



Revitalizing the Rhino

Revitalizing
the Rhino

Питч: 00001
“Revitalizing the Rhino”

Revitalizing
the Rhino

Revitalizing the Rhino

Резюме проекта

Введение	3
2. История Мира	4
3. Конкурентное преимущество	8
4. Геймплей	9
5. Визуальное оформление	12
6. Заключение	13

ВВЕДЕНИЕ

1. Основная информация об игре

1.1. “Revitalizing the Rhino” это Ролевая игра (**RPG**). и само действие происходит от третьего лица, что в первых этапах вблизи персонажа(пример “Ghost of Tsushima” рис.1,”Starfield” рис. 2), а впоследствии, вооружайтесь различными видами апгрейдов, персонаж отдаляется в объективе, на экране игрока, делая возможным обзор и механику персонажа намного шире (пример.”Narco Terror”рис. 3, рис. 4“The Ascent”). Смена обзора происходит во второй части прохождения игры, из четырех.

1.2. Основные концепции игры:

-Теория Гросса («теория инстинктивности»). Игра представляет собой подготовку к дальнейшей деятельности. Играя, ребёнок осваивает новые роли, развивает навыки и расширяет жизненный опыт. Имеется ввиду изучение Восточных единоборств, и борьбы.

-Концепция Роже Кайя. Игра — это всегда правила и ограничения, которые принимаются по собственной воле. Только приняв правила, открывается особый мир игры, в котором появляются огромные возможности для свободы и творчества. Это одна из теорий концепции игры **“Revitalizing the Rhino”** является расширение кругозора мира конструкторов, дизайна, любви к животным, и бережному отношению к природе и окружающей среде.

1.3 Целевая аудитория:

Игра подходит предпочтительно для Молодых и взрослых (возраст 19–30 лет), а также профессиональных геймеров и стримеров (возраст 18–35 лет). Которые делают видеоигры своей профессией, участвуют в киберспортивных турнирах, ведут трансляции игр и создают контент для платформ, и играют для развлечения и снятия стресса после работы или учебы, именно те кто предпочитают жанр (**RPG**).

1.4. Референсы:

(Перечислите схожие проекты, а также проекты в которые, по вашему мнению, играла целевая аудитория. Для каждого проекта укажите, какие элементы планируете заимствовать. Укажите сильные стороны проектов. Также укажите какие в перечисленных проектах присутствуют проблемы.)

2. История мира

2.1. Ключевые персонажи:

2.1.1. Короткое, односложное, описание персонажа: его имя, предыстория, мотивация, сильные и слабые стороны, функция.

Рок ”**Rock**” Белый носорог главный герой, сбалансированными настройками силы и здоровья, основной персонаж игры, с возможностью смены пассивного помощника. Имеет способность к массивному нападению на противников, рывок рогом, слабый прыжок, ярость. В игре использует оружие, ручное, редко огнестрельное(на короткое расстояние, мастер меча, топора, молота. Стиль в схватке **Иайдо, Кендо**. Цель найти и воссоединиться с Налой.

Лео ”**Leo**”-типичный хищник ягуар, ставший преданный Року, за то что он в начальных уровнях, спас его от льва. Сюжетом в таком развитии игры, ведущего леопардом, его Боевая система: становится смертельный бросок который безумно жесток к противникам, разрыв плоти, безжалостное поведение к противникам. Без каких либо растений в рационе, леопард мастер маскировки, и его совершенный интеллект от сбора электроники по сюжету, даёт ему непревзойденную скорость в убийстве с целью один на один, и высокий прыжок. Оружие собственное, клыки, когти, хвост, восточные единоборства. Стиль боя **Ниндзюцу** (яп. 忍術, «искусство скрытности»), шпионаж, диверсия.

