Предложение о разработки игры

**«Инспектор Лис».**

Москва 2014 г.

## Цели. Целевая аудитория.

В рамках изучения целевой аудитории разрабатываемой игры были проанализированы мультики «Сказка об инспекторе Лисе», по итогам просмотра которых возникло два вопроса.

***Вопрос первый***: на какую целевую аудиторию рассчитаны мультики?

С одной стороны, мультфильм оперирует достаточно сложными («взрослыми») понятиями, такими как «бутлегер», «самогонщики», «погорельцы», «взятки», «подпольное производство алкоголя» и т.д. Маленькие дети (5 – 7 лет) до них ещё не доросли, и им они будут непонятны. Детям будет непонятно, почему то, что Буратино угостил Мальвину шоколадкой, а потом чмокнул её в щёчку – это «странное поведение». Дети за этим не увидят подтекста.

С другой стороны, главные герои мультика ведут себя как подростки - оставшись без взрослого (Карабаса Моисеевича Барабаса) они идут в клуб. Подросткам интересны более сложные сущности, сказочными персонажами привлечь их внимание не удастся.

***Вопрос второй****:* какова цель мультфильмов?

Предположительно целью является демонстрация того, что алкоголь – это плохо. Он вредит организму, способствует развитию преступности и взяточничества, может разрушить семью и направить по дурной дорожке детей.

Основным способом подачи смысловой информации в «Сказке об инспекторе Лисе» является голос за кадром. Он менторским тоном объясняет, что когда бутлегера Колобка остановил сотрудник ГАИ, он ему дал взятку, и его отпустили; когда Буратино с друзьями пошли в клуб, им там предложили «странные» коктейли, после чего они стали вести себя странно. Такой подход вступит в конфликт с «духом противоречия» подростковой аудитории, и вызовет сильное отторжение. Начиная со среднего возраста, подросток пытается походить на взрослых и до всего «доходить» самостоятельно. Наглядная демонстрация того, как персонаж, похожий на самого подростка, под воздействием алкоголя попадает в сложную ситуацию и сталкивается с серьёзными проблемами, позволит зрителю самому принять решение об отказе от алкоголя без необходимости подчиняться чьей-то указующей воле.

В качестве примера можно рассмотреть советский фильм «Самогонщики». В американской классификации его бы отнесли к категории семейного кино. В этом фильме зрителю прекрасно видно, что из себя представляют три главных персонажа (сыгранных Юрием Никулиным, Георгием Вициным и Евгением Моргуновым), однако в явном виде их отрицательный образ ни где не обозначен.

Также, целью мультфильмов может являться демонстрация того, как работает алкогольный бизнес «изнутри». В этом случае остаются вопрос целевой аудитории. Тем людям, которые способны понять порочную суть нелегальной торговли алкоголем, смотреть на сказочных персонажей и слушать голос за кадром будет не интересно.

Учитывая вышеизложенное и принимая в качестве цели игры пропаганду среди молодёжи и молодых людей старшего возраста отказа от алкоголя, предлагается разработать игровое приложение, отвечающие следующим условиям:

* *динамичный геймплей*[[1]](#footnote-1) - игра не должна вызывать скуку, а стать хорошим способом «убить» время в общественном транспорте или в ожидании приёма врача;
* *достаточная простота* – игра не должна вызывать сложностей в прохождении (в противном случае есть риск потерять интерес игрока);
* *интересная сюжетная составляющая* – должна быть обозначена цель, к которой стремиться игрок в процессе прохождения игры. Это условие как правило не обязательно, однако может привлечь большую аудиторию и позволит лучшим образом донести заложенные в игре мысли. Здесь же следует отметить, что игровой сюжет не должен быть слишком навязчивым. Если игрок будет чувствовать, что ему пытаются навязать какую-то точку зрения (пусть даже с благими намереньями), при недостаточном общем интересе к игре, он от неё откажется.

## Варианты разрабатываемой игры.

Исходя из требований, обозначенных выше, предлагается три варианте разрабатываемой игры различных жанров:

### Квест.

Основными особенностями геймплея жанра квест является общение с различными персонажами игры (чаще всего построенное в форме диалога) и поиск различных предметов для решения головоломок. По сути квест представляет из себя интерактивный мультик, где игроку предоставляется возможность самостоятельного перемещения по различным локациям и выбора из определённого набора действий.

Главным плюсом данного жанра является то, что но даёт возможность достаточно полно донести требуемые мысли до игрока, взаимодействия с ним в непосредственном диалоге, в то время как в других жанрах игр, как правило, сюжету уделяется меньше времени.

