
По следам динозавров

Концепт-документ

Автор: *Денис Телюх*
Контактный e-mail: iliotropion2006@yandex.ru
Веб-сайт: <http://reptilesquest.com>
Город: *Новосибирск*

1. Введение

В некий российский археологический институт приехал известный профессор Януш Карич. Будучи уверен в том, что люди и динозавры когда-то сосуществовали вместе, он выступил с докладом об африканском племени Сангвала, люди которого, по его предположению, жили бок-о-бок с динозаврами и вполне неплохо ладили с малорослыми представителями этих загадочных животных. Его доклад заинтересовал студента 3-го курса Александра Боголюбова.

После недолгих раздумий Алекс подходит к профессору с просьбой принять участие в археологической экспедиции в Африку. Профессор весьма рад единомышленнику и принимает решение о включении юноши в экспедиционную группу.

Но в местах, где необходимо проводить исследования, зоолог-бизнесмен Арно Хэшнелл собирается устроить парк-заповедник, куда бы ездили туристы – любители африканской экзотики. Семья Хэшнеллов живёт в Англии. Туда отправляется профессор Карич с Алексом, чтобы убедить Арно помочь им в исследованиях и разрешить раскопки.

2. Жанр и аудитория

Компьютерная игра «По следам динозавров» представляет собой классический квест от третьего лица. Управление осуществляется посредством указателя мыши.

Основная тема сюжета — тайна мироздания, приоткрываемая через историю о динозаврах. Конечная цель игры — найти средневековое «Сказание о драконах».

Путешествия и поиски артефактов сочетаются с мини-играми, среди диалогов будут как философские беседы так и юмор.

Дополнительной сюжетной линией является развитие взаимоотношений юноши и девушки. Действие происходит в реальном мире в наши дни.

Игра ориентирована на широкую аудиторию, не содержит ограничивающего контента, минимальный возраст игрока – 12 лет. Ожидаемая аудитория — женская, что также подтверждается отзывами на квестовых форумах и сайтах.

3. Основные особенности игры

- *Оригинальный сюжет, построенный на поиске тайны происхождения динозавров.*
- *Экзотические африканские пейзажи и консервативные виды английского городка более чем на 50 игровых сценах.*
- *Путешествия, поиски древних артефактов, мини-игры и паззлы.*
- *Периодически нужно играть за разных персонажей. В начале предоставляется возможность немного поиграть за профессора. Начиная с третьей главы, игровых персонажей будет двое (Александр и Кристина).*
- *Игра пригодна для издания на западном рынке. Демо-версия переведена на английский и итальянский языки.*

4. Синопсис сюжета

В основу сюжетной линии положена история о приключениях профессора археологии Януша Карича и студентов Александра Боголюбова и Кристины. Все трое отправляются в Африку на поиски доказательств теории профессора о том, что динозавры являются современником человека.

Глава I

В прологе видеоряд изображает профессора, который приводит факты из разных источников, в той или иной степени упоминающих о древних ящерах.

Игровая часть проходит в небольшом английском городке. Профессор отлучился по делам, Александр гуляет по английскому городку, получает в награду артефакт — старинный медальон, выслушивает историю пожилого моряка и знакомится с девушкой по имени Кристина.

Основные задачи:

- Раздобыть чая и булок к завтраку (деньги на кредитке, а в городе их почти нигде не принимают).*
- Получить в награду медальон за решение паззла с пластинками в антикварном магазине и узнать о нём некоторые сведения от профессора лингвистики.*
- Получить грибы и рецепт целебной мази.*
- Познакомиться с Кристиной.*

Глава II

Видеоряд, изображающий завтрак путешественников, за которым в ходе беседы намекается на заинтересованность Алекса девушкой.

Алекс и профессор отправляются в особняк Хэшнелла. Пока идут прения, Алекс гуляет по окрестной территории. Здесь ему доводится побеседовать с дворником-философом, а также попасть в великолепный, почти сказочный, сад Хэшнелла, где он помогает садовнику, вылечив оленёнка.

Попав в закрытую часть сада Алекс встречает Кристину, которая оказывается дочерью Хэшнелла. Благодаря ей разрешение получено.

