**Концепт-документ**

Название игры: Принц и Проклятие Любви

Автор: Кириченко Евгения

* **Концепция игры**

Принц и Проклятие Любви — приключенческий 2D-шутер с элементами метроидвании в фэнтезийном мире XVIII века, выполненный в стиле side-scroller.

Игроку предстоит окунуться в мир заколдованных королевств, где он сыграет за харизматичного и обаятельного принца.

Главный герой, достигнув юношеского возраста узнает, что был проклят собственной матерью. Особенность проклятия в том, что если он не найдет истинную любовь, то превратиться в чудовище.

Поняв принцип проклятия, принц начинает поиски «девушки мечты» , спуская казенные деньги на капризы многочисленных пассий, вызывая недовольство народа и собственного правительства. Разумеется, романтические увлечения принца на самом деле не просто слабость, а попытка отсрочить своё перевоплощение. Но кого это волнует, когда за окном разгорается революция? Чтобы как –то исправить ситуацию(найти любовь и вернуть доверие народа) герой вынужденно отправляется в путешествие по соседним королевствам, где его ждут различного рода миссии.

История начинается в родном королевстве принца, которое впоследствии будет считаться «хабом». А каждая последующая страна – это другая локация со своей эстетикой, средой и окружением. В своём путешествие герою предстоит познакомиться с историей каждого из королевств, где живут предполагаемые «невесты» , узнать о возникших там конфликтах. А также появится шанс помочь потенциальным возлюбленным, который можно как использовать, так и упустить.

Игра построена в жанре «Метроидвании»: спасая принцессу в каждом королевстве вы обретаете новые навыки или предметы, позволяющие вам открывать ранее недоступные области в уже посещенных локациях.

Целевая идея и механика – это «Звериное сердце»: индикатор эмпатии, который растёт, когда вы добры и благосклонны к окружающим вас людям или падает если вы эгоистичны и неотзывчивы. Уровень заполнения индикатора напрямую будет влиять на способности героя, механику геймплея и концовку игры.

Главному герою предстоит установить причины и обстоятельства своего проклятия и найти свою возлюбленную.

Хотя игра использует мрачные мотивы, она соответствует духу «cozy fantasy» через отсутствие реального насилия: враги — не живые существа, а проекции страхов и дурных снов, которые «рассеиваются» или «очищаются», а не умирают. Конфликты решаются через понимание, помощь и эмоциональный выбор, а не через уничтожение. Даже сцены вроде «варки принцессы» — это метафора эмоционального пленения, визуально стилизованная как туман или иллюзия без боли и крови.

* **Сеттинг**

Каждое королевство – это отдельная локация, состоящая из трех уровней. Перемещаться между королевствами можно с помощью игровой карты, кликая на нужный регион. Локации будут открываться по мере прохождения. Вначале будет доступна только одна локация – ближайшее соседнее королевство.

Список локаций:

* **Королевство Туманов** : готическое королевство, вдохновлённое сказочной Румынией — мрачные леса, каменные замки, туман, витражи и старинные книги. Весь мир окутан серебристо-серым туманом, скрывающим реальность. (Подробно будет описано ниже, так как именно эту локацию я предлагаю сделать в рамках практикума)
* **Жаркий Восток:**

Если первое государство поглотили кошмары, жители южных земель столкнулись с обратной проблемой. Принцесса королевства связалась с могущественным джинном, приказав ему исполнить желание каждого жителя. Однако счастья это не принесло никому.

**Враги** : 7 типов врагов

Похоть , гнев , гордыня и т.д. будут изображены в виде противников. Например, грех прелюбодеяния будет представлен в виде прекрасной девушки, которая будет стрелять по герою своими поцелуями. Если поцелуй попадет в цель, игрок будет околдован ее чарами и не сможет двигаться, так что другие враги могут спокойно наносить ему урон. Вырваться из плена можно путем потери половины здоровья.

**Босс**: Джин

**Задача**: В рамках прохождения принцу придется понять разницу между истинными и мнимыми желаниями. И понять то, чем он сам действительно хочет

* **Крайний Север:**

В самом королевстве все нормально. Да вот беда. Злая колдунья украла брата принцессы и увезла его к себе в ледяной замок. И нашему герою придется двигать туда, чтобы спасти пацана.

