

# Концепт документ

**Gunsmith WWI** (рабочее название)

Платформа: PC

Жанр: Roguelite, симулятор

Движок: Unity

Реализация: Steam, VK Play

## Краткое описание

Вы оружейник времен Первой мировой войны, который занимается починкой вооружения прямо на поле боя. Для того, чтобы достичь успеха на отдельных частях фронта, на которых вы находитесь, необходимо проводить ремонт быстро и качественно.

При этом ваши решения и эффективность будут напрямую влиять на исход сражений. Дать больше оружия своим товарищам и увеличить шансы на успех наступления или оставить его себе, чтобы повысить вероятность пережить будущий бой? Первая мировая война - одна из самых ужасных войн в истории человечества, и это отразится даже на оружейнике, который почти все время находится в окопе: вовремя надевайте маску, чтобы не погибнуть от ядовитого газа и следите за обстрелами артиллерии, чтобы успеть закончить работу и не погибнуть.

# Целевая аудитория

**Возраст:** 18-24

**Пол:** мужчины

**Место проживания:** глобальный охват

Основные страны:

- США
- Россия
- Китай
- Великобритания

**Игровые предпочтения:**

- Любители реиграбельных проектов
- Любители шутеров с глубокой модификацией оружия
- Любители исторического военного сеттинга
- Любители “залипательных” проектов (Vampire Survivors, Papers Please)

**Интересы и хобби:**

- Оружейные энтузиасты
- История
- Литература и фильмы об истории (в том числе военные)

**Мотивации и ожидания:**

- Получить достаточно детальный симулятор сборки/разборки оружия, при этом получить не слишком сложный базовый геймплей, в котором можно быстро разобраться
- Почувствовать атмосферу одной из самых страшных войн в истории человечества, посмотреть на нее глазами простого солдата
- Получить “залипательный” геймплей, который затянет на много раундов

**Проблемы и потребности:**

- Малое количество игрового контента для оружейных энтузиастов
- Сложные условия для занятия своим хобби (оружейным энтузиазмом)
- Малое количество игр про Первую мировую войну
- Отсутствие тайм киллера, который соответствует интересам
- Отсутствие игр про глубокую модификацию оружия с невысоким напряжением

# Референсы

## 1. Papers, please

- Базовый игровой цикл: отрезок активного основного геймплея -> окончание игрового дня -> распределение ресурсов, подведение итогов дня -> отрезок активного основного геймплея и т. д.
- Нарративные элементы
- Использование инструкций в рамках основного геймплея



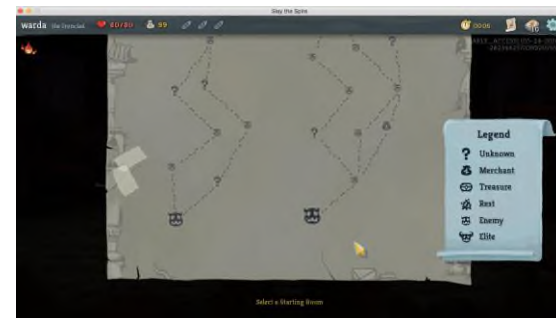
## 2. Vampire Survivors

- Метапрогрессия - разблокировка элементов геймплея с каждым новым раном, покупка улучшений между ранами, улучшения персонажа между ранами



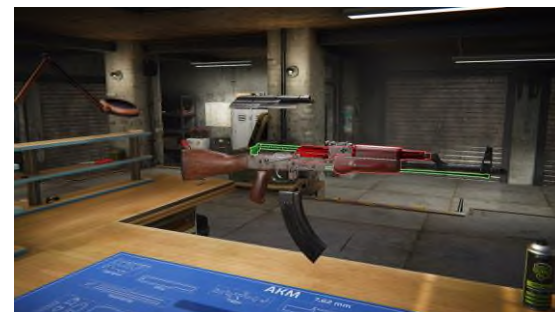
## 3. Slay the Spire

- Roguelike-механика, выбор следующего этапа рана, который будет отличаться теми или иными модификаторами
- Прогрессия в рамках рана



## 4. Gunsmith Simulator

- Кор-механика сборки и разборки оружия, однако ее упрощенная версия



## 5. Verdun

- Основной референс визуального стиля



## Геймплей

### Цели

Пройти ран до конца и получить одну из концовок, улучшая навыки персонажа и условия рана.

