

ZVERUSH

ONCE UPON

A TIME...



Мой мир преобразился, когда его наполнили захватывающие истории, позволяющие на время забыть о реальности и погрузиться в неизведанные миры.

В этих мирах живут необыкновенные персонажи – герои, о которых никто не подозревает, герои с собственной судьбой, неповторимым характером и сокровенными мечтами.

Моя задача – рассказать о них, чтобы их след навеки остался в ваших сердцах.

I'VE GOT A **DREAM...** A MISSION, A REASON TO LIVE!



КРЕАТИВНОСТЬ - ЭТО СПОСОБНОСТЬ ВИДЕТЬ ОБЫЧНЫЕ ВЕЩИ В НЕОБЫЧНОМ СВЕТЕ И НАХОДИТЬ НОВЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ СТАРЫХ ПРОБЛЕМ



Моя мечта - найти команду, чтобы со-творить не просто шедевр, а целый уни-кальный мир, в кото-рый захочется воз-вращаться снова и снова.

Писать о героях и их приключениях, дарить людям незабы-ваемые эмоции и соз-давать опыт, погру-жающий в прекрасный мир, полный идей и смысла.

«В поисках команды мечты»

MASK-SOFTWARE
HELLO IO
РУБРИК

RUBLEV MEDIA
EASY AGENCY
ПЕЧОРИН
FURVA

ГЕЙМДИЗАЙН
СЦЕНАРИСТ ВИДЕОИГР
НАРРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН



1001 ИСТОРИЯ ЖДЁТ,
ЧТОБЫ РАСКРЫТЬ
СВОИ ТАЙНЫ
И ВДОХНОВИТЬ
НА НОВЫЕ ПОДВИГИ



4 ГОДА
В ИГРАХ

5 ЛЕТ
В РЕКЛАМЕ

SKILLBOX

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ



CREATIVE

SCENARIOS
CHARACTERS
DIALOGUES
LEVEL DESIGN
TUTORIALS
REFERENCES
DESCRIPTION
NAMING
IDEAS
LORE
QUESTS
EVENTS
SOW

В/О РЕКЛАМА И PR

МОСКОВСКИЙ
ГУМАНИТАРНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ

РАБОТА
В КОМАНДЕ



ПРОГРАММЫ



КОНТАКТЫ



NGUBINA11@MAIL.RU
+7-916-016-28-12

你好!

ПРИВЕТ!

HELLO!

HSK3

NATIVE

B1



ЗАРЯЖЕНА
НА ПОЛНУЮ

11.11
1991



МЕСТО
СДАЁТСЯ



МИР НАПОЛНЕН УДИВИТЕЛЬНЫМИ
ДЕТАЛЯМИ, МИМО КОТОРЫХ ЛЮДИ
ПРОХОДЯТ КАЖДЫЙ ДЕНЬ.

ПОРОЙ, ЧТОБЫ ИХ УВИДЕТЬ, НУЖНО
ВСЕГО ЛИШЬ ПОКАЗАТЬ,
КУДА СМОТРЕТЬ

...

ZVERUSH

WORKS

MOBILE GAME

VOIDERS

Mack Software

Voiders - игра, которая представляет собой соревновательный шутер от первого лица, предлагающий разнообразный выбор героев для PvP и PvE приключений. Игровой процесс отражает всё, что ожидается от подобного жанра, а также включает захватывающие мета-игры.

Крупнейший проект в своём роде, объединивший PvE, кооперативный режим, высокую реиграбельность, возможность разведения домашних животных и улучшение хаба.

В его рамках была проделана масштабная работа по созданию вселенной: разработка нейминга, лора, персонажей, нарративные концепции и сюжеты для игровых режимов, а также сценарии для видеороликов и комиксов.

ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ МИР, ПОЛНЫЙ ПОРАЗИТЕЛЬНЫХ РАСТЕНИЙ И СУЩЕСТВ, ПОДВЕРГСЯ ИЗМЕНЕНИЯМ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ ЗАГАДОЧНОГО ТЁМНОГО КРИСТАЛЛА. ЭТО СОБЫТИЕ ЗАПУСТИЛО ЦЕПЬ НЕПРЕДСКАЗУЕМЫХ ПОСЛЕДСТВИЙ, ОТБРАСЫВАЮЩИХ СВОЮ ТЕНЬ НА ВСЕ МИРЫ ВО ВСЕЛЕННОЙ.

WWW.VOIDERS.GG



МАСШТАБНЫЙ ПРОЕКТ СТУДИИ
MACK SOFTWARE, НАД КОТО-
РЫМ МНЕ ПОВЕЗЛО ПОРАБО-
ТАТЬ В ТЕЧЕНИИ 2Х ЛЕТ

ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

Hello I/O — международная компания, создающая проекты на стыке дизайна, архитектуры и технологий. Основная концепция — phygital (physical + digital), которая объединяет физический и цифровой миры. Команда разрабатывает иммерсивные высокотехнологичные пространства, где storytelling играет ключевую роль в формировании новой культуры взаимодействия человека с цифровой средой.

В рамках проектов были разработаны нарративные концепции, сценарии, созданы сюжеты, персонажи и игровые механики, которые затем были реализованы в интерактивных средах.

