

Horse Project

Концепт-документ

версия 2



Вступление

Люди и лошади были неразрывно связаны в течение многих веков. Лошади не просто являлись транспортным средством, они являлись верными помощниками в сельском хозяйстве и военном деле. Но сейчас их заменили «железные кони», поэтому интерес к ним постепенно угасает. Но все еще остаются люди, преданные конному делу и проводящие время с этими благородными, умными созданиями. Именно конники являются главными героями Horse Project.

Классификация

Жанр	Симулятор с элементами RPG, песочницы, с видом от третьего лица (с возможностью на переключение на вид от первого)
Платформа	PC
Количество игроков	Одиночная игра (но возможна разработка в будущем многопользовательской версии игры)
Мир игры	Открытый мир с ранчо игрока, конным клубом неподалеку и разнообразными ландшафтами, включая поля, леса, горы и морское побережье
Сеттинг	Современный мир
Стиль графики	3D, реализм
Виды деятельности в игре	Верховая езда, уход за лошадью, исследование окружающего мира, обучение лошадей, участие в соревнованиях, прохождение квестов, коллекционирование предметов, торговля, разведение(?), строительство(?), крафт(?)
Программы разработки	Unreal Engine, Blender, Cascadeur и др.

Основные особенности (Unique selling points)

1. Лошади в игре повторяют паттерны поведения, свойственные им в реальности, что создает впечатление живого, думающего существа.
2. Каждая лошадь уникальна по своим характеристикам (навыкам, характеру, окрасу, экстерьеру и т.д.)
3. Игра аутентична, то есть игровые механики повторяют все те действия, которые совершают люди, работающие в конной сфере.
4. Игра обладает образовательным элементом, так как в ней используются конная терминология, совершаются аутентичные действия, игрок в процессе диалогов или изучения игрового вики (?) может узнать факты из биологии, ветеринарии, истории и т.д.
5. Игра обладает достаточно реалистичной графикой, что не характерно для других конных игр.
6. В игре отсутствует контент, неприемлемый для несовершеннолетних, что делает игру дружелюбной для игроков почти любого возраста

Целевая аудитория

В первую очередь игра будет интересна любителям лошадей и конным спортсменам, но также она может заинтересовать любителей животных и природы в целом. Игра рассчитана на игроков любого пола и почти любого возраста. Но в целом хотелось бы привлечь внимание игроков, не связанных с конной сферой за счет необычных игровых механик и приятного визуала.

Краткое описание игры

Сюжетная завязка

Главному герою в наследство достается небольшое ранчо с лошадьми на далёкой, мало известной земле. Когда-то он занимался верховой ездой как хобби, но поскольку герой долгое время не сидел в седле, он отправляется к своей давней знакомой, тренеру по конному спорту. Она проводит для него уроки верховой езды и учит правильно ухаживать за лошадьми. Затем, усвоив необходимые навыки, он отправляется на ранчо и заботится там о своих лошадях.

Основной процесс игры (геймплей)

В начале игры игрок оказывается в конном клубе, где работает тренер. Игрок выполняет несколько квестов, которые неявно являются туториалом. После выполнения линейки квестов с тренером игроку предоставляется полная свобода выбора. Но все же на игрока ложится ответственность за его лошадей, поэтому ему необходимо ухаживать за ними и зарабатывать ресурсы на их содержание.

Основные механики

Уход за лошадью

Для поддержания здоровья лошади за ней необходим определенный уход. Так, чтобы лошадь была в хорошем состоянии, ее нужно вовремя кормить, поить, чистить и следить за чистотой её денника. Все эти действия реализованы в виде коротких анимаций. При недостаточном уходе у лошади проявляются различные негативные эффекты от снижения ее скорости и выносливости до невозможности сесть на нее верхом.

Верховая езда

Если лошадь здорова и экипирована, то игрок может сесть на неё верхом. Игрок может свободно перемещаться по карте в любое удобное ему время.

Управление лошадью осуществляется с помощью клавиатуры. Игрок может ускорять и замедлять лошадь, менять аллюры, делать боковые движения (принимание) и развороты на месте (пируэты), осаживать назад, прыгать через препятствия различной высоты и делать резкую остановку (sliding stop).

Каждая лошадь имеет разную степень управляемости в зависимости от её характеристик. В первую очередь, она определяется навыками, включая скорость, выносливость, гибкость и др.

Но лошади также обладают своим характером. Например, более темпераментные лошади будут в целом иметь более активные анимации, быстрее ускоряться и медленнее замедляться, в то время как более спокойные и хладнокровные - наоборот.

Лошади могут бояться каких-нибудь незнакомых объектов и начать нервничать (причём каждая лошадь обладает своей степенью пугливости), и если игрок вовремя их не успокоит, то они могут даже сбросить всадника. Но каждый раз, когда игрок справляется с такой реакцией лошади, увеличивается уровень

доверия между всадником и лошадью. И чем выше уровень доверия - тем меньше вероятность испуга в дальнейшем. Кроме того, с повышением уровня доверия появляются новые способности у лошади. Например, возможность подзывать лошадь к себе с расстояния, оставлять лошадь непривязанной без риска того, что она куда-то уйдет, ездить без седла и пр.

