

# 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.
- Игрок может переключаться на всех четырех персонажей.
- У каждого персонажа свои способности и характеристики.

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.



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.



Референс внешности и частично характера.  
“Craig of the creek“, “Южный парк”

# Персонажи. Чума

Спокойная, тихая девочка.

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

Класс: Ведьма

Сила



Скорость



Референс внешности и частично характера.  
“Академия ведьмочек”



# Персонажи. Война

Активная, смелая девочка.

При первой же возможности лезет в драку.

Класс: Воительница

Сила



Скорость



Референс внешности и частично характера.  
“Храбрая сердцем”



# Персонажи. Голод

Хитрый мальчик.  
“Королева драмы”.

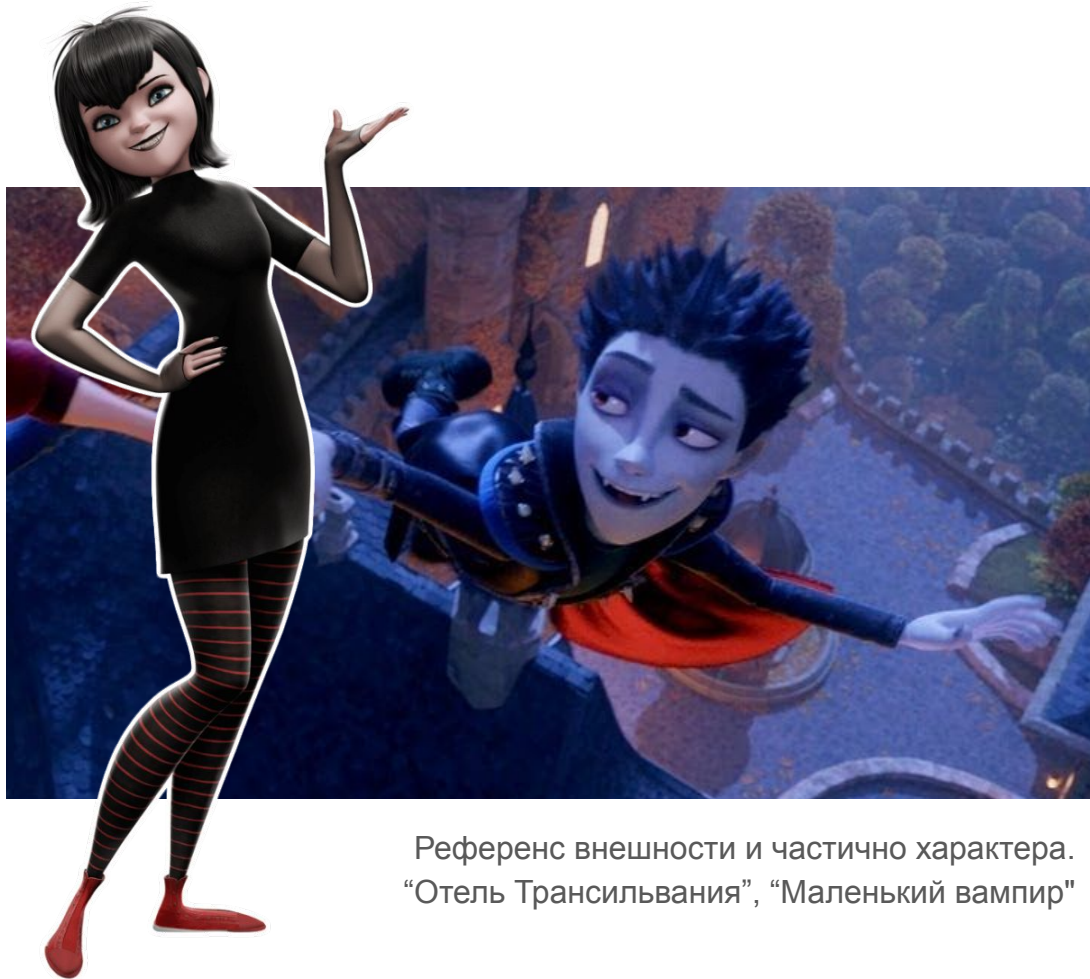
Никогда не откажется поесть  
(а заодно и угостить  
друзей).

Класс: Вампир

Сила



Скорость



Референс внешности и частично характера.  
“Отель Трансильвания”, “Маленький вампир”

# 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



Референс частично характера.  
“Южный парк”, “Властелин колец”

# Референсы. Литература

- Терри Пратчетт, Нил Гейман “Благие знамения”  
Дети - переосмысленные всадники апокалипсиса с оружием из подручных средств.

Например, оружие Войны - меч из “двух палочек и обривка веревки”.  
Корона Голода - это “весы, сделанные из сучков и веревочки”.

# Референсы. Локация

Замок, где происходят события игры.



Concept Art: Hotel Transylvania 2  
by Sylvain Marc





# Референсы. Локация

Интерьер замка.

[Rainbow Six: Siege:](#)  
[Карта "Theme Park"](#)



# 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](#)

