

Призраки подземки

Жанр:

2D головоломка от первого лица с элементами квеста, где туристу предстоит приехать на нужную станцию, используя карту, которая будет автоматически прорисовываться, памятники на пути, голос из громкоговорителя, названия поездов, а также подсказки призраков туристов, которые потерялись в метро.

Цель: Наконец то выучить станции метро.

Управление:

Мышка. На интерфейс меню нужно будет просто нажимать на стрелочки, чтобы перемещаться. Также использовать мышку для рисования на карте и вообще включения карты.

Игровая завязка:

Вы — турист, впервые в Москве. После долгого дня уснули в метро... и проснулись на станции **«ГдеЯЕмаё»**, которой нет ни на одной схеме. Линии исчезли, пути перепутались, а объявления звучат как странные шепоты. Теперь вам нужно **найти путь обратно в реальность**, пока метро не превратило вас в **вечного «грустного кондуктора»** — одного из тех, кто навсегда затерялся в подземке.

Цель игры:

Изучить выбранную линию метро и **добраться до заданной станции**, используя элементы ориентирования, навигации и общения с призраками.

Игра имеет обучающий характер: помогает игроку запомнить и понять, как устроена московская подземка.

Основной геймплей:

Перед началом игрок выбирает **одну из реальных линий метро** (например, синюю, красную, кольцевую). После выбора начинается геймплей:

Чтобы добраться до нужной станции, нужно:

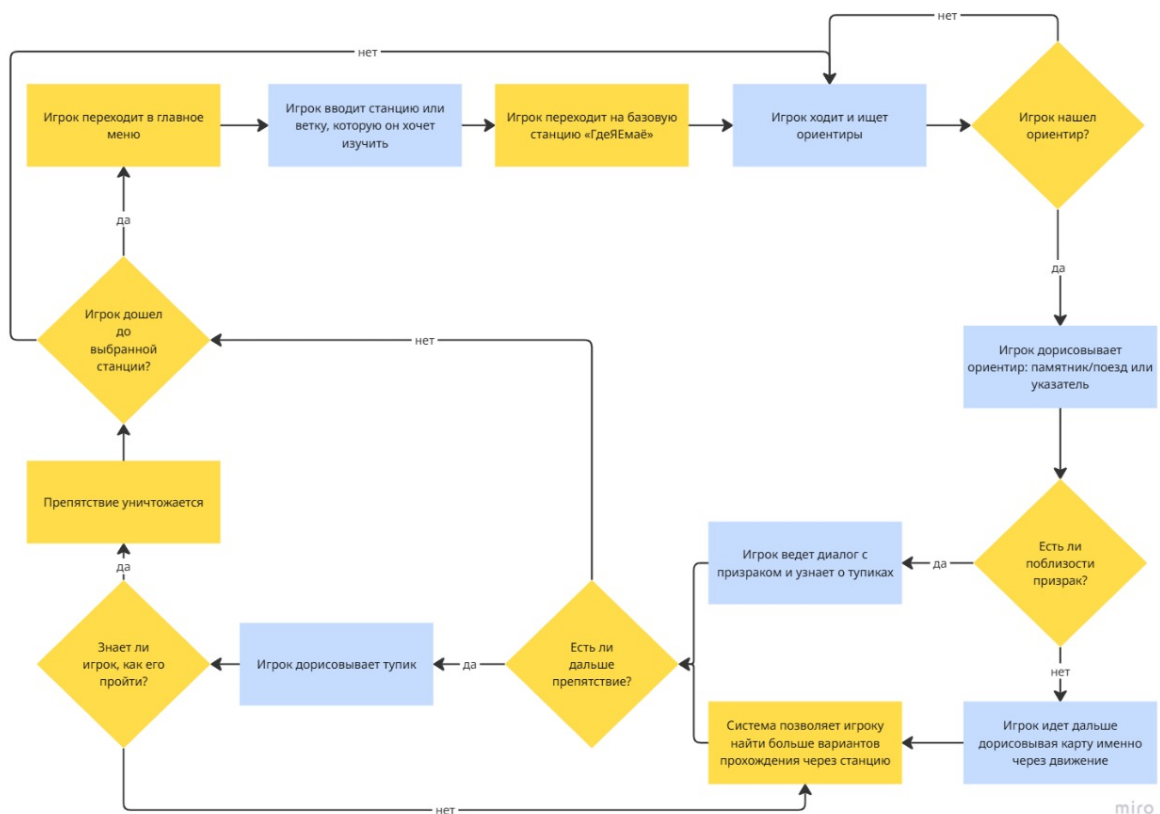
- **Ходить по доступным станциям, чтобы прорисовывать карту.**
- **Расспрашивать призраков метро**, которые дают подсказки: где тупики, где опасно, где ловушки. Они также могут просто рассказывать о культурных местах в Москве и истории станции, на который вы находитесь в данный момент.
- **Помечать на карте** станции, повороты, переходы и ориентиры.

