

## **Мини-концепт игры:**

«Призрачный лов»

*Автор: Мира Баук*

*mirabauk@yandex.ru*

### **Суть игры:**

Медиум/охотник на призраков, который пока ещё не знает о своих способностях, приезжает в старый, накрепко запущенный дом, доставшийся по наследству от бабушки. В тихом пригороде по соседству живут персонажи NPC и другие (реальные) игроки. Дома других игроков на карте отображены общей областью, дома NPC уникальны и отличаются друг от друга по стилю.

### **Формат:**

Многопользовательская социальная мобильная игра-сериал со сменяющимися второстепенными персонажами (NPC) в каждом сезоне. Сезоны время от времени соприкасаются локациями и иногда персонажами. Каждый сезон посвящён определённой сюжетной теме, но не зафиксирован на ней (чтобы избежать предсказуемости и клише).

В игре есть две фракции: *охотники на призраков* и *медиумы*. Цель охотников — поймать как можно больше призраков в заброшенных домах и изгнать их оттуда (например, чтобы недвижимость можно было выставить на продажу). Цель медиумов — наладить контакт с наибольшим количеством призраков и помочь им правильно перейти в иной мир, так как призраки застряли на этой стороне.

У каждой фракции своё отношение к призракам, свои убеждения и свои методы. Фракции соревнуются между собой каждый сезон. Фракция, заработавшая в сумме наибольшее количество очков за призраков, получает призовые бонусы и редкие предметы, которые можно приобрести только за донат.

### **Сеттинг:**

Современный европейский пригород со старинной и частично средневековой архитектурой, с обилием парков, садов и забытых мест. Основное действие происходит в частном секторе с домиками горожан.

### **Жанр:**

Магический реализм, потёртая мистика с уклоном в стимпанк (механизмы, иллюзии, таинственность и немножко магии).

Важно: в игре следует избегать элементов хоррора, она не должна пугать или вызывать жуткие ощущения. Нужно следить за балансом между правдоподобностью событий и их реализмом. Лучше всего ориентироваться на рейтинг 12+.

### **Сюжет:**

Едва переехав в старый, запущенный дом, Герой/Героиня встречает на пороге двух соседей, пришедших поздравить его/её с новосельем. Мы знакомимся с энергичной

сентиментальной Терцией и скупым на эмоции механиком Джо. В былые времена они дружили с бабушкой Героя/Героини и в знак уважения решили помочь её потому что освоиться в городе.

Оба этих персонажа принадлежат к разным фракциям: Терция — медиум, а Джо — охотник на призраков. Джо и Терция постоянно спорят по любому поводу, выражая личный взгляд на природу вещей. Цель каждого из них — переманить новичка в число своих единомышленников. Герой/Героиня ещё не знает о том, что обладает сверхъестественными способностями, доставшимися по наследству от бабушки вместе с домом, однако уже с самого начала может определить своё отношение к призракам: *нечисть, от которой нужно избавиться, или заблудшие души, которым требуется помощь.*

Выбрав сторону и оставшись в одиночестве, Герой/Героиня исследует дом и случайно сталкивается с призраком по имени Олли. Обычно призраки прекрасно маскируются и прячутся, но за годы, пока в дальние комнаты никто не заходил, призрак привык свободно бродить по дому. Олли проговаривается о комнате, в которой хранится старый инвентарь медиума / охотника на призраков, когда-то принадлежавший бабушке. Осознав своё предназначение, Герой/Героиня вступает в одну из фракций и начинает своё приключение в городе, полном призраков, попутно открывая тайны старого дома.

Примечание: Сюжет един для всех игроков за исключением ключевых развилок и особенностей фракций. Диалоги включают варианты ответа, влияющие на отношения с NPC (Терция, Джо и Олли). Призрак Олли с радостью будет дружить с медиумом, в то время как с охотником на призраков у него будут более скептические, деловые отношения.

Дополнение: Так как сюжет меняется каждый сезон (история модульна), основное описание не содержит конкретную историю от начала до конца. Кроме того, сюжет игры может включать дополнительный контент, открывающийся во время ивентов.

#### *Примеры аннотаций для сезонов:*

- Гуляя по городу, Герой/Героиня встречает на лужайке перед одним из домов грустного мальчика и спрашивает, чем может помочь. Мальчик жалуется на «монстра под кроватью». Попав внутрь дома, Герой/Героиня находит под кроватью следы призрака и исследует комнаты, чтобы его отыскать. В итоге оказывается, что мальчик и есть призрак, мастерски владеющий иллюзиями, а дом, в котором он живёт — ловушка для наивных прохожих.

- Призраки, совершенно не стесняясь, затевают на кладбище шумные вечеринки, а всех недовольных пугают до той степени, что люди лишаются дара речи. Определив зачинщиков и причины их странного поведения, Герой/Героиня помогает призракам покинуть мир живых, чтобы на кладбище воцарилась тишина и покой.

