

# Cyberkour Delivery

## ГеймДжем ФКН

### Тема джема: "Киберпанк зима"



<b>0. Общее положение</b>	<b>2</b>
<b>1. Краткий анализ рынка</b>	<b>4</b>
<b>3. Подробное описание проекта</b>	<b>6</b>
<b>4. Игровой мир</b>	<b>7</b>
4.1 Сеттинг и лор	7
4.2 Сюжетная цепочка	8
4.3 Главный герой	9
4.4 Вражеские NPC	9
4.5 Элементы взаимодействия	9
4.6 Оружие	10
<b>5. Геймдизайн</b>	<b>11</b>
5.1 Список механик	11
<b>6. Левел-дизайн</b>	<b>13</b>
6.1 Структура уровней	13
6.2 Реализация камеры	13
<b>7. UI</b>	<b>13</b>
<b>8. Список референсов</b>	<b>13</b>
<b>9. Идеи</b>	<b>14</b>

## **0. Общее положение**

Вас приняли на работу в качестве курьера, но не простого, а курьера в мире киберпанка. В эту зимнюю ночь вам предстоит пробраться через яркие огни и мрачные переулки района, чтобы доставить подарки тем, кто в них нуждается. Ваши навыки паркура помогут вам преодолеть любые преграды — от ларьков до движущихся поездов. Зарплата обещает быть щедрой, а приключения — незабываемыми. Смело прыгайте в мир технологий и тени.

**Проект создается новым, но на основе уже проверенных жанров, механик, фиш с большим количеством аналогов**

**Жанр - Platformer**

**Сеттинг - Киберпанк**

**Платформы - PC**

**Языки - Русский**

**Срок разработки - 5 дней**

## **USP**

- **Киберпанк платформер**
- **Расслоение общества в одном здании**

## Минимальные и рекомендуемые системные требования

Минимальные	Рекомендуемые
<p>Видеокарта: NVIDIA GeForce 460 GTX or AMD Radeon 5870 HD series or higher Mobile: NVIDIA GeForce GTX 580M or higher</p> <p>Процессор: Triple-core Intel or AMD, 2.0 GHz or faster</p> <p>Оперативная память: 8 GB RAM</p> <p>Жесткий диск: 6 GB available space</p> <p>Операционная система: 64 bit, Windows 7 and above</p> <p>DirectX: Version 11</p>	<p>Видеокарта: NVIDIA GeForce 660 GTX or AMD Radeon 7870 HD series or higher</p> <p>Процессор: Quad-core Intel or AMD, 2.5 GHz or faster</p> <p>Оперативная память: 8 GB RAM</p> <p>Жесткий диск: 6 GB available space</p> <p>Операционная система: 64 bit, Windows 7 and above</p> <p>DirectX: Version 11</p>

# 1. Краткий анализ рынка

## Успешные проекты

### 1. [Super Mario Odyssey](#)

Краткая выжимка: В этой игре Марио путешествует по различным мирами, собирает луны и использует новые механики для преодоления преград.

Причины успеха: Игра предлагает широкий выбор уровней, инновационные механики (например, возможность захватывать врагов), многослойный и проработанный дизайн уровней. Высокая производительность и художественное оформление дополнительно привлекли внимание.

Положение на рынке: Стала одной из самых успешных игр на Nintendo Switch, получив множество наград и положительных отзывов.

### 2. [Ratchet & Clank: Rift Apart](#)

Краткая выжимка: Игра, в которой игроки управляют Рэтчетом и Клэмом, исследуя различные миры и используя технологические возможности для решения головоломок.

Причины успеха: Отменная графика, проработанные механики перемещения и возможность перемещения между измерениями. Также улучшенный комедийный нарратив и разнообразие оружия сделали игру привлекательной.

Положение на рынке: Программа стала выдающимся представителем своего жанра, многие игроки отметили её как один из лучших тайтлов на PlayStation 5.

### 3. [A Hat in Time](#)

Краткая выжимка: Яркий и милый платформер, где игрок управляет девочкой с шляпкой, которая путешествует по различным уровням в поисках тайных звезд.