### игры:

### Игровые механики:

- Сборка, разборка и починка оружия
- Изучение оружия
- Улучшение навыков персонажа в рамках рана
- Распределение ресурсов после каждого отрезка (дня) рана
- Метапрогрессия с глобальным развитием персонажа
- Выбор развилок в рамках рана
- Различные опасности, за которым нужны следить во время игры

### Уникальные особенности геймплея:

Уникальная механика ухода за оружием, в рамках которой сбалансирована сложность и детализация (реалистичность), в комбинации с набором roguelike-механик.

### Эмоциональная составляющая:

- Ощущение постоянной опасности держит игрока в тонусе и способствует погружению в атмосферу одной из самых страшных войн в истории человечества
- Многоступенчатая система прокачки заставляет ощущать приятное чувство прогресса
- Основной геймплей по уходу за оружием вызывает приятное чувство завершенности и хорошо сделанной работы
- В сложных эпизодах, когда скорость и реакция важны, игрок испытывает адреналин

## **Система взаимодействия игрока с игровым миром**

### **Механики:**

- Уход за оружием - игрок раз разом решает разные небольшие головоломки, главными критериями которых являются правильное решение и скорость
- Распределение ресурсов (оружия) - в конце каждого игрового дня игрок решает, куда пойдет оружие, над которым он работал. Распределение его по разным частям фронта повлияет на итоговый результат рана и концовку.
- Выбор развилок - игрок может выбирать конкретные участки фронта в рамках рана. Это влияет на концовку и сложность каждого отдельного игрового дня.
- Улучшение навыков в рамках рана - игрок способен улучшать персонажа и его навыки в рамках рана, что упростит его прохождение. Подбор наилучшей комбинации навыков - одна из основных задач игрока.
- Метапрогрессия - глобальное улучшение навыков игрока, которое не пропадает между ранами. Облегчает прохождение и открывает новый контент.

### **Уникальные возможности игрока**

#### **Влияние на нарративную составляющую:**

- Решения игрока в рамках рана влияют на его концовку. И это влияние заключается не только в достижении победы или поражения, а также и на концовку рана в случае победы.

#### **Приятная и разнообразная прогрессия:**

- Игрок сможет строить самые разнообразные билды в рамках как глобальной так и локальной системы прогрессии, улучшать отдельные навыки и выстраивать свой игровой процесс как ему хочется.

#### **Разные способы решения поставленных задач:**

- У игрока будет небольшая свобода действий в рамках основной механики ухода за оружием. Он может заниматься частичной починкой для экономии ресурсов и времени, или делать работу полностью, что будет дорого стоить. Оба подхода не являются идеальными и будут иметь свои плюсы и минусы.

### **Интерактивность и реактивность**

- **Интерактивность рана** - почти всегда игрок сможет выбрать подход в прохождении отдельного рана, для этого у него есть инструменты в рамках основного геймплея, а также большое количество свободы при прокачке и выборе пути.
- **Реакция мира** - условия будут меняться в зависимости от выбора и успешности игрока. Раны будут становиться сложнее, если игрок выберет неподходящий набор навыков или слишком опасную развилку, а также если он будет не успешен в рамках основного геймплея. В случае же успешности игрока, мир будет вознаграждать его различными бонусами.

## USP

У проекта нет прямых конкурентов, однако есть игры, похожие сеттингом или кор-механикой. Этими проектами являются:

- Gunsmith Simulator (кор-механика)
- Verdun (сеттинг)
- Papers, please (игровой цикл)
- Slay the Spire (прогрессия)

Конкурентом в данном случае можно считать Gunsmith Simulator, однако уже в кор-механике у проекта Gunsmith WWI есть преимущество. В Gunsmith кор-механика упрощена в угоду более массовому игроку, но при этом без сильной потери в детализации процесса, что важно для хардкорных фанатов оружия.

**USP на фоне Gunsmith Simulator и подобных игр:**  
Уникальная комбинация механики ухода за оружием и набора roguelike-механик, которая дает челленжу игроку, и не делает работу с оружием самоцелью, а скорее представляет ее как важную головоломку на фоне других важных элементов геймплея.