Слониха Пинки ”**Pink**” вопиющий шедевр красок, от бесконечного, прожорливого поедания облученной растительности в игре, делает ее образ кислотным, стороне ЛГБТ, но с дизайнерским изяществом, где полнота Слонихи героини незаметна, что может заставить проголодаться и самого игрока. Боевая Ульта Земная дрожь Барби, заставит замерзнуть противника, то есть его остановить. Бросок бивнями отбросить противников. Орудия ручные, тяжелые, для массового урона, стиль боя **Wrestling**. Интеллект к сожалению, от сбора электроники, что само по себе тяжело и с такой бронёй, будет тормозить персонажа, без прыжков. Возможность призывать множество разъяренных птиц. Испортив блаженную сованну радиацией, Пинки мстит человечеству, и пришельцам за загрязнения Земли, и заражение святого источника воды, в саванне.

Барби ”**Barbie**” грациозная гиена, с шутливыми способностями, вроде по яичкам, или по зд.., лишить зрения, а также бросить туман, в котором не разобрать кто кого, есть ироничная часть одного из героев игры. В балансе поглощения бонусов плоти, и натощак зелени, жадно собирает электронику создавая орудие на расстоянии бьющего врагов. Орудия слабые, для дальнего использования в бою, а также собственные силы клыков и когтей. Стиль боя - стрелок.

2.1.2. Какова его цель в игре? Какая мотивация действовать и почему это будет волновать игрока?

Задуманная история о воли к воссоединению семейства белого вида носорогов, с всевозможными, в рамках игры, с различными видами развития сюжета. Главным героем, в этой истории, выступает самец вида белых носорогов, по имени ”Рок”. Название захватывающего сюжета ”The Revitalization of Rock” (Ревитализация Рока) становится сюжет о воссоединении семейства белых носорогов, а именно Рока с Налой, в котором главный герой со своими единомышленниками из саванны Слониха Пинки ”**Pink**”, Лео ”**Leo**”, Барби ”**Barbie**”, отправляется на поиски своей возлюбленной.

2.2. Мир игры:

2.2.1. Дело происходит в недалеком будущем, где земля претерпев множество глобальных открытий, одним из них будет, есть и остаётся контакт с внеземными цивилизациями. Впоследствии глобальных

перемен и воздействия человечества на окружающую среду, в связи с ростом величия мегаполисов, происходит разбалансировка земной оси, и направлений ветров на планете, что приводит к отрезку времени о столкновении земли с луной. В этом этапе и происходит главное событие истории сюжета игры **“The Revitalization of Rock”**.

2.2.2 Игра предоставляет обратную связь о результате действий игрока, таких как воздействия мутации в игре на персонажей, что приводит к исключительным образам аватара. Собирание частей различного лучевого, и плазменного оружия. Совершенствование брони из частей восставших роботов. Нахождение и развитие интеллекта персонажа, приводит к совершенствованию защиты, которая воздействует на поглощение радиации, и после прохождения игры, вызывает интерес к областям недоступных локаций (**Repeat**), без соответствующего уровня доспехов. А другие локации оставляют за собой интригу другой, отличной от первоначальной на уровне Easy концовки игры **“The Revitalization of Rock”**.

В игре такие апгрейды как робот (Дрон) полученный на космической станции, делает обзор игрока значительно шире, сверху, что делает игру уникальнее, в отличии от предшественников с однообразным ведением, в процессе игры, в обзоре персонажа. Дрон на всю игру закреплён за персонажем, с активами строителя костюма(брони героя), и разработчика вспомогательного орудия, путем сбора электроники, запчастей с памятью для дрона. Также при получении звездной обуви, предполагается прыжок героем, и отдельных персонажей таких как Лео. Далее такие виды апгрейда как очки (маска из фильма Хищник), добытого игроком для персонажа, из арены, локации разрушенного Китая, а именно города Бангкок, которые делают оборону и нападение активнее, с самонаведением оружия. Мощнейшим оружием главного персонажа есть и будет в носороге, храбрость, и рывок с тараном противников. Не мене важные аватары, персонажи игры, которыми придется овладеть игроку, будут его соотечественники, главного героя “Рока” по выживанию в жаркой саванне, это: леопард “Лео” (быстрый, смертоносный, но слабый), слониха “Пинк” или «Пинки» (мощный и неуклюжий герой женского рода, самка слониха), и еще одна весёлая героиня из саванны, гиена “Барби” (**“Barbie”**). Ко всему вооружению, и многогранной модификации брони, до последних этапов прохождения, игроков заинтересует, для чего всё это изучение модификаций снаряжения. Именно для возмездия над хладнокровными исследователями с внеземных цивилизаций, существами, которые до конца игры интригуют своим присутствием игроков. И как с ними бороться, ведь осязаемое существо материализуется в форму человека подобного, хотя состоящее из программируемых наночастиц, рассыпаясь при попадании в пиксели. Самым большим разочарованием игры, для обладателей этого мира **“The Revitalization of Rock”**, главным врагом цивилизации будущего планеты Земля, и тайным обладателем всех созданных в игровом мире существ, является компьютер.

