

Одиссу



Общая

информация

- Сюжеты – 2 (104 катсцены, 51 диалогов с выбором ответа)
- Персонажи – 49
- Дополнительные задания – 34 (не закончено, будет больше)
- Дополнительные источники информации (книги, рассказы) - 16 (не закончено, будет больше)
- Ожидаемое количество моделей – примерно 222
- 3 Крупных города, 3 деревни, 6 рас, 3 религии
5 видов природных зон.

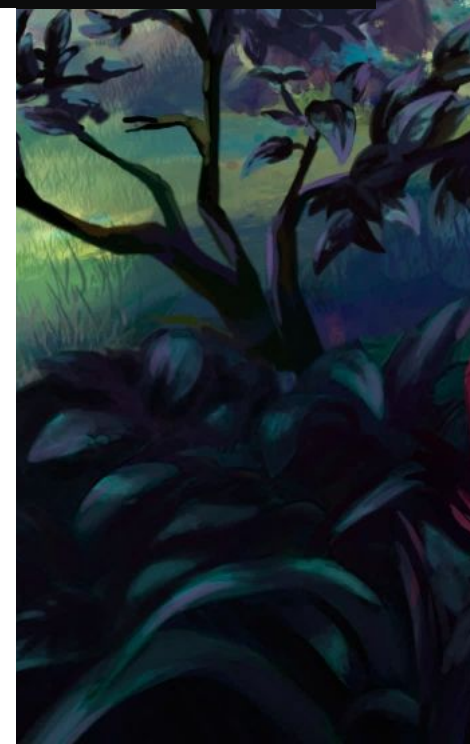
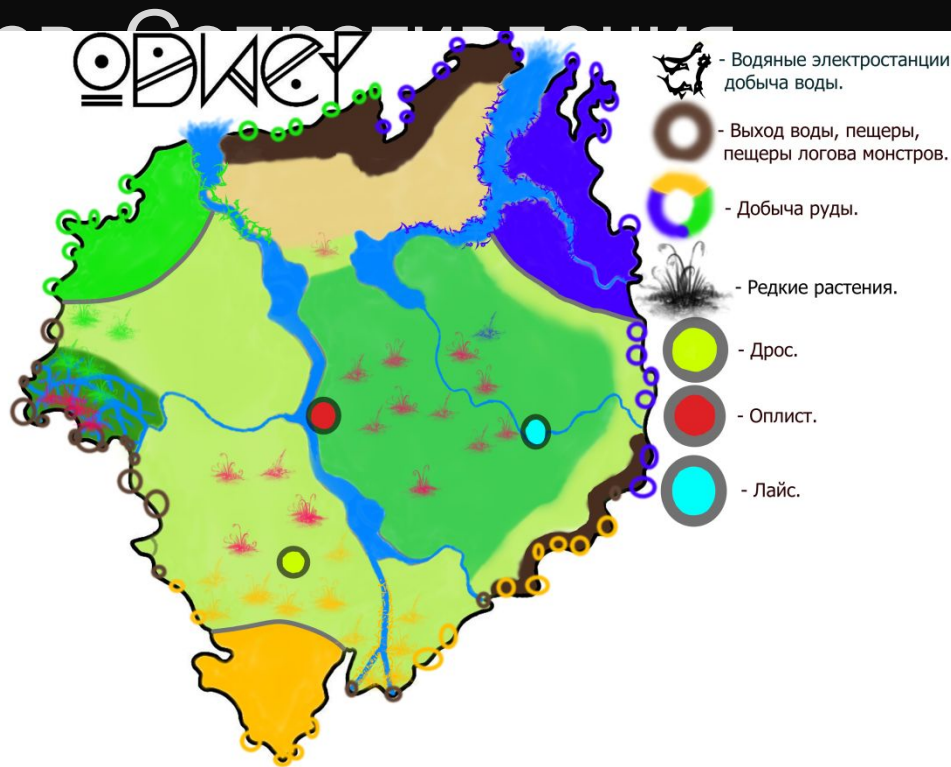
В диалогах можно выбирать разные варианты ответов. Есть внутри игровые мини игры, своя литература и история, азартная игра (на подобие гвинта).