**Враги:** ледяные монстры с мечами и арбалетами, заколдованные белые медведи и касатки, а так же погода.

**Босс:** Снежная Королева

**Задача:** Посмотреть другими глазами на собственную историю. В частности на свою мать. Ведь в процессе прохождения окажется, что Снежная королева – мать спасаемого мальчика и его сестры- принцессы. Бывший муж король не дает ей видеться с детьми, и чтобы встретиться и поговорить с сыном, она была вынуждена его выкрасть.

* **Подводное царство:**

Принц пребывает в королевство и застается отца девушки Тритона в печали. Злая ведьма заманила к себе его дочь-принцессу.

**Враги**: Морская живность. Рыбы , раки , скаты и прочее.

**Босс**: Морская ведьма

**Задача**: Помочь принять себя не только принцессе, но и герою. Девушка так ненавидит свою внешность и тот мир , где она живет, что готова все это бросить на произвол судьбы, заключив контракт с кем угодно.

* **Дикие леса:**

Принц пребывает в королевство в тот самый момент, когда оборотень похитил лесную принцессу и отнес к себе в замок.

**Враги:** дикие животные и насекомые ( лесу водятся большие пауки), энты, лесные чудовища

**Босс:** Оборотень

**Задача:** Оборотень – заколдованный возлюбленный принцессы. И она убежала в лес, чтобы его спасти. Задача помочь возлюбленным , проявив немного жертвеннсти.

Каждая локация состоит из трех уровней, в конце последнего уровня перед героем появится босс. В рамках выполнения практики, я планирую полностью воссоздать одну из локаций вместе с ее историей, противниками, принцессой и главным злодеем.

***ПЕРВАЯ ЛОКАЦИЯ: КОРОЛЕВСТВО ТУМАНОВ***

**Сюжетная предыстория:**

Принцесса Амалия пыталась использовать древнюю магию, чтобы защитить королевство от чумы. Но ритуал вышел из-под контроля: она случайно наложила проклятие вечного сна на всех подданных, включая себя. Теперь их души заперты в Царстве Снов — параллельном мире, где царят кошмары. Телесный мир замер, а в Царстве Снов герой должен пробудить принцессу и развеять проклятие.

**Структура локации**

* **Уровень 1: Мир сновидений**

Мрачная деревня — полуразрушенные дома, тени прошлого, NPC в ловушке своих страхов.

Библиотека — хранилище знаний, где можно найти записи Амалии и подсказки к головоломкам.

Подземелье и тайный проход в замок — лабиринт с ловушками и скрытыми проходами.

* **Уровень 2: Замок**

Сад при замке — искажённый, с перевёрнутыми деревьями и цветами, плачущими чёрными слезами.

Замок изнутри — коридоры, залы и библиотека, где каждая комната отражает воспоминание или страх Амалии.

* **Уровень 3: Часовня и финал**

Часовня — священное, но разрушенное место, где сходятся все нити проклятия.

**Основные задачи:**

Найти способ пробудить горожан (через ритуал в часовне).

Спасти принцессу от её внутреннего кошмара.

**Побочные задачи:**

Куриный кошмар: за NPC гоняется гигантская призрачная курица. Нужно отвлечь её или найти «зерно истины».

Голый стыд**:** NPC стоит на площади, парализованный стыдом. Игрок должен собрать разбросанную по локации одежду и вернуть ему достоинство.

**Враги**: Кошмары

Типы: монстры из шкафов, бабайки, призраки, скелеты-тени, преследователи.

Появляются и исчезают в тумане. Некоторые преследуют игрока до тех пор, пока он не найдёт «светлый амулет».Атакуют стрельбой, прыжками или парализующими эффектами.

**Босс**: «Кошмар Амалии» — искажённый образ её вины, принимающий форму огромного толстого вечно голодного духа с лицом Амалии.

Находится в центре часовни. Перемещается между 4 точками, стреляя тенями. Игрок должен уворачиваться и атаковать, одновременно пытаясь добраться до котла и «вытащить» принцессу.

Принцесса сидит внутри котла. У ее есть таймер жизни (например, 90 секунд). Если не успеть босса вовремя и не вытащить принцессу, она сварится.