2.2.3. Объединяясь по два персонажа, в последствии развития игры, где один прикрывает другого, один из которых пассивен (примером **“God of War: Ragnarök”** рис.5) сложность игры возрастает в разы. Концепция игры меняется в третьей части прохождения игры.

2.3. Сюжет:

По сюжету в третьей части игры, герои разделились на пары (**Progress**), чтобы найти след похитителей их семейств, который приводит всех на Ковчег. Чтобы покинуть полуразрушенную планету Земля, герои собирают необходимые запчасти и электронику к космическому кораблю(база персонажей), которая находится на космической станции. Необходимые элементы космического

корабля разбросаны по разным локациям, секретных баз, и разрушенных городов. Возможность комбинировать персонажей, героев, для стратегической структуры игры, заставляет привлечь игрока в интересную среду приключений, и обладать инициативой в игре, со своим собственным комбинированием конструктора, совершенной модели безупречной игры, а именно ее прохождения.

Сюжетная линия персонажа Рок ”Rock”:

- Один из сюжетов Рока, в конце игры, на последнем этапе, высший разум, пришелец дает возможность выбора Ревитализации Носорога (The Revitalization), в своё изначальное состояние, без мутации, и расширении интеллекта, стать прежним, но уже обитателем Ковчега. Наконец Рок обретает рай воссоединившись со своей любимой Налли «Нала».
- Второй сюжет приводит к совершенному убийце, персонажу белого носорога, который полностью став плотоядным, уничтожает популяцию человечества на ковчеге, и бросает вызов пришельцам, убив одного из исследователей нашей Земли. После убийства пришельца, Ковчег атакуют вооруженные силы инопланетян, за смерть исследователя нашей планеты Земля. Рок пользуясь машиной времени, сбросив доспехи, но в костюме пришельца, пользуясь машиной времени, возвращается в начало игры. Убийство приносит Року превосходную броню, без которой не преодолеть самый сложный уровень, и для открытия секретных уровней, где превышен порог допустимой радиации, не дающий возможности исследований, а также к развитию новых интеллектуальных способностей.
- Третий сюжет, от которого все будут в восторге, открывается на самом сложном уровне, после прохождения предыдущего, где напарники Рок и Барби, остаются в своих доспехах, став парой, и при своем вооружении, став на защиту исчезновения, цивилизации Земли безупречно владеют всеми возможностями истребления и подчинения врагов. Где барби становится частью Рока, а именно его убойным орудием.

Сюжетная линия персонажа Лео ”Leo”:

- Сюжетом этого персонажа есть только уничтожение, ради выживания. В ковчеге Лео сражается с боссом чёрной пумой, и перерождается в результате, генных модификаций в иную пластичную форму. В результате модификаций от китайской электроники Инь и Янь.
- На самом сложном уровне, Слониха в паре с леопардом (тёмным Лео), становятся неразлучными, и встают на защиту Земной цивилизации. Говорят не повезёт если чёрный кот дорогу перейдёт, а пока наоборот.

Сюжетная линия персонажа Пинки ”Pink”:

- Только созерцание слонов, с виду! В отключке противников, без казни, приводит сюжет к возможным деловым партнерством с внеземными цивилизациями, и делает “бесконечный” ряд возможного обмундирования, для себя и других героев игры, путем обмена, и торговли на внутреннем рынке игры, и на пиратском поприще. Цель воссоздать коалицию слонов и стать лидером всех держав будущего; роботов, людей, животных, водоплавающих, и пришельцев.
- В идеале игры на сложном уровне, Слониха становится избранницей Лео, и с безжалостным убийцей, её телохранителем(т.к. Лео слониху не съесть), они величествуют освоив подчинение всех и вся, а значит и возможность призыва в отряд множества единомышленников. В сложных областях, в локациях на сложнейших этапах игры Лео

получает возможность стать орудием Пинки, при трансформации в паре с Пинки, Лео становится одним из видов ее оружия , таким как молот или кнут.

