

Rubico

Платформа: Microsoft Windows

Жанр: Пошаговая стратегия

Режим: Для одного игрока

Язык: Русский, Английский (в разработке)

Сюжет

Раз в столетие город охватывает страшная катастрофа – Чума. Она начинается свой путь из сердца города и распространяется повсеместно, заражая все на своем пути. Чума появляется внезапно из темнейших недр земли, из-за чего предугадать точный момент ее возникновения невозможно. За долгие годы Чума эволюционировала и обрела тело – узел отвратительных щупалец, покрытых гнойными волдырями. Зараженные жители города теряют не только здоровье, но, в первую очередь – сознание, начиная действовать на инстинктах, заражая и атакуя здоровых горожан. Болезнь уродует тела людей до неузнаваемости.

Ты – мальчик 12-14 лет, оказавшийся в этом городе во время очередного пробуждения Чумы. Тебе нужно покинуть город, пока он окончательно не пал под натиском гигантского чудовища. Район за районом, тебе предстоит пробираться через металлические, дышащие паром лабиринты, сражаться с врагами и спасти выживших, тем самым обретая силу и закаляя характер. И все время задаваться вопросом: «Все ли вокруг то, чем кажется?..»

Игровой процесс

Начинать игру рекомендуется с прохождения Обучения. Для этого убедитесь, что галочка в пункте «**SKIP TUTORIAL**» в главном меню снята. После завершения обучающего уровня запустится основная часть игры.

Игровой процесс поделен на две части: **Глобальная** и **Боевая**.

Глобальная часть разворачивается на карте города Рубикон, из которого Вы пытаетесь выбраться. Она представляет собой пошаговое перемещение по карте, а также развитие сюжета игры. Сама карта представлена сеткой из шестиугольных клеток.

Ход на глобальной карте состоит из трех фаз: **Фаза Чумы** → **Фаза Игрока** → **Фаза врагов**.

Каждый ход начинается с **фазы Чумы**. Она распространяется из центра города и заражает 2 случайных клетки. Эти клетки всегда соприкасаются друг с другом и остальной областью заражения. Клетки, захваченные Чумой, смертельно опасны для Игрока.

Вторую часть хода совершает **Игрок**. Вы можете передвинуться на одну клетку в любом направлении. Ваша цель – достичь границ города и, тем самым, выбраться за его пределы.

Завершается ход **фазой врагов**. В начале игры их отряды появляются на случайных клетках карты. В свою фазу каждый отряд врагов передвигается на 1 клетку в случайном направлении.

Возле каждого отряда находится цифра, отражающая сложность сражения. Чем больше число, тем труднее бой. Отряды могут объединяться друг с другом, из-за чего сложность будет возрастать. При попадании главного героя на клетку с отрядом врагов, загружается боевой уровень.

Боевая часть разворачивается на отдельных тактических локациях. Она представляет собой пошаговые сражения отряда Игрока (Игрок и его помощники) с зараженными жителями города (монстры). В игре есть несколько типов помощников и монстров. Каждый из них обладает своим уникальным запасом очков здоровья (HP = *Hit Points*), передвижения, а также способностями.

Каждый из персонажей имеет два очка действия. Их можно потратить двумя способами:

1. **Дважды переместиться** на количество клеток, соответствующее количеству очков передвижения.
2. **Один раз переместиться** на количество клеток, соответствующее количеству очков передвижения, и **один раз использовать способность**. Порядок действий произвольный.

На каждой боевой локации случайным образом располагаются бонусы – предметы, помогающие Игроку в сражении с противниками. Существует три различных бонуса:

- **Аптечка.** Восстанавливает персонажу 5 HP.
- **Щит.** Снижает урон от следующей атаки на 50%.
- **Ускорение.** На следующий ход увеличивает количество очков передвижения персонажа на 2.

Бонусы может поднять и использовать как Игрок, так и его помощники. При этом, только помощники могут хранить бонус для того, чтобы позже использовать его на себе, либо передать Игроку.

Некоторые из боевых локаций имеют дополнительный выход, ведущий на **уровень с головоломкой**. Для его открытия необходимо в ходе сражения найти на такой локации ключ. Прохождение уровня с головоломкой дает Игроку возможность срезать путь на глобальной карте. Локации, имеющие выход на уровень с головоломкой, помечаются на глобальной карте белым маркером. Также специальным маркером помечается точка назначения обходного маршрута (к ней ведет пунктирная стрелка).

Проигрыш в бою не означает конец. Игра продолжается дальше, а поражение отражается на Игроке в виде штрафа на его характеристики.

На некоторых из клеток глобальной карты могут находиться **модификаторы**, которые положительно или отрицательно повлияют на характеристики героя, если Игрок начнет бой на этой клетке. Модификаторы отмечены белыми иконками, прикрепленными к клеткам.

Также, на случайных клетках глобальной карты располагаются **жители города**. При заходе на такую клетку Игрок получает возможность увеличить численность своего отряда, а также заменить раненых помощников.

На глобальной карте присутствуют клетки, символизирующие опциональные **Нарративные локации**. Они позволяют узнать больше о сюжете и мире игры. Подобные локации обозначены белыми мерцающими зданиями.

Вы можете узнать подробности об определенном районе города, щелкая *правой кнопкой мыши* на соответствующих клетках глобальной карты.

Сюжет в игре подается при помощи **дневника** неизвестного ученого. Выбираясь из города, Вы постепенно восстанавливаете фрагменты этого дневника. Получить доступ к дневнику можно в любой момент игры на глобальной карте, кликнув по соответствующей иконке в левом углу экрана. Ключевые этапы сюжета демонстрируются в виде коротких видеороликов (комикс-вставок).

Игра заканчивается, когда:

- Игрок выбрался из города, наступив на клетку выхода за его пределы или
- Игрок оказался на клетке, занятой Чумой.

Управление

- **W** = Двигать камеру вверх
- **A** = Двигать камеру влево
- **S** = Двигать камеру вниз
- **D** = Двигать камеру вправо
- **Колесо прокрутки мыши вверх** = Приблизить камеру
- **Колесо прокрутки мыши вниз** = Отдалить камеру
- **Q** = Повернуть камеру на 90 градусов против часовой стрелки
- **E** = Повернуть камеру на 90 градусов по часовой стрелке
- **Правая кнопка мыши (удерживать)** = Повернуть камеру
- **Правая кнопка мыши (на глобальной карте)** = Отобразить информацию о районе
- **1 – 6** = Использовать соответствующую способность
- **Esc / Tab** = Открыть меню

Что дальше?

1. Переработать глобальную карту: сделать ее линейной с небольшим количеством опциональных клеток
2. Сбалансировать сложность игры
3. Добавить новые уровни с головоломками
4. Изменить Нарративные локации: добавить сражения с боссами и награды за победы над ними
5. Переработать подачу сюжета
6. Перевести игру на английский язык (тексты + аудио)

Стек технологий

1. Unreal Engine 4
2. Adobe Photoshop
3. PaintTool SAI
4. Autodesk Maya
5. ZBrush

6. Substance Painter
7. Blender
8. Nuclino
9. HacknPlan
10. Trello
11. Cubase 8