

# Механический

Ильина Анастасия Б18Д320

# СИНОПСИС

Сеттинг: Россия 2232 год, киберпанк.

Россия будущего сильно преобразилась за последние 200 лет.

Теперь людям доступны всевозможные технологии, появилась возможность с легкостью заменять любые конечности на механические.

В стране существует корпорация монополист, производящая протезы и домашних роботов и продающая их по баснословным ценам.

Главный герой - один из ученых энтузиастов, которые ищут формулу регенерации конечностей из-за зачастую негативного и опасливого отношения к протезам населения страны, а так же недоверия к компании.

# СИНОПСИС

Команда ученых смогла подобраться к разгадке формулы, однако на их лабораторию нападают агенты корпорации и уничтожают ее и работников, находящихся внутри. Все ученые погибают, кроме главного героя, который просыпается на койке с механическим задом в незнакомом для него месте. Оказывается, что его подобрали члены православной секты, выступающей против механизации конечностей, и, несмотря на свои убеждения, оказавшие ему первую помощь.

Глава секты рассказывает герою, что на самом деле корпорацией управляют роботы, которые хотят избавиться от людей и превратить их всех в такие же машины, и призывает его отомстить. Он сначала не соглашается, однако глава произносит мотивационную речь и уговаривает его.

Вдвоем герои решают совершить набег на главное здание корпорации, однако в обществе будущего очень сложно раздобыть оружие, поэтому по пути они собирают различный мусор, из которого его и создают.

# механика

- Сайдскроллер, вид от третьего лица
- Шутер
- Онлайн игра для двух игроков
- Каждый из персонажей имеет свою суперспособность
- Создание оружия из найденных предметов
- Разговоры с NPC и выполнение заданий
- Открытие локаций после выполнения заданий

# Референсы игры

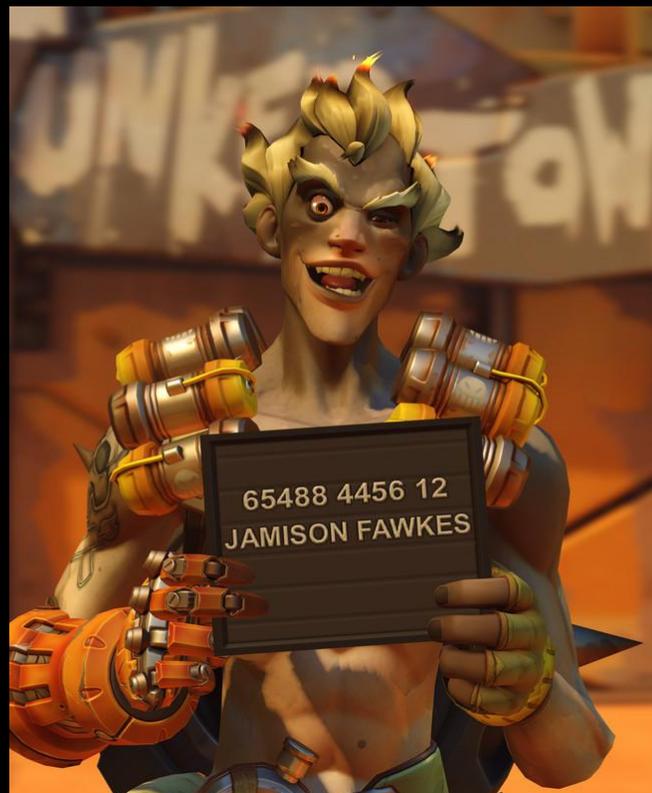
Создание оружия представляет собой механику готовки из игры The Legend of Zelda: Breath of The Wild, когда герои собирают всевозможные предметы (банки, осколки, табуретки, и тп.), их сочетание и количество позволяет создавать новое оружие.

Например, взяв карандаш, веревку и табуретку, можно сделать щит с острыми шипами – карандашами.



# Главный герой

- Вспыльчивый
- Лезет на рожон
- Быстрый
- Нервный
- Стандартный вид боя:  
быстрые удары ногами



- Суперспособность: граната с удушающим газом
- Обычная способность: rocket jump с помощью механического зада



# Православный герой

- Спокойный
- Рассудительный
- Серьезный
- Немного медленный
- Стандартный вид боя:  
удары кулаками



- Суперспособность: крест превращается в огромный меч
- Обычная способность: с помощью молитв может лечить себя или своего партнера

# NPC

NPC могут предстать обычными жителями городов России: гопниками, бомжами, бабушками, детьми и тд.

Обыкновенно они дают подсказки и задания для продвижения героев вперед по сюжету.

# НРС примеры:

НРС бомж Василий – бывший работник корпорации, отдаст свой пропуск в здание компании, после того, как герои украдут у его бывшего лучшего друга бутылку вина, которую он подарил ему 10 лет назад.