Сюжетная линия персонажа Барби “**Barbie**”:

- Сценарий найти своих многочисленных щенят, и пришельцев похитивших её семейство на Ковчег, изначально была уверена в том, что это дело рук людей, но за всем стоят внеземные цивилизации, которых опасаясь обходит героиня, будучи самой мудрой из героев саванны. Накачав свои гены электроникой, способна подчинять многие, слабые объекты в игре, подчинив их разум на защиту собственного я. Силой гиены становятся в количестве, что и приобретает Барби, при прохождении игры, в следующей вариации.
- Итогом второй истории неразрывная любовь Рока и Барби, влекущие ужас в связке на поле брани, для всех врагов, что остается секретом для игрока до середины игры, на самом сложном уровне прохождения. В этой связке играть становится в удовольствие, подчиняя сюжет множеству новшеств, и развития персонажей, и самого главного носорога героя Рока. К примеру для Рока гиена может трансформироваться в байк, и приобретать возможность взлёта воссоединения с Роком, трансформируясь в крылья.

2.3.1. Конфликты

Конфликт «Игрок — Окружение». Чаще всего присутствует в однопользовательских играх. В таких играх игрок управляет своим героем, которому враждебное окружение мешает достичь цели героя (цели героя и игрока не всегда могут совпадать).

2.3.2. Антагонисты

Соперником в первой части игры , для игрока станут существа дикой природы в Саванне, джунглях и на болоте. К которым также относятся туристы, охотники, и солдаты.

Вторым событием игры игрок познает зверство мутации противников главных персонажей, облученных, и механизированных зверей, через прохождения локаций в Лесах европы, Побережья таиланда, Зимы на Северном полюсе, и в Глубинах Мальдивских островов, а также в Горах Эльбруса. Редко будут выступать особи представительства выживших рас людей, в виде солдат с роботизированной мощью.

Третья часть постапокалиптического мира игры, косвенно изменит круг обычного восприятия жанра дикой природы (один из переломных моментов в пример игра “Crysis Warhead” рис. 6). В игре существенно начнёт преобладать роботизация, мутация человечества, в паре с животными. Интригой в завесе тайны препятствуют игрокам пришельцы.

В четвертой части игрового мира “**The Revitalization of Rock**”, на внеземной орбите, дикость искажения всего сущего с земли, перерастет в строгую эстетику форм, образов и поведения противников. В числе которых останутся здоровые выжившие люди, и солдаты роботы. Немалую роль в космическом гостеприимстве окажут союзники землян, пришельцы на космической станции “Ковчег”. Луна окажется полем брани солдат роботов и инопланетян, против полюбившихся героев. Главным военным сражением главных героев, частично бывших жителей планеты Земля, станут внеземные сущности, периодически редко, секретно появляющихся в первоначальных этапах игры.

2.3.3. Ключевые события

В первой части игрок наблюдает за перерождением своего выбранного героя в мутанта, который встает на задние лапы.

Во второй части игры игрок наблюдает за своим персонажем почти сверху, после улучшений.

В третьей части игры, герои по сюжету начнут проходить парами, до конца всей истории, один из которых главный, а другой пассивен.

Заключительная четвёртая часть, открывает возможности нанимать, и подчинять небольшие отряды, для баталий в космосе и на луне.

После прохождения всей игры, на начальном уровне, игроку открываются возможности прохождения снова всего сюжета начиная с космической станции, а также исследования секретных локаций.

3. Фишки проекта

3.1. Уникальные механики:

Исследование в игре приносят визуальное изучение растительности далёкой Африки, диких Джунглей, Карибской фауны, высот гор Эльбруса.

Пассивные герои могут быть использованы главным героям, в качестве орудия или транспорта, взлёта, или мячика.

