

Задание №1

[twitter](#)



Необходимо расписать концепцию игры (не более 1000 знаков с пробелами) и не менее трех USP.

Питч. Игра-песочница про разрушение городов большим инопланетным роботом, с простым управлением и большой долей хаоса и случайностей.

Реализация. Мультяшный город, вид сверху из кабины робота.

Большинство зданий в городе - обычные жилые или офисные помещения. Некоторые здания особенные - например, атомная электростанция.

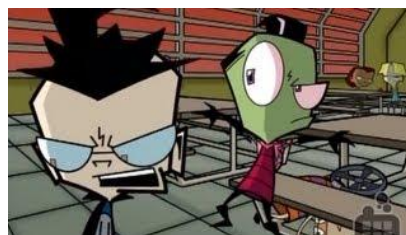
Разрушение зданий приводит к различным последствиям - из развалин обычных зданий выбегают люди. Из развалин тюрьмы выбегают уголовники. Из развалин атомной электростанции никто не выбегает. Да и вообще никто никуда больше не выбегает. Следующий город, пожалуйста!

В логове протагониста есть карта мира, на которой он может выбирать интересующие его города и страны. Города, в свою очередь, часто имеют ряд условий, выполнение которых гарантирует полезные плюшки.

USP #1. Разрушай города во всех уголках мира (пасхалки и стилизация под национальный колорит included).

USP #2. Изобретай новые способы геноцида (система очков мотивирует к изобретательному прохождению уровней, но можно и просто спамить ракетами).

USP #3. Прокачай своего робота (прокачка оружия и тюнинг в стиле “клюква”, “in god we trust” и “hell trooper”)



Задание №2

Краткое описание игры (200-300 символов) и развернутое описание (не более 500-2000 символов).

Взрывай города! Сражайся с тайным мировым правительством!
Победи Кинг Конга в нечестной схватке!
Узнай тайну перевала Дятлова... или сотри перевал Дятлова с лица Земли!
Не будь Синдзи Икари - садись в своего огромного нечеловекоподобного
боевого робота и раздай всем люлей!

Здесь, видимо, будет развернутое описание. Которое я перенесу из решения первого задания. А решение первого задания перепишу ближе к стилю питча.

*А что если во Вселенной мы не одни такие живые и мысленные?
Вдруг где-то живут существа, которые крайне недолюбливают нашу,
человеческую, расу?..*

*ну или недолюбивает.
Существо.*

Одно...

А еще у этого существа есть огромный боевой робот, который уничтожает небольшие города за минуты. Ведь как иначе можно **выражать свою нелюбовь** ставить эксперименты над человечеством?

Конечно, не всё гуманоидному инопланетянину - анальное зондирование. Наш герой не единственный представитель своего вида, как могло показаться - но только он ненавидит человечество. По этой причине **нельзя просто взять и взорвать всю планету**. Звездное ООН не одобрит такого поступка.

Поэтому пока ЗООН следит, он не взрывает мегаполисы. Он разрушает секретные лаборатории китайцев, освобождая зомби. Взрывает МкДональдс, вынуждая американцев худеть, беситься, и устраивать беспорядки. Выводит из строя Большую Советскую Антенну, давая всей стране прозреть и увидеть, что Ленин - гриб (или еще черт знает что).

Задание №3

Составить фичелист прототипа вашей игры в виде таблицы, где каждая строчка - это фича, а в столбцах название фичи, её краткое описание (ориентировочно 100-300 знаков, но не строго), приоритет, категория.

Название	Описание	Приоритет	Категория
Оружие	Левый клик - лазер, правый - ракета. Лазер оставляет "лужу" огня, ракета оставляет взрыв.	100	Core
Домик разваливается	Получая удар ракетой, дом должен развалиться. Людей выбегает мало.	100	Core
Хлев разваливается	Получая удар ракетой, дом должен развалиться. Коров выбегает мало.	100	Core
Домик горит	Получая выстрел лазера, домик загорается. Выбегает много людей. Каждый человек может гореть с вероятностью 1/10	100	Core
Хлев горит	Получая выстрел лазера, хлев загорается. Выбегает много коров. Каждая корова может гореть с вероятностью 1/10	100	Core
Люди горят	Если человек находится рядом с огнем, есть вероятность что он загорится.	100	Core
Коровы горят	Если корова находится рядом с огнем, есть вероятность что она загорится.	100	Core
Люди умирают	Люди сгорают, люди умирают от взрыва, людей сбивают коровы	100	Core
Коровы умирают	Коровы сгорают, коровы умирают от взрыва	100	Core
Карта мира	Карта мира с возможностью выбрать из нескольких локаций (Россия, Америка, Китай)	50	Показуха
Несколько шкурок для зданий	Разные шкурки для зданий для разных локаций	50	Показуха
Несколько шкурок для робота		50	Показуха