Причины успеха: Игра выделяется своим уникальным стилем, разнообразными механиками и сильным акцентом на исследование мира. Элементы платформинга и головоломок хорошо сбалансированы.

Положение на рынке: Стала популярной среди любителей платформеров, не раз отмечалась за свои креативные подходы и высокое качество исполнения.

---

## #### Провалившиеся проекты

### 1. [Knack 2](#)

Краткая выжимка: Продолжение прототипа, где игрок управляет существом, способным трансформироваться, исследуя различные уровни и сражаясь с врагами.

Причины провала: Хотя игра имела некоторые интересные механики, недостаток глубины в игровом процессе и плохая оптимизация привели к смешанным отзывам.

Положение на рынке: Проект не смог завоевать значительную любовь среди игроков и был быстро заброшен, что отразилось на его продажах.

### 2. [Bubsy: The Woolies Strike Back](#)

Краткая выжимка: Возвращение классического персонажа в 3D-платформере с простым сюжетом, в котором игрок управляет Бабси в борьбе с врагами.

Причины провала: Игра была критически воспринята за однообразие, недостаток оригинальности и проблему с механикой управления. Многие игроки отметили, что она не соответствовала современным стандартам.

Положение на рынке: Проект оказался провальным, получив низкие оценки и быстро исчезнув с рынка.

### 3. [The Amazing Spider-Man 2](#)

Краткая выжимка: Платформер/экшн-игра, основанная на одноименном фильме, где игрок управляет Человеком-Пауком в открытом мире.

Причины провала: Плохая реализация механик, монотонный геймплей и низкое качество графики. Игровые миссии были предсказуемыми и однообразными.

Положение на рынке: Игра получила негативные отзывы и быстро забылась среди других более успешных проектов.

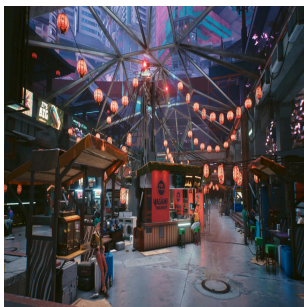
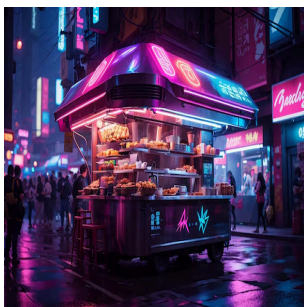
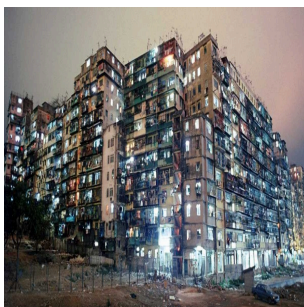
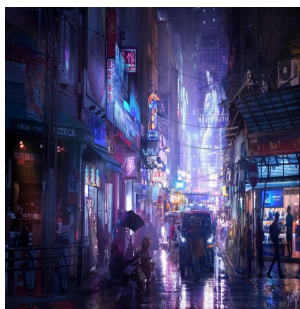
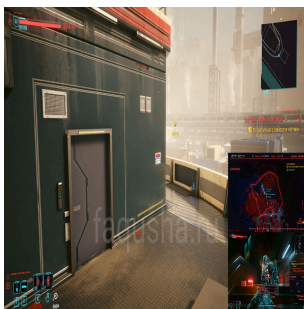
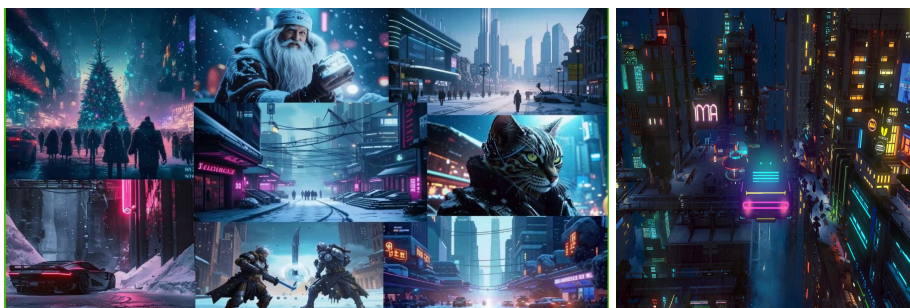
### **3. Подробное описание проекта**