Возможность использовать в игре броню и вооружение от боевых машин (пример “MechWarrior 5: Mercenaries” рис.10), и собирать не множественные виды космических кораблей (пример игры “X4: Foundations“ рис. 9), для баталий на Лунной орбите.

3.1.1 Что они привносят?

Кругозор пользователей расширяется, в отношении далёкой природы. Косвенные ветви игры создают интерес игроков в битвах на ринге. Разнообразие иры механическими киборгами, роботами, и возможность их модифицировать.

3.1.2. Чем заинтересуют игрока?

Дизайном, рисунком, живописью, редкими видами текстур, костюмами, кибернетикой, юмором порой и чёрным.

3.1.3. -

3.1.4 -

3.2. Кастомизация персонажей

Рис: 11,12,13,14,15,16,17,18

3.3.Мультиплерные режимы (если присутствует):

(Если будет присутствовать мультиплер, опишите его концепцию: кооператив, PvP, event-события. Будут ли специальные режимы?)

4. Геймплейный цикл

4.1. Игровые механики:

(Описать как игрок взаимодействует с аватаром и аватар с игровым миром)

4.2. Цели и задачи:

1 часть этапов

2 часть этапов

- Священная Саванна (1 этап)

- Леса европы(1,2 этап)

знакомство с дикой природой Саванны

- Джунгли(1 этап)

Исследования растительности Джунглей

- Космическая станция(1,2,этап)

Перерождение героя в мутанты

- Радиоактивные джунгли(1,2,3 секретный этап)

Возвращение к стае

- Облученная Саванна(1,2,3 секретный этап)

История одной пустыни

3 часть этапов (Города)

- Разрушенный Китайский город Бангкок (1,2,3 секретный этап)

Сбор артефактов электронного сегмента

- Разрушенный Лас Вегас (1,2 этап)

Зарядка, батарейки, и повер банки

- Город Париж(1,2,3 секретный этап)

Прощальные слёзы к родной планете, магия маскировки из города любви

Путь к исследованиям

- Побережье таиланда(1,2 этап)

Разведка боем

- Зима на Северном полюсе(1,2 этап)

Секретные исследования НЛО

- Глубина Мальдивских островов(1,2,3 секретный этап)

Прелесть радиации, в глубине морей

- Горы Эльбруса(1,2 этап)

Ракетные основы для межзвездных кораблей

4 часть этапов Ковчег

- Космическая станция Ковчег (1,2,3 секретный этап)

Revitalization

- Луна (2 секретных этапа)

Стратегические, сражения, с элементами управления армией.

- Военная база пришельцев(секретный этап)

Сверх способности, и их проявления на предельных уровнях

4.3. Прогрессия:

(Объяснение системы уровней, навыков, достижений и их влияния на дальнейший геймплей.)

Первым игровым этапом проходит перерождение главного героя из четвероногого, в образ рептилии, путём мутации, после прохождения этапов поедания травы, зелени, влияющие на жизненные и защитные ресурсы героя. Сбор исследований и электроники для дронов, ведет к развитию интеллекта, а именно уклонению от опасности, и кастомизации специальных возможностей.

Комбинации пар героев, персонажей, возможно менять с третьего этапа игры, используя различные способы специальных возможностей, выстраивания стратегии прохождения захватывающей игры **“The Revitalization of Rock”**, которая состоит из 30 уровней, и 7-8 боссов. И на сложном уровне 35 стадий, и 10 боссов. В последнем четвертом , открывающемся этапе, возможно подчинять



армии до 10 ботов, создавая отряды из предложенных модулей военизированных машин. Как наземных, так и воздушных.

4.4. Core gameplay loop:

Core Gameplay Loop - это основной цикл, который определяет основной поток игрового процесса. Он описывает последовательность действий, которые игрок выполняет в игре основную часть времени, изложенный в краткой форме.

Первоначально сюжет игры происходит в развитие основных коронных приёмов персонажа, выстраивая дерево развития мутанта Рок "Rock", аналогично с героями Пинки "Pink", Лео "Leo", и Барби "Barbie". Параллельно истокам зарождения о травоядном, и противоположном смысле жизни, главные герои начинают разбираться в технике, электронике, оружии, и боевых искусствах-освоении приемов их применения.

