**Лысов Виктор Александрович**

**Название:** Battletoys;

**Жанр:** Online Cozy Shooter;

**Платформа:** ПК;

**Движок:** Unreal Engine;

**Вид:** От 3-го лица за плечом с переходом в 1-е при прицеливании;

**Визуальный стиль:** Мультипликационный стиль в духе старых мультфильмов Pixar. Формы простые с не чёткой прорисовкой деталей. Цвета – насыщенные, тональность – светлая.

**Синопсис:** Battletoys – это игра, где игроки смогут расслабиться после тяжелого дня. Она позволит «Выпустить пар» и посмеяться от души в тёплой, забавной атмосфере. Главная цель игрока – это «остаться на ногах» к концу тура.

**Ключевое сообщение:** Бегай, стреляй, прыгай, колдуй! Останься последним, кто стоит на ногах! Смейтесь, веселитесь, общайтесь, умиляйтесь! О! Кстати! Watch your back!

**Геймплейные референсы:** It Takes Two, Fortnite, Apex Legends, Genshin Impact.

**Визуальные референсы:** It Takes Two, Старые мультфильмы Pixar.

Изображение выглядит как Компьютерная игра, мультфильм, Анимация, Вымышленный персонаж

Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки.

**Примерный вид персонажей (It Takes Two студии Hazelight. изображение с сайта** [**https://www.championat.com**](https://www.championat.com)**)**

Изображение выглядит как одежда, дерево, на открытом воздухе, обувь

Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки.

**Уютная осень в мультфильме «Игра Джери» (англ. Geri’s Game) студии Pixar. Изображение с сайта** [**www.filmpro.ru**](http://www.filmpro.ru)

**Целевая аудитория**: Муж-60%, Жен-40%, возраст: 14-25 лет; Любят лёгкие комедии и комедийные боевики, азартны, Ценят домашний уют, имеют животное.

**Анализ рынка:** Прямых конкурентов на рынке нет. Среди косвенных конкурентов можно выжелить:

* Escape from Duckov – 244 000 скачиваний в Steam за 5 дней. (Наиболее близкий конкурент).
* Team Fortress 2 – 27 288 695 скачиваний в Steam за 18 лет;
* Paladins – 7 955 861 скачивание в Steam за 7 лет;
* Overwatch 2 – 8 228 089 скачиваний в Steam за 2 года.

**USP:** В связи с отсутствием прямых конкурентов, шутер с милыми персонажами, красочными уровнями, забавными ситуациями и уютной атмосферой должен иметь успех.

**Фишки:**

* Уютные локации, похожие на Fortnite, но немного более детализированные.
* Милые герои, каждый со своими особенностями и фишками.
* Всем героям будет дана возможность с определённой долей вероятности попасть в неловкую, забавную и милую ситуацию. (Например: при приближении вражеского снаряда, есть процент вероятности, что герой поскользнётся и упадёт, тем самым избежит урона; либо при прицеливании вслепую неожиданно чихнёт и нажмёт на спусковой крючок и тем самым сметёт врага).

**Геймплей:** Игрок выбирает себек 1 из 8 персонажей и выбирает карту, на которой хочет играть. Далее от подключается к ближайшей по времени игровой сессии. Игровая сессия длится 5 минут, в течении которых нужно победить всех противников используя разбросанное по карте оружие(расположение определяется случайным образом с учётом правила о расстоянии между лутами) и уникальные фишки персонажа. Причём игроки класса маг могут собирать только магическое оружие, а бойцы могут собирать только боевое оружие. Если время вышло, но в боевом состоянии остаются несколько игроков, игра продолжается, но у игроков нгачинает теряться здоровье. Сессия заканчивается когда на полде боя останется только один игрок.

**Цель:** Победить всех игроков.

**Механики:**

*Core:*

* Стрельба
* Прицеливания
* Индивидуальные умения персонажа.

*Side:*

* Бег
* Прыжки
* Подсвечивание врагов при нажатии кнопки
* Милые, забавные неловкости(см. «Фишки»)

**Ассеты:**

* Stylized Medieval Market Fatpack;
* Stylised Countryside Life;
* Stylized Christmas Mega Bundle;

**Макет UI:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 4:59 | minimap |
|  |  | Изображение выглядит как диаграмма, снимок экрана, карта, текст  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. |
|  |  |  |
|  |  | weapon |
| HP |  |  |
|  |  |
|  |  |

**ТЗ на Фичу:**

1. Нужно сделать анимацию и условия для её воспроизведения.
2. Необходимая команда:

* Программист;
* Аниматор.

1. *Для программиста*: Необходимо установить персонажу функцию, которая отслеживает приближающиеся вражеские снаряды, их траекторию и скорость. Когда до поражения остаётся одна секунда запускается генератор вероятности: с вероятностью в 3% Должно запуститься событие «Поскользнулся»: Установить подготовленные дизайнером ассеты в зависимости от направления движения персонажа. Срок выполнения: 1 день.
2. *Для Аниматора*: Необходимо подготовить 4 варианта комичного поскальзывания, падения и распластывания по земле в зависимости от направления движения персонажа. Ассеты должны быть в формате FBX с ретаргетом костей. Срок выполнения: 1 день.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Изображение выглядит как текст, стена, в помещении, чистота  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. | Изображение выглядит как текст, стена, в помещении, одежда  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. | Изображение выглядит как текст, в помещении, стена, пол  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. | Изображение выглядит как текст, в помещении, Мелкие и средние кошки, Черная кошка  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. | Изображение выглядит как текст, в помещении, обувь, стена  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. |
| Изображение выглядит как человек, одежда, стоящий, обувь  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. | Изображение выглядит как катание на коньках, размытый, человек, размытие  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. | Изображение выглядит как зима, на открытом воздухе, снег, размытие  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. | Изображение выглядит как млекопитающее  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. | Изображение выглядит как самолет, на открытом воздухе  Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки. |

**Референсы падений. Источник: YouTube**

**ТЗ на Арт:**

Необходимо сделать 3D модель оружия «Морозилка».

Общая длина – 4/5 высоты персонажа, 2 металлических ствола диаметром 1/6 общего диаметра оружия расположенные горизонтально на небольшом расстоянии друг от друга, скреплены между собой металлической пластиной у дула, выступают из цилиндрического синего основания на 2/3 длины оружия. На кончиках стволов есть по неширокому кольцу. Двуручный. Ручка для левой руки представляет собой обычную дугообразную ручку с двумя креплениями. Расположена у основания стволов. Ручка для правой руки похожа на контроллер для авиасимуляторов, но из кнопок только спусковой крючок. Похож на пулемёт системы гатлинг.

Изображение выглядит как автокомпонент, Бытовая техника, металл, цилиндр

Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки.

**Источник: https://www.techinsider.ru**

Ассет должен быть в формате FBX. Срок выполнения: 2 дня.