**Великомир**

Питч

**Жанр:** визуальная новелла, РПГ, темное славянское фэнтези, приключения, (опционально: детектив и компьютерные технологии)

**Платформа:** Android и iOS

**Движок:**

**Ближайшие референсы:**

Werewolf: The Apocalypse - Heart of the Forest - <https://store.steampowered.com/app/1342620/Werewolf_The_Apocalypse__Heart_of_the_Forest/>

Vampire: The Masquerade - Out For Blood - <https://store.steampowered.com/app/1290350/Vampire_The_Masquerade__Out_for_Blood/>

The Life and Suffering of Sir Brante - <https://store.steampowered.com/app/1272160/The_Life_and_Suffering_of_Sir_Brante/>

**Общее описание проекта**

Великомир – это мобильная игра, сюжет которой находится в рамках центрального управления Министерства Внутренних Дел Великомира, в столице колдовского мира – Миргороде (бОльшая его часть, но точно будет пара-тройка моментов, когда надо будет выйти за пределы этого здания). Отличное место для того, чтобы сделать очевидными многие существующие проблемы в Великомире, при этом отметить отсутствие четких черно-белых оттенков. Нет исключительно плохих или исключительно хороших людей, это скорее градация серого, кто-то оказывается ближе к черному, а кто-то ближе к белому.

Игрок – сотрудник МВДВ (скорее всего, это выбор, который будет открывать диалоги), которого экстренно включают в команду, занимающуюся расследованием атаки на сервера правительства Великомира. Злоумышленники пока не выходили на связь, однако в сети уже опубликована переписка руководителя Тихого ведомства и Министра Внутренних Дел Великомира. Жителям Великомира, может, и спокойнее было знать, что все преступники находятся в зеркальной тюрьме или в других местах заключения, но информации о том, что свидетельства добываются с помощью сотрудников Тихого ведомства, никому не понравилось, тем более, что стало очевидным, что память магам после этого стирали.

**Геймплей и фичи**

**Структура игры**

Отсутствует конкретное деление на уровни, однако выполнение определенных задач происходит в конкретных кабинетах/местах, что позволяет разделять логику по локациям.

**Задача игрока**

У игрока есть главная цель: найти преступников, которые украли данные, но помимо нее существуют другие цели будь то поиск специалиста по кудесничеству или же допрос подозреваемых. Каждая маленькая цель приближает игрока к поиску преступников, однако их задержание не является единственной концовкой, так как по ходу всех взаимодействий будет появляться возможность саботировать расследование и сделать так, чтобы данные оказались в сети.

*Примеры задач:*

* Игрок должен найти специалиста по кудесничеству, который сможет помочь в расследовании. Однако, выбор того или иного специалиста может привести как к продвижению расследования, так и наоборот может его затормозить
* Игрок должен допросить подозреваемых. Выбор за ним: воспользоваться услугами тихого ведомства (если такое вообще возможно в данный момент), использовать насилие и постараться своими силами (навыками) получить необходимые сведения

**Геймплей**

* **Прогресс расследования** – величина, которая показывает, насколько близко команда к тому, чтобы назвать подозреваемых. Увеличивается после каждого выполненного задания, однако в последствии может упасть, если был сделан неверный выбор. При 100% может привести к тому, что назван будет невиновный человек, а может и не дойти до 100%, тогда расследование будет провалено, а информация окажется в открытом доступе.
* **Статистика героя** – выбор в пользу *правительства* или *анархистов*, в случае одинакового количества статов – *неопределившийся* герой, который получает концовку в зависимости от прогресса расследования.
* **Интерактивные предметы** – колдовские и не только предметы, с которыми возможно взаимодействие. Игрок может брать их с собой, чтобы использовать в будущем. Наличие такого предмета открывает дополнительный выбор.
* **Волшба** – она же колдовство, способность волшебника творить заклинания. Может быть использована в различных ситуациях, однако заклинания зависят от класса персонажа и его уровня.
* **Граны** – местная валюта, игрок начинает с определенным количеством гран, однако может как уменьшить, так и увеличить их количество в зависимости от выборов.
* **Проводники** – проводят волшбу. По ходу игры должна быть возможность поменять основной отслеживаемый проводник и раздобыть новый, в таком случае характеристики будут меняться.

**Особенности**

1. Персонаж может быть кастомизирован, нет ограничений на пол/возраст/волшбу и т.д.
2. Выборы действительно могут повлиять на ход сюжета, даже если они не кажутся значимыми. Огромный выбор исхода событий, благодаря множественности концовок сюжета
3. Оригинальный фэнтези-сеттинг на основе славянской мифологии
4. Иной взгляд на сюжетные тропы и концепцию добра и зла