроки встречают пару роботов(у игрока появляется выбор они могут открыть огнь с дистанции или подойти к ним поближе) начинается перестрелка игроки под штурмом роботов пытаются пройти через укрытия, параллельно отстреливаясь под динамичную музыку, после прибытия к зданию лаборатории штурм стихает   
  
Задания: открыть ворота с помощью Устройства взлома

Один из игроков ставит на панель открытия ворот Устройство взлома, после установки

Срабатывает сигнализация и на игроков нападают два охранных робота(имеют большое здоровье и броню) они попытаются уничтожить Устройство взлома, игроки должны будут уничтожить роботов и защитить устройство после открытия ворот игроки проходят внутрь подземного комплекса

Доп.задание: уничтожить роботов охранников()

Задания: собрать любые информационные носители

Игроки в течении 40 секунд собирают

После истечения 40 секунд начинается штурм и у игроков появляется выбор скрыться из подземного комплекса или добывать данные с боем без особых укрытий и в узких пространствах.

6.Сравнение и особенности позиционирования

Игра «Reactive Steel» имеет, с одной стороны, некоторые оригинальные решения в жанре, но в то же время концепция игры использует следующие лучшие свойства выбранных образцов:

* PayDay
* Tom Clancy's The Division

