

КОНЦЕПТ-ДОКУМЕНТ ИГРЫ

Кого унесла река

Младенца и мертвеца клали в один гроб и отправляли в плавание по реке — дабы две судьбы переплелись воедино, а семь зверей насытились и спали долгим сном.

От команды **NekoLab** и **ssomniss** для **RAID3** · 18.11.2026

Кадр из игры

КОРОТКО

НАЗВАНИЕ	«Кого унесла река» — предварительное
МИР	Пограничье: былички, сказки и легенды старославянского фольклора об утопленниках и нечистой силе
ЯДРО	Ловля ресурсов на воде; удочка — незаменимый инструмент
ПРОКАЧКА	Судно · снаряжение · «тело» · отношения с поселением
БОССЫ	Семь, в отдельных данжах; первый — Кракен
РЕЖИМЫ	Соло и встроенный кооператив
ПЛАТФОРМЫ	Windows; Electron — для mobile и web, кросс-кооператив

СОДЕРЖАНИЕ

01 Легенда

02 Завязка

03 Вода и удочка

04 Основной цикл

05 Прокачка

06 Пограничье и поселение

07 Две души

08 Семь боссов и финал

09 Кооператив

10 Сюжетная основа

11 Референсы

12 План реализации

01

Легенда

В давние времена, дабы замолить гнев богов, проводили жестокий, но священный ритуал. Младенца и мертвеца клали в один гроб и отправляли в плавание по реке.

По поверью, две судьбы переплетались воедино, дабы все семь зверей насытились и спали долгим сном, даруя мир и спокойствие поселенью.

02

Завязка

Очнувшись в странной лодке, вы понимаете, что вы и есть — тот «избранный», что был отправлен на страшную участь. Исследуйте мир вокруг. Познакомьтесь с такими же жертвенными овцами, как вы, и примите решение — сдаться и подарить мир деревне или же вернуть себе шанс на долгую и счастливую жизнь.

03

Вода и удочка

> Ключевой момент — это то, что у игрока есть, по сути, одно место для добычи ресурсов и прохождения: вода. И удочка как незаменимый инструмент для того, чтобы продолжать развитие и чтобы выжить в случае потери уровня.
>
> Поэтому основной геймплей — это именно ловля того или иного вида ресурса в зависимости от нужд.



КАДР ИЗ ИГРЫ *Лодка, фонарь и удочка — с этого начинается путь.*

04

Основной цикл

КОР-ЛУП

Собираем ресурс → Улучшаем → Собираем больше ресурсов → Улучшаем

↻ *и снова по кругу*

ЦИКЛ ПОДРОБНЕЕ

1. Вылавливаем / собираем ресурс
2. Совершенствуем снасти и судно
3. Увеличиваем и автоматизируем добычу
4. Достигаем новых вод

5 Готовимся к испытанию

6 Получаем способность, меняющую дальнейшую ловлю

05

Прокачка

Путешествуя по миру пограничья, игроку нужно постоянно улучшать свою лодку, вылавливая предметы из разных локаций. Данжи испытаний дают ключи и открывают игроку одну из способностей. Таким образом, прокачка делится на несколько этапов.

Прокачка судна

Выполняйте задания, чтобы прокачать своё судно для сбора более ценного лута и победить боссов.

Прокачка снаряжения

Собирайте запчасти, чтобы улучшать или создавать новые снаряжения.

Прокачка «тела»

Собирайте души, чтобы изучать новые навыки.

06

Пограничье и поселение

Само пограничье не пусто. В поселении есть разные существа.

Рады вам

Одни будут вам рады.

Видят наживу

Другие, наоборот, увидят в вас лёгкую наживу.

Всё равно

Ну а третьим всё равно... лишь выполняй их задачи и будь здоров.

> Ещё один этап — прокачка поселения. Вы можете развивать отношение других жителей к вам и тем самым получать подсказки для победы над враждебными существами и добывать более редкие и уникальные навыки и прокачки.

07

Две души

Выбор прокачки души — чистая и невинная душа того, кто ещё не начал жить, и полная горечи и обиды того, кто так и не смог умереть. Только вам предстоит решить, какую жизнь вы хотите вернуть — и какую цену, по итогу, вы готовы за неё заплатить.

ПРИМЕР СИСТЕМЫ ПРОКАЧКИ ДУШ

ДУША РЕБЁНКА

Слышать живое под водой

Находить скрытые стаи и различать приманку для существ.