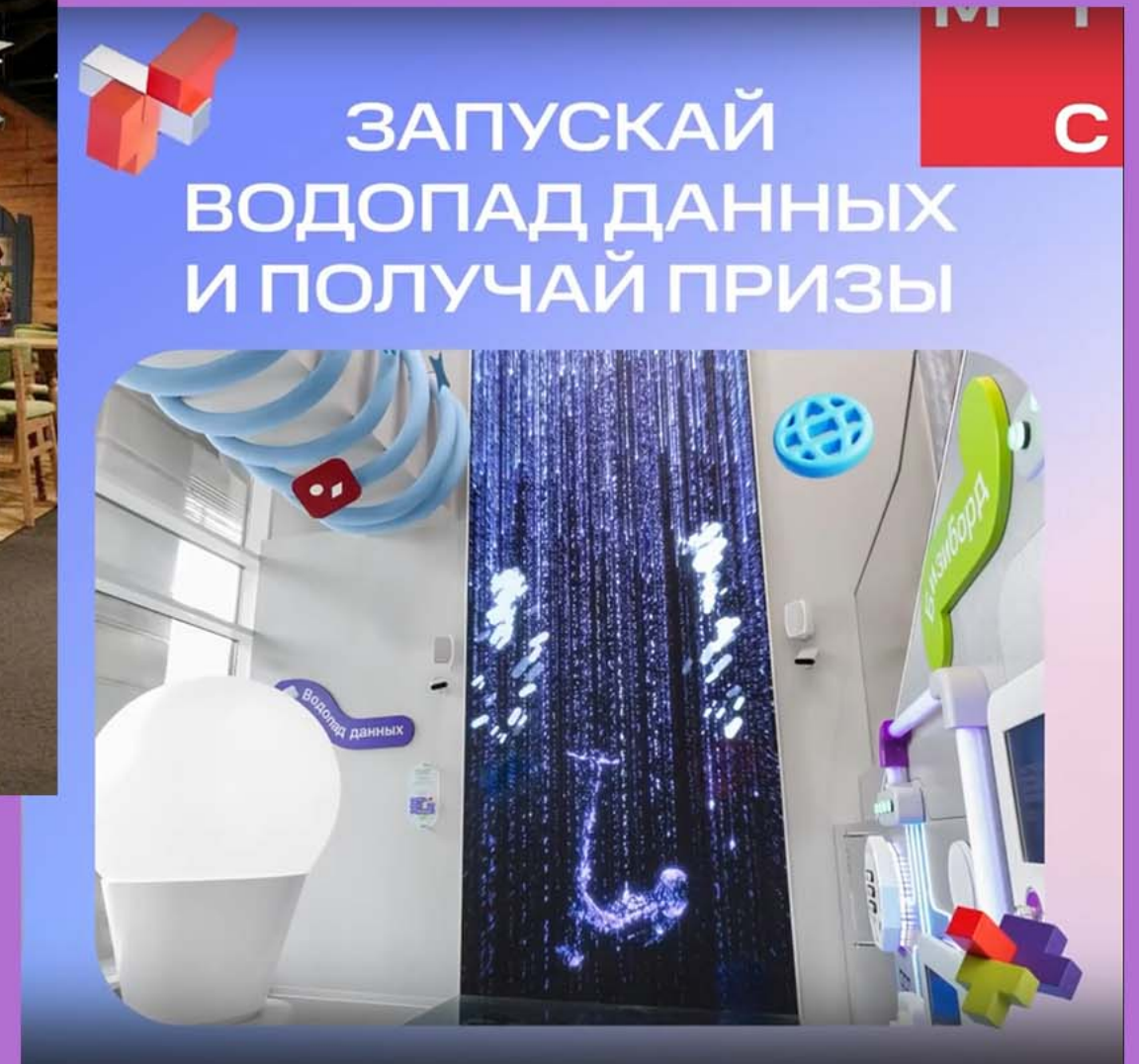
WWW.HELLO.IO/RU

hello
park

hello io



НЕВЕРОЯТНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ
В ЦИФРОВЫЕ МИРЫ, ГДЕ КОД
ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ИСТОРИЮ.



LEO & LOGO PA

СОЮЗ
МУЛЬТ
ФИЛЬМ

М Т
С

ОСТРОВ
МЕЧТЫ

Журавский
Октябрь

БАБАЕВСКИЙ
-1804-

РОТФРОНТ

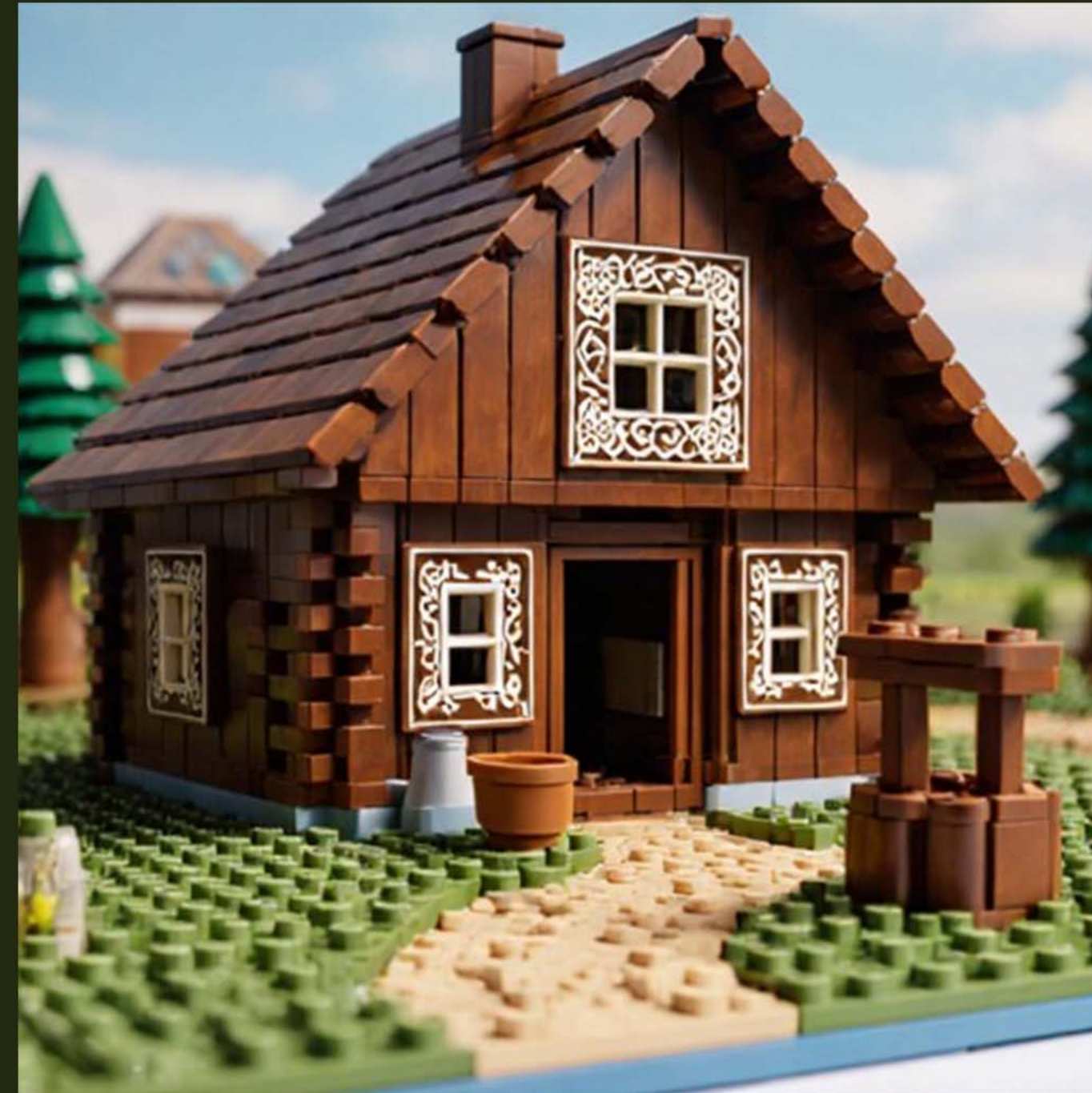
МАНЖЕРОВ

КОНСТРУКТОР

РУБРИК

РУБРИК — российский бренд конструкторов с локальными сюжетами, появившийся в ноябре 2024 года.

Задачи проекта включали разработку концепций и экспертные консультации для серии конструкторов. Формирование УТП, креативные решения для его позиционирования и разработка идей, подчеркивающие игровую и развивающую ценность серии.



ХОРОШИЙ ПРИМЕР ТОГО, КАК ЧЕРЕЗ ИГРУ МОЖНО РАЗВИВАТЬ МЫШЛЕНИЕ И ЗНАКОМИТЬ ДЕТЕЙ С КУЛЬТУРНЫМ КОНТЕКСТОМ



GAMIFICATION

VR ИГРА ДЛЯ ВЫСТАВКИ «ЭКОЛОГИЯ И ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ»

ЗАДАЧА: привлечь внимание людей к проблеме экологии

НАЗВАНИЕ ИГРЫ: "Green Future"

ОПИСАНИЕ:

С помощью захватывающего виртуального мира игра поможет осознать важность экологии и чистой энергии в нашей жизни.

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ:

1. Сборка Ветрогенератора: Игрок начинает в пустынной местности, где он должен собрать по схеме из деталей ветрогенератор. Это позволит игроку понять принцип работы ветряной энергии.