Это видео игра - Platformer. Играя за кибер курьера, вы должны разносить заказы в зимнюю ночь. Заказов так много что кажется что они некогда не кочаться. Игровой цикл игры из доставки посылки до двери и получения нового заказа до истечения времени. У игрока ограниченное время для доставки доставляя груз он получает дополнительное время. Летая между этажи многоэтажки перепрыгивая множество ларьков, поездов игрок все время будет находится в закрытой многоэтажке.

## 4. Игровой мир

### 4.1 Сеттинг

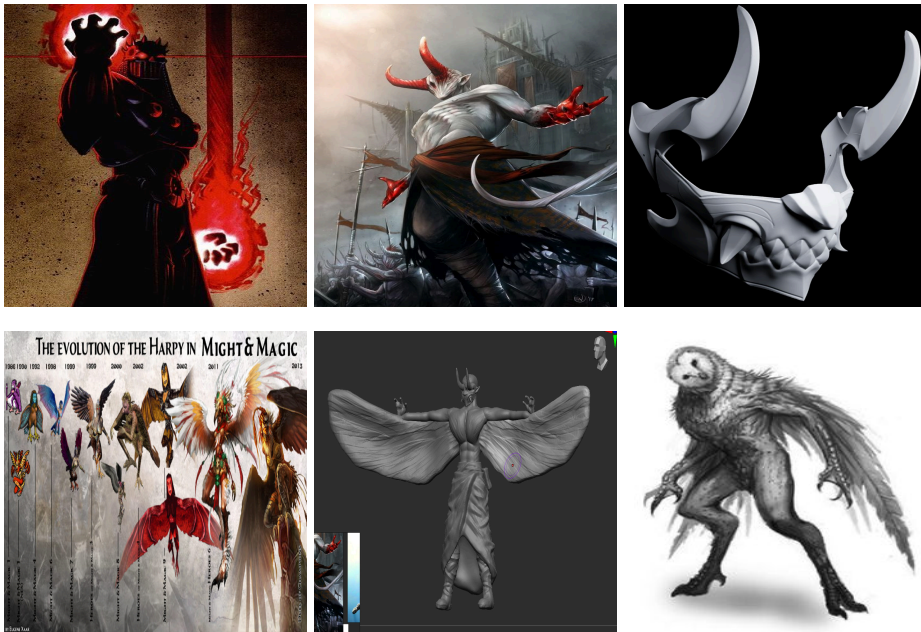
Мир киберпанка, зимняя ночь, действие происходит в многоэтажке где каждый этаж олицетворяет прослойку общества. 1 этаж бедняки с лавками с едой, 2 этаж пролетариат с метро встроенным в дом, 3 этаж элита города с выдвигающимися платформами для прогулок. Каждый житель этого комплекса захочет высказать свое мнение по поводу доставки.





