

«Действовать по обстоятельству»

Презентация инновационной тактической игры



«Провести разведку боем. Действовать по обстоятельствам»

Получен приказ от командования

Общее описание

Тактическая стратегия в реальном времени с уникальной механикой контроля юнитов в сеттинге вооруженных конфликтов последних 50 лет.

Возьмите на себя управление смешанным подразделением войск и сражайтесь за победу!

- Целевые платформы: персональный компьютер и облачный гейминг.
- Управление: клавиатура + мышь.
- Магазины дистрибуции: Steam.
- Формат распространения: премиум-модель, единичная покупка.

Сеттинг, время и место действия

Военная техника и пехота на поле боя, которое распространилось от городов и полей до болотистых рек и горных перевалов.



Сеттинг

Переводой фронт



и штабной лагерь

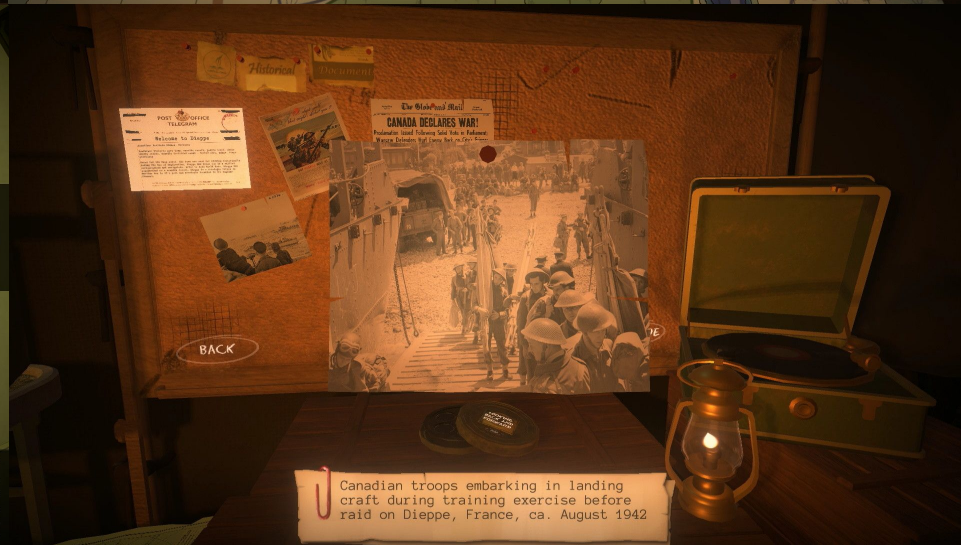


Схожие игры

Концептуально можно отметить схожесть с играми Radio Commander и Radio General.

Но, представленный вам концепт игры имеет более ясную картину происходящего и нацелен именно на многопользовательские PvP-сражения в реальном времени, аналогов чему в данном жанре еще нету.

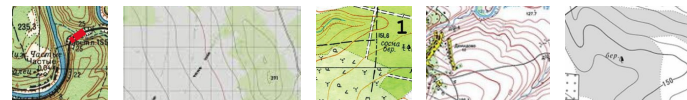
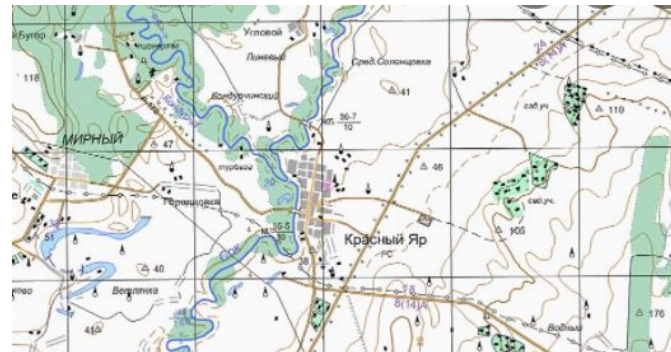
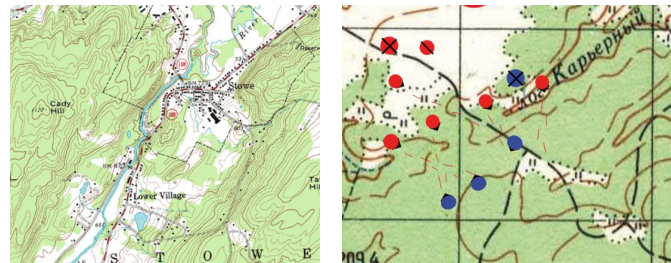




Графика

2D. Детальные карты местности.
Известные игроку подразделения
отмечены маркерами на карте.

