

HELL HUNTERS

Рейн Евгения, Б18Д321

Синописис

Среди детей ходят слухи, что в замке заброшенного парка аттракционов на краю города в Хэллоуин появляется комната, полная конфет.

Спустя много лет наконец нашлись такие дети, любопытство и жажда приключений которых оказались сильнее страха. Четыре героя, гордо именующие себя “Всадниками” и ранее прославившиеся рекордными сборами конфет в Хэллоуин, находят в себе смелость отправиться туда, чтобы поставить очередной конфетный рекорд.

Синописис

Дети вступают на вражескую территорию, уже присвоенную подростками. Их задача – найти эту самую комнату в огромном замке, обросшем легендами и слухами.

Их цель - добраться до конфет. Осилят ли они эту задачу? Не попадутся ли они охране? Сделают ли они это место пристанищем детей, изгнав подростков? Все это будет зависеть только от игрока.

Механика

- Вид от первого лица.
- Игра рассчитана на четырех игроков. Каждый из них выбирает одного из четырех доступных персонажей.
- У каждого персонажа свои способности и характеристики.
- Игроки не могут общаться с союзниками напрямую. Для коммуникации между собой они могут использовать жесты, макросы и т.д.

Для продвижения по локациям игроку понадобится:

- Прогонять подростков, используя подручные материалы.
(Например, провести массовый артобстрел комками бумаги из ручек).
- Пытаться сориентироваться в запутанном пространстве, состоящем из залов, комнат, лестниц и т.д.

Похожие игры. NIVESWAP



Диалоговая система напоминает visual novel.

События происходят с детьми в большом замке.



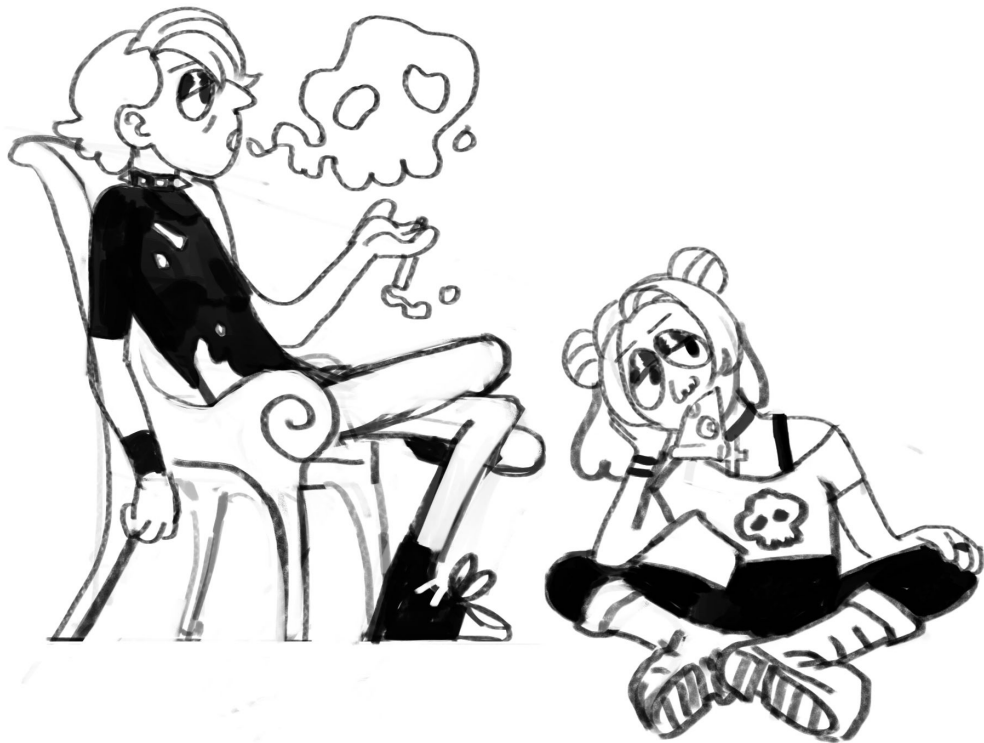
REMELE

Oh, that. Pfft. As if they have any kinde of reale evidence that I'm violating their precious intellectuale property.