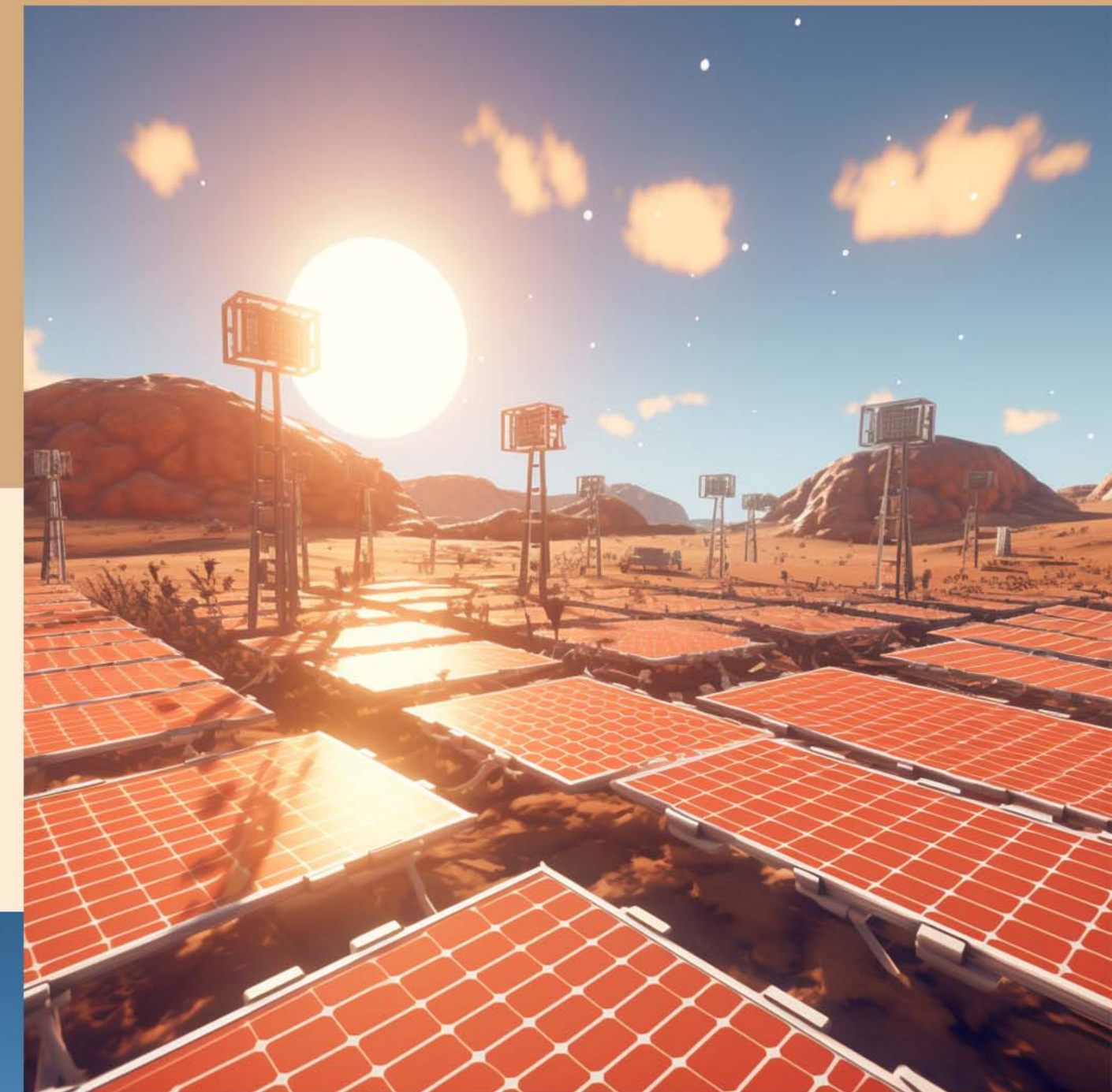
2. Солнечная Ферма: Далее, игрок переносится в солнечную ферму, где он должен расположить солнечные панели так, чтобы они получали максимум солнечной энергии. Здесь игрок узнает об эффективности использования солнечной энергии.

3. Очистка Океана: Затем, игрок окажется на пляже с грязным океаном. Используя специальное оборудование, игрок должен очистить океан от мусора. Это поможет осознать проблему загрязнения океанов.

4. Восстановление Леса: Наконец, игрок перемещается в вырубленный лес, где он должен посадить новые деревья и привести лес в порядок. Это поможет понять важность сохранения и восстановления лесов.



VR ОТКРЫВАЕТ ПУТЬ В ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ, ГДЕ РЕАЛЬНОСТЬ СЛИВАЕТСЯ С ВИРТУАЛЬНЫМ МИРОМ



GREEN FUTURE



**NARRATIVE
WORKSHOP**

LORE CORE

Вы оказались в удивительном мире "Аттракциона Забытых Кошмаров" – зловещего края, где реальность и фантазия переплетаются в таинственную симфонию. Позвольте нам ненадолго погрузиться в этот мир мистики и страхов, чтобы приоткрыть завесу тайн этого места.

В забытых преданиях таится история о загадочной ярмарке, которая появляется среди серой дымки в самую тёмную ночь года. Её вывеска сверкает ослепительными огоньками, привлекающая внимание жителей маленьких городов. Это место — Аттракцион Забытых Кошмаров, где в пелене тумана переплетаются грани реальности и сновидений. Здесь под руководством Хранителя, переступившего черту между миром живых и миром мертвых, эта загадочная ярмарка обретает жизнь.