- Сторож старинного музея-особняка просит Героя/Героиню о помощи: нужно выяснить, почему по ночам в окнах загорается свет, а из каминной трубы доносится жуткий вой. В итоге оказывается, что другие призраки надумали сторожа обратиться к Герой/Героине, чтобы избавиться от надоедливого призрака-соседа и жить в доме без него припеваючи — вот только и сами попались на глаза. В финале можно выбрать, отправить призраков на тот свет или уладить возникший между ними конфликт.

#### **Механика:**

Сюжетные квесты с казуальными элементами: головоломками, три в ряд, поиском предметов, а также разветвлениями выбора, влияющими на события в 2-3 ключевых сценах и финале. Для обеих фракций все события происходят в тех же локациях, но с участием разных главных персонажей. Все игроки могут ремонтировать и обустраивать свои дома в соответствии с личными предпочтениями, добывая предметы во время выполнения заданий, либо покупая их в магазине.

### **Коммуникация:**

Игроки могут общаться в чатах (общем, групповом и личном) и участвовать в совместных сессиях: как в режиме матча друг против друга / фракция против фракции, так и в кооперативном режиме по выполнению общего квеста — с другими участниками фракции. Знакомство игровых персонажей происходит как случайным образом, так и посредством добавления в друзья через гостевую ссылку. Игроки могут собираться в индивидуальные группы с ограниченным количеством участников (например, компании друзей, семьи, новые знакомые).

### **Цели:**

Цель игрока — собрать коллекцию объектов (предметы, записи, фотографии), чтобы открыть главную тайну сезона. Побочная цель — отремонтировать и благоустроить дом. Дополнительная цель — победа фракции, участником которой является игрок.

### **Визуальный стиль:**







입한나 iml1209@naver.com



WRITER'S RESIDENCE

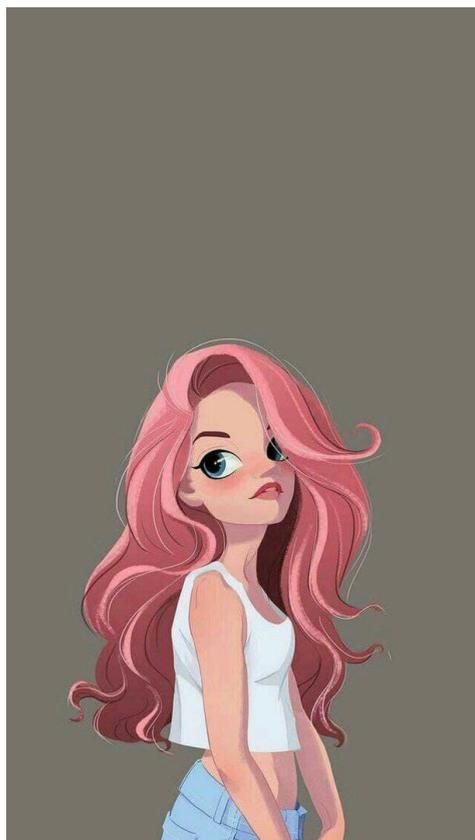
입한나 iml1209@naver.com

Основные визуальные паттерны: изометрия, псевдо-3D, эффект лёгкой полигональности, уклон в мультипликацию. Сочные, но не пёстрые цвета. Упор на



**Тех. задание художнику:**

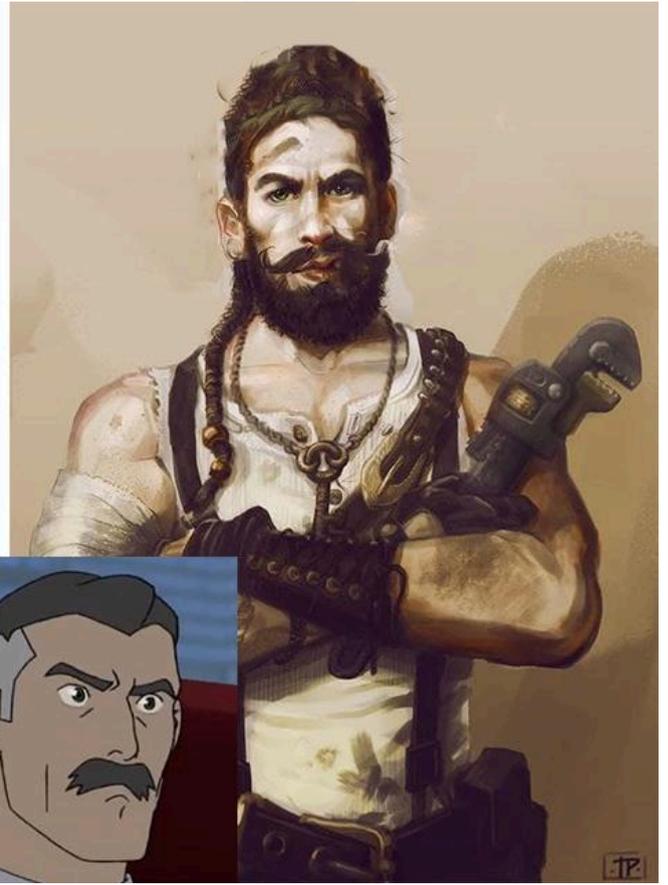
1 персонаж: Терция.



