Концепт документ

1.Введение

В далеком будущем, задолго после того как человечество вышло в открытый космос, люди стали исследовать галактику. Но в галактике неисчислимое количество звёзд и планет. В связи с этим, земная цивилизация решила переложить дело исследования на простых людей. Появилось огромное количество мелких исследовательских групп, которые путешествовали по галактике, изучали планеты и продавали собранную информацию земной цивилизации.

Наш герой (ГГ) - член небольшого исследовательского экипажа из пяти человек, выступающий в роли инженера. Они прилетели на неисследованную планету, высадились на ней и обнаружили руины неизвестной цивилизации. Повсюду лежали обломки зданий, металлолома и неизвестных роботов. В ходе исследования планеты ГГ задевает одного из роботов, от чего включается сирена, Приходит огромный робот как из войны миров, и утаскивает наших друзей. ГГ прячется в завалах мусора и находит в нём браслет, который одевает на руку и получает возможность контролировать некоторых роботов.

2. Жанр и аудитория

Это 2d pixel top down post-apocalyptic sci-fi RPG with RTS elements. Разрабатывается только для ПК.

Игра ориентирована на широкую аудиторию от 16 до 25 лет, ценители научной фантастики, космической темы, и прокачки.

3. Основные особенности игры (USP)

* Неповторимый геймплей лежащий на усовершенствовании миньёнов в подчинении игрока.
* Интересный сеттинг в виде неизведанной заброшенной планеты, пережившей апокалипсис
* Глубокий лор и интересный сюжет
* Невысокие системные требования

4. Описание демо версии игры

Основная задача игрока – переход по уровням. Дверь на следующую локацию открывается после того, как достаточно энергии затрачено на открытие замка. Энергия набирается в двигателе, который нужно запустить несколько раз. Когда двигатель запускается – начинается волна противников, и не останавливается до остановки работы двигателя. Между волнами игрок занимается верстаком.

Основное средство защиты игрока – роботы в подчинении. Всего в подчинении у игрока максимум 4 робота, которых можно улучшать между волнами на специальном верстаке. Игрок выбирает части из которых будет состоять каждый из роботов, тратить на них ресурсы, выбиваемые из противников. Каждый элемент робота (голова корпус ноги руки) обладает своими характеристиками, которые влияют на поведение и эффективность робота.

Бой ведется следующим образом: Игрок управляет кнопками WASD главным героем, бегает по локации, и бьёт противников молотком (но молоток малоэффективен, он нужен только для крайних ситуаций). С помощью мыши игрок управляет роботами, он выделяет роботов левой кнопкой, а правой посылает на точку, которую займет робот. Если игрок этого не делает, то роботы ходят попятам главного героя.

Противники – инопланетные роботы, каждый обладающий своими способностями, против каждого из них эффективен особый вид оружия и тактики.

5. Сравнение

Игру можно сравнить с несколькими играми в жанре

- action RPG в сеттинге постапокалиптического SciFi был уже использован в игре HyperLightDrifter. Она очень близка по визуальному оформлению и духу игры.

- систему модификации роботов можно сравнить с крафтом роботов из игры Fallout 4 Automatron.

- геймплей можно сравнить также с игрой Overlord, в которой главный герой посылает своих миньонов в бой, а сам находится в стороне, переодически лупя топором (но редко).