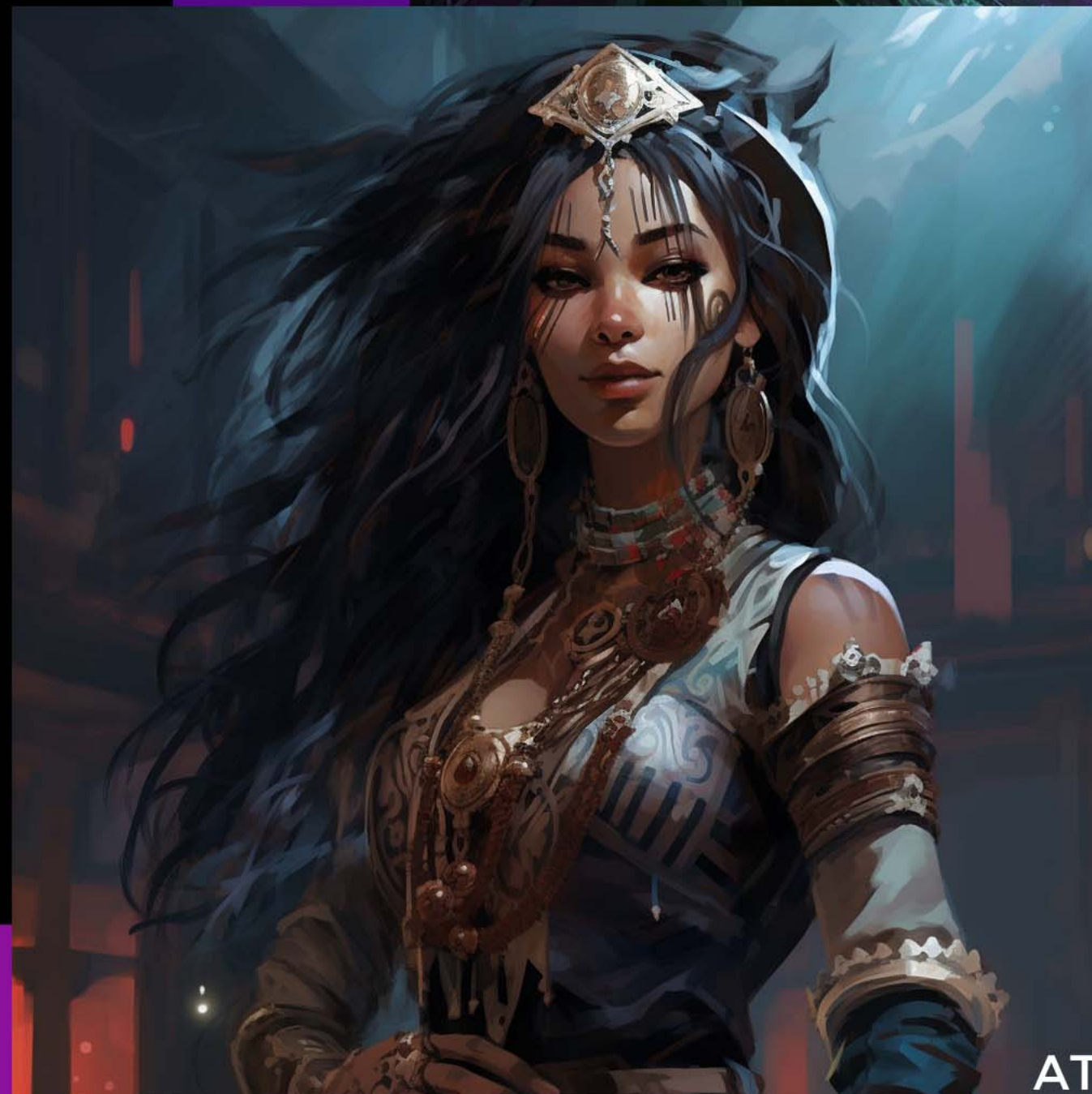
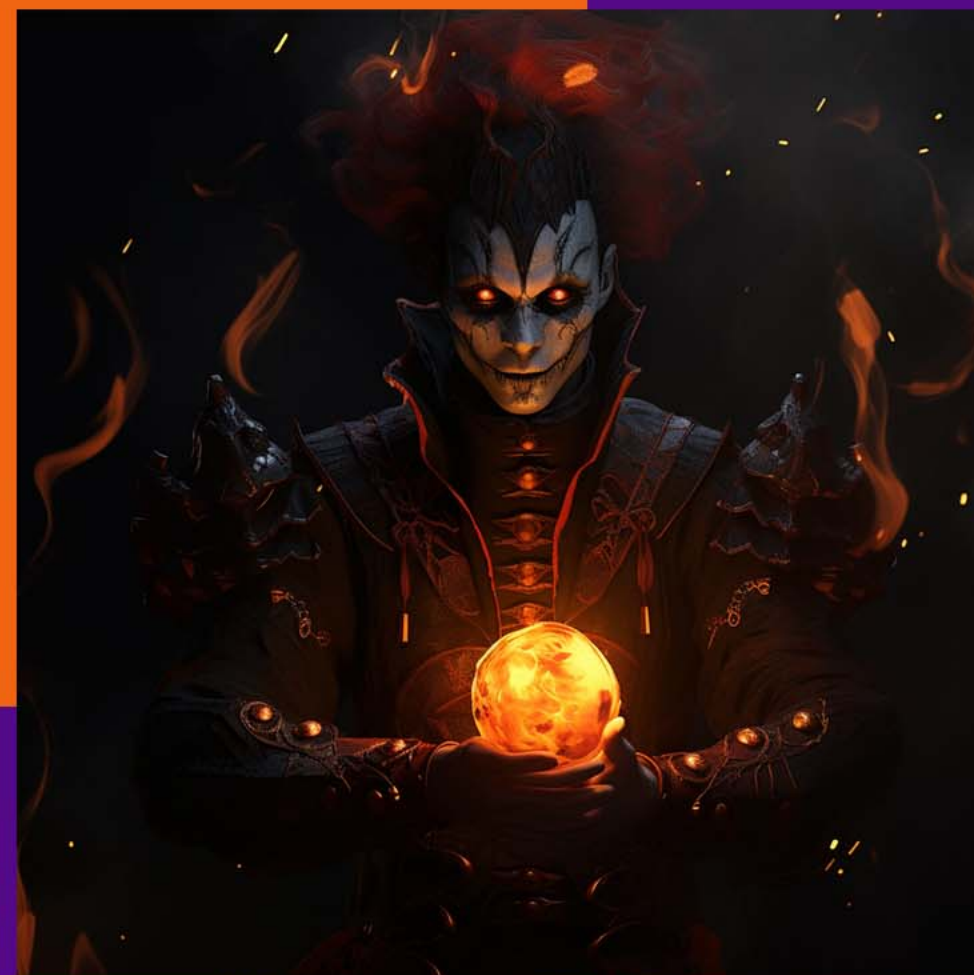
Среди огней и сверкающих искр растворяются и другие обитатели аттракциона: Шептун, мастер маскировки и проводник посетителей в мире сновидений; Мистифика, жрица древних тайн и обрядов; Жонглёр, повелитель огня и теней, создающий захватывающее представление в лабиринтах грёз.

В этом таинственном месте реальность и сновидения, страхи и желания переплетаются в единую паутину "Аттракциона Забытых Кошмаров". Посетив его, даруется исполнение любого желания, но лишь тем, кому удаётся от туда выбраться.

Добро пожаловать на ярмарку, здесь реальность становится частью сновидений, а самые тайные страхи и желания обретают форму.



СОЗДАНИЕ ИНТРИГУЮЩЕГО
ФОНА И ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ
ПРОСТРАНСТВА ДЛЯ ЧИТА-
ТЕЛЬСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ —
ИДЕАЛЬНЫЙ РЕЦЕПТ ДЛЯ УВ-
ЛЕКАТЕЛЬНОЙ ИСТОРИИ



АТТРАКЦИОН ЗАБЫТЫХ КОШМАРОВ

HERO'S LORE

ГЛАВА ШПИОНОВ КОРОЛЕВСКОГО ДВОРА

Она в курсе всех свежих сплетен среди влиятельных господ. Фурри Титус хорошо осведомлена о заговорах и темных делах королевства. Она управляет альянсом шпионов, её люди проникли во все государственные сферы.

О прошлом Фурри известно крайне мало. Никто не может с уверенностью сказать, откуда она пришла и чем занималась ранее. Шепчут, что она оказала какую-то секретную услугу королю, после которой стала ему служить.

Внешность Фурри Титус неизменно привлекает внимание всех гостей королевского дворца. Маска, закрывающая половину лица, широкополая шляпа и изящно подчеркнутая талия. Её неизменный спутник - птица по имени Тень.

Фурри Титус, несомненно, является самой таинственной личностью королевского двора.



В МИРЕ СТИМПАНКА ЖИВЕТ
ПЕРСОНАЖ С ТАИНСВЕННОЙ
ПРЕДЫСТОРИЕЙ И УДИВИТЕЛЬ-
НОЙ СУДЬБОЙ



DIALOGUE

АЛАН: Невероятно! Эти руины... Это действительно тот самый затерянный город из дневника дяди!

ДЖОН: Алан, да ты гений! Догадался даже без каких-либо табличек.

АЛАН: Только посмотри на это! Вся стена состоит из древних символов. Этот вот похож на голову коровы, что думаешь?

ДЖОН: Если найдёшь там кафе с сахарными мини-пирожными, обязательно дай знать.

АЛАН: Джон, у тебя в голове одни пирожные и сладкая вата! Можешь ли ты быть хоть чуточку серьезнее?

ДЖОН: Эй, а эта деревянная палка, торчащая из стены, выглядит как рычаг из того фильма. Как там было: потянуть на себя и...

АЛАН: Стоооой!!