ДУША МЕРТВЕЦА

Удержание утонувшего

Поднимать тяжёлые останки и добывать ресурсы из сложных объектов (разбирать их).

08

Семь боссов и финал



КАДР ИЗ ИГРЫ *Кракен — первый из семи боссов.*

В самом конце пути, победив всех семерых боссов, обрушьте свой гнев на тех, кто предал вас и отправил в этот беспощадный мир. Или же...

09

Кооператив

Встроенный кооператив может помочь победить существ и собрать ещё больше предметов, однако мир будет куда более жесток по отношению к вам. Также позволяет изучить больше разных способностей душ через сотрудничество.

10

Сюжетная основа

Былички, сказки, легенды старославянского фольклора об утопленниках, нечистой силе, мире пограничья — через одну сюжетную линию.

Завязка

Сюжет аниме «Доророро» (Dororo).

Развитие и концовка

Prey.



РЕФЕРЕНС «Доророро» (Dororo) — *завязка сюжета.*

11

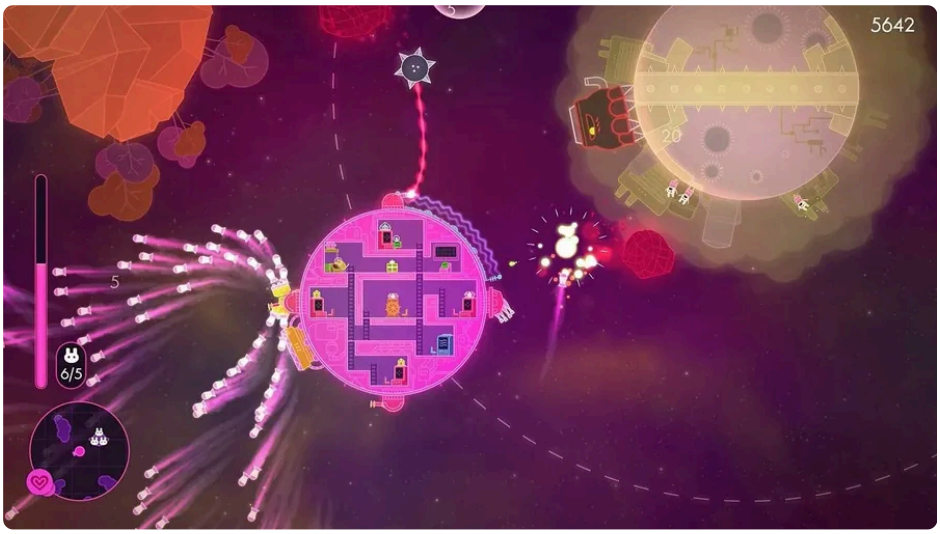
Референсы

СИСТЕМЫ ИГРЫ

Прокачка судна

Lovers in a Dangerous Spacetime | How to Fish | Sea Journey

Прокачка судна вдохновлена такими играми, как Lovers in a Dangerous Spacetime, How to Fish, Sea Journey.



РЕФЕРЕНС *Lovers in a Dangerous Spacetime.*

Прокачка души

Prey

Система прокачки души вдохновлена по большей части игрой Prey: прокачивая навыки человека и/или психоников, меняется способ прохождения, а также окружающий мир вокруг и его восприятие.



РЕФЕРЕНС *Prey — нейромоды: навыки человека и псионика.*

Прокачка снаряжения

Dead Space 3 · How to Fish · Age of Empires II · A Girl Adrift

Удочки, сети, пушки, приманки — Dead Space 3, How to Fish, Age of Empires II (2-я часть, так как помню, как работали снасти именно там), A Girl Adrift.



РЕФЕРЕНС *Dead Space 3 — сборка снаряжения из модулей.*

Задания

Сталкер: Зов Припяти · Скайрим

Система заданий основана скорее на «купи-продай», но, будем считать, что в голове крутятся «Сталкер: Зов Припяти» (и Борода, например, или Сидорович из других частей серии), торговцы таверн в «Скайриме».

Данжи

Minecraft | Genshin Impact | Black Book

Система «данжей» — отдельные локации с одним боссом и разным окружением. Хочется сказать, что вдохновлялись Dark Souls или Elden Ring, но особо в них не играли сами, поэтому будет нечестно их добавлять в этот список, хотя, будем честны, именно впечатление от них и мысли о них — как часть вдохновения))) Но пусть будет: Minecraft — сражение с драконом, Genshin Impact и его комнаты испытаний, Black Book и сражения с демонами там.



