

Hero

Шаг 1. Тип персонажа игрока

Экспериментальный тип.

- Игрок начинает с чистого листа, как абстрактное «сознание» или «совесть» в голове героини, не имея ни её воспоминаний, ни моральных установок. Игрок познаёт мир и себя через наблюдения и выборы.
- Поскольку героиня не помнит себя, игрок может проецировать на неё свои собственные реакции и решения, формируя её характер «с нуля».

Шаг 2. Описание персонажа

- Имя, возраст, роль: Лира. Внешне ~20 лет. Выжившая с амнезией, невольный защитник.
- Внешность: Идеально ухоженные кошачьи уши и хвост. Одежда простая, но чистая, будто её только что переодели.
- Социальное происхождение / место в мире: Она пробуждается в стерильной, абсолютно пустой квартире без воспоминаний, будто только что была «создана».
- Сильная сторона: Зараженные воспринимают героиню как «свою», не атакуя.
- Недостаток / слабость: Полная амнезия. Люди (здоровые выжившие) видят в ней угрозу из-за её мутаций, даже если она спасает их.
- Тайна: Она была учёным в лаборатории, изучавшей вирус «Зверя». Учёные думали, что нашли прототип вакцины, и Лира вызвалась добровольцем. Вакцина сработала частично, подарив ей контроль, но спровоцировала вспышку ярости, в которой она убила всех в лаборатории и потеряла память.
- Цель: Восстановить память и понять, кто она.
- Истинная нужда: Принять своё гибридное состояние и простить себя. Не стать снова только человеком или только зверем, а найти новый баланс и новую идентичность, используя свою уникальность как мост между двумя видами.
- Четырёхугольная оппозиция:
 1. Внешний конфликт: Выжившие, видящие в Лире зараженную, зараженные, не понимающие почему она общается с людьми.
 2. Внутренний конфликт: Борьба между человеческим разумом («Я должна помочь, я одна из них») и звериной природой («Они меня боятся, я чудовище»). Страх перед правдой о своём прошлом.
 3. Конфликт значимых отношений: С немногими выжившими, они постоянно на грани. Если хоть кто-то узнает что она зараженная, пусть и не агрессивная, это может плохо кончиться.

4. Конфликт с окружающей средой: Мир, где главная опасность (зараженные) не видит в тебе угрозы, а те, кого ты считаешь «своими» (люди), видят в тебе монстра.

Шаг 3. Как внутренний конфликт проявится в геймплее

Ядро механики: «Маска» и «Зверь»

У Лирь есть два базовых состояния, между которыми игрок переключается в реальном времени с небольшой анимацией:

- «Маска» (Плащ с капюшоном и буквально маска): Скрывает уши и хвост. Люди воспринимают её как странную, но *свою*. Зараженные видят в ней добычу и атакуют агрессивно.
- «Зверь» (Без маски и капюшона): Мутации открыты. Люди видят в ней чудовище и открывают огонь или баррикадируются. Зараженные воспринимают её как своего и игнорируют.

Это создаёт фундаментальный геймплейный раскол: в каждой ситуации игрок должен выбирать, кем быть — чтобы выжить, чтобы исследовать, чтобы взаимодействовать.

1. Открытый мир с двумя хабами:

- «Цитадель» (мир людей): Укреплённый анклав. Многоэтажные здания, крыши, внутренние дворы, охраняемые КПП. Здесь ценные ресурсы, квесты, торговля, информация о прошлом. Быть здесь можно только в «Маске».
- «Чаща» (мир зараженных): Дикие, заросшие руины, где царит вирус. Разруха, деревья, проросшие сквозь здания, апокалипсис короче. Ресурсы, квесты, торговцы, все здесь другое. Быть здесь безопасно только в «Звере».
- Территории между ними — поля битвы, где сталкиваются патрули людей и орды зараженных. Здесь механика переключения становится тактической: чтобы пройти, нужно маскироваться от одних и открываться другим.

2. Система «Штаммов» и «Прототипов»:

Игрок находит два типа ресурсов для улучшений, которые не влияют на сюжет, прямо как в *Prey 2017*.

Ресурс «Штамм Зверя»: Улучшает возможности состояния «Зверь».