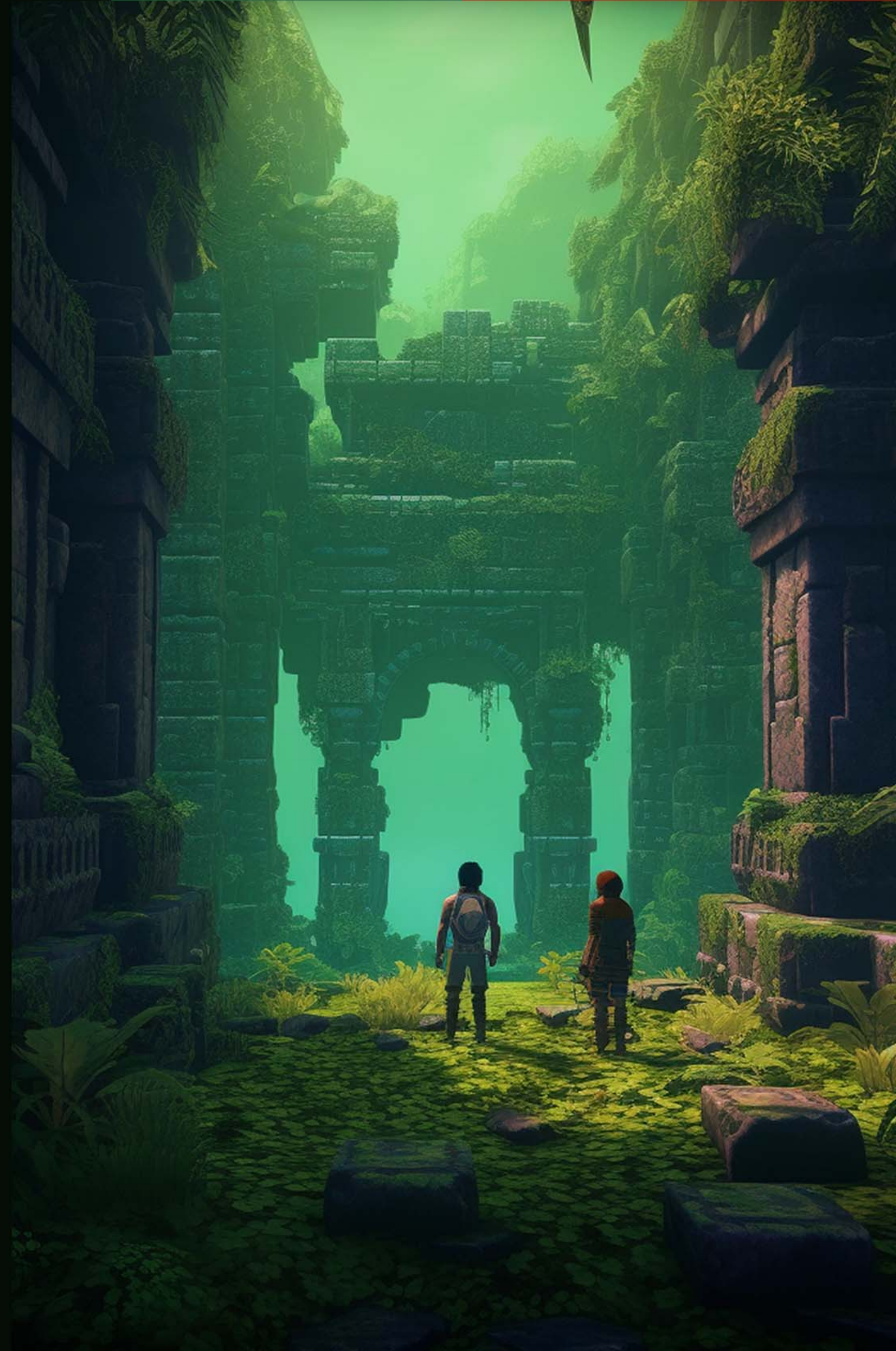
ДЖОН и АЛАН: А-А-АААА

**Щелчок*

**Звуки грохота. Алан и Джон проваливаются в темноту.*



ДИАЛОГИ ПОМОГАЮТ НЕ ТОЛЬКО УЗНАТЬ ВАЖНУЮ ИНФОРМАЦИЮ, НО И ПЕРЕДАТЬ ХАРАКТЕР И НАСТРОЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ



ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД
ГЕЛАНТИЯ

IDEA AND NAMING

Эта страница посвящена вкусной теме — миру мороженого! В этом проекте были созданы уникальные имена и образы для персонажей компьютерной игры, которая погружает в волшебный мир сказочных ароматов и разнообразия вкусов.

ИМЕНА И ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ:

1. **ЭЛИЗА ВАНИЛЬКА:** Харизматичная исследовательница и алхимик, которая изучает свойства различных видов мороженого.
2. **МАРШАЛ МАФФИН:** Бравый воин, защищающий вкусный мир от врагов, используя свой магический посох-леденец.
3. **КЛАРА ЩЕРБЕТ:** Сладкая и обаятельная фея, управляющая погодными изменениями.
4. **ДЭМИАН ГРАНИТО:** Таинственный и загадочный волшебник, мастер манипуляции пространством, сделавший свой дом в горах из вечной мороженой глазури.
5. **МИСТЕР ДАРК** – истинный эстет, ценитель благородной горечи сладости. Его стремление доказать утонченность горького шоколада и его превосходство над обычным мороженым направлены на завоевание сердец сладкоежек. Однако жажда популярности повела Мистера Дарка по пути мрачных искушений и тёмных делишек.



РАЗРАБОТКА УНИКАЛЬНЫХ ИМЕН И ОБРАЗОВ - УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ И ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС, ТРЕБУЮЩИЙ ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ И ГЛУБОКОГО ПОГРУЖЕНИЯ В АТМОСФЕРУ



BOARD GAME

МАНКИН «МОНСТРВИЛЛЬ»

У серии настольных игр "Манчкин" есть огромное количество поклонников по всему миру. Я решила создать свою версию этой популярной игры Стива Джексона — "Манчкин: Монстрвилль".

Здесь монстры живут своей жизнью: они могут быть как злыми, так и добрыми. Они шутят, злятся, имеют свои предпочтения и вкусы. В этой игре встретятся много существ из мифов и легенд, которые будут переосмыслены по-новому.

Добро пожаловать в "Монстрвилль"!

УРОВЕНЬ II
СОСЕДКА ВЕДЬМА
THE NEIGHBOR IS A WITCH

+ 4 ПРОТИВ МАНЧКИНА БЕЗ ШТАНОВ. ЕЁ ВОЗМУЩАЕТ ВАШ НЕПОДОБАЮЩИЙ ВИД



Непотребство: Вам очень стыдно! Потеряйте 2 уровня. Возьмите первые надеваемые штаны из колоды сокровищ




3 СОКРОВИЩА




НЕВИДИМКА
INVISIBLE

ИНВИЗ: СМЫВКА АВТОМАТИЧЕСКАЯ. ТОЛЬКО УБЕГАТЬ ПРИДЕТСЯ ГОЛЫШОМ. СБРОСЬ ВСЕ НАДЕТЫЕ ШМОТКИ.



ВНЕЗАПНАЯ АТАКА: МОЖНО ОТВЕСИТЬ ПИНОК В НАЧАЛЕ БОЯ, ПОКА ВРАГ НЕ ЗАМЕТИЛ.

БРОСЬ КУБИК:
1-3 НА КУБИКЕ: +1 КАТАКЕ
4-6 НА КУБИКЕ: +2 КАТАКЕ



КЛАСС

УРОВЕНЬ 8
ТЁЩА - ОБОРОТЕНЬ
WEREWOLF MOTHER-IN-LAW

Злая как собака.

+2 ПРОТИВ МУЖЧИН
-2 ПРОТИВ ЖЕНЩИН



Непотребство: Пострадали твои нервы и карманы. Сбрось всю руку.