дит на  
оздан



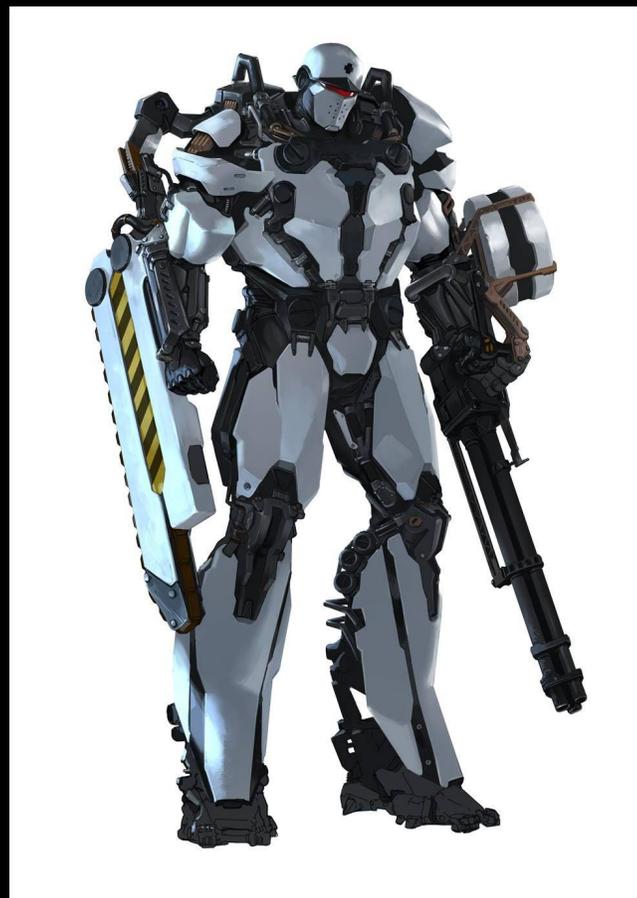
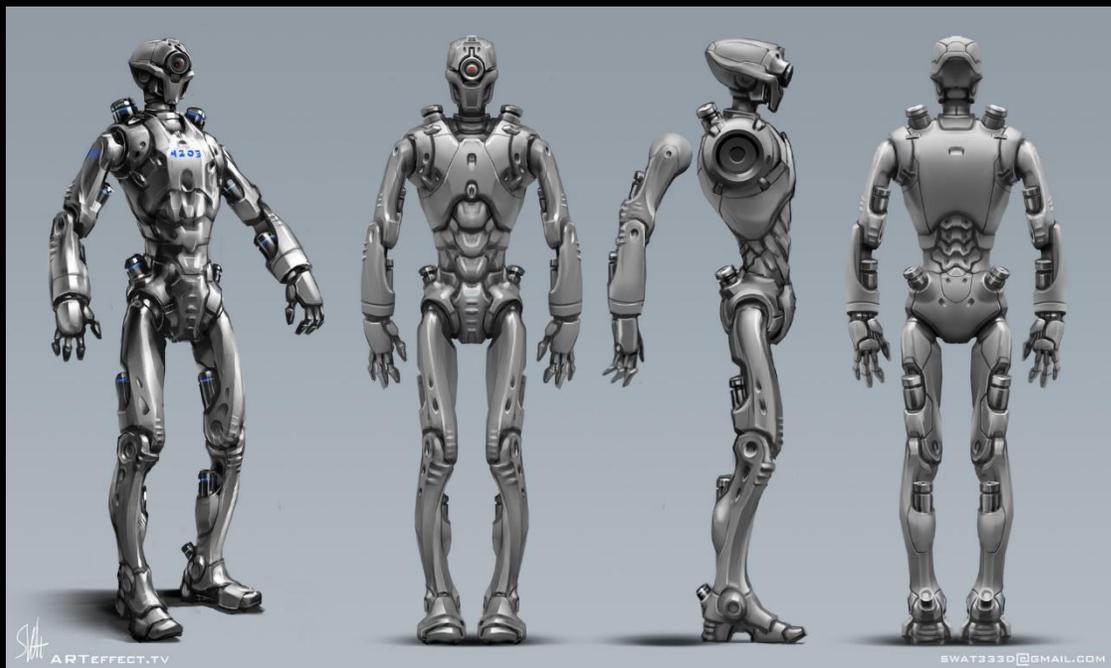
ей

# Враги

Враги выглядят как роботы в костюмах. Они – всего лишь марионетки в руках компании и не имеют разума. Их задача убить героев. Обычно пользуются огнестрельным оружием. После убийства роботов можно снять предметы, из которых можно создать оружие. (Механизмы, детали, провода)

Роботы могут маскироваться под жителей, надевая различные костюмы, которые дают им некоторые преимущества в бою, после убийства таких роботов можно получить уникальные предметы. Например робот, переодетый в клоуна, сможет временно летать на воздушном шаре, а после смерти врага герои могут получить воздушный шарик для создания нового оружия.

# Роботы референсы



# Визуальные референсы



Игра "Gods will be watching"



Игра "RetroShifter"

# Визуальные референсы

Вдохновение берется из изображений того, как бы выглядела Россия в стиле киберпанк. Обилие хрущевок, русский колорит, нищета, грязные подъезды, роботы гопники, православные церкви.



Russia 2046



# Музыкальные референсы

В основном были взяты OST-ы из игр “Hotline Miami” и “OFF”.

- [M.O.O.N. – Crystals](#)
- [Scattle – Remorse](#)
- [MegaDrive – AcidSpirit](#)
- [Nounverber – Black Tar](#)
- [Sun Araw – Horse Steppin](#)
- [Scattle – Inner Animal](#)
- [Alias Conrad Coldwood – Desperately Safe](#)