Основные элементы и структура:

Действие: Игрок выполняет основные действия в игре (например, исследование, сбор ресурсов, сражения и т.д.).

Параллельно истокам зарождения о травоядном смысле жизни, главный герой Рок "Rock" начинает поглощать плоть, из мести к похитителям Налы. Таким же сюжетом, подобным, и наполнены события с героями Пинки "Pink", Лео "Leo", и Барби "Barbie". Сбор травы, растений определяет жизненные функции и здоровье персонажей. Проверка убитых., находка, для сбора плоти в рацион, в соответствии с ростом силы и скорости.

Электронные компоненты, и информация, из роботизированных устройств и механизмов, необходима для бортового компьютера доспехов персонажей, а также сопутствующего боевого дрона, каждого из героев игры.

Исследования схем дерева развития персонажей, открывает доступ к различным способностям, владению различного вида оружия, специальным боевым (и защитным) возможностям, а также к использованию боевой техники. Параллельно с возрастанием сложности игры.

Награда (Reward): Игрок получает награды за свои действия (например, предметы, очки, новые способности).

Прогресс (Progress): Успехи и достижения игрока приводят к улучшениям, открытию нового контента, этапов 3 уровня в локациях игры в или повышению сложности игры.

Повторение (Repeat): Игрок возвращается к действиям, начиная новый цикл.

4.4.1 Пример Core Gameplay Loop:

4.4.1.1. Исследование; локации предложенного мира животных и не мало важной роли людей, до и после катастрофы, а также путешествия в космосе, за внеземными цивилизациями.

4.4.1.2 Сбор ресурсов в виде; Растений, Плоти, Электроники, Информации.

4.4.1.3. Сражение с врагами; в начальных уровнях 1-3 , установлены поединки с немногочисленными группами, до 10-20 ботов. с 4-7 количество соперников, потенциальных врагов увеличивается до 25 на экране одновременно, с 7-10 уровень врагов, их количество поднимается до 30. В остальных

этапах прохождения игры , пользователь в экране сможет наблюдать до 40 ботов, врагов одновременно.

4.4.1.4. Улучшение корабля; космический корабль, уцелевший на космической станции, основной пункт базирования героев, и место отправления в иные локации.

.4.4.1.5. Рынок - место возможного сбора индивидуальных героев(потенциальных врагов), исключительные боссы, не обязательные в прохождении сюжета игры. Катализатор эволюции - ринг для боев без правил, один на один, арена для прокачки навыков персонажей, место обмена оружия и прочего эксклюзивного инвентаря.

4.4.2 MDA - Mechanics.Dynamics.Aesthetics

Игра предоставляет обратную связь о результате действий игрока, таких как воздействия мутации в игре на персонажей, что приводит к исключительным образом аватара. Собирание частей различного лучевого, и плазменного оружия. Совершенствование брони из частей восставших Роботов. Комплектация боевого корабля героев, для выхода на земную орбиту, а также воздушного боя, и военных баталий на Луне. Принимаемые решения и взвешивание последствий диалоговых выборов, также влияют на отношения с ключевыми персонажами. Нахождение и развитие интеллекта персонажа, приводит к совершенствованию защиты, которая воздействует на поглощение радиации, и после прохождения игры, вызывает интерес к областям ранее не доступных локаций (**Repeat**), без соответствующего уровня доспехов. А другие локации 3-их этапов засекреченных уровней, оставляют за собой интригу другой, отличной от первоначальной на уровне Easy, концовки игры “**The Revitalization of Rock**”.

5. Визуальное оформление

Подобным развитием обзора игры, но совершенно различными способностями персонажей, создает увлекательную атмосферу в развитии сюжета игры “**The Revitalization of Rock**”.

Великолепная четвёрка имеет самостоятельную историю сюжета, на объединённых картах, различных локаций, но цель собирает всех, попасть на Ковчег, который находится на околоземной орбите (пример сценарий из фильма “Элизиум”([Ковчег пример рис. 8](#)), что и делает развитием сюжета мутированных персонажей, в дальнейшем). Стиль и графика, а также точная проработка персонажей, необходима в полном соответствии с набором палитры текстур таких шедевров, к примеру, как Eve (Stellar Blade) рис. 7.