Вселенна

- Действия происходят в 1948 году после взрыва.
- Вся локация - это огромный кратер, образовавшийся из-за обрушения множества пещер, от взрыва ядерной бомбы.
- Имеется 6 рас:
- **Люди**
- **Мутанты**
- **Элиганты** – Раса роботов.
- **Вастеры** – Раса полулюдей-полумутантов.
- **Имперфы** – Раса киборгов, полулюдей-полуроботов.
- **Инзигары** – Раса полуроботов-полумутантов.
- В трёх разных углах карты, расположены 3 крупных города:
- **Фалорэн** - Город людей на юге.
- **Монтион** – Город элигантов на северо-востоке.
- **Тролбол** – Город мутантов на северо-западе.

- Во вселенной, помимо 3 враждующих цивилизаций, есть религиозные конфликты, конфликты власти и преступного мира. Конфликты разных слоёв общества. Конечно же, расизм. Общие угрозы в виде рейдеров,

МОНСТРЫ

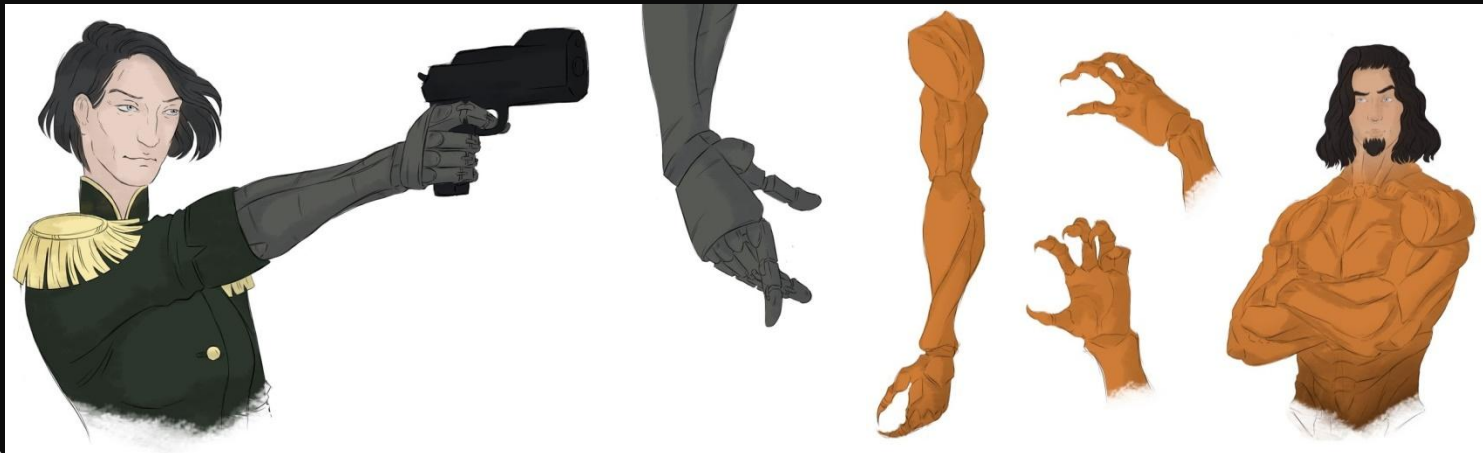


Подробнее о сюжетах

- «P147» - 41 страница в microsoft word. 4 разные концовки, разные варианты ответов = разные способы прохождения. Присутствуют элементы драмы, комедии. Примерно 47 катсцен и 22 диалогов с выбором ответа.
- «Алекс Тейлор» - 43 страница в microsoft word. 4 разные концовки, разные варианты ответов = разные способы прохождения. Присутствуют элементы драмы, комедии. Примерно 57 катсцен и 29 диалогов с выбором ответа.

