



**Жанр:** сюжетно ориентированный шутер от первого лица с крафтом оружия и билдами.

**Целевая аудитория:** мужчины, возраст 18-35 лет.

**Платформы:** PC, Xbox One, PS5.

#### Основной геймплей.



- Игрок получает историю (если это не стартовая история, то история является выводом с прошлого квеста).
- Игрок получает квест (как пример стартовый – успеть, пока не опустился железный занавес). Целью квеста может быть: найти предмет, успеть пока не закрыли дверь, убийство моба, нажать на кнопку/рычаг/аналог, подслушать разговор, сбежать, установить предмет, решение головоломок.
- В истории получает данные где или как выполнить квест (необязательный пункт, возможен прямой переход к выполнению квеста).
- Выполнение квеста. Условием выполнения квеста или облегчения выполнения квестом является: Крафт оружия, поиск материалов/оружия/предметов, крафт.
- Итоговая по квесту история.
- игрок получает квест.

Пример на старте:

История - игрок видит на втором этаже девушку в окне.

Квест - Надо успеть вбежать в дом до того, как опустится железный занавес.

Выполнение квеста – игрок успел.

Вывод истории – железный занавес опущен, видит, что здание захвачено, так же через пролет на втором этаже видит ту же девушку.

Квест – нейтрализовав охранников пробраться на второй этаж.

Выполнение квеста – игрок нейтрализовал охранников, пробрался на второй этаж.

Вывод истории – девушки нет, но есть верстак.

Квест – подключить верстак и сделать первое крафтовое оружие.

Выполнение квеста – верстак включен, оружие модифицировано.

Вывод истории – к верстаку подходят противники и спугивают игрока, Он подслушав их понимает, что надо идти в определенную комнату. Там заложник (думает, что девушка из окна).

Квест – найти комнату с заложником

И т.д.

### Главное отличие от конкурентов.

1. **Сеттинг.** Игрок одновременно орудует оружием разных эпох. Так же модифицирует оружие таким способом, что оружие разных эпох отлично сочетаются друг с другом (как пример меч и дробовик, щит и пистолет и др.). Холодное оружие выступает не дополнением к огнестрелу, а они равноценны.
2. **Прокачка умения.** Дает дополнительные интересные возможности использования оружия. Как пример – прокачанный щит + одноручное оружие = добивание противника в контратаке.
3. **«Новая модификация»-новое оружие.** Несколько стартовых видов оружия. Так же модификации работают не в формате «новая модификация» - оружие сильнее. А в формате «Новая модификация»- новое оружие. Как пример дробовик можно модифицировать в одноручное оружие. Хороший урон по площади, а можно модифицировать на стрельбу Слагом, скорость меньше, одна пуля, сильный урон.
4. **Атмосфера.** За основу взята атмосфера Секретных материалов. В игре присутствует мистика, но нет противников «демонов», «чертей» и прочего. Противники – другие люди.
5. **Сложные бои.** За основу взята боевая система *Condemned: Criminal Origins*. К каждому противнику нужен свой подход, огнестрел – на старте привилегия. Всегда надо экономить патроны.
6. **4 игровые локации.** Древний замок – музей оружия. Лимб – деревня в вечных сумерках. Город. Преисподняя – «серый город», референс Сэйнт Хилл 2 без тумана.

### Монетизация.

Прямая продажа игры и ДЛС.