5.2. Примеры art-style:



Рис. 1 “Ghost of Tsushima”



Рис. 2 “Starfield”



Рис. 3 “Narco Terror”



Рис. 4 “The Ascent”



Рис. 5 God of War. Ragnarok.



Рис. 6 “Crysis Warhead”



Рис. 7 “Stellar Blade”



рис. 8 “Элизиум”



рис. 9 “MechWarrior 5: Mercenaries”

рис. 10 MechWarrior 5: Mercenaries



Рис. 11 Рок



Рис. 12 Рок



Рис. 13 Рок



Рис 14 Лео



Рис 15. Лео



Рис. 16 Барби



Рис. 17 Пинк



Рис. 18 Лео

6. Заключение

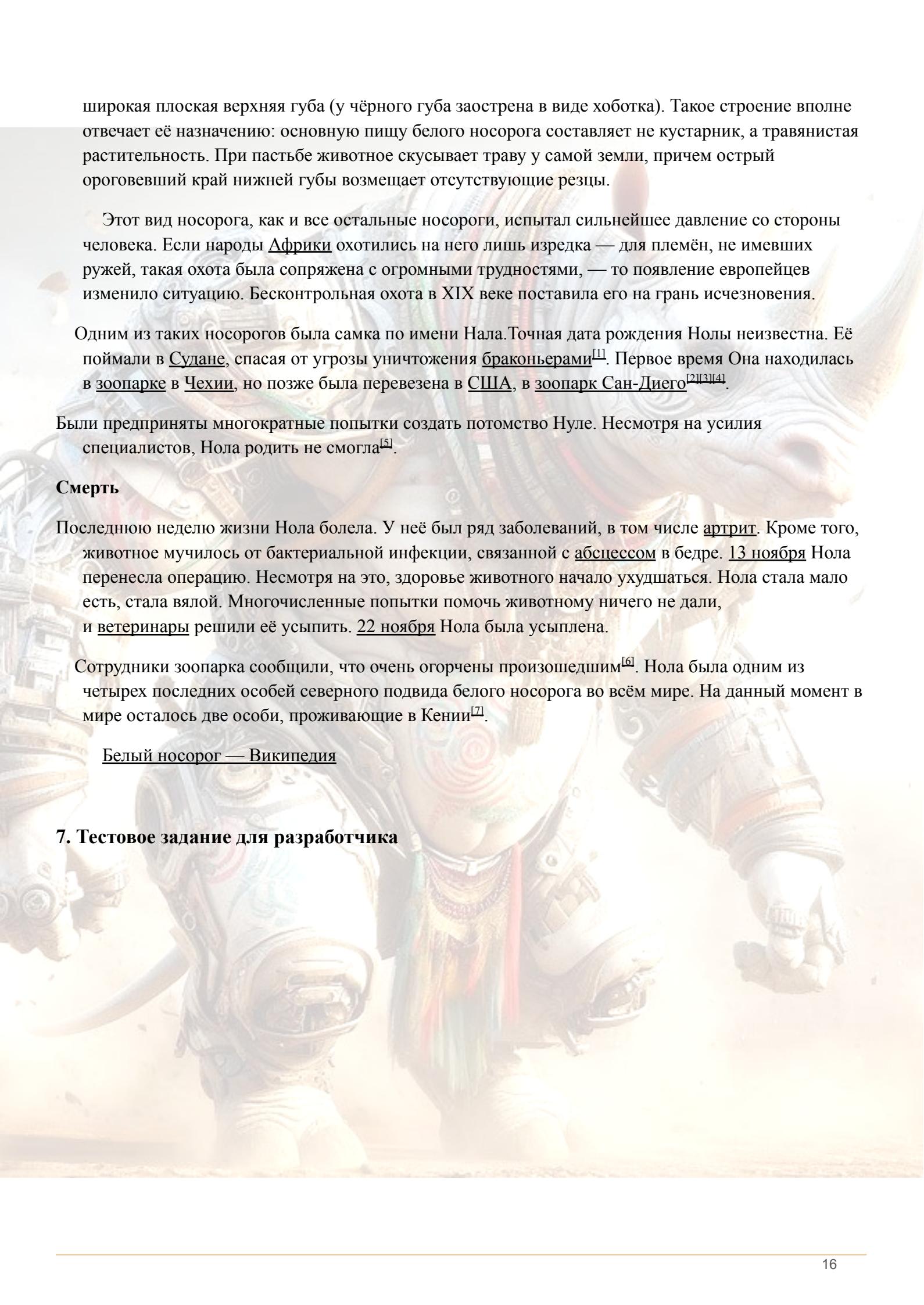
Сегмент рынка игр— объект приложения усилий.