2 СОКРОВИЩА



НОВАЯ ВЕРСИЯ ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР СТИВА ДЖЕКСОНА «MUNCHKIN»

QUEST

В RPG-квесте "Секрет Храма Махаджана" игрок отправляется в захватывающее путешествие в древний храм, скрытый на вершине горы. Ему предстоит выяснить старинный секрет монахов. Цель квеста - узнать секрет, который, как утверждает загадочный старец, может изменить этот мир.

СИНОПСИС

Герой принимает загадочное поручение от мудрого старца, целью которого является древний секрет, способный изменить ход истории. Эта скрытая мудрость хранится в таинственном храме, возвышающемся на вершине горы. Старец дарует герою часть карты, и так начинается эпическое и полное приключений путешествие.

Добравшись до храма, герой обнаруживает в окружении старинные рукописи и древние артефакты, которые намекают на сокровенную тайну. На каждом этапе пути стоит монах храма, направляя и подготавливая героя к познанию древнего секрета.

Весь путь сопровождают разнообразные препятствия, герой изучает смирение и познает истину, открывает новые грани своих возможностей. Преодолев все испытания, он обретает право доступа к древней тайне. Его провожают в сакральное место храма, где герой находит древний алтарь и выполняет завершающий ритуал.

Пройдя долгий и тяжелый путь, вместо того чтобы увидеть ожидаемое великое открытие, он сталкивается с удивительной иронией – секрет храма заключается в искусстве идеального приготовления пельменей. С помощью хранителя, древнего мудреца, герой осознает, что многие жизненные тайны кроются в мелочах, а поиск истины порой не менее важен, чем итоговой результат.



ЗА УСПЕШНОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ЭТОГО КВЕСТА ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ОПЫТА, УНИКАЛЬНОЕ УМЕНИЕ «ИСКУССТВО ИДЕАЛЬНЫХ ПЕЛЬМЕНЕЙ» И ДОСТИЖЕНИЕ «МАСТЕР ПЕЛЬМЕШЕК». БОНУС: ГЛУБОКАЯ МУДРОСТЬ И ОТЛИЧНОЕ НАСТРОЕНИЕ

