**Supa Dupa Hero**

**Элеватор спич:**

Игра о необычном супер герое, выполняющего повседневные задания, обычных людей. Способность героя – стрелять горчицей из своей руки, но возможности увеличиваются по мере прохождения. Герой ведет жестокую борьбу с преступностью (и с «мельницами»), а также должен победить своего врага – Loser Man’a. Юмористический 3D fps shooter для VR, состоящий из уровней – миссий. Вся игра наполнена предпосылками к знаменитым фильмам/играм и наполнена юмором (порой ниже пояса).

**Концепт документ.**

**Сеттинг**

Платформы: мобильные (для кардборда, Gear VR, Fibrum систем), Oculus, VR автоматы.

Описание: Реализм с элементами фентези. Действие разворачивается в небольшом выдуманном городе – Crackville (от слова трещина). Игра проходит за героя, который получил супер способность – стрелять горчицей (т.к. в данный момент употреблял ее с хлебом), после того как уронил фен (сушил волосы параллельно, т.к. пришел с работы, а на улице шел дождь) в черепаший суп (сразу предпосылка к сюжетам фильма чего хотят женщины и мульт. сериала черепашки ниндзя). После этого его жизнь меняется – у него появляется отверстие на руке, из которого он испускает горчицу (как Iron Man) и выростает брюхо, так что он готов к подвигам!

Первые пару миссий обучающие, в которых не видно сюжета. Но уже, примерно с третьего раунда мы видим анти-героя – Loser Man.

Свои способности он раздобыл, когда шел мимо окна Supa Dupa Man’a (далее ГГ – главный герой) и тот вылил в окно недоеденный суп. Это был день неудач для Loser Man’a (далее ГЗ – главный злодей) – его уволили с работы, бросила девушка, проиграл в лотерею, попал под ливень… Да еще и супом окатили (его история будет раскрываться по ходу игры). Он не знал, насколько поменялась его жизнь – ведь теперь все и всё с чем он вступал в схватку – автоматически проигрывали ее.

Стиль: мультяшный, не low-poly, но сделать упор на оптимизацию, на то, что бы шло без лагов и на старых девайсах.

Музыка и звуки: музыка с героическим мотивом, подчёркивает настроение раунда. Звуки нелепые (шаги, перезарядка – «бульк» (возможные отрыжки после перезарядки…)).

**Механика**

Жанр: Юмористический 3D fps shooter для VR

Механика: Управление только камерой, т.к. игра предназначена для VR. Герой автоматически бежит с точки на точку, если на точке есть противники – убивает их выстрелами горчицы из руки. Количество горчицы в «обойме» (брюхе) лимитировано, и через N выстрелов, герой должен отпить из банки на поясе(перезарядиться). Умирая, игрок возрождается на начале уровня или на чек поинте (если он его достиг) без очков (или очками собранными до чек поинта). От количества смертей – зависит и сумма очков, добываемая с мобов.

В игре будет 2 валюты: внутри-игровая – ломтики хлеба и валюта купленная за реальные деньги (далее реал) – черепаший суп (в литрах).

У игрока будут 3 параметра, которые можно улучшать (за внутри игровую валюту или реал):

1. Брюхо – увеличивает «обойму» горчицы.

2. Специи – при добавлении специй в горчицу, сила выстрела увеличивается.

3. Печень – при улучшении которой, кол-во очков здоровья будет увеличиваться (ведь сложно переваривать горчицу, да еще и когда в ней специи).

Система бустеров (будет детально описана в диз. доке feature\_boosters):

1. Неуязвимость – при убийстве 4 мобов без промахов с одной обоймы – ГГ становится неуязвим на 30 секунд (так же, реал или получить за достижения)

2. Баночки хп – баночки, которые пополняют здоровье (можно купить за реал или получить за достижения)

3. Воскрешение на текущей точке без потери очков (реал или за достижения)

Система достижений (будет детально описана в диз. доке feature\_achievements):

1. Локальные (задания на уровень) – за них даются немного бустеров.

2. Глобальные – за них дается валюта, которая покупается за реал, бустеры, улучшения перса.

Локальные, под каждый уровень свои: прим. Flawless victory – пройти 5 волн мобов без потери здоровья (банки хп); Unstoppable – пройти уровень без смертей (бустер воскрешение); Hawkeye – зачистить 2 волны мобов с одной обоймы (бустер неуязвимости)…

Глобальные, не связанные с одним уровнем. Будут с описанием и секретные (без описания, увеличит заинтересованность (обсуждения) к игре людей на форумах). Так же их можно будет видеть в мировом рейтинге: прим. Cook (повар) – за 5 пройденных уровней на отлично (со всеми собранными достижениями); Chief (шеф-повар) – за 10 пройденных уровней на отлично; Mustard Chief (горчичный-шеф повар (предпосылка на мастер-шеф)) – за все пройденные уровни на отлично…

Главное меню: (в разработке, детальнее будет в feature\_mainmenu). Пока – это кнопки выбор раунда, магазин, настройки, достижения.

Характерные отличия раундов:

Первый раунд: обучающий (в данный момент единственный прототип и пока без элементов обучения). Действие происходит в неблагополучном квартале. Главное задание: встретиться с другом угостить его хот-догом, купленным в машине для хот-догов, отбиваясь от гангстеров. Во время посещения хот-дог машины, оказывается, что у них последний хот-дог. Что же, наш герой не прочь помочь! Друг получает хот-дог, а мы забираем его собаку и несем обратно в автобус с хот-догами (только по другому пути). Во время раунда проходит обучение управления игры и пользованием бустеров (детальнее раунд описан в 0211\_Feature\_level1).

Второй раунд: (не доступен, запланирован) Проходит в парке развлечений. Главное задание: помочь девочке, которая ушиблась попасть в медпункт. ГГ должен расчистить себе путь, отбиваясь от аниматоров в костюмах и донести ведомость в медпункт о ушибе девочки. В конце, она рассказывает, что соревновалась с каким-то дядей, но проиграла (первый слух о ГЗ). Когда ГГ отводит ее в медпункт, он получает таблетки, которые лечат его печень (чем дают бонус к резервуару хп). Раунд демонстрирует понятие волна мобов, открывает возможность улучшать персонажа. (детальнее раунд будет описан в feature\_level2).

Планируется для введения: новые раунды; в будущем будет возможность стрелять из двух рук и летать на горчице (как Iron Man). На раундах полета на горчице, надо будет огибать врагов, управляя изменением взгляда в другую сторону.

**Аудитория**

Основная аудитория: 10 – 32 года. Фанаты супергероев, у которых есть чувство юмора.

Успешные проекты:

Монетизация: продажа бустеров, улучшений персонажа.

Реклама: реклама будет проходить на всех известных игровых и не игровых форумах (смежных) наших, зарубежных (4pda, reddit, app2top, habrahabr, dou, ain…), а также в соц. сетях в тематических группах (unity, unreal, cocos2d, группы конкурентов…). За счет скрытых достижений, будет происходить обсуждение на форумах. Предложим обзорщикам, LetsPlay’щикам сделать обзор/вставить в свое видео. На форумах и группах посвященных супер героям.