

Пример сюжета для игры и работы с ним

Название проекта: «Вырождение»

Жанры: психологический триллер, Survival horror

Платформа: ПК

1. Короткий питч:

Игрок переживает кризис среднего возраста и решает посетить город, в котором провёл своё детство. Однако город оказывается заброшенным.

2. Главный герой:

Альберт, 32 года. Бывший морской инженер, после крушения судна и пребывания в больницы в тяжёлом состоянии, решил закончить карьеру. Принципиальный, но тяжёлый характером.

3. Второстепенные персонажи:

Старый моряк Фиренце, живущий в небольшой бухте на краю брошенного города. Люди-крокодилы, являющиеся врагами и NPC.

4. Лор:

Последние десять лет город пустует, небольшая часть жителей в срочном порядке покинула дома, а остальные испарились, словно их и не было вовсе.

Приливы в городе возросли по интенсивности и частоте, океан поглощает собой порой почти весь город, после чего снова опускается.

5. Механика игры:

Главный герой имеет возможность изучать весь город и его дома.

У игрока есть чёткие задачи, все найденные им улики (газетные вырезки, блокнотные страницы и так далее) остаются в рюкзаке и всегда доступны игроку.

Игрок вынужден отбиваться от врагов — полулюдей-крокодилов.

Во время прилива океана игрок должен прятаться и защищать убежище так, чтобы вода не попала внутрь.

6. Основной конфликт:

Раскрыть, что произошло с людьми в городе, откуда взялись существа, напоминающие крокодилов.

7. Система концовок:

С каждым выбором в сюжетных действиях и диалогах у игрока растут шансы на получение определённой концовки, сюжет имеет несколько ветвей развития.

8. Одна из сцен:

	A	B	C	D	E	F
1	Speaker	Line	Emotion	Next ID	Condition	Node Type
2	Моряк	Chips, a bottle of water, one canister... Is that all? That'll be \$112	Neutral	ID 3, ID 4	Always (start)	Dialogue
3	Player (Choice 1)	Oh, I'm literally five dollars short. Could you give me a discount?..		ID 5	Always	Choice
4	Player (Choice 2)	\$112??? My cat costs less than that!		ID 6	Always	Choice
5	Seller	A discount? In honor of what?	Contempt	ID 7	If Choice 1	Dialogue
6	Seller	Listen, either pay up or get lost!	Anger	ID 8	If Choice 2	Dialogue
7	Player	Well... Just like that? Oh my God, what's this dude looking for in the trash can?		ID 9	If ID 5	Dialogue
8	Player	Okay, okay, dude, calm down. Hmm, who would leave a limo here?		ID 9	If ID 6	Action
9	Seller	Huh? *turns back*	Perplexity	ID 10	Always (ID 7, ID 8)	Dialogue
10	Player	Suck it, baby!		Player escapes with unpaid goods	Always	Action
11						

Использованные механики: Данный пример демонстрирует навыки работы с нелинейными диалогами (деревьями ветвлений), построением лора, причинно-следственными связями между выбором игрока и финалом. Умею работать с Excel/Google Sheets для создания четких таблиц, понятных программистам.