Задание №4

Написать дизайн одной из фичей, перечисленных в предыдущем задании.

Ребята, у меня единственный шанс отправить вам это письмо, в следующий раз весточку ждите не раньше чем через две недели!

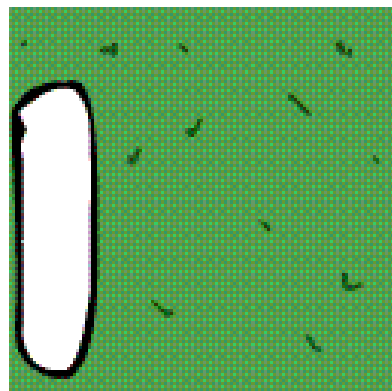
Поэтому пишу о самом главном - об оружии!

Первое. Лазер.

Лазер в нашей игре - красный луч, который оставляет горящие участки земли, либо поджигает объекты, на которых он задержался - людей, машины, коров, здания.

Время, за которое лазер поджигает объекты - один из ресурсов для апгрейда. Это его "сила", которая должна также отражаться в толщине лазера. Сначала луч лазера - тонкий, поджигает объекты за ~0.7 секунды, через несколько апгрейдов - толще в несколько раз, поджигает за ~0.3 секунды.

Лазер также нагревает "батарею" и имеет кулдаун. Скажем, в начале игры максимальный зажим - 2 секунды, в конце - 3 секунды. При этом если передержать лазер дольше указанного лимита, накладывается штрафной перегрев - лазером нельзя пользоваться до полного охлаждения + 2 секунды.



Второе. Ракеты.

У ракеты целых три параметра:

- Скорость перезарядки (интервал между запуском ракеты и возможностью запустить новую) - в начале 2 секунды, в конце - 1 секунда.
- Радиус взрыва (тут визуально, ребята)
- Урон. В начале здания до полного разрушения принимают удар двух-трех ракет (зависит от типа здания), в конце - от одной ракеты разваливается практически любое здание

После взрыва на земле остается воронка соответственно радиусу взрыва.

Задание №5

Написать опросник из 5 вопросов, который вы дадите игрокам после игры в ваш прототип. Также опишите какие события вы будете логировать, чтобы на их основе сделать вывод об успешности прототипа.

1. Скажи, сколько по твоим ощущениям ты играл в игру? Пять минут? Двадцать?
 - а. ключевой вопрос категории “а был ли фан, дядь?”
2. Какая была твоя стратегия? Как ты пытался победить?
 - а. ключевой вопрос категории “чего хотел игрок, а что мы ему дали”
3. Что будет в игре дальше, по-твоему?
 - а. ключевой вопрос категории “не бамбук ли сценарист и хороши ли наши петли”
4. Как бы ты описал игру своему другу, который в нее не играл?
 - а. ключевой вопрос категории “нужен ли фичекат и как у нас с виральностью”
5. Если бы тебе предстояла битва с Ктулху, какое оружие ты бы добавил роботу?

Логировать - Вэ. Сэ. Йо. Сириусли.

Задание №6

Добавить в игру что-нибудь про нейросети.

Спецслужбы сверхдержав анализируют города, подвергшиеся разрушению, и поведение (оружие плюс цели) протагониста. Игрока, не пытающегося обхитрить человечество, в очередном городе может ожидать засада из боевых вертолетов, танков, и даже другого огромного боевого робота.

Также в мегаполисах устанавливаются меры защиты от нападения - например, системы экстренного тушения пожаров прямо на улицах, если игрок любит пользоваться лазером и поджигать людей.

Иными словами, нейросеть пытается предвидеть следующую атаку игрока, и минимизировать ущерб.