

**Название:** “Who’s a good boy?”

**Жанр:** Симулятор собаки для Project Morpheus с элементами survival.

**Концепт:** Игра для шлема виртуальной реальности, где надо играть за собаку от первого лица.

Игроку предстоит пережить жизнь собаки. Начиная от ее первой встречи с хозяином и заканчивая одной из множества концовок. Эта игра не просто беготня за собаку по виртуальному шлему, где игроку предстоит заниматься собачьими делами, но она также рассказывает об отношениях человека и собаки, и ее роли в семье.

Прежде чем говорить об истории, я хотел бы сначала рассказать об особенностях игры, чтобы можно было легче понимать окружающую обстановку и возможности, которые в ней можно делать.

**Уровни сложности:** В игре нет классических сложностей, которые меняют только числовые показатели персонажей и других вещей в зависимости от выбранного уровня.

Вместо этого игроку предлагаются более уникальный опыт и новый взгляд на уровни сложности - это хозяева, каждый со своими особенностями, историей, уникальными сюжетными линиями, а также домом:

1. Семья с Ребенком - Это семья, которая решила завести собаку, чтобы она стала хорошим другом для их 12тилетнего сына. Они всегда кормят пса, водят к ветеринару, покупают разные игрушки и не сильно наказывают в случае оплошности. Поскольку эта игра с элементами *survival* - новичку в этом режиме будет очень удобно освоиться и понять базовую механику игры.

2. Одинокий Студент - Ваш хозяин живет один. Поскольку он студент - у него не всегда хватает денег на то, чтобы полностью угодить вам: питание только утром и вечером. Вам придется следить за своими ранами, так как хозяин не всегда сможет водить вас к ветеринару (в случае маленьких ран - их можно “зализать” и ждать пока заживут сами, главное - не получать урон по тому же месту, иначе рана вскрыется, и придется снова зализывать и ждать пока заживет. В случае средних ран - хозяин сам попробует вас вылечить. В случае серьезных - сводить к ветеринару один раз за определенный период времени, в противном случае можно умереть). Наказывать он будет уже построже за проступки, а игрушки дарить редко.

3. Деревенщина - Ваш хозяин 50ти-летний одинокий пьяница, живущий на краю города у леса. Он будет очень редко давать вам еду, большинство придется добывать самому, охотясь в лесу или попрошайничать. Раны тоже будет лечить редко, а если и будет - то только сам, что не гарантирует вашему здоровью полное выздоровление. Игрушек никаких давать не будет. А наказывать будет очень строго, некоторые наказания будут вредить вашему здоровью.

4. Дворняга - У вас не хозяина, вы живете на улице. Вы должны заботиться о себе сами. Это чистый Survival-режим. Придется убежать от служб за отловом бродячих животных. Если в этом режиме Вас поймают - есть шанс убежать, продумав свой побег. А если умрете - игра окончена и придется начинать все заново.

Также на выбор будет даваться функция “*Моими глазами*” - режим, в котором вы всё будете видеть через собачий цветовой спектр.

**Мир, карта:** Это песочница, представляющая из себя городок, где имеется городская часть, коттеджи, фермы, леса. В зависимости от хозяина - игрок будет начинать в разных местах, например - Семья с ребенком живет в коттедже в престижном районе на краю города, Студент - в двухкомнатной квартире ближе к центру города, Деревенщина - живет в глухой, бедной части города где фермы, леса, заводы. Режим Дворняга уникальна тем, что начинает рандомно в любой части карты, у вас нет точного дома, поэтому придется обосновываться в разных частях города.

Помимо вышеупомянутых районов городка будут: парки внутри города, торговые районы, трущобы, гаражи, рынки и прочие городские атрибуты. Это не будет какой-то конкретный город, в нем будет собрано много различных атрибутов из разных городов чтобы у игрока было много выбора и разнообразия где можно обосноваться или просто обитать.

Можно найти дома каждой из вышеперечисленных семей(хозяинов), и посмотреть есть ли у них другая собака или же они живут одни, можно даже понаблюдать за их домашним графиком. Только осторожно - поскольку вы чужая для них собака, каждый будет реагировать на вас по-разному: семья с ребенком даст вам пару раз еду, студент просто прогонит, а деревенщина может навредить вашему здоровью.

Игра не будет вас ограничивать в передвижении по карте, в городе будут происходить различные события и праздники, так что всегда будет интересно вернуться в одно и то же место в различное время. Однако осторожно, если вы очень надолго пропадете, гуляя по карте и не появляясь дома, Семья с ребенком и студент могут дать объявление о вашей пропаже, и служба за отловом животных будет присматриваться к вам чтобы вернуть хозяину. Иногда вам предоставится возможность стать собакой-героем, вы можете спасти людей из горящего здания, либо спасти прохожих от грабителей и т.п., выполнив такие мини-события определенное количество раз, вашему хозяину могу предложить устроить вас на работу полицейской собакой, вы сможете зарабатывать деньги для хозяина (но каждый хозяин будет тратить деньги на вас по-разному, в зависимости, кто он).