Основные задачи:

- Собрать ингредиенты для целебной мази и чернил.*
- Вылечить оленёнка и получить разрешение в закрытую часть сада.*
- Выбраться из сада и помочь садовнику, попавшему в собственную ловушку.*

Глава III

В Африке Алекс и Кристина отделяются от экспедиционной группы и пытаются найти какие-то доказательства теории профессора самостоятельно.

Они общаются с местным населением, встречают археолога Джеймса Харднедмана, который также проводит раскопки недалеко отсюда в районе так называемой Драконовой Горы. Харднедман весьма циничный человек, который за каждую оплошность вычитает жалование у местного населения, работающего на раскопках.

Здесь им также встретится растаман Мавлиму, который расскажет о том, что потомки сангвала существуют по сей день, только теперь они разделены на две ветви: западную и восточную.

В деревне восточных сангвала они узнают немного больше о Драконовой Горе и Харднедмане. Здесь им доведётся повстречаться с русским доктором Фёдором Ивановым.

Один мальчик пообещает показать дракона за вознаграждение, в итоге он показывает им варана. Кристина впадает в уныние и хочет вернуться домой.

В завершении главы, когда Алекс немного задерживается на другой сцене, Кристина встречает некоего Мелхиседека, который вселяет надежду в душу Кристины и наполняет смыслом поиски ответов на вопросы о динозаврах. Мелхиседек — таинственный мудрец, говорящий притчами. Неясно, кто он и откуда.

Основные задачи:

- Собрать ингредиенты для целебной мази.*

- Вывести из транса растамана Мавлиму.
- Помочь доктору Иванову.
- Сделать статуэтку в награду мальчику, который покажет «дракона».
- Побеседовать с Мелхиседеком.

Глава IV

В западной деревне находится территория раскопок Харднедмана, через которую лежит безопасный путь к Драконовой Горе. Алекс и Кристи хитростью проникают на территорию. Там и удаётся раздобыть ценный артефакт — глиняную табличку с изображением человека, выманивающего дракона из пещеры. Добраться до Драконовой Горы через зону раскопок невозможно — за ними наблюдает начальник участка.

Они возвращаются в деревню и разговаривают с местным старожилом, который говорит, что на этой табличке изображено событие, в честь которого воздвигнута церковь недалеко отсюда.

В церкви местный священник рассказывает средневековую легенду о греческом монахе Макарии. О нём рассказывается как об усмирителе дракона, обитавшем ранее в пещере внутри Драконовой Горы. Позже в храм входит Мелхиседек и вызывается проводить молодых людей до Драконовой Горы.

Им удаётся найти вход в пещеру, решив загадку с помощью медальона, который оказывается ключом.

В пещере молодые люди находят труд Макария «Сказание о драконах», которое в эпилоге пересказывает профессор. Его рассказ сопровождается видеорядом, изображающим динозавров, используемых при строительстве Вавилонской башни, рассказывается о почитании драконов в Древнем Вавилоне.

Основные задачи:

- Попасть на территорию Харднедмана и раздобыть артефакт.
- Решить пазл, открывающий пещеру в Драконову Гору.
- Решить пазл, открывающий сундук с древними свитками.

5. Платформа и минимальные требования

Визуальная часть выполнена на 2,5D движке, где трехмерный персонаж перемещается по двумерным локациям (пререндеренные картинки). Уровень представлен посредством трехмерной модели в формате 3DS. Проект разрабатывается на технологии WinterMute Engine, бесплатно доступной по лицензии GPL.

Microsoft Windows 98/98SE/Me.

Microsoft Windows 2000/XP/Vista/7.

DirectX версии 8.0 или выше.

В *nix-системах (таких, как Linux, *BSD) игру можно запустить с помощью приложения Wine.

Игра требует наличия видеокарты с 3D-ускорением.

6. Контактная информация

Контактное лицо: Денис Телюх
E-mail: iliotropion2006@yandex.ru
ICQ: 330140402
Jabber: [dionysius@jabber.ru](jabber:dionysius@jabber.ru)
Skype: [dionysius_sl](skype:dionysius_sl)
Сайт: <http://reptilesquest.com>