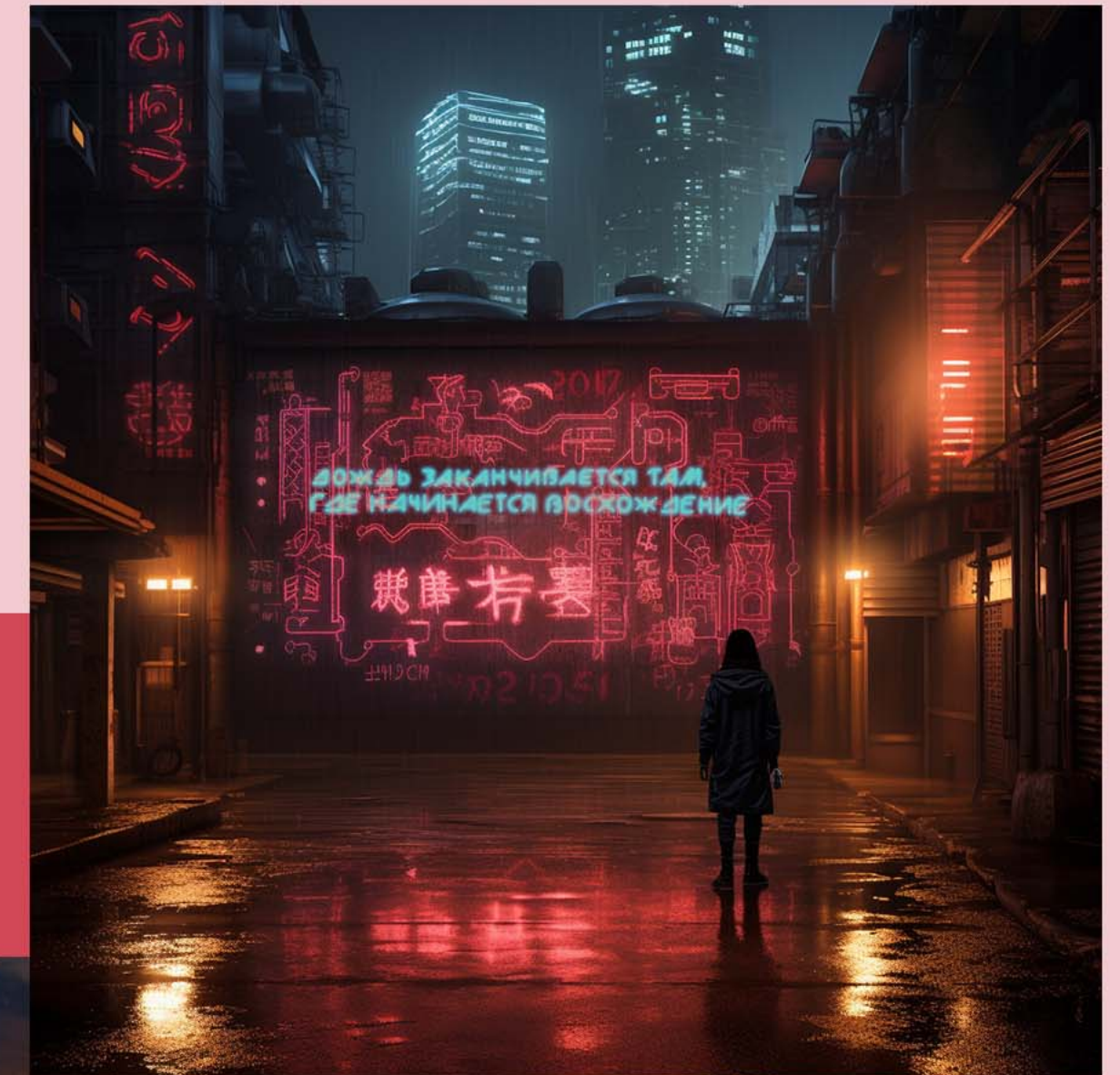


USER STORY

1. Игрок прибывает в **Лес Тысячи глаз**, где может поговорить с персонажем **Загадочный старец**.
2. Выбрав в диалоге варианты 1, 2, 1, игрок получает квест **Секрет Храма Махаджана** и **Кусок карты 1**, который указывает на **Врата Сакья**.
3. Игрок направляется в локацию **Врата Сакья**, где может поговорить со **Странствующим торговцем**. Выбрав вариант 2, 1, 2, 1, игрок получает задание на добычу **Артефакта Пустоши**.
4. В локации **Пустошь** игрок убивает **Летучего змея** и получает **Артефакт Пустоши**.
5. Возвращаемся в локацию **Врата Сакья** к **Странствующему торговцу**. В диалоге выбрав вариант 1, 1, отдаём **Артефакт Пустоши** и получаем **Кусок карты 2**, который указывает на локацию **Лестница Сожалений**.
6. Игрок поднимается по лестнице, пока не встретит **Монаха храма Махаджана**, в этот момент игра оказывается в петле времени. С монахом можно поговорить. В диалоге выбрав 1, 3, 1, продолжаем путь. В любом другом случае будем снова находить монаха в том же месте, пока не будет дан правильный ответ или игрок не захочет спуститься обратно и выйти из локации.
7. Пройдя до середины лестницы встречаем снова **Монаха Храма Махаджана** уже в другом месте. Можем поговорить с ним, выбираем ответы в диалоге 2, 3, 1 и продолжаем путь. В другом случае возвращаемся к началу лестницы и проходим пункт 6 заново.
8. Дойдя до вершины лестницы, перед входом встречаем **Монаха Храма Махаджана**. Он не пропустит, пока не поговорим с ним. Выбрав в диалоге любой из вариантов 1-3 попадаем в локацию **Храм Махаджана**.
9. Оказываемся в локации **Храм Махаджана**. В центре находится **Монах Храма Махаджана**, с которым можем поговорить. Выбираем в диалоге 2, 2, 1 и получаем три задания: **Испытание Смирения**, **Испытание Истины**, **Испытание Прозрения**.
10. **Испытание Истины** дает задание игроку найти два предмета, которые являются самыми ценными в этом месте. Этими предметами оказываются **Миска с рисом** (находится в **Столовой храма** на обеденном столе) и **Кувшин с водой** (в **Саду пионов** около родниковой воды), которые нужно принести **Монаху храма Махаджана** (в рандомной локации Храмового комплекса). В диалоге с монахом выбираем ответ 1 при наличии одного/ двух предметов. Когда отдаем оба предмета, получаем достижение **«Истина»**. **Испытание Истины** выполнено.
11. **Испытание Смирения** отправляет игрока к **Водопаду Голубого кита**. Нужно поставить героя под поток водопада на 15 минут реального времени. После чего получаем достижение **«Смирение»** и отправляемся к **Монаху Храма Махаджана** (в рандомной локации Храмового комплекса). В диалоге выбираем ответ 1, далее 1 или 2. **Испытание Смирения** выполнено.
12. **Испытание Прозрения** отправляет в **Пещеру Забвения**. Нужно пройти её от начала до конца, выбирая следующий путь: *налево, налево, прямо, направо, прямо, направо*. При выходе из пещеры получаем достижение **«Прозрение»**, идём к **Монаху храма Махаджана** (находится в рандомной локации Храмового комплекса). В диалоге выбираем ответ 1. **Испытание Прозрения** выполнено.
13. Когда все **Испытания** будут выполнены, находим **Монаха Храма Махаджана** (в рандомной локации Храмового комплекса). В диалоге выбираем ответ 2, 1 и узнаём что достойны узнать главный **Секрет Храма Махаджана**. Получаем **Чистую одежду** и доступ в локацию **Алтарь Десяти Ступеней**.
14. Прибываем в **Алтарь Десяти Ступеней**. Подходим к **Статуе Хранителя**, в диалоге выбираем ответ 1. Получаем **Секрет Храма Махаджана**, которым оказывается **Рецепт Идеальных пельменей**.
15. Возвращаемся в **Лес тысячи глаз**, где говорим с персонажем **Загадочный старец**. В диалоге выбираем 1, 2 и завершаем квест **Секрет Храма Махаджана**. Получаем в награду большое количество **опыта**, умение **«Искусство идеальных пельменей»** и достижение **«Мастер Пельмешек»**.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ «IN QUAERENDO VERITAS»:

«Внутри этой книги страницы скрыты под слоем времени, пронизанные звуками старых шепотов и магических вибраций. Слова, словно живые существа, тают на страницах, образуя картины воображения и зажигая огни в ночи пустоты. Каждое заклинание, каждая формула — как путеводная звезда во мраке незнания, открывающая дверь в мир магии и тайн. Читая между строк, вы слышите эхо древних мудрецов, чьи мысли переплетаются с вашими, раскрывая сокровенные арканы. Эта книга — бесценный артефакт, в котором заложено знание и власть, и она ждет, чтобы ваши пальцы открыли её страницы и погрузились в мир, где границы между наукой и магией стираются»



НАДПИСЬ В ПЕРЕУЛКЕ НЕОНОВОГО МЕГАПОЛИСА:

«Дождь заканчивается там, где начинается восхождение»

НАЗВАНИЕ МАЛЕНЬКОГО КАФЕ НА ОКРАИНЕ ПАРИЖА:

«Baiser de lavande» (рус. Лавандовый поцелуй)



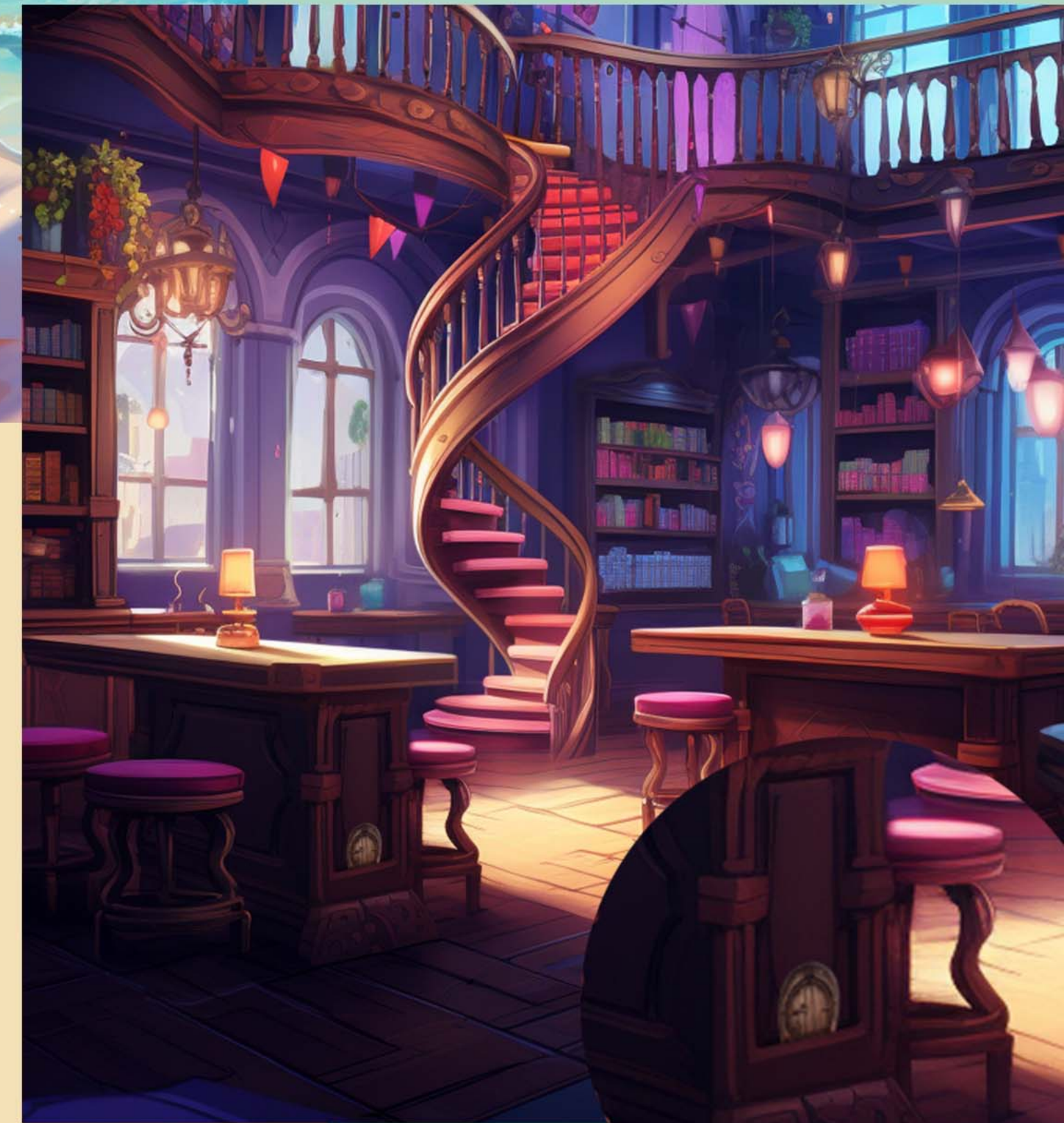
ОДНИ СЛОВА СПЛЕТАЮТ МИРЫ,
ДРУГИЕ - ВДОХНОВЕНИЕ ЛОВЯТ