Пример улучшений:

- Обострённые чувства: В режиме «Зверь» видишь следы зараженных (куда они идут, где скопления) и тепловые следы недавней человеческой деятельности.
- Звериная грация: Увеличивает скорость бега, высоту прыжка, позволяет карабкаться по некоторым поверхностям (только в «Звере» чтобы не делать такие выкрутасы на глазах нормальных людей).
- Аура страха: При встрече с врагом есть шанс, что слабые духом враги дрогнут и побегут.

Суть: Прокачивая эту ветку, игрок делает улучшает свою мобильной и получает новые возможности в бою, открывает новые "уга буга, выломать дверь" пути передвижения.

Ресурс «Прототип Вакцины»: Находится на заброшенных объектах корпорации и в «Цитадели». Улучшает состояние «Маска».

Пример улучшений:

- Социальная инженерия: Можно уговаривать NPC, получать скидки, доступ к закрытым зонам.
- Технический взгляд: Видишь призрачные контуры взаимодействия с техникой (какие провода перерезать, какие панели вскрыть), что упрощает взлом и саботаж, открывает новые пути (Иммерсив сим, ееее).
- Скрытая угроза: Улучшает стелс, можно наносить критические удары из укрытия. Суть: Прокачивая эту ветку, игрок учится избегать конфликт, или решать их бескровно, открывает новые "умные" пути, например взлом. Ну и -10% цены у торговцев тоже нужны.

3. Как это раскрывает внутренний конфликт и сюжет:

Сюжет ведёт игрока туда-сюда: Чтобы собрать пазл своего прошлого, игрок должен метаться между мирами. Данные первичных экспериментов и биологические образцы находятся в заражённых руинах лабораторий («Чаща»). Расшифровать их, понять контекст и найти ключи к финальному протоколу можно только с помощью уцелевшего оборудования и архивов в «Цитадели». Игрок физически вынужден постоянно переключаться между «Маской» и «Зверем», становясь то охотником, то добычей, то учёным, то образцом.

Геймплей как метафора конфликта: Чем больше вы вкладываете в ветку «Штаммов», превращая «Зверя» в воплощение мобильности и грубой силы (выламывающего двери и пугающего врагов), тем более чужим и враждебным становится мир людей. Ваши собственные улучшения роют пропасть между вами и человечеством. И наоборот, прокачка «Прототипов», делающая «Маску» инструментом бесшумного решения проблем (взлом, убеждение), делает вас беспомощным гостем в мире «Чащи», где правят простые инстинкты. Вы не можете «договориться» с вирусом — его можно только пережить или принять.

Правда открывается через геймплейный контекст: Ключевые сюжетные артефакты (голограммы, дневники, записи) не блокируются прокачкой. Но способ их получения и ваше состояние в момент обнаружения кардинально меняют их эмоциональное восприятие.

- Пример: Чтобы найти ключевую голограмму в сердце «Чащи», игрок с прокачанным «Зверем» использует «Звериную грацию», чтобы скакать по крышам и карнизам, обходя толпы зараженных насквозь. Он найдёт запись, стоя среди искажённой биомассы, дыша ровно, с открытым лицом, его глаза в полумраке

могут светиться от улучшенных чувств. Голограмма, где прошлая Лира говорит о «контроле», будет звучать для него как подтверждение его силы и превосходства.

- Игрок, сделавший ставку на «Маску», будет пробираться к той же точке через подвалы и завалы, отчаянно отстреливаясь или используя «Скрытую угрозу» для точечных убийств. Он найдёт ту же голограмму, дрожа от напряжения, в поту и крови, но с человеческим лицом под капюшоном. Для него слова о «контроле» прозвучат как горькая ирония или трагическое заблуждение.

Сюжет — один. Опыт его проживания — диаметрально противоположный. Именно этот опыт, сотканный из сотен решений «быть удобным зверем или уязвимым человеком», и становится подлинной историей Леры. Игрок не выбирает концовку в диалоге — он годами (в игровом времени) строит личность персонажа через геймплей, которая и определяет, как он воспримет неизбежную развязку.

Шаг 4. Мини-логлайн

«Лира пробуждается в мире, разорванном надвое: люди в «Цитадели» ищут последнее прибежище, а зараженные в «Чаще» стали новой экосистемой. Обладая уникальной способностью быть своей в обоих мирах — но только по отдельности — она ищет правду о себе. Каждое её решение определяет не только путь к цели, но и то, кем она станет в конце пути: спасителем, угрозой или чем-то совершенно иным.»