### **Конкурентное преимущество:**

Игра дает челленжу игроку, и не делает работу с оружием самоцелью, а скорее представляет ее как важную головоломку на фоне других элементов геймплея.

### **Преимущество для игроков:**

Игроки получают завершенный игровой опыт, в рамках которого есть цель и развитие, а не простую песочницу про оружие.

### **USP на фоне других roguelike-проектов:**

Уникальная кор-механика ухода за оружием, которой нет в других roguelike.

### **Конкурентное преимущество:**

Не сложная для изучения механика ухода за оружием делает игровой цикл roguelike уникальным, дает свежие ощущения игроку.

### **Преимущество для игроков:**

Свежий опыт в рамках знакомой и любимой концепции.

## **Сюжет**

Gunsmith WWI не имеет конкретного сюжета, но имеет отдельные нарративные элементы, на которые игрок сможет влиять. Таким образом сюжет каждого рана roguelike будет собираться из мозаики и будет хотя бы немного отличаться каждый раз. Далее будут описаны основные нарративные элементы.

### **Введение:**

Главный герой попадает на линию фронта Первой мировой войны на стороне одной из стран (ее можно выбрать). Он не совсем солдат, а оружейник, который занимается оружием своих товарищей, а воюет только в случае необходимости. От него зависит успешность армии на конкретном участке фронта.



### **Развитие:**

Со временем ситуация становится сложнее и напряженнее. В рамках рана главный герой встречает некоторых персонажей из общего большого пула. Ему необходимо следить за их благополучием, их жизнь зависит от него. Главный герой видит все больше ужасов войны, а выполнять свою работу становится сложнее.

### **Конфликт:**

В рамках каждого рана главный герой с большой вероятностью столкнется с конфликтной ситуацией и сложными решениями. Оставить хорошее вооружение себе, чтобы повысить свои шансы на выживание или отдать его своим товарищам, чтобы увеличить шансы на победу в битве, но получить серьезное ранение? Отдать хорошее оружие своему другу (про пул персонажей выше) и спасти его или пожертвовать им, но увеличить

шансы на успешную защиту от противника? Все больше таких решений покажут игроку ужасы Первой мировой на ярких примерах.

### **Развязка:**

Развязка каждого рана целиком зависит от игрока. Есть возможность получить огромное количество концовок. Они будут зависеть от успешности главного героя в его ремесле, количества спасенных персонажей, а также от моральных выборов между эффективностью армии, своей жизнью и жизнью товарищей. Самой частой является концовка с поражением в битве и в войне, однако с развитием в рамках метапрогрессии и улучшением навыков игрока, он начнет получать вариации хороших концовок: от безоговорочных побед до горьких успехов с большим количеством потерь.

## **Визуальный стиль**

Общая концепция визуального стиля Gunsmith WWI заключается в реалистичном отображении ужасов войны, и погружения игрока в эту атмосферу. Исходя из этого, игра будет достаточно реалистичную, но не сильно требовательную 3D-графику, геометрия приближена к реальной, а цветовая палитра использует пониженную насыщенность для достижения серой картинке, которая будет еще больше погружать игрока в атмосферу.

### **Ключевые элементы визуального стиля:**

- Десатурация - цветовая палитра проекта сильно приглушенная, серая. Отдельные важные объекты не подвержены десатурации, что поможет выделять на общем фоне. Это полезно для геймплея.
- Реализм - объекты и окружение создаются по историческим референсам, а сам визуальный стиль максимально приближен к реализму, но не сильно требователен к железу игрока.
- Почти полное отсутствие интерфейса - интерфейс в игре почти отсутствует, а меню приведены к виду документов, карт и других предметов, характерных для сеттинга.

### **Структура визуального стиля:**

- Окружающая среда: реалистичное и исторически достоверное десатурированное окружение погрузит игрока в атмосферу Первой мировой войны.



- Интерфейс пользователя: почти полное отсутствие интерфейса, а в тех случаях, когда он необходим - стилизация его под документы, письма, карты и другие предметы в сеттинге.
- Анимация и специальные эффекты: богато анимированное оружие для достижения более приятного игрового процесса, а также яркие и угрожающие эффекты окружающей среды, оружия противника и других опасностей, которые будут выбиваться из десатурации, только чтобы напугать игрока.