**Задача**: Осознать, что если постоянно медлить и бояться, ситуация не только не разрешится , но даже ухудшиться

**Исходы битвы:**

**Успех (босс повержен, принцесса спасена):**

Принцесса пробуждается, благодарит героя (даруя ему способность к магии + уникальных заклинаний). Жители пробудились . Жизнь продолжается

**Относительный успех (босс повержен, принцессу спасти не удалось):**

Жители пробудились . Игрок получает минимальная награда. Открывается карта других регионов. Игра продолжается. Но без магии.

**Неуспех (босс победил):**

Кошмар поглощает Амалию и принца.

* **Геймплей**

После вступительной заставки с краткой предысторией, игрок через карту перенесется на первую локацию, где ему ,наконец, удастся поиграть за принца.

Данное приключение – шутер в 2d мире. В качестве начального оружия у героя будут пистолет и сабля (так как патроны у пистолета конечны). Впоследствии арсенал можно будет расширить и дополнить другим оружием.

**После прохождения первой локации у принца появится возможность использовать магию.**

Так же геймплей в игре будет разделен на несколько частей. В рамках прохождения у принца сбоку будет отражаться индикатор сердца. И каждый его неправильный или правильный выбор будет на это сердце влиять.

**Основные механики геймплея:**

Стрельба: пистолет (ограниченные патроны) и арбалет (перезаряжаемый).

Ближний бой: сабля / «Клинок Правды» — рассекает иллюзии.

Магия: открывается после первой локации . Позволяет очищать кошмары, решать головоломки и взаимодействовать с окружением.

**Боевая часть, когда сердце принца относительно чисто**

Принц сможет поразить противников на расстоянии, используя пистолет или арбалет. Так как игра у нас добрая, то врагов -людей у принца не будет, но в рамках прохождения ему будут встречаться демоны или кошмары , которых главный герой сможет изгнать с помощью стрел (или пуль) с волшебной росой. Если патроны кончатся, в ход следует пустить холодное оружие, например, легендарный «Клинок правды», который рассекает любую ложь или наваждение. Оба вида оружия можно найти в рамках прохождения с помощью дополнительного квеста.

После прохождения первой локации , у героя так же появится возможность использовать магию и творить всякие добрые заклинания. Эту возможность принцу дарует его первая спасенная принцесса, если он конечно, проявит себя должным образом.

**Боевая часть, когда сердце становится звериным**

Чем чернее становится сердце принца, тем быстрее и физически сильнее он становится**.**  Но у медали есть и обратная сторона. Если игрок слишком сильно увлечется «темным» геймплеем , королевич сначала потеряет возможность пользоваться магией, затем не сможет стрелять. А если сердце станет полностью «черным» , потеряет контроль над собой, обратится в волка и убежит в лес, тем самым досрочно закончив игру.

**Механика сердца отразится не только на боевой системе игры, но и на отношениях с NPC и принцессами. Чем чернее сердце королевича, тем он холоднее и злее. Это напрямую влияет на его отношения с окружающими, а так же на возможность получить хорошую концовку**

Кроме того! Принцу придется взаимодействовать со своим родным королевством. После прохождения каждой локации , игрок и его герой будут получать баллы, которые смогут потратить у себя в «хабе», отстраивая здания и прокачивая таким образом навыки

Баллы на прокачку королевства можно получить, выполняя побочные квесты и/или спасая принцесс.

**Хаб-локация :**

После каждой локации игрок возвращается в хаб — своё королевство, которое можно улучшать, тратя баллы влияния, полученные за спасение принцесс и выполнение побочных квестов.

**Кузница**: улучшение оружия и брони.

**Библиотека**: доступ к запискам матери, воспоминаниям, картам и головоломкам.

**Магическая башня**: обучение заклинаниям (после первой локации).

**Гарнизон**: защита от вторжений (влияет на стабильность королевства).

**Торговый квартал**: обмен ресурсами, покупка расходников.

Так же в игре будет присутствовать ряд головоломок, разгадывание которых будет не только продвигать игру, но и сулить дополнительные бонусы – очки, оружие, броню. Головоломки логические – разгадывание шифров, поиск секретных предметов, открытие путей к бонусным локациям

**Отношения с принцессами влияют на ход игры:**

**Убрать стрелки расписать подробно имеющубся информацию**

* Успешное спасение + хорошие отношения → ресурсы, союзники, магическая помощь.
* Нейтральный исход → минимальная награда, мир остаётся стабильным.
* Неуспех или плохие отношения → потеря ресурсов, риск плохой концовки.
* Если не удалось помочь более чем 3 принцессам → досрочный конец игры.