Также в игре предоставляется возможность метить территории, это поможет вам их контролировать. Когда вы пометили весь участок - может появиться собака-главарь территории, вам предстоит с ней подраться - кто первым убежит с этой территории - тот проиграл. В случае успешного захвата территории, вы сможете получать с нее бонусы: подкормку со стороны людей, доступность самок для спаривания на этой территории и псов-помощников(шестёрки), которые будут присматривать за территорией в ваше отсутствие, закапывать для вас еду и цапаться со службой отлова животных, если они будут вас преследовать на этой территории.

**Особенности управления:** Можно задействовать микрофон для большего погружения в игру, и вместо нажимания кнопок - можно лаять, рычать и скулить - система будет это распознавать, а персонажи в игре соответствующе реагировать. (конечно, всегда можно переключиться обратно на кнопки, чтобы не выглядеть глупо во время игры).

Лай - зовет хозяина к себе, а также других животных, давая им обратить на себя внимание. Простые прохожие тоже обращают на вас внимание.

Рычание - предостерегает. Пугает людей и других животных, а хозяина заставляет более внимательно обратить внимание на то, куда вы смотрите чтобы он смог взаимодействовать с этим объектом.

Скулить - хозяин обращает внимание на саму собаку, дает ей еду, осматривает на наличие ран. Животные же понимают это как то, что вы сдаетесь или отступаете. Прохожие смогут сжалиться над вами и дать поесть.

Также можно использовать комбинации, как, например - *рык+лай* - так вы задираетесь и прогоняете - слабые животные убегут, а более смелые собаки могут вступить с вами в схватку от таких провокаций, так что будьте осторожны.

Есть возможность чтобы ваш хозяин записал вас на телефон или видео-камеру когда вы забавляетесь и шалите. Он отправляет ролик на видео-хостинг в игре, и вы сможете набирать популярность, все зависит от того, как вы взаимодействовали с предметами - будет своя система подсчета (Также этот ролик можно экспортировать на настоящий YouTube). Из-за набранной популярности (спасение людей в мини-событиях или YouTube) некоторые люди на улице будут вас узнавать, относиться более приветственно и подкармливать. Ну а про ласки и поглаживания "Кто хороший мальчик?!" даже и говорить не стоит.

### **Игровая механика сюжетного выбора:**

В игре нет функций выбора развития сюжета как это есть в играх от *BioWare* или *TellTale*, где надо выбирать одну из опций или нажать все правильно в QTE, и ваш герой сам начнет все делать по выбранному сценарию. Тут не будет никаких текстовых строчек-опций "Что сделать дальше". Ваш выбор будет заключаться в действиях, которые вы совершаете по ходу игры! Иногда даже простой лай ночью ради забавы чтобы посмотреть как отреагирует хозяин - может повлиять на его отношение к вам, а также повлиять на сюжетный ход. Далее об этом в следующем разделе.

### **Общие события:**

История с каждым хозяином имеет общие базовые события:

Первое знакомство в приюте для бездомных животных. Сцена, где вас знакомят с хозяином, как он выбирает вас среди других животных, и выбирает вас, отвозя к себе домой. (Семья с ребенком повезет вас внутри салона с машиной, мальчик будет играть с вами, студент поведет пешком до дома остановившись посмотреть на девушку в кафе, которая ему давно нравится, а деревенщина повезет пса на заднем открытом кузове пикапа).

(опционально) поход в тренерочный лагерь для собак, чтобы хозяин понимал лучше вас, а вы его.

(опционально) участие в собачей выставке.

(опционально) участие в программе собака-полицейский.

(опционально) собака из интернета (YouTube).

А также мини-события, которые будут проверять ваш нюх, слух, и прочее.

**Хозяева, их функции и сюжетные линии:** Хозяин - это ИИ, и, конечно же, самый важный, так как он основная часть подачи истории для погружения вас в игру. (При разработке стоит уделить ему очень много внимания чтобы он не глючил и всегда понимал что вы хотите). Его задача не только взаимодействовать с вами, давая еду, леча, играясь и наказывая. С развитием истории, вы можете расценивать его как полноценного персонажа со своей историей, мечтами, проблемами. И уже "в ваших лапах" будет выбор за дальнейшим развитием его сюжетной линии.

У каждого хозяина она своя:

Студент - Он хочет хорошо окончить ВУЗ и завести отношения с девушкой, которая ему нравится. Он забрал вас из приюта так как любит животных и подумал, что собака разнообразит его жизнь в одинокой квартире.

Вы можете помогать ему с учебой - помогать искать книги, записки, которые он потерял, либо всячески отвлекать и раздирать его книги в клочья, а также ради забавы будить по ночам, но тогда он будет просыпать учебу, что скажется на его успеваемости и отношении с девушкой.