Реалистичный ландшафт: горы, реки,
города, болота, поля, различные типы
почвы. Все это следует учитывать,
так как имеет влияние на тактический
геймплей.



Игровые режимы по количеству игроков

- Сюжетная кампания, рассказывающая небольшую историю и заодно обучает игрока игровым механикам и особенностям.
 - Сражения против компьютера - более для тренировки.
 - Онлайн PVP-сражения как самая интересная часть игры.
-
- Сражение 1vs1
 - Сражение 2vs2

Игровые сценарии

Симметричные:

- Захват контрольных точек на карте
- Поиск и уничтожение объекта

Ассиметричные:

- Штурм ключевой позиции (команда А атакует команду Б)

А также многие другие режимы...

Ключевые особенности:

- **Высокая автономность юнитов** — ваши подчиненные могут самостоятельно принимать решение в стрессовых ситуациях.
- **Непрямое управления юнитами** — канал связи органичен. Командуйте, как настоящий генерал, выжимая максимум из рации.
- Смешанные отряды — выбирайте войска для следующей миссии разумно, опираясь на известную информацию о противнике.
- Опасное окружение — иногда само окружение может стать страшнейшим врагом. Импровизируйте. Адаптируйтесь. Выживайте.
- Высокая реиграбельность — случайная генерация событий и ресурсов на местности делает каждое сражение уникальным.

Высокая автономность юнитов

Ваши подчиненные могут самостоятельно принимать решение в стрессовых ситуациях. Юниты в вашем распоряжении способны оценивать свои и вражеские силы, занимать более выгодные позиции, предлагать решения по атаке противника. Некоторые предложения будут ждать вашего одобрения, но вы всегда можете отдать приказ: “Действовать по обстоятельствам”.

Однако, это также означает, что в неблагоприятных условиях ваши подопечные могут сбежать с поля боя, дезертировать или сдаться в плен врагу и раскрыть информацию о последнем местонахождении ваших подразделений.

Непрямое управления юнитами

Канал связи ограничен. Используйте его с умом и командуйте, выжимая максимум из доступных средств разведки и каналов связи в вашем распоряжении.

Вы можете отдать приказ, но вы все еще находитесь в штабе и не можете контролировать каждый шаг ваших войск.

Главное не начать артобстрел вражеских укреплений сразу после приказа о штурме. Результаты будут неблагоприятными.

Смешанные отряды

Ваше войско представляет собой смешанный отряд самой разнообразной техники и пехоты. Каждое подразделение имеет свои сильные и слабые стороны. Выбирайте войска для следующей операции разумно, опираясь на известную информацию о противнике, преимущества местности.

Сразить армию противника с минимальными для вас потерями - вот настоящее ремесло полководца.

Опасное окружение

Само окружение может стать страшнейшим врагом.

Погодные условия, химические осадки, зыбкая почва, дезертиры, мины, заложенные задолго до вашего прихода и многое другое.

Импровизируйте. Адаптируйтесь. Выживайте.

Высокая реиграбельность

Процедурная генерация местности создает в каждом новом сражении новые выгодные позиции, а генерация случайных событий в игровой сессии делает ее уникальной. Контрольные точки для захвата ресурсов на местности делает каждое сражение неповторимым.

А благодаря многообразию тактической составляющей одно сражение не будет похожее на другое, что будет дарить уникальный игровой опыт с каждой новой сессией.

ЦЕЛЬ ИГРЫ И CORE GAME LOOP

Цель: победить врага! Используйте для этого все доступные средства:

- используйте тактические маневры;
- укрепляйте ключевые позиции;
- используйте поддержку артиллерии и минометов;
- берите врага в окружения, перекрывайте каналы снабжения;
- дождитесь ночи и проведите контратаку;
- ...и многое другое, так как вы здесь полководец!

Помни: самый легкий маршрут всегда заминирован!

ГЛОБАЛЬНАЯ ЦЕЛЬ & METAGAME

- Станьте лучшим полководцем;
- Займите лидирующие позиции в рейтинге;
- Побеждайте, побеждайте и еще раз побеждайте!

Конец

Презентацию подготовил Андрей под заказ.

Заказчик предпочел остаться анонимным.

Андрей, автор документа:

- <https://gamedev.ru/users/?id=81842> | <https://t.me/UltraAlpha>

Предоставляю услуги геймдизайнера по фрилансу.

Спасибо за внимание! Не забывайте о противогазах в случае ЧП!