**Концовки зависят от:**

* Количества спасённых принцесс.
* Качества отношений с ними.
* Найденных секретов и решённых головоломок.

Подробнее структуру геймплея и взаимоотношений с девушками можно понять в рамках описания первой локации

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дорожная карта на 4 недели**. | | | | | |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 1 | Хаб + базовый геймплей | — Передвижение — Арбалет / пистолет — Простой кошмар — Индикатор «Сердце» | | 2 | Уровень 1 (Туманы) | — 3 подуровня (библиотека, сад, часовня) — Мини-квесты (одежда, курица) — Записки Амалии | | 3 | Босс + метроидвания | — Босс «Кошмар Амалии» — Система способностей — Возврат в хаб для прокачки | | 4 | Полировка + тестовый билд | — Баланс «Сердца» — Звук и музыка  — Кат-сцены — Сборка и тестирование билда | | | | | | |
|  |  | |  |
| **Ассеты:** | | | | | |
| |  |  | | --- | --- | | Персонажи | Принц (3 состояния), 5 принцесс, 6 типов кошмаров, 1 босс | | Оружие | Арбалет, пистолет, магические снаряды | | Локации | Хаб, 5 королевств × 3 уровня | | UI | Индикатор «Сердце», иконки оружия, мини-карта | | Звуки | Атмосферная музыка, звуки выстрелов, шепот кошмаров | | | | | | |
| **UI-макет (основной игровой экран)** | | | | | |
| |  |  | | --- | --- | | Верх | Пульсирующее сердце (визуальный индикатор «Сердца») | | Низ | Иконки: арбалет, пистолет, магия | | Правый верхний угол | Мини-карта текущего подуровня | | | | | | |
| **ДЕТАЛЬНЫЙ ПОРТРЕТ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ**  **Основная аудитория: «Сказочные романтики с тягой к мраку»** | | | | | |
| **ХАРАКТЕРИСТИКА** | | | **ОПИСАНИЕ** | | |
| Пол | | | Универсальный (55% женщины и небинарные персоны, 45% мужчины).  Женская аудитория привлекается сюжетом о любви, эмоциональном выборе, эстетике.  Мужская — боевкой, прокачкой, метроидванией. | | |
| Возраст | | | 16–34 лет. Основной сегмент — 18–28 лет (студенты, молодые специалисты). | | |
| География | | | Россия, СНГ, Восточная Европа, Латинская Америка — регионы с высокой культурной близостью к сказочной готике и драматичным историям. | | |
| Игровой опыт | | | Игроки с опытом в indie-играх, метроидваниях, narrative-driven проектах. Не hardcore-геймеры, но и не casual-новички. Любят «погружаться». | | |
| Интересы | | | Литература: Терри Пратчетт, Нил Гейман, Андерсен, братья Гримм (в мрачной интерпретации)  Серия игр и книг – «Ведьмак»  Творчество Тима Бертона ( «Кошмар перед Рождеством», «Труп Невесты»)  Игры: Hollow Knight, Castlevania, Stardew Valley (за сюжет), Oxenfree, Night in the Woods, Medievil  Эстетика : romantic fantasy | | |
| Мотивация | | | Эмоциональное вовлечение  Исследование мира с тайнами  Моральный выбор с последствиями  Коллекционирование историй и персонажей  Эстетическое удовольствие от визуала и музыки | | |
| Особенности | | | Готовы играть по 30–60 минут за сессию  Читают (любят читать) диалоги и записки  Обсуждают концовки в соцсетях  Поддерживают indie-разработчиков  Играют в наушниках, вечером, в уединении  Ненавидят «бессмысленную» боёвку без сюжета  Устают от шаблонных «спаси принцессу» без глубины  Ценят игры, где «тьма» — не зло, а часть человеческой природы | | |