Например: "На Площади Революции — революционеры", "Партизаны на Белорусской", "Партизаны на Партизанской".

Механика карты:

- Карта **прорисовывается самим игроком** по мере исследования, чтобы научить его визуально запоминать ориентиры на реальных станциях метро и научить его ориентироваться уже по знакомым местам.
- Игрок может **добавлять заметки** на станции (например: «здесь призрак сказал не идти направо»).
- Значимые места (памятники, архитектура, особые объекты) **отмечаются сами**.
- Может просто оставлять свободное творчество, если хочется. Это общая механика рисования на карте распространяется на все рисунки.
- Есть кнопка отката изменений.

Общий цикл игры:



Призраки метро:

В подземке обитают **потерянные души** — туристы, контролёры, музыканты и бывшие пассажиры. Они не страшные, но... **чрезмерно информативные**.

Некоторые хотят поговорить, другие — просят помощи. Все могут помочь вам **не заблудиться**. Любят рассказывать об истории станции и главное их вовремя прервать в диалоге.

Что могут делать призраки:

- Давать **подсказки о схеме** и направлениях.
- Рассказывать, где был **тупик** или **замкнутая петля**.
- Делать **загадочные предупреждения** ("Там, где музыка — путь закрыт").
- Иногда **обманывать**, если вы им не симпатичны или просто в плохом настроении.
- Рассказывать об истории станции метро.

Навигация:

- Игрок может двигаться **вперёд, назад, налево и направо**.
- На каждой новой станции — **уникальный визуальный стиль** и архитектура, в соответствии со стилем на реальных станциях.
- Некоторые станции имеют **особые культурные элементы**, автоматически вносятся на карту (барельефы, скульптуры, табло).

Обучающая цель:

Игра помогает игроку:

- Запомнить реальные названия и местоположения станций.
- Понять, как устроены переходы и пересадки.
- Научиться ориентироваться по **визуальным меткам** и **логике расположения метро**.

Случайные события:

- **Грустные кондукторы** иногда блокируют проход с табличкой:
«Аккуратно, мокрый пол. Не ходить.»
Решить проблему можно, если послушать совета призрака рядом:
«Подожди — он уйдет через минуту. Или спой песню из "Бриллиантовой руки". Все старички любят Советскую Классику»
- **Запутанные тоннели** — иногда вы можете попасть в замкнутую петлю, из которой сложно выбраться. Только с помощью подсказки от призрака можно

найти «неочевидный» путь.

Пример игровой ситуации:

Вы выбираете линию: Кольцевая.

Цель — добраться до станции **Краснопресненская**.

- Игра начинается на загадочной станции **«ГдеЯЕмаё»**, на карте пусто.
- Вы идёте направо, попадаете на **Курскую**, но у табло — только искажённый голос: *"Здесь мы уже были... или будем?"*
- В дальнем углу сидит призрак с журналом "Вокруг света". Он говорит:
«Если увидишь скульптуру с четырьмя женщинами — не ходи дальше. Там не выйти.»
- Вы отмечаете на карте: *"Фигуры — тупик"*
- На станции **Павелецкая** кондуктор блокирует путь табличкой. Вы ищете призрака и слышите:
«Скажи "А у вас есть билет?" — и он исчезнет». Сказано — сделано. Табличка пропадает.
- Через несколько переходов вы наконец выходите на **Краснопресненскую**, и карта фиксирует полный маршрут.
- На экране появляется надпись: ***"Вы не только вернулись... но и стали чуть ближе к пониманию метро."***