Тренинг

Для того, чтобы улучшить характеристики лошади и научить её новым трюкам, необходимо её тренировать. У каждой лошади с самого рождения есть очки потенциала, которые можно расходовать на прокачку. При этом они не восстанавливаются, поэтому у каждой лошади есть предел обучения.

Для обучения необходимо во время верховой езды совершать определенные действия и после хвалить за них. Например, для тренировки выносливости (endurance, навык) нужно разогнаться до скорости, когда происходит снижение уровня выносливости (stamina, шкала), потратить ее полностью и после похвалить лошадь. При этом расходуется одно очко потенциала. Расход очков потенциала ограничен игровыми сутками, т.е. за игровой день можно потратить не более x очков потенциала.

Обучающие действия могут включать взаимодействие с другими объектами, например, прохождение серпантина (набора конусов, огибаемых с разных сторон) может способствовать улучшению гибкости лошади, а прыжок через препятствие - улучшению силы прыжка.

Процесс обучения может происходить не только во время верховой езды, но и с земли. С помощью корды (длинной веревки) и бича (который работает как указатель) игрок может гонять лошадь по кругу вокруг себя, тренируя гибкость и дисциплину.

Тренинг может быть связан не только с повышением уровня навыков, но и с обучением различным трюкам. Для обучения специальным движениям/трюкам в первую очередь нужен определенный уровень навыка, а также совершение определенных действий с положительным подкреплением в виде похвалы или лакомства. Обучение трюкам происходит в формате мини игры (без отрыва от основного геймплея, т.е. не в виде катсцены или особого режима игры), обычно с использованием специальных приспособлений как корда, бич, кавалетти (параллельно и последовательно лежащие на земле жерди) и пр.

Другие взаимодействия с лошадью

Кроме всех описанных выше взаимодействий, игрок может еще:

- Вести лошадь в поводу (например, чтобы перевести лошадь из денника на пастбище или чтобы просто укрепить доверительные отношения с ней)
- Гладить лошадь для повышения её настроения
- Кормить лошадь не только обычными кормами (сеном, зерновыми), но и лакомствами (яблоками, сахаром, морковью), причем оставаясь верхом на лошади, чтобы повысить настроение лошади или закрепить усвоенный навык (это действие можно использовать вместо похвалы, при этом эффект от обучения усиливается, но происходит больший расход очков потенциала)
- Просто наблюдать за лошадьми. Лошади на пастбище за счет сложного ИИ способны взаимодействовать друг с другом и окружающей средой (играть, валяться, ухаживать друг за другом, бегать, пастись и т.д.)

Поведение лошадей

Одна из ключевых особенностей проекта - это сложное поведение лошадей, которое проявляется даже во время верховой езды.

В целом поведение лошади зависит от врожденных характеристик, выраженных шкалами (темперамент, пугливость, общительность, покорность-упрямство и пр.), текущей степени удовлетворенности основных потребностей (питание, гигиена, моцион, общение) и событий и стимулов из окружающего мира. Кроме того, лошади могут быть в разных эмоциональных состояниях и проявлять их через мимику (преимущественно положение ушей и выражение глаз) и поведение.

Даже в деннике (небольшом замкнутом пространстве) лошади могут проявлять себя. Так, они могут есть или пить из кормушки, лежать в подстилке, выглядывать из денника из любопытства или из-за какого-то стимула (например, если услышали какой-то звук или увидели приближающегося игрока), давать себя гладить по голове и перекликаться ржанием с другими лошадьми.

На пастбище лошади обладают большим пространством и возможностью взаимодействовать с другими лошадьми, поэтому здесь поведение более разнообразно. Так, лошади могут пастись, бегать и брыкаться для поддержания своего моциона, чесать друг другу шерсть, играть друг с другом, валяться в грязи и так далее.

Во время верховой езды, как было упомянуто выше, лошади могут бояться незнакомых объектов и проявляется это в движениях, мимике, громком дыхании и фырканье. В дальнейшем это проявляется в неповиновении командам и попыткам уйти или убежать от пугающего объекта.

Кроме того, некоторые лошади могут быть по характеру упрямыми и не слушаться всадника даже в обычной ситуации. Например, упрямая лошадь может отказаться идти вперед и оставаться стоять на месте. В таком случае игроку возможно придется несколько раз повторить команду пока лошадь не сделает необходимое действие, и если поощрять лошадь за ее повиновение, то в будущем она будет в меньшей степени проявлять упрямство.