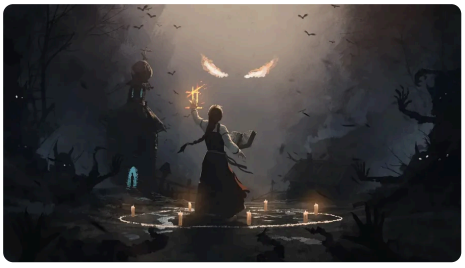
РЕФЕРЕНС *Genshin Impact — комнаты испытаний.*

АТМОСФЕРА

Ранее указывали, что атмосферу, что хотелось бы создать, связываем с играми:

Black Book и Лихо

...и их подходом не только к атмосфере, но и к преданиям/легендам/сказаниям, а также подаче материала в виде великолепнейшей озвучки *^*



РЕФЕРЕНС *Black Book.*



РЕФЕРЕНС *Лихо.*

Sunless Sea

Как опора по световой гамме и соотношению плавности/подачи новых локаций.



РЕФЕРЕНС *Sunless Sea.*

LEGO Pirates of the Caribbean

Показались хороши в плане простоты передвижений между сценами, пусть там больше и камерный подход, нежели непрерывный, как планируется в нашем случае (хотя вопрос в оптимизации, можем не успеть всё предусмотреть для бесшовности и разделим локации и истории на области), но между этими локациями нет сильного разрыва для игрока, несмотря на, возможно, отличающиеся механики между мирами.



РЕФЕРЕНС *LEGO Pirates of the Caribbean.*

How to Fish

Хороший пример командного боя с боссами и прокачки снаряжения для достижения новых цифр. Там хорошо и явно подаётся разница между «тяжёлым началом» и тем, как это «тяжело» кажется смешно на финальном уровне прокачки.



РЕФЕРЕНС *How to Fish.*

Изображения референсов принадлежат их правообладателям и приведены как ориентиры.

План реализации

ПРЕДИСЛОВИЕ

У нас уже есть обкатанный подход к созданию игр через связку нейросетей. Работаем мы с Claude в связке с Serena, ChatGPT, Meshy AI. Есть трудности со звуковой составляющей, о чём писали в заявке, но, думаем, сможем закрыть этот вопрос тоже. В связи с этим план реализации разбит больше на этапы по областям, нежели на точечные нужды.

01 Инструменты

Определение необходимых для реализации технических инструментов (планируется известная для нас связка Electron для портирования на Windows + mobile + web, для кросс-кооператива; но на данном этапе разрабатываем преимущественно на Windows).

02 Скелет игры

Разработка скелета:

- для передвижения по миру — лодка и её ипостаси вплоть до полноценного деревянного корабля;
- для взаимодействия с миром — виды освещения, удочки, сети, клешни, ловушки на воде для автоматизации сбора;
- просчёт баланса и сильных/слабых сторон, что могут закрыть навыки персонажа (а-ля повышение стамины, силы, скорости);
- создание единой точки входа для интеграции враждебных существ (боссов);
- создание единой точки входа для сущностей множества (а-ля рыбы на продажу или как ингредиент, ингредиенты, вылавливаемые из воды для прокачки).

03 Карта

Разработка основных точек карты для исследования и прохождения (поселение, места обитания существ, схроны ресурсов).

04 Обучение

Интеграция обучения с самого начала, чтобы после добавлять постепенно новые моменты для обучения, а не писать это потом сразу и всё, а также продумать шаги для погружения игрока в новые этапы развития и прокачки.

05 Первый босс — Кракен

Создание первого босса — Кракен — и доработка его механик, а также просчёт того, какие ресурсы и для чего он даёт.

06 Данж

Создание окружения для данжа босса и того, что вокруг игрока.

07 Прогрессия и визуал

Доработки прогрессии и визуального оформления для взаимодействия игрока и мира вокруг.

08 Сюжет

Добавление сюжетной составляющей — стартовая кат-сцена, диалоги с существами, изучение лора мира (небольшого, но проливающего свет на происходящее), концовки.

09 Боссы

Доработки боссов и добавление их постепенно в мир.

10 Проверка

Проверка играбельности в соло и кооперативе.

Кадры из игры — рабочие материалы проекта. Изображения референсов принадлежат их правообладателям.