Название: M&M ‘s. (Zauberei oder Feuerwaffen)  
*Какой рукой ты орудуешь лучше?!*   
 

**Постановка задачи:**

Магия против механики. Игрок может применять магию или владеть механической техникой. ~~Чем больше он применяет магию, тем хуже получается владеть техническими устройствами, с магией наоборот~~ Прокачка магического или механического оружия. На него бесконечно прут монстры. С помощью магии легче убивать механических монстров, с помощью механических устройств - магических монстров. Чем выше уровень персонажа, тем сильнее монстры.

**Краткое описание игры**: ГГ – элитный боец армии неизвестного государства в ходе разведки местности натыкается на священное место «меч Акаши» ,где становится обладателем невиданной ранее магической силы. Левая его рука теперь способна извергать огненные шары. Потеряв сознание, герой очнулся лишь в лаборатории, где над ним ставились ужасные эксперименты. Далее, используя полученную силу и найденное по ходу движения оружие, герой пытается найти и убить ученого-изверга, наплодившего разного уровня живучести монстров, с которыми ГГ сражается по пути, и выбраться из лаборатории.

**Жанр:** 3D Шутер от первого лица  
 Вид: глазами протагониста

**Примеры подобных игр:** Doom, Skyrim, Alien Shooter, еще что-нибудь..

**Формула успеха:** Люди по природе своей склонны к агрессии, так что игры с убийствами по-любому зайдут. Пользователю будет приятно после тяжелого дня замесить десяток-другой монстров. К тому же, после того, как игрок научится правильно распознавать монстров и грамотно применять имеющееся в его распоряжении оружие, он почувствует себя сообразительным. Мелочь, а самооценка немного поднимется.

**Бизнес-модель:** заработать стартовый капитал торгуя шаурмой, выпустить бета-версию, привлечь инвесторов для выпуска полноценной версии.

**Целевая аудитория:** человеческие особи мужского пола в возрасте 16-25 лет

Повышение урона механического оружия путём обнаружения тайников с оружием более высокого уровня, а уровень магии повышается путём кровавого обряда под сатанинскую музыку.

**Описание:** Фентези-шутер.

Присутствует элемент прокачки *(Значительных результатов возможно добиться достаточно быстро. Прямая зависимость от точности выстрелов и умения правильно выбрать вид оружия, а не от времени проведенной в игре)*.

Обширный мир, поделенный на отдельные локации — этажи.

В отдельных местах локации присутствуют станции повышения уровня жизни, Сheckpoint(место сохранения) – лестничный пролет между этажами.

Жизнь персонажа зависит от ресурса - здоровье. Ресурс тратится при контакте с вражеской единицей. Чем дольше контакт или выше уровень вражеской единицы, тем больше тратится ресурса. По его истечении происходит перенос персонажа на последний пройденный Сheckpoint .

**Сеттинг:** — Не основывается на определенном промежутке времени. Разные виды оружия: от рогатки до минигана; магия. Многоуровневый бункер с лабораторией на нижнем этаже.

Цвета серые, красные. Музыка тревожная