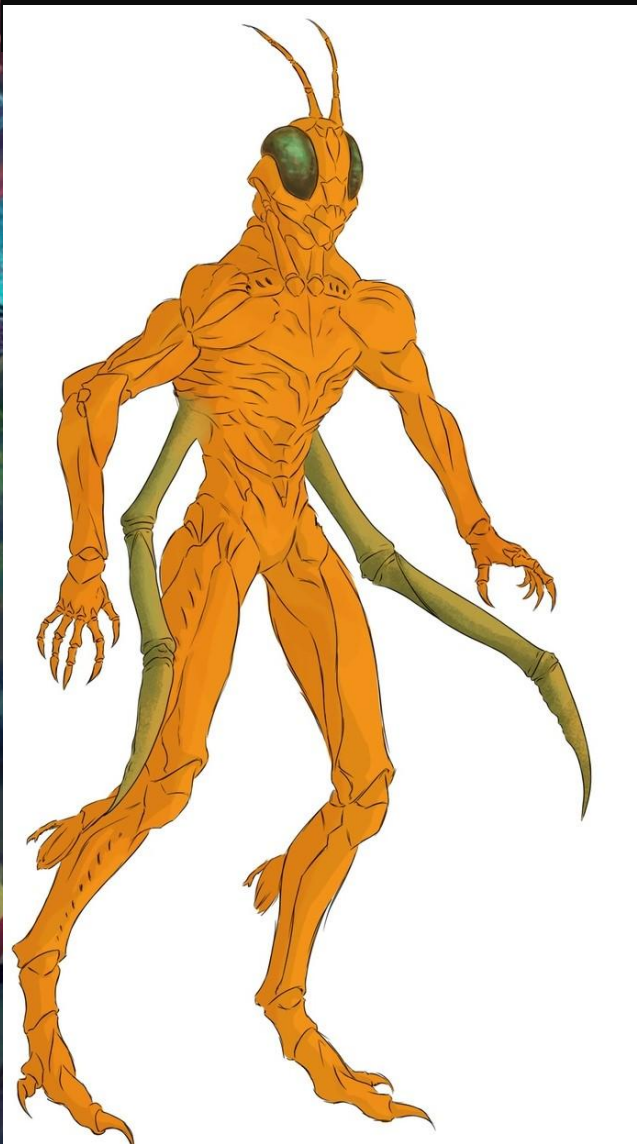
Особенности прокачки персонажа

- Помимо обычной прокачки оружия и умений, во время всей игры игрок сможет изменить такие части тела, как: «Голова», «Тело», «Руки»(1,2,3,4), «Ноги», «Крылья».
- Игрок сможет заменить любую свою часть тела «мутацией» или же «модификатором»



- Это открывает для игрока множество разных вариаций прохождения игры.
- Игрок может свободно переходить из расы в расу.
- Помимо протачивания конечностей по отдельности, он сможет собрать определённый «Комплект».
- Собрав «Комплект», игрок получит пакет усилителей и уникальные навыки

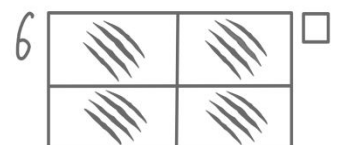
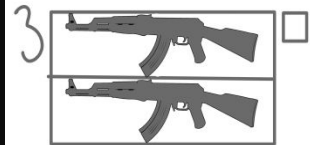
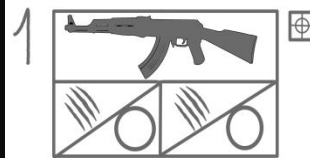
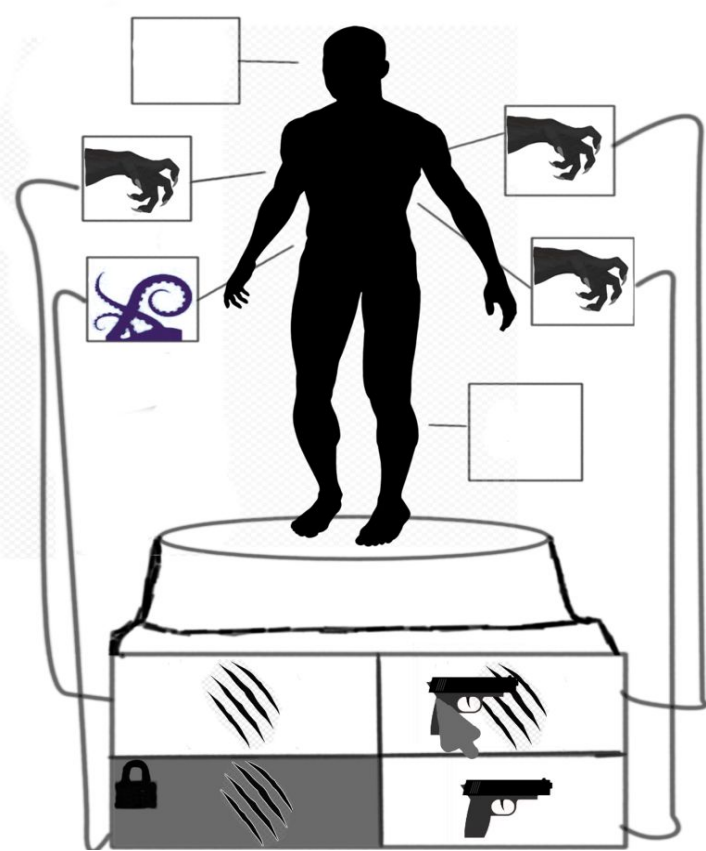
Пример Комплекта