Главным минусом квестов является их неторопливость. Квест – игра созерцательная, предполагает некоторые умственные усилия со стороны игрока и скорее всего будет не интересна большинству аудитории. Наиболее популярные квесты всегда выделяются отлично построенным сюжетом и проработанным игровым миром, который захватывает игрока, вызывает у него желания изучать этот мир и участвовать в происходящих событиях.

В качестве примеров игр жанра «Квест» можно привести: «Machinarium» или «Братья пилоты».

### Бродилка.

«Бродилка» включает в себя целую группу жанров игр (куда может относиться и квест), основным действием которых является перемещение, путешествие, курсирование из локации в локацию и т.д. В отличии от квеста, бродилка не предполагает постоянного взаимодействия игрока с сюжетом и может включать в себя различные элементы геймплея, такие как сражение с врагами (перестрелки), поиск сокровищ, какие-то элементы строительства (от стратегии), создание предметов самим игроком («ремесло») и т.д.

Подобный жанр игр способен привлечь большую аудиторию и даёт больший простор разработчикам, однако он, как и квест, неспешный и требует вдумчивого созерцательного подхода. Главным плюсом данного жанра является возможность продемонстрировать сразу большую локацию места действия сюжета, которая в квесте будет только предполагаться[[2]](#footnote-2).

### Платформер.

Платформер – игра, в которой игрок смотрит на своего персонажа с боку. Платформер очень динамичен. Основными элементами геймплея платформера является перемещение по уровню (чаще всего слева на право, или снизу вверх) и уничтожение врагов, встречающихся на пути. Уровень заканчивается особо сложным монстром («боссом»), которого необходимо победить, чтобы пройти дальше. Уровни платформер не линейны и предполагают множество препятствий, которые нужно преодалевать разными способами.

Данный жанр игр достаточно прост, подходит наибольшей игровой аудитории, но при этом его можно сделать достаточно захватывающи и разнообразным, а непрерывная динамика не даст игроку заскучать.

Данный жанр совместим практически со всеми способами подачи сюжета, при этом захватывающий геймплей сможет в достаточной мере оттенить смысловое воздействие на игрока, чтобы оно не казалось навязчивым.

Платформер в целом не сложен в исполнении и даёт хорошие возможности для дальнейшего расширения игры и развития сюжета[[3]](#footnote-3).

Разработчики рекомендуют выбрать именно этот жанр.

### Сюжет.

Сюжет игры не должен быть слишком навязчивым и перегруженным юридическими или моральными смыслами. Подобные мысли предлагается подавать аккуратно, через намёки и символы, а также общую череду происходящих событий.

В рамках разрабатываемой игры предлагается отказаться от сказочных персонажей, а заменить их человеческими прототипами, с сохранением образом и элементов характера. В протагониста предлагается использовать инспектора МВД Дмитрия Георгиевича Рыженко по прозвищу «Лис».

Инспектор Лис узнаёт, что в городе «Н», где он работает, постепенно увеличиваться число преступлений, совершённых в состоянии алкогольного опьянения, или с целью выручить небольшие деньги. Город наводнили странные люди, что-то продающие или раздающие на улицах. Многие местные жители стали странно себя вести, плохо выглядят, прогуливают работу и т.п.

Инспектор Лис предпринимает немедленные следственные действия в результате которых выясняет, что в город в массовом порядке поступает нелегальный алкоголь из пригородного заброшенного завода. Незамедлительно отправившись на место инспектор сталкивается с массированным сопротивлением со стороны бандитов и вступает с ними в схватку.

Далее начинается игровой процесс.

Дальнейший сюжет предлагается развивать в сторону заговора с целью захвата власти над всем городом и эпического спасения города инспектором.

1. Геймплей (gameplay) – игровой процесс. То, каким образом игрок взаимодействует с игрой. [↑](#footnote-ref-1)
2. Предположим, сюжет игры разворачивается в городе «Н». В квесте можно представить улицу, несколько помещений в разных домах, заводской цех. Сам город игрок не увидит, он будет только предполагаться. В рамках бродилки можно реализовать весь город целиком (разумеется это потребует времени и усилий). [↑](#footnote-ref-2)
3. Платформер имеет уровневую структуру. Дальнейшее развитие игры будет проводиться путём создания новых уровней с более сложными боссами и добавлением новых элементов геймплея. [↑](#footnote-ref-3)