

Virus-M

Гришин Андрей
Б18Д318

Синопис

Земля, 2031 год

Созданный для истребления перенаселившего планету скота вирус по одной-единственной ошибке ученых-вирусологов начал мутировать и развиваться, при этом перестав убивать. Со временем он стал перекидываться на других животных. Позже животные, заразившиеся этим вирусом, меняли своё поведение. Они могли сбиваться в стаи, независимо от вида. Коровы с волками. Волки со змеями и птицами. Чуть позже эти животные начали мутировать. Искажаться. Становиться быстрее.

В какой-то момент часть животных погибла. Из их трупов начали вылезать какие-то твари. Они не были похоже ни на кого и ни на что. Эти твари сбились в одну стаю. Потом неизвестно каким образом они все объединились возле реки в одно... существо. Оно не могло двигаться. Зато ему стали подвластны все животные, которые ранее были заражены. Они стали кормом. Кормом для Сверхразума. Впоследствии его назовут «Мута». Кормом для чего-то непонятного, пугающего, изменчивого.

Поглощая каждое существо, Мута становился больше. Умнее. Он Развивался. Со временем он смог создавать существ наподобие тех, из которых он состоял. Они действовали и как Мута, и как вирус, предшествовавший ему, одновременно. Эти маленькие существа смогли набрасываться на животных, обволакивать их своей плотью. Такой «кокон» изменял ДНК существ, делая их больше и сильнее, при этом каждое новое получает способности старого, сохраняя связь с Муттой. Что произойдет с вирусом? А дальше все зависит от действий игрока.

Механика:

- Жанр - стратегия в реальном времени.
- Игра подразумевает собой как сюжетно, так и геймплейно, несколько фаз:
 1. Стадия вируса. Мы управляем стаей коров\волков (способности различны), заражая всё больше и больше зверей. У нас есть счётчик – после определенного числа зараженных есть возможность перехода в следующую фазу – фазу мутаций. Чем больше набираем изначально «заражённых», тем проще будет фаза мутаций.
 2. Стадия мутаций – у нас есть уже измененные существа, их определенное количество. Но также есть очки навыков - гены. Чем больше у нас было «зараженных», тем больше генов получаем (те, что вне счётчика. Условно, для перехода нужно 100, а у нас было 150. Вот за 50 «лишних» получаем дополнительные гены). Эти ресурсы мы тратим на улучшение базовых характеристик наших мутантов. За мутантов игрок должен исследовать локацию, найти наиболее удачное место и перейти в фазу Муты.
 3. Стадия Муты. Почти все мутанты объединяются в одно большое создание – Муту. Это что-то вроде главного здания, но этот организм может передвигаться и атаковать. Также за ресурсы может создавать новых юнитов.

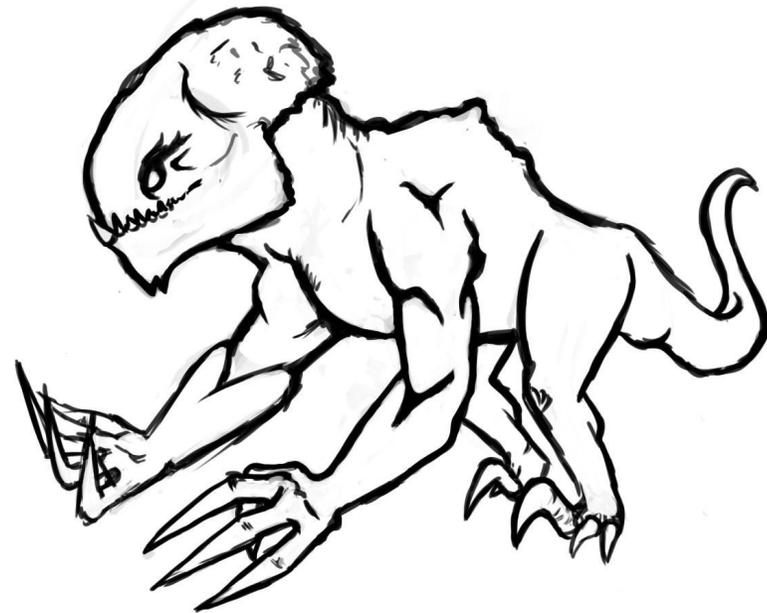
При этом всё происходит на сфере – на планете. То есть, выбирать место и перемещаться по её плоскости мы можем со всей свободой. Правда, придётся учитывать размеры планеты. И в зависимости от выбранных условий адаптировать, изменять своих подопечных – добавлять, к примеру, мех, если действие происходит в холодных зонах или возможность плавать, если у водоёмов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ – захват планеты. Это будет концом игры.

Мутанты и Мута.



Мутанты должны выглядеть максимально непохоже на что-то, что есть и было – на то они и мутанты. Мута же – сумма многих мутантов, она не похожа на них, её размеры в много раз превышают размеры обычных рядовых мутантов.



Мир и пространство

Мир представляет собой привычную нам обстановку – леса, горы, города. Ведь действия происходят на обычной заселённой планете.





При этом сама карта, сам мир – открытый, хоть это и стратегия. Карта представляет собой сферу – планету, которую игрок может свободно вращать.

Звуки, музыка

Бой и динамичные сцены



Окружение



По большей части использована музыка из Warhammer 40000: Dawn of War II авторства Doyle W. Donehoo