6.1. Цели проекта

- Продажи игры “**The Revitalization of Rock**”.
- Возможность получить, купить неповторимый образ персонажей и апгрейдов, приобрести на платной основе, от дизайнеров компании, создателей игры “**The Revitalization of Rock**”, на собственной платформе игры.
- Создать, сделать игрушки с персонажами игры “**The Revitalization of Rock**”.
- Издать комикс на историю игры “**The Revitalization of Rock**”.
- «**Дизайн костюма и аксессуаров**». Необходимо подготовить дизайнеров в области проектирования, развития, конструирования и изготовления костюма, аксессуаров и обуви.

6.2. Предыстория на реальных событиях

Белый носорог — четвёртое по величине сухопутное животное на планете после представителей семейства слоновых: саванного слона, азиатского слона и лесного слона. Это огромное млекопитающее — масса старых самцов достигает 4—4,5 т, порой даже до 5 (обычно 2—2,5 т), а длина тела — 4,2 м. Высота в плечах — 1,6—2 м. В действительности окраска этого носорога тёмная, шиферно-серая, лишь чуть более светлая, чем у чёрного. Как и у чёрного носорога, у белого два рога, передний из которых всегда длиннее (рекорд 1,58 м). Задний рог часто почти не развит. Предполагается, что основная функция переднего рога — раздвигать кустарник при ходьбе и кормежке. Во всяком случае, он всегда бывает идеально отшлифован, а передняя поверхность его слегка уплощена. Главное отличие белого носорога от чёрного —



широкая плоская верхняя губа (у чёрного губа заострена в виде хоботка). Такое строение вполне отвечает её назначению: основную пищу белого носорога составляет не кустарник, а травянистая растительность. При пастьбе животное скусывает траву у самой земли, причем острый ороговевший край нижней губы возмешает отсутствующие резцы.

Этот вид носорога, как и все остальные носороги, испытал сильнейшее давление со стороны человека. Если народы [Африки](#) охотились на него лишь изредка — для племён, не имевших ружей, такая охота была сопряжена с огромными трудностями, — то появление европейцев изменило ситуацию. Бесконтрольная охота в XIX веке поставила его на грань исчезновения.

Одним из таких носорогов была самка по имени Нала. Точная дата рождения Нолы неизвестна. Её поймали в [Судане](#), спасая от угрозы уничтожения [браконьерами](#)^[1]. Первое время Она находилась в [зоопарке](#) в [Чехии](#), но позже была перевезена в [США](#), в зоопарк Сан-Диего^{[2][3][4]}.

Были предприняты многократные попытки создать потомство Нуле. Несмотря на усилия специалистов, Нола родить не смогла^[5].

Смерть

Последнюю неделю жизни Нола болела. У неё был ряд заболеваний, в том числе [артрит](#). Кроме того, животное мучилось от бактериальной инфекции, связанной с [абсцессом](#) в бедре. 13 ноября Нола перенесла операцию. Несмотря на это, здоровье животного начало ухудшаться. Нола стала мало есть, стала вялой. Многочисленные попытки помочь животному ничего не дали, и [ветеринары](#) решили её усыпить. 22 ноября Нола была усыпленна.

Сотрудники зоопарка сообщили, что очень огорчены произошедшим^[6]. Нола была одним из четырех последних особей северного подвида белого носорога во всём мире. На данный момент в мире осталось две особи, проживающие в Кении^[7].

[Белый носорог — Википедия](#)

7. Тестовое задание для разработчика