Соревнования

Игрок для заработка ресурсов или просто для удовольствия может участвовать в спортивных состязаниях. Проводятся они в конном клубе. В игре будут реализованы следующие дисциплины:

- Конкур – соревнования, в которых игроку необходимо преодолеть серию препятствий на арене за максимально короткое время и без штрафных очков. Штрафные очки начисляются за повалы, неповиновение лошади и слишком длительное время прохождения.
- Выездка – соревнования, в которых игроку необходимо правильно пройти маршрут, выполняя требуемые упражнения на нужном аллюре. Чем более точно всадник выполняет команды, тем больше очков он получает
- Кросс-кантри – соревнования на пересечённой местности, в которых игроку нужно преодолеть серию препятствий за максимально короткое время.
- Вестерн-дисциплины(?), включающие гонки вокруг бочек, рейнинг (выездка в вестерн-стиле), каттинг (соревнования, в которых нужно загнать телят в загон) и пр.
- Драйвинг(?), т.е. состязания с участием повозок с упряжными лошадьми.

- Шоуменшип(?), т.е. соревнования, в которых нужно выполнить серию упражнений с лошадью, ведя ее в поводу.

Квесты

В игре будет присутствовать некоторое количество неигровых персонажей, у которых можно брать задания. Эти задания направлены на обучения игрока каким-либо механикам или просто на заработок ресурсов. Большинство квестов будут браться у тренера, с которым игрок знакомится в начале игры. Но у конного клуба и на местности можно будет иногда встретить и других персонажей. Задания делятся на ежедневные и основные.

Торговля

Около конного клуба расположено несколько торговых точек. Так, там есть магазины кормов, снаряжения и конный рынок. Игрок в этих местах может покупать и продавать предметы/лошадей.

Другие возможные фишки

Кроме фишек, описанных выше, возможна разработка следующих:

- Более развитого сюжета. На данный момент сюжет краток и нужен только для того, чтобы ввести игрока в игровой процесс, но возможно его дальнейшее развитие. Ведь среда конников по-своему уникальна, с сформировавшимися многолетними традициями, и само конное дело имеет многовековую историю. А конные клубы часто обладают уютной, особой атмосферой, хорошо знакомой людям, занимающимся в конных школах. Грубо говоря, конников можно выделить в отдельную субкультуру со своими традициями, философией, профессиональным жаргоном и стилем.
- Разведения. Игрок сможет скрещивать между собой лошадей, при этом они будут реалистично наследовать характеристики своих родителей (окрас, экстерьер, навыки, характер) и обладать естественным жизненным циклом, т.е. жеребята будут расти постепенно во взрослых лошадей, стареть и умирать.
- Строительства. Игрок сможет улучшать свое ранчо, возводя новые строения или модифицируя старые.
- Крафта. Из различных ресурсов игрок сможет изготавливать корма, снаряжение, лекарства и др.
- Мультиплеера. Возможна реализация ММО-версии игры, в которой игроки смогут заниматься в целом тем же самым, что и в одиночной игре, но при этом появится возможность для кооперации и просто веселья друг с другом. Так, они смогут соревноваться между собой, торговать предметами и лошадьми, строить свои ранчо и приглашать на них своих друзей и т.д.

Сходство с другими проектами

Хотя игра преимущественно вдохновлена реальным опытом и обладает множеством уникальных характеристик, существует множество интересных проектов, на которые можно опираться при разработке:

- Red Dead Redemption 2. Данная игра очень детально проработана и в ней лошади выглядят более «живыми» по сравнению с лошадьми в других играх за счет качественных анимаций, сложной

системы локомоции и поведенческих реакций. Но при этом есть и свои недочеты в поведении и анимации лошади, которые стоит учесть при разработке.

- В гостях у пони/Hast Och Ponny: Min Forsta Ponny. Это игра изначально рассчитана на младшую аудиторию, но при этом она достаточно аутентична и познавательна. В ней используется реальная конная терминология и совершаются действия, характерные при уходе за лошадью в реальной жизни. Кроме того, благодаря голосу рассказчика (дядюшки-владельца конюшни), повествующего о лошадях в целом и игровых механиках создаётся впечатление присутствия в этой уникальной конной атмосфере. К подобному уровню аутентичности и погружения стремится Horse Project.
- Rain World. Эта инди-игра в жанре выживание обладает очень сложной и проработанной экосистемой, в которой каждое существо обладает своими уникальными характеристиками и сложным поведением. При этом NPC способны взаимодействовать между собой и игроком независимо, создавая впечатление живых существ, которые наравне с игроком просто пытаются выжить в “мире дождя”. В Horse Project планируется создание подобного по сложности ИИ для лошадей, то есть они тоже будут обладать уникальным характером и способностью независимо и самостоятельно взаимодействовать с другими лошадьми, игроком и окружающим миром.

Системные требования (?)

Операционная система	Windows 10 и выше, Linux, Mac
Процессор	64-bit
Оперативная память	???
Видеокарта	Совместимая с Direct-X 12
Место на диске	???

Ссылки

Сайт игры: <https://horseproject.ru/>

Видение игры (vision statement): <https://horseproject.ru/vision-statement/>

Instagram: https://www.instagram.com/horseproj_game/

VK: http://vk.com/horseproj_game

Дискорд-сервер: <https://discord.gg/4x7gA6hmUT>