|  |
| --- |
| **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 другую 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 другую собственность, подлежащую лицензированию.

## Основные особенности игры

Ключевые особенности игры:

* Захватывающая атмосфера. Возможность почувствовать себя в мире постапокалипсиса.
* 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. Построение дизайна уровней основано на выполнении мини-миссий и постоянно ставит задачу принятия решений о способе прохождения того или иного участка.

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 развитию и охотящиеся за игроком.
* Погодные условия: дождь может намочит 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 некоторых видов оружия или при повышении навыка стрельбы. Игрок может прятаться за укрытиями. Так как игра выполнена в изометрическом виде от 3 лица, игрок не сможет видит ту территорию, которую не видит 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, и если сумка (инвентарь) будет переполнена, то персонаж может надорвать спину.

В игре присутствует крафтинг. Игрок сможет узнавать о новых рецептах 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 режиме без возрождений). Но ресурсы не будут сохраняться, 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, передающий атмосферу заброшенных 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 забирает 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