* Главный лист
  + Название
  + Тон
  + Подзаголовок или фраза
* Описание проекта
  + Тематика (Жанр)
  + Платформа
  + Небольшое описание ГГ
  + История игры в двух абзацах
  + аудитория
* Сюжетная линия
  + Идея истории
  + Передать идею игры
* Специальные материалы
* Тема и жанр
* Маркетинговое исследование
* Сложность проекта
* Идея и ссылки

# Bigger Prey

*There is always a bigger prey*

Dark, gloomy, horror experience.

# Описание проекта

Игра в жанре хоррор.

**Платформа** – ПК.

Игра рассчитана на аудиторию 16+.

**Главные герои** – Светлячки, которые сопровождают игрока на протяжении всей игры. Это просто огоньки света. Также Жертва и Убийца, и управляем мы ими по очереди. Жертва представляется как обычный человек, который разбил лагерь в лесу. Убийца – убийца, который по причинам, скрытым за контекстом игры, преследует Жертву по ночному лесу.

**История игры:**

Жертва просыпается в своём лагере ночью, и решает сходить за дровами для потухшего костра. Он видит в дали Светлячков, за которыми он следует. Потом Убийца приходит в лагерь Жертвы, и видит, что его там нет. Те же Светлячки ведут Убийцу к Жертве, и тот рубит второго топором. После этого из леса выходит большой монстр, который съедает Убийцу. Дальше монстр побольше идёт уничтожать город, пока Светлячки летят рядом. После чего Светлячки улетают к звёздам, и видят, как чёрная дыра пожирает планету, соседнюю Земле.

**Сюжетная линия:**

Светлячки:

На протяжении всей игры игрока сопровождаю Светлячки. Светлячки основаны на блуждающих огоньках из фольклора. Это светящиеся духи, которые указывают путникам дорогу, или заставляют заблудиться.

Светлячки – интерпретация блуждающих огоньков. И в этой интерпретации они являются носителями смерти и разрухи. Они приводят Жертву в место, куда они потом приводят Убийцу, таким образом провоцируя смерть. Потом они приводят к Убийце монстра, опять же привлекая смерть. Потом Светлячки сопровождают большего монстра до города, приводя к разрушению и смертям. Затем они летят к чёрной дыре, которая вот-вот поглотит Землю.

Жертва побольше:

Само название игры это искажение выражения «Всегда найдётся рыба покрупнее», или другими словами, может ты этого ещё не знаешь, но в мире существует кто-то или что-то, что превзойдёт тебя в чём-либо или погубит в каком-то смысле. То есть в этом выражении акцент ставится на большую рыбу, которая не является жертвой. В этой же игре акцент ставится на другую сторону выражения – на жертву, на смерти, на проигрыш каждой жертвы.

Это как memento mori. Идея была – заставить думать о том, что каждый – жертва для кого-то, и даже тот хищник – аналогично.