Участвовать в его отношениях с девушкой также можно. В игре будет несколько вариантов, как можно заставить его с ней познакомиться: прогулка в парке, на учебе и т.д., включая вариант избегать знакомство с ней.

Если она у него все-таки будет, можно даже попробовать укунить ее, прожевать ее туфли, разодрать одежду или сумочку (вариантов, которые отразятся не только на отношении к вам, но и к вашему хозяину - много), в итоге она может бросить вашего хозяина из-за ваших действий. Либо вы можете помочь ему сделать их встречу более романтической, устраивая ей сюрпризы - принося приятные подарки как конфеты и игрушки (либо принести порно-журнал хозяина из другой комнаты, что, естественно, скажется отрицательно на отношении девушки в вашему хозяину).

Помочь/навредить хозяину-студенту в отношениях с девушкой можно и в других частях сюжета, в зависимости от его развития. Если у них свидание на улице вечером, может появиться вор, который захочет вас не только ограбить, урочая ножом, но и всячески будет приставать к девушке. Вы можете помочь парню проявить себя с мужественной стороны, и отвлечь на себя нападающего чтобы ваш хозяин смог набраться решительности и нейтрализовал грабителя. Этот поступок может очень сильно отразиться не только на отношении хозяина, но и его девушки к вам - она может начать сама водить вас на прогулку, к себе домой, ухаживать за вами, когда хозяин занят на учебе или работе, она может начать дарить вам игрушки и играть с вами, а также разубедит вашего хозяина наказывать вас когда вы сильно провинитесь.

У хозяина-деревенщины проблемы с алкоголем и плохие отношениями с соседями и сыном, который не хочет с ним общаться из-за того что его отец стал сильно пить и буйствовать после смерти матери (жены "деревенщины"). "Деревенщина" забрал вас из приюта чтобы вы охраняли его территорию от его недоброжелателей и соседей, которых он подозревает во всех смертных грехах.

Вы можете либо сподить его, бросить на произвол в сложных для него ситуациях или даже довести до суицида. Либо ухаживать за ним - когда он, например, поздно вечером, возвращавшись из бара, пьяный, он упал и отключился в 5ти метрах от дома - можно затащить его внутрь чтобы он не простыл или его не ограбили (когда он очнется, он оценит ваш поступок, что может повлиять на дальнейшее развитие истории), вы также можете помочь ему завязать с алкоголем и восстановить отношения с сыном и соседями. К нему сможет приезжать сын, его внуки будут играть с вами, а соседи давать вам еду и не прогонять со своего участка, если вы будете там ходить и закапывать кости. Именно вы и ваши поступки могут стать результатом ко всему этому! Никаких выборов однозначных выборов "Да/Нет", вы сами должны будете догадаться, как и что делать в каждой ситуации!

Семья с ребенком - Ваш хозяин 12летний мальчик. Над ним часто подшучивают в школе из-за того что его усыновили, и у него есть только один друг. Его родители решили подарить

ему собаку, забрав вас из приюта, чтобы больше занять парня и он мог с вами играть, не думая о плохих вещах происходящих с ним в школе.

В его сюжетной линии вы можете стать не только его другом, играясь с ним, но и помочь ему стать более уверенным и популярным среди сверстников.

Провожая его в школу ему могут попасться хулиганы, которые будут его задирать, вы можете проигнорировать их действия, и тогда парень замкнется в себе больше, либо нарычать на задир чтобы они убежали, или же покусать, но в последнем случае вас не будут пускать не только на территорию школы, но и соседи будут относиться к вам с недоверием, боясь за своих детей.

Будет событие в сюжетной линии, когда во время очередного визита мальчика к бабушке, у старушки случится сердечный приступ когда она будет на втором этаже, а все остальные будут ждать ее на первом этаже за обеденным столом. Вы можете позвать семью к ней, чтобы они успели вызвать скорую помощь, и тем самым спасете ей жизнь, заслужив себе доверие в семье и славу в районе, отчего вы станете поводом для того, чтобы сверстники мальчика заводили беседу насчет вас, и предлагали вместе поиграть - и так бы у мальчика появлялись новые друзья, и он бы освобождался от комплексов.

Либо наблюдать ее уход из жизни и соответствующую сцену, как мальчика просят подняться к бабушке, чтобы позвать ее к столу, но вместо этого мальчик увидит страшную картину, что скажется на его замкнутости.

*Все вышеперечисленные события в каждом режиме - являются лишь частью картины, состоящей из куда более широкого спектра событий, выборов и последствий.*

Основной задачей игры является - погружение игрока в мир собаки, чтобы лучше понять не только его приоритеты, но значимость и роль в разных семьях.

А также помочь игроку лучше и с пониманием относиться к братьям нашим меньшим. :-)

Автор: Peter Pro, pierre26@bk.ru