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ**

|  |  |
| --- | --- |
| Платформа | PC(Windows) /mobile |
| Движок | Unity 2022 LTS (2D Renderer, URP) |
| Модель распространения | Premium-релиз на Steam / itch.io Реализация игры будет разделена на 2 части демо и полная версия, где в демо-версии представлено только локация «Королевства Туманов». Если игра будет пользоваться спросом , будут добавлены остальные локации. |
| Язык локализации | Русский, английский |
| Формат проекции | 2D side-scroller (платформер с вертикальным и горизонтальным скроллом) |
| Целевое разрешение | 1920×1080 (масштабируемый UI), поддержка соотношений 16:9 и 16:10 |
| Контролы | Клавиатура + мышь |

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ФИЧУ**

**Разработать систему Звериного сердца**

**Фича: «Индикатор Сердца» (эмпатия vs. звериная сущность)**

**Описание**

Система, отслеживающая моральный выбор игрока и динамически изменяющая геймплей, доступные способности и диалоги. Расписать техническое задание по русски

**Параметры**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ПАРАМЕТР** | **БАЗОВОЕ ЗНАЧЕНИЕ** | **ДИАПАЗОН** | **ОПИСАНИЕ** |
| **HeartValue** | **50** | **0–100** | **Текущее состояние сердца (0 = полностью звериное, 100 = чистое)** |
| **HeartDriftRate** | **±5 за действие** | **—** | **Изменение за одно значимое действие** |
| **MagicThreshold** | **≥30** | **—** | **Минимум для использования магии** |
| **BeastThreshold** | **≤20** | **—** | **При ≤20 — предупреждение; при 0 — досрочная концовка** |
| **EmpathyBonus** | **+10% к урону магией при ≥70** | **—** | **Бонус за высокую эмпатию** |

**Кейсы**

|  |  |
| --- | --- |
| **СИТУАЦИЯ** | **ДЕЙСТВИЕ СИСТЕМЫ** |
| Игрок помогает NPC с одеждой | HeartValue += 5 |
| Игрок убивает кошмар без причины (если такая механика есть) | HeartValue -= 3 |
| Игрок проигрывает босса | HeartValue -= 10 |
| HeartValue падает до 0 | Запускается кат-сцена: принц превращается в волка → игра завершается |
| Игрок возвращается в хаб с HeartValue ≥ 60 | Открывается диалог с матерью в библиотеке |

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА АРТ**

**Объект: «Заблудший кошмар» (базовый враг, Королевство Туманов)**

|  |  |
| --- | --- |
| Назначение | Основной противник на ранних уровнях. Должен вызывать лёгкое напряжение, но не страх. Визуально — искажённая, дымчатая фигура с элементами бытового ужаса (шкаф, тень, шепот). |
| **Стиль и референсы** | |
| Основной референс | призраки из MediEvil— скелеты в плащах, но с мягкими краями. |
| Дополнительно | тени из Oxenfree, дымчатые формы из Gris. |
| Цветовая палитра: серо-фиолетовые тона, | Стиль: 2D hand-painted спрайты, мягкие  акцент — тускло-жёлтые глаза.  тени, без резких контуров. |
| Комментарий художнику: | Не делать кровь, кости, открытые раны.  Кошмар — не монстр, а испорченное воспоминание.  Движения — плавные, с эффектом дыма/тумана.  Глаза должны «мерцать», как у свечи. |
| **Метрики и размеры** | |
| Высота: 1.2× высоты главного героя (принц ≈ 64 px → кошмар ≈ 77 px).  Ширина: 40–50 px. | Анимации: idle (плавное колыхание), move (скольжение), attack (вытягивание руки с тенями), hit (рассеивание на 0.3 сек).  Слои: основной спрайт + particle-эффект тумана (отдельный слой). |
| **Технические требования** | |
| Формат: PNG с прозрачностью. | Разрешение: 128×128 px (масштабируемый). |
| Анимации: в формате Sprite Sheet (8 кадров на анимацию). | Поддержка Unity 2D Animator. |
| **Интеграция в геймплей** | |
| Звук: шёпот + лёгкий ветер (не крик!). | При попадании «очищающего выстрела» кошмар не взрывается, а растворяется в свете, оставляя частицу «чистого сна» (ресурс). |

**Анализ аналогов:**

Hollow Knight (2017): >10 млн копий — доказывает спрос на атмосферные метроидвании с драмой.

Garden Story (2021): 500k+ продаж — показывает, что «мягкий» подход к конфликту работает.

Tiny Tina’s Wonderland (2022): успешен благодаря сочетанию шутера и фэнтези без жестокости.