Персонажи. NPC

Подростки-неформалы, давно присвоившие замок себе. В большинстве своем представлены готами.

Если детям замок нужен для игр, то подросткам — нет. В общем-то, всё, что они делают, это бесполезно тратят своё время: пьют, курят, слушают музыку и убегают из дома.



Персонажи. Чума

Спокойная, тихая девочка.

Несмотря на свой характер, всеми (часто безумными) идеями заражает друзей именно она.

Класс: Ведьма

Сила



Скорость



Персонажи. Война

Активная, смелая девочка.

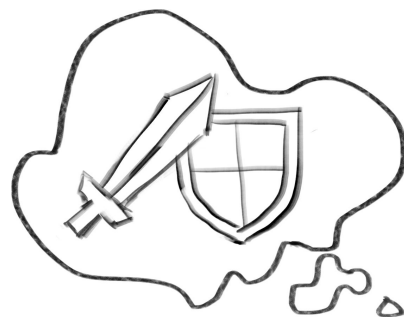
При первой же возможности лезет в драку.

Класс: Воительница

Сила



Скорость



Персонажи. Голод

Хитрый мальчик.
“Королева драмы”.

Никогда не откажется поесть
(а заодно и угостить
друзей).

Класс: Вампир

Сила



Скорость



Персонажи. Смерть

Все считают его лидером.
Он же просто не понимает,
что тут делает: хочет сидеть
дома и играть в видеоигры.

Добрый, мягкий.

Единственный голос разума
в компании.

Класс: Паладин-мумия

Сила



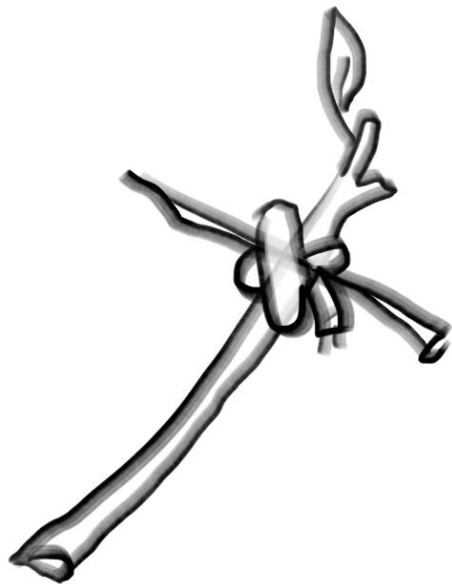
Скорость



Референсы. Литература

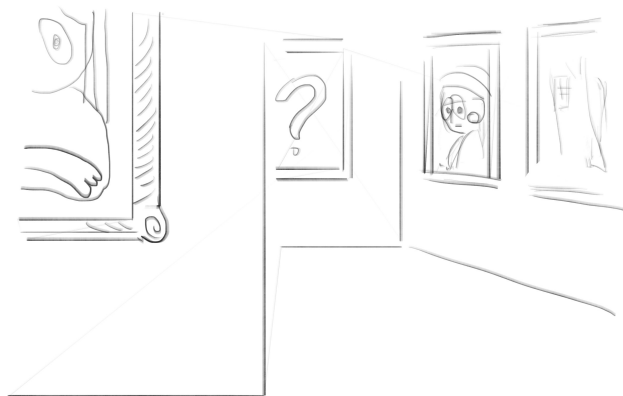
Терри Пратчетт, Нил Гейман “Благие знамения”

Дети — всадники апокалипсиса с оружием из подручных средств: мечом из “двух палочек и обрывка веревки” или весами из “сучков и веревочки”.



Референсы. Локация

Замок, где происходят основные события игры, когда-то был музеем.
Позже — частью парка аттракционов.



Референсы. Звук

Музыка в игре (гиперссылки):

[HIVESWAP Friendsim - Marvus Theme](#)

[HIVESWAP Friendsim - WORST END THEME](#)

Во время напряженных моментов:

[Steven Universe - Sugilite Theme](#)

Плейлист подростков:

[My Chemical Romance - I'm Not Okay \(I Promise\)](#)

[Marilyn Manson - Sweet Dreams](#)