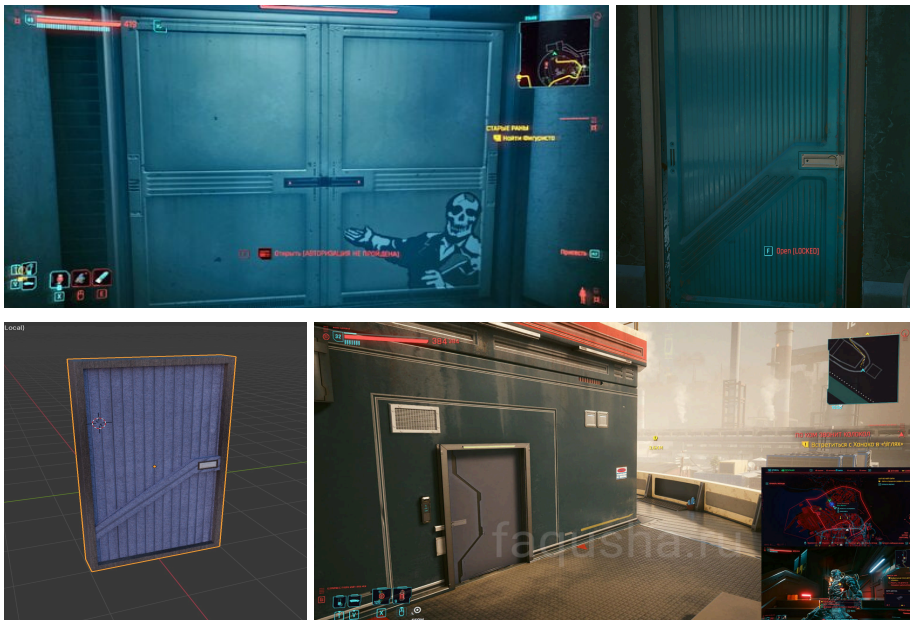
### 4.3 Главный герой

Главный герой перенесший испытания по вступлении в курьеры. Немой. Без прошлого



### 4.5 Элементы взаимодействия

Двери - собираемыми предметами созданный для задержания внимания игрока в игре. Проявляется на всех островах и служит игроку боеприпасом для его оружия.



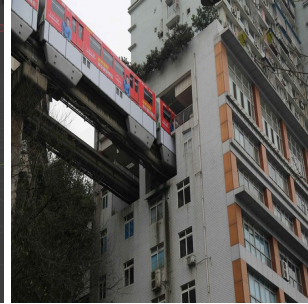
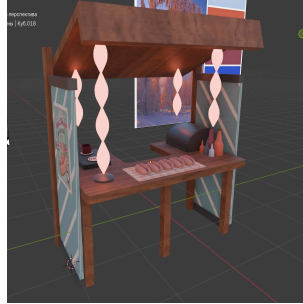
## Паркур элементы

Чтоб попасть с 1 на 2 прыгай по лавкам.

Чтоб попасть с 2 на 3 прыгай по поезду.

Чтоб попасть бегать по 3 используй выдвижные платформы.

2 и 3 этаж полые в середине.



## 5. Геймдизайн

### 5.1 Список механик

Базовое перемещение. Игроки могут использовать различные механики для передвижения по игровому миру, включая бег, прыжки, и другие действия.

Используется классическая раскладка

wasd- перемещение

Зажатый shift - бег

Двойной прыжок. Игрок может прыгнуть дважды, чтобы достичь более высоких платформ или преодолеть большие расстояния.

Время. Игроку дается определенное количество времени на доставку груза если он усел ему добавляются время к его таймеру и он продолжает играть до конечного. Когда таймер дойдет до 0 игра закончится и игроку будет показан счет с его статистикой прыжков бега ходьбы и доставленных посылок

Выдвигающиеся платформы. На некоторых платформах могут быть установлены механизмы, которые позволяют им выдвигаться из определенных точек уровня. Они автоматически выдвигаются чтобы создать новые пути.

## **6. Левел-дизайн**

### **6.1 Структура уровней**

Локация закрытая многоэтажка с большим количеством паркур элементов  
1 этаж бедняки с лавками с едой, 2 этаж пролетариат с метро встроенным в дом по крыше которого придется ругать для попадания на 3 этаж,3 этаж элита города с выдвигаемыми платформами для прогулок.

Чтоб попасть с 1 на 2 прыгай по лавкам.

Чтоб попасть с 2 на 3 прыгай по поезду.

Чтоб попасть бегать по 3 используй выдвигаемые платформы.

2 и 3 этаж полые в середине.

### **6.2 Реализация камеры**

Игра от первого лица, FOV 90°. Дверь получателя просвечивается сквозь объекты помогая ориентироваться на местности.

## **7. UI**

Индикатор очков и таймер до конца игры

## **8. Список референсов**

[Cyberpunk 2077](#) - Сеттинг