«Добытчик колонии»: «Голова инсектоида», «Тело инсектоида», «Задние лапы инсектоида», «Лапа богомола» 2 «Крылья инсектоида» или «Лапа инсектоида» 2. Иммуитет к кислоте, защита от молекулярного оружия. Открывает навык «Подношение матке». Игрок взлетает и в замедленном действии выбирает 1-5 целей. Включается сцена, где по порядку отметки целей 1 он опрыскивает кислотой. 2 разрубает лапами богомола. На 3 нападает рой насекомых. 4 он опрыскивает лицо, тот пытается ударить, но промахивается и рубит лапами богомола. 5 отрезает ноги, и его поедают насекомые. Если среди выбранных целей есть сильный противник или босс, то персонаж просто много раз бьёт его лапами богомола.

Геймплей

- Такая возможность даёт игрокам примерно следующие вариации ведения боя:
- Стандартный (две руки, автомат)
- Холодное оружие (мечи, топоры)
- Ближний бой (когти, клешни)
- 4 пистолета или 2 автомата
- И множество совмещений этих вариаций



Геймпле

Й

- Каждая, нечеловеческая, конечность даёт предельные усилители и ослабители. Например, Слизь:

Сильное уменьшение скорости и точности, уязвимость к огню. Иммуниет к кислоте, молекулярному и электрическому урону. Очень сильная защита от любого урона.

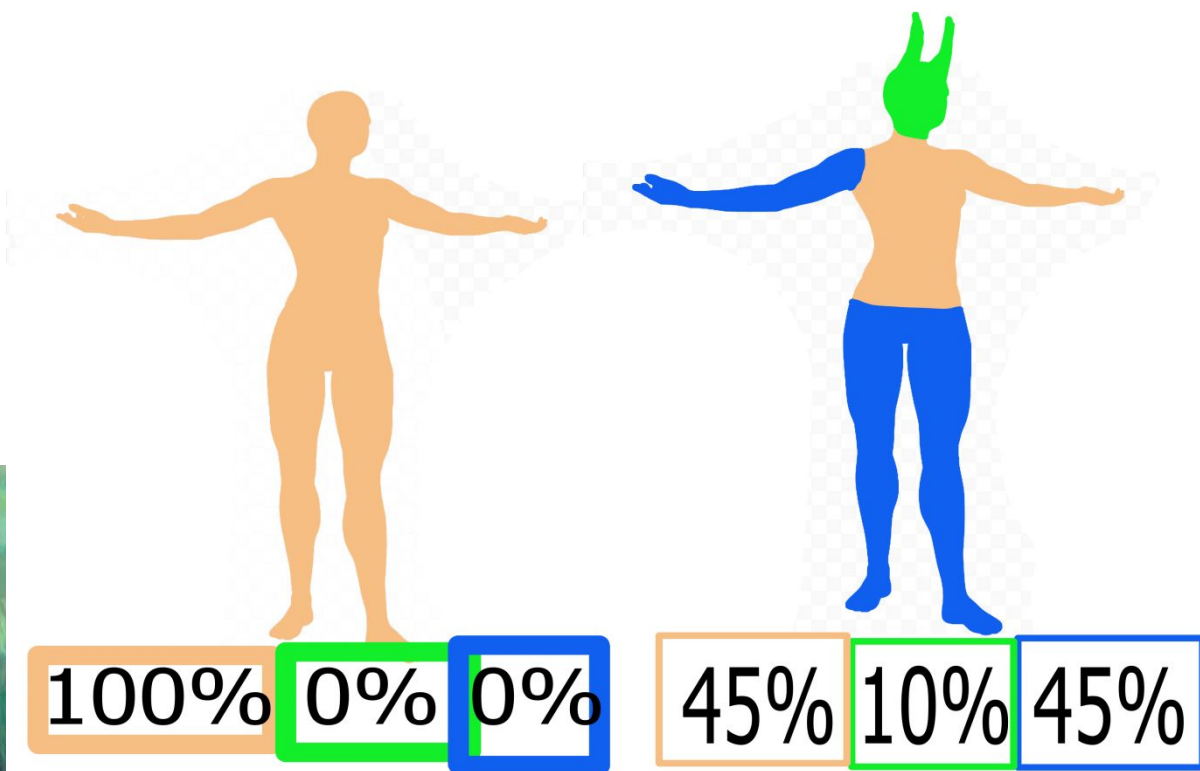
Поэтому, на оружия могут быть установлены разные «эффекты», которые могут быть очень эффективны или же наоборот. Список эффектов:

- **Огнестрельные**
- **Импульсные**
- **Молекулярные**
- **Кислотные**
- **Плазменные**
- **Электрические**

Развитие

Свойства

Игроку доступны сразу все направления, то есть нет классов или подклассов. 3 линии «Человек», «Мутант», «Элигант». Но у каждого навыка есть свои «требования», проценты тела. То есть игрок не сможет прокачивать мутант.



- Планируется 6 сюжетов. В каждой игрок будет по другую сторону баррикады. В игре практически не будет «злодеев», тот кто раньше был другом, в других обстоятельствах - твой враг. И почти в каждый важный моральный, религиозный, политический момент, право выбора оставляется игроку.



Персонажи

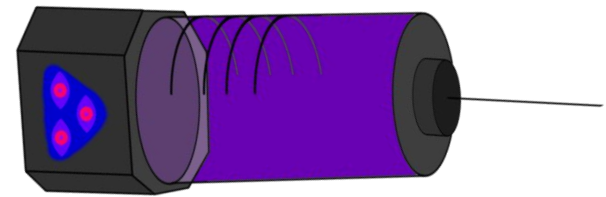
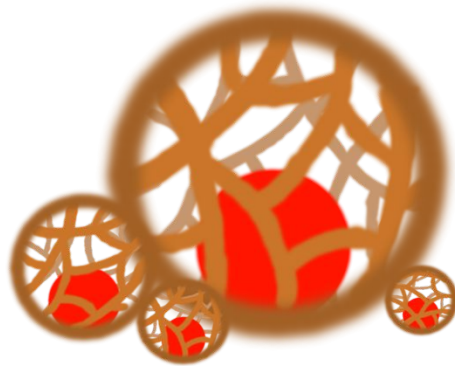
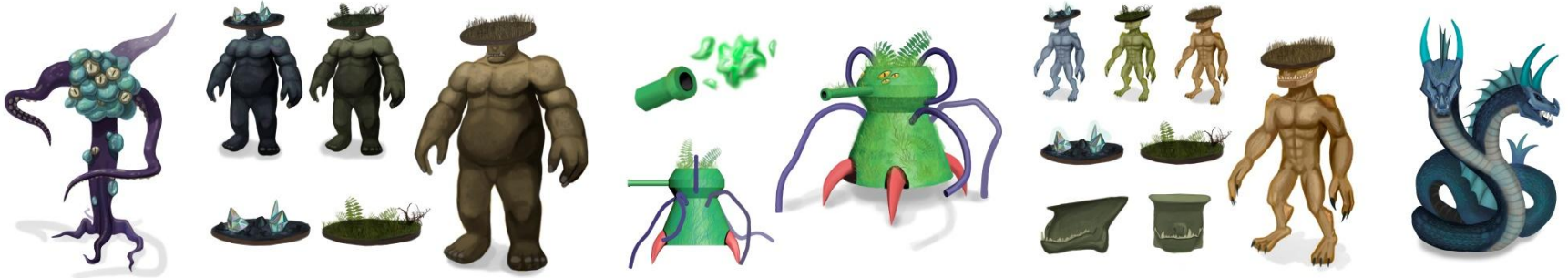
- Естественно, каждый персонаж уникален и ярок. Почти к каждому есть своё доп. задание и с каждым можно поговорить на разные темы.



Открытии

Мир

- Леса, пещеры, степь, болота, в каждой такой зоне есть свои характерные монстры. С них игрок сможет получать трофеи и продавать в городах.
- Также есть «редкие растения». Их сбор нужен для приготовления инъекторов



Не упомянутые элементы

- Кастомизация персонажа, модификаторов, оружия. (Цвет волос, шерсти, раскраска)
- Есть доп. источники заработка: подпольные бои, конест, игровой клуб.
- В игре присутствуют такие явления как: демоны, боги, божественные дары, культы.
- А игре присутствуют фоновые диалоги. (Торги на рынках, сплетни, беседы, споры)