

Предыстория

Ближайшее будущее, Нью-Йорк. В результате научного эксперимента люди массово переселились в виртуальный город, подключены к аппаратам искусственного питания, в реальность почти не выходят, **как в матрице**¹. В результате сбоя матрицы в виртуальном Нью-Йорке был **нарушен естественный ход времени**², сломалось чередование времён года и времени суток: долгое лето, потом долгая зима. Летом всегда день, зимой всегда ночь. С наступлением зимы-ночи из городской канализации полезли **зомби**³, которые кусают людей и превращают в себе подобных.

Герой игры — Джек Райт, офицер NYPD, **хладнокровный и циничный профессионал, который, однако, подвержен приступам внезапной паники и временного безумия**⁴. В состоянии безумия он впадает в неконтролируемую ярость и приобретает **телепатические способности**⁵: может видеть скрытые вещи и читать мысли своих противников. После того как зомби во время энергетического блэкаута случайно проникли в его дом и **убили всю семью**⁶, офицер начинает мстить и даёт клятву расправиться с каждым зомби, с которым его столкнёт судьба.

Игра начинается с того, что Джек просыпается у себя дома и решает пойти в полицейский участок: он уже давно там не был и беспокоится, что ему не поручают никаких новых дел.

Геймплей

У Джека два режима игры, между которыми он свободно переключается. В обычном режиме он особенно уязвим, но у него есть возможность вступать в диалог. В режиме ярости он получает значительный буст к атакам, **автоприцеливание**⁷ и автоматическое восстановление здоровья. Также подсвечиваются противники, скрытые преградами, есть автокомпас, который ведёт его к цели. После долгого пребывания в режиме ярости требуется восстановление: Джек должен отдыхать в убежище столько же времени, сколько длился режим ярости, чтобы игрок не слишком часто пользовался им.

Ядро концепта

¹ - автор концепта сам обозначил штамп. За одну из основных идей он берет уже полностью сформированную клишированную тему, которая неоднократно обыгрывалась в различных сюжетах.

² - наслоение травм сеттинга. Автор концепта не делает акцент на одной конкретной проблеме его игрового мира, вместо этого он создает новые, что мешает раскрытию уже описанных ранее.

³ - штамп + новая травма. Две вышеуказанные ошибки сливаются в одну в рамках введения в игровую вселенную зомби. Тема зомби-апокалипсиса – максимально заезженная особенно в условиях урбанистического кибер будущего, где эпидемия вызвана каким-либо вирусом или экспериментом корпораций. Введение уже третьей по счету травмы полностью смещает фокус с двух предыдущих.

⁴ - противоречивые характеристики личности. Такие несочетаемые качества возможны лишь при расстройстве психического типа. В концепте не делается на этом акцент, ввиду чего можно сделать вывод, что автор не продумал такую важную деталь, как характер персонажа.

⁵ - супер-способность не соотносится с ролью героя. Не понятно, какой цели служит. Геймплейный элемент ради геймплейного элемента. К тому же, очевидно, что данная способность не вписывается в общий лор игры, так как она ничем не обусловлена.

⁶ - очередной штамп. Сюжетный твист серии Max Payne.

⁷ - если жанр игры – shooter, то наличие такой сверхспособности обесценивает личные навыки игрока, которые должны ставиться на первое место.

В городе свирепствует смертоносный вирус, по всем признакам напоминающий **COVID-19**⁸. Чтобы самому не превратиться в зомби, Джеку нужно постоянно менять одежду, искать средства индивидуальной защиты (маски, перчатки), мыть руки. Подпольные торговцы, которых тоже нужно искать, продают эти вещи за огромные деньги, причём с каждым убитым зомби цены на товары растут.

Поэтому в игре есть **ещё один геймплей**⁹ — экономический. Джеку нужно брать заказы на убийство своих **товарищей-полицейских**¹⁰ у подпольного босса мафии, который стремится взять город под свой контроль. Чем больше заказов возьмёт Джек, тем выше шансы, что его уволят из полиции. Игра начинается!

⁸ - штампы актуальной повестки. Большинство людей уже сыты по горло темой пандемии. Очередная аналогия вызовет скорее негативную (раздражительную) реакцию, нежели интерес.

⁹ - игра не понимает, чем она хочет быть. Из-за обилия тем, которые в нее были внедрены, и механики двух режимов, добавление нового элемента внесет больше сумбура, нежели геймплейного разнообразия. Игроки не будут понимать, на что им стоит сделать упор, что является приоритетной задачей, как им совмещать основную активность с побочной, если последняя косвенно является вынужденной мерой.

¹⁰ - возвращаясь к нераскрытому характеру героя. Какие мотивы, кроме денежной компенсации, могут побудить архетип «честного копа» убивать своих товарищей? Если цели заказов – коррумпированные элементы, то должен быть способ доказать их преступления, что обесценивает риски. Непродуманный автором концепта ход.

Корректировка концепта

Предыстория

Ближайшее будущее, Нью-Йорк. Полиция, при поддержке мега корпорации, проводит эксперимент над сотрудниками, у которых, в ходе службы возникли психологические травмы. Им выдают особые шлемы, которые дополняют/изменяют реальность образами, взятыми из подсознания. Официальная цель эксперимента – обратить неустойчивую, травмированную психику подопытных на пользу системе правопорядка, сохранить работоспособность ценных кадров, которые не могли продолжать несение службы из-за неустойчивого психического состояния. Но, естественно, у корпорации есть и личный коммерческий интерес. На базе этого исследования они хотят создать прототип боевого устройства нового поколения, который можно будет продавать милитаристическим странам за баснословные деньги.

Герой игры — Джек Райт, офицер NYPD, погрязший в коррупции. Он прикрывал дилеров крупной банды, которая торговала наркотиками на подконтрольном ему участке. Однажды, в ходе выполнения операции Джек под воздействием наркотических средств убил гражданского. Ему удалось скрыть причастность к преступлению. Осознавая, что он натворил, Джек разорвал все связи с наркоторговцами, и попытался завязать с препаратами. Терзаемый чувством вины, испытывая постоянный страх за свою жизнь, у него начинает развиваться паранойя. Он записывается в тестовую группу, чтобы принять участие в эксперименте.

Игра начинается с того, что надевает шлем и отправляется на свое первое задание в рамках новой программы.

Геймплей

У Джека два режима игры. В шлеме, когда он видит реальность измененной, и без – когда его паранойя становится бесконтрольной. В первой парадигме все страхи подавляются. Джек не испытывает трудностей в бою. Не получает штрафов к условным параметрам. Во второй, напротив, эффективность в бою снижается, как и игровые статьи.

Ядро концепта

Основной задачей Джека является расследование дела банды, которую до этого он покрывал. Пока он носит шлем, в своей реальности ему кажется, что он расследует совершенно другое дело. Но стоит ему снять устройство, как приходит осознание, что все это время он шел по кромке своего страха.

В ходе игры герой узнает больше об эксперименте и о необратимом влиянии прототипа на рассудок подопытных. Перед игроком будет стоять выбор – продолжить использование шлема, несмотря на последствия, или отказаться, и бороться со страхом самостоятельно.