|  |
| --- |
| **logo-firm-red-blue** |
| Логотип игры |
| **UNTOPIA** |
| **Концепт-документ** |

## Введение

В 2027 году практически полностью прекратилась рождаемость, вследствие чего популяция человечества неостановимо сокращалась. К 2056 населения Земли составляло всего 1 200 000 000 человек.

Большая часть человечество переселилось в восточные части Евразий из-за обильных ресурсов тайги и Сибири. Были уничтожены гос. структуры, появилось безнаказанность, а следовательно анархия. Позже образовалось несколько фракций.

Главному герои придётся выживать в этих суровых условиях.

## Жанр и аудитория

Игра не использует торговые марки или другу собственность, подлежащую лицензированию. Игра «Untopia» относится к жанру выживания (Survival) c элементами песочницы в изометрической проекции и элементами RPG, разрабатывается только в версии для РС.

Игра ориентирована на широкую аудиторию, содержит ограничивающий контент, минимальный возраст игрока – 16 лет. Ориентирована на любителей реалистичного геймплея.

Игра не использует торговые марки или другу собственность, подлежащую лицензированию.

## Основные особенности игры

Ключевые особенности игры:

* Захватывающая атмосфера. Возможность почувствовать себя в мире пост апокалипсиса.
* Персонаж имеет потребности: вода, еда, отдых, страх, температура, влажность.
* “Живой” мир: Случайная встреча с бандитами или одиночкой нуждающимся в помощи.
* Не имеет логического конца, игрок сам решает когда закончить.

Игра пригодна для издания на западном рынке.

## Описание игры

Основная задача игрока –выжить, проходя через сложности игрового мира. Придётся Построение дизайна уровней основано на выполнении мини-миссий и постоянно ставит задачу принятия решений о способе прохождения того или иного участка. Игрок формирует свою «армию» грамотным подбором необходимого количества юнитов в условиях ограниченности ресурсами.

Игровой процесс заключается в управлении персонажем для поиска припасов, исследований территорий, выполнении заданий от npc, борьбы с вражескими фракциями.

Препятствиями на пути игрока выступают:

* Потребности персонажа: еда, вода, отдых, температура, влажность.
* Вражеские npc, препятствующие и охотившиеся за игроком.
* Погодные условия, дождь может намочить вашу одежду и вы заболеете.

Боевая система реализовано на прицеливание курсором на врага и выстреле или ударе, игрок может промахнутся с определённым шансом, который будет уменьшатся при использовании этого вида оружия. Игрок сможет прятаться за укрытиями. Так как игра выполнена в изометрическом виде от 3 лица, игрок не сможет видит ту территорию, которую не ведет игровой персонаж.

Процесс сбора ресурсов заключается в проверки здании на наличие предметов. Предметы будут лежать в предметах мебели, сейфах, ящиках которые игрок должен будет открыть и переложить предметы в инвентарь. Каждый предмет имеет свои размер и вес, если игрок будет идти медленно, сможет надорвать спину.

В игре присутствует крафтинг. Игрок сможет узнавать о новых рецептов из литературы(это занимает время) или из чертежей(предмет изучается мгновенно), которые игрок сможет купить у npc.

При смерти персонажа вы сможете возродится (если не играете в режим без возрождений). Но он не будет иметь своих ресурсов, за ними придётся идти к месту смерти.

## Пример геймплея

Интерфейс во время игрового процесса практически отсутствует, игрок сможет посмотреть состояние персонажа, количество патрон или медикаментов только открыв инвентарь.

Общий стиль графики реалистичный передаюший атмосферу заброшеных мест.

Пример геймплея:

Перед игроком стоит задача обыскать дом и забрать полезные предметы

Игрок имеет оружие, боеприпасы и медикаменты

Персонаж заходит в здания осматривая первую комнату, подходит к ящикам и заберает ценные предметы, затем проходит в следующие комнаты. В одной из комнат игрок встречает бандита и открывает по нему огонь, бандит был убит, но персонаж был ранен. Игрок обрабатывает и перевязывает рану. После чего забирает ресурсы у бандита. И заканчивает осмотр дома и выходит из него. Отправляется к торговцу для продажи найденных ценных вещей.

## Сравнение и особенности позиционирования

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

* «Escape from tarkov» – менеджмент инвентаря
* «Project zomboid» – общий стиль графики
* «Fallout» - система торговли схожа с серией
* «Terraria» - некоторые элементы геймплея схожи

## Платформа

Разработка игры для иных платформ кроме PC Windows не планируется.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Требования | Минимальные | Рекомендуемые |
| Процессор |  |  |
| ОЗУ |  |  |
| Видео карта |  | |

## Стек технологий

Игра написана на Unity