LEVEL DESIGN

ЛУННИКИ

Загадочные Лунники - это маленькое волшебное племя, скрытое среди обычных людей. Чтобы передать их таинственное присутствие в дизайне уровней, мы можем использовать следующие нарративные элементы:

- 1. СКРЫТЫЕ ПРОХОДЫ И ДВЕРИ:** В обыденных местах, таких как книжные магазины или кафе, игрок может обнаруживать маленькие проходы, которые ведут к миру Лунников.
- 2. ТАЙНЫЕ СЛЕДЫ:** На уровнях можно разместить загадочные следы, например, маленькие лапки на песке пляжа или мельчайшие пыльцевые частицы на окнах, намекая на существование этого волшебного народа.
- 3. ШЕПОТ И МУЗЫКА:** В некоторых местах игрок может услышать слабый шёпот или мелодичные музыкальные мотивы, доносящиеся из ниоткуда.
- 4. МАГИЧЕСКИЕ СИМВОЛЫ:** Разные уровни могут быть украшены магическими символами, которые указывают на важные события, истории или места, связанные с Лунниками.



НАРРАТИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПОМОГУТ ЛУЧШЕ ПОГРУЗИТЬСЯ В ИГРУ, СДЕЛАТЬ ПРОЦЕСС БОЛЕЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫМ И ГЛУБОКИМ

ИММЕРСИВНЫЙ МАРКЕТИНГ

**Продукт: Газированный напиток
"Черноголовка"**

ЦА: м/ж 20-35 лет

НАЗВАНИЕ РК: "Познай свои желания"

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: Москва, Центр современного искусства
«Винзавод»

ОПИСАНИЕ:

ШАГ 1: В ЛАБИРИНТЕ.

Посетитель входит в тёмное и загадочное пространство "Познай свои желания". Здесь он сталкивается с перекрестками, где каждое направление сопровождается табличкой с вопросом. Ответы определяют его путь и ведут его к одному из двух финальных помещений.

ШАГ 2: ФИНАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ.

Комната "Энергия зелёного луга": Если ответы привели посетителя в эту комнату, он видит кнопку с надписью "Испытать сильные эмоции". При нажатии появляется рука в белоснежной перчатке, предлагая стеклянную бутылку прохладной газировки Черноголовка «Тархун». Поднос с надписью "Сделай глоток" приглашает совершить первый глоток и открыть дверь в мир ярких вкусов и эмоций свежести летнего луга.

Комната "Спокойствие кристального озера": Другая дорога приводит в "Спокойствие озера". Здесь посетитель видит кнопку "Ощутить гармонию и свободу". Нажав на неё, он получает стеклянную бутылку свежей и холодной газировки Черноголовка «БАЙКАЛ». Поднос с надписью "Сделай глоток" предлагает ощутить ледяной вихрь вкусов.

ШАГ 3: ПОЛНЫЙ ВЗЛЁТ.

После первого глотка происходит магия: свет и звуки вокруг преобразуются в соответствии с выбранным напитком, даря посетителю уникальный многопространственный опыт.

ГАЗИРОВАННЫЙ НАПИТОК «ЧЕРНОГОЛОВКА»

Ваши вкусовые желания - наше вдохновение! Приготовьтесь к новым открытиям и погрузитесь в мир вкуса и желаний. Готовы к волшебству? Наслаждайтесь каждым глотком!



СТРУКТУРА.

1. ВХОД В ЗАЛЫ «ЭКВАТОР: СЛИЯНИЕ»:

Гости подходят к большой арке, которая символизирует вход в новую реальность. Она покрыта светящимися узорами и задрапирована плотными черными шторами, предвещая великое и загадочное путешествие.

2. ПУТЕВОДИТЕЛЬ:

Здесь вручаются «Ключи к тонкой завесе между мирами» - персонализированные браслеты, которые открывают новые возможности внутри лабиринта.

3. ДРУГИЕ МИРЫ:

Водное царство или безжизненная поверхность Марса. Какие эмоции мы бы испытали, оказавшись в самом сердце этих экзотических миров? Став их обитателем или первопроходцем.

4. ЛАБИРИНТ ЖЕЛАНИЙ:

Переплетение темных коридоров с неоновыми скульптурами, отражениями и видеоинсталляциями. Каждый поворот открывает новое желание, которые люди скрывают в обычной жизни, но делятся в цифровой. Акцент на важность момента и внутренних переживаний.

УНИКАЛЬНОЕ ИММЕРСИВНОЕ АРТ-ПРОСТРАНСТВО "ЭКВАТОР: СЛИЯНИЕ", ГДЕ ГРАНИ МЕЖДУ РЕАЛЬНОСТЬЮ И ВИРТУАЛЬНЫМ МИРОМ РАСТВОРЯЮТСЯ, А КАЖДЫЙ ШАГ СТАНОВИТСЯ ВЕЛИКИМ ОТКРЫТИЕМ.



ЭТО ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ В МИР, НАХОДЯЩИЙСЯ НА ГРАНИ МЕЖДУ ФИЗИЧЕСКОЙ И ЦИФРОВОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ



СТРУКТУРА.

5. ЦИФРОВОЙ СИМБИОЗ:

Проекции цифровых существ на стены и пол, которые реагируют на движения посетителей. Есть интерактивные моменты, когда цифровые создания взаимодействуют с гостями, создавая уникальный опыт. Например, цифровой олень движется навстречу человеку, когда он приближается к нему. Если прикоснуться к носу оленя на проекции, то происходит преобразование физического и цифрового мира.

6. СКРЫТОЕ В ТЕБЕ:

Экспозиция, где посетители могут фиксировать свои эмоции и желания с помощью интерактивных устройств. Это создает арт-проект в реальном времени, подчеркивая индивидуальность каждого гостя.

7. ЗОНА РЕФЛЕКСИИ:

Завершение путешествия в пространстве расслабления и медитации. Световые и звуковые инсталляции помогают посетителям осознать и проанализировать свой опыт, обогащая свою внутреннюю жизнь.



ЭКВАТОР: СЛИЯНИЕ СТРЕМИТСЯ СОЗДАТЬ МАГИЮ, ОБЪЕДИНЯЯ ИСКУССТВО, ТЕХНОЛОГИИ, ЭМОЦИИ И ЖЕЛАНИЯ

ЭТО НЕ ТОЛЬКО МЕСТО, ГДЕ ВЫ ИССЛЕДУЕТЕ МИР ВОКРУГ, НО И ГДЕ МИР ИССЛЕДУЕТ ВАС, ВОВЛЕКАЯ ВО ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И ОТКРЫВАЯ НОВЫЕ ИЗМЕРЕНИЯ ВОСПРИЯТИЯ.



COCA-COLA EVENT

COCA-COLA QUEST: THE ULTIMATE REFRESHMENT ADVENTURE

ЦЕЛЬ: Познакомить участников с историей и ценностями бренда Coca-Cola через интерактивное и захватывающее приключение.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ: 3 часа

ЛОКАЦИЯ: Территория загородного отеля

СЦЕНАРИЙ:

Акт 1: Путешествие в прошлое.

Участники собираются около центрального входа в отель, где их ждет "машина времени" — специально оформленная станция. Здесь необходимо разбить участников на команды и рассказать о предстоящем путешествии через машину времени. Их цель — отправиться в прошлое и отыскать ключевые моменты в истории Coca-Cola.