**Характер:** Эмоциональная, сентиментальная, обаятельная девушка. Молодая, но не подросток. Довольно много знает о паранормальных явлениях, содержит дома обширную, весьма специфичную библиотеку по оккультизму. Любит растения и уютную обстановку. Свои украшения делает самостоятельно, среди них много талисманов и амулетов.

**Внешность:** Ярко выраженная, но не гиперболизированная мимика. Большие глаза, могут быть нестандартного цвета с вкраплениями золота или серебра. Розовые, слегка взлохмаченные, вьющиеся волосы. Мешковатая, комфортная одежда пастельных оттенков. Много украшений (особенно браслетов) с плетёными элементами, минералами и перьями. В аксессуарах нужно минимизировать гаджеты, делать упор на ретро и этнические мотивы.

2 персонаж: Джо.



Характер: Закоренелый скептик, мало способный на проявление чувств. Взрослый мужчина, приближающийся к пенсионному возрасту, но ещё в расцвете сил. Порой брюзга. Медлителен, наблюдателен, расчётлив. По профессии инженер-механик, отлично разбирается в принципах работы техники, но сам изобретать не умеет. Гораздо чаще что-то чинит. В мастерской Джо довольно грязно, но весь инвентарь в идеальном порядке.

Внешность: Сухопарый мужчина средних лет с угловатой фигурой. Никогда не сутулится, но может нахотиться. Седые волосы (перец с солью). Тёмно-серые или чёрные глаза. Низко надвинутые брови. Вид при этом не грозный и не отталкивающий, скорее сосредоточенный.

Локация: Дом Героя / Героини. Комната медиума / охотника на призраков.



Эта комната сохранилась лучше остальных в доме, хотя здесь определённо следует прибраться. Многие предметы мебели, элементы обстановки требуют ремонта или замены, но большая часть инвентаря ещё работает — нужно только выяснить, как им пользоваться. Старая «рабочая» комната бабушки хранит не только все её инструменты для общения с призраками, но и таит в себе трепетные воспоминания: дневники, записные книжки, фотографии и рисунки. Многие предметы из бабушкиной коллекции воспоминаний утеряны, а бумаги отсырели, но в журналах ещё достаточно места, чтобы продолжать делать в них записи.. Важные предметы в комнате: (*Медиум*) — доска Уиджа, карты таро, руны, хрустальный шар, очки-спектры, палитры расчёта ауры; (*Охотник*) — гогглы, (духо-)пылесос, ловушки, механические устройства для поиска призраков. Среди прочих, стандартных объектов: стопки книг, стеллажи, свечи/лампы, растения/гаджеты, ковры/ящики и т.д.

### Юмористический диалог:

Сцена: Знакомство с Терцией и Джо

Место действия: Дом Героя/Героини. Холл

Действующие лица: Герой/Героиня, Терция и Джо.

Условные обозначения: /ИГ/ — имя Героя / Героини; /Д/ — Джо; /Т/ — Терция.

*\*свет мигает\**

/Т/: Ох! Видно, что-то с проводкой. В старых зданиях часто такое бывает.

/Д/: *\*ухмыляясь\** Да чего там только не бывает...

/Т/: /ИГ/, если захочешь привести дом в порядок, обращай к Джо — он знает о ремонте всё.

/Д/: Может, ты ещё и работать за меня будешь? Вообще-то я механик, а не электрик... *\*осматривается\** ...М-да, проще новый дом купить, чем чинить эту развалюху.

/Т/: Джо! *\*смущённо\** Не слушай его, /ИГ/. Тут миленько!

/Д/: Хм. Дай знать, когда с потолка прекратят падать эти милые пауки.

### **Почему игра будет успешной:**

Атмосфера уютной мистики и юмора приглашает игрока приятно провести время. Короткие игровые сессии — идеальный вариант, чтобы скоротать время в метро или «позалипать» в экран перед сном. Также игра позволяет пользователям удовлетворять потребность в социализации, что соответствует установившемуся тренду в условиях пандемии. Возможность соревноваться с друзьями или другими игроками формирует привычку заходить в игру регулярно.

Так как игрок может «подстраивать» обстановку под себя, улучшать дом, он воспринимает внутриигровое пространство как личное имущество, заботится о нём и таким образом привязывается к нему.

Все эти факторы влияют на вовлечённость пользователей, а низкий возрастной рейтинг позволяет играть всей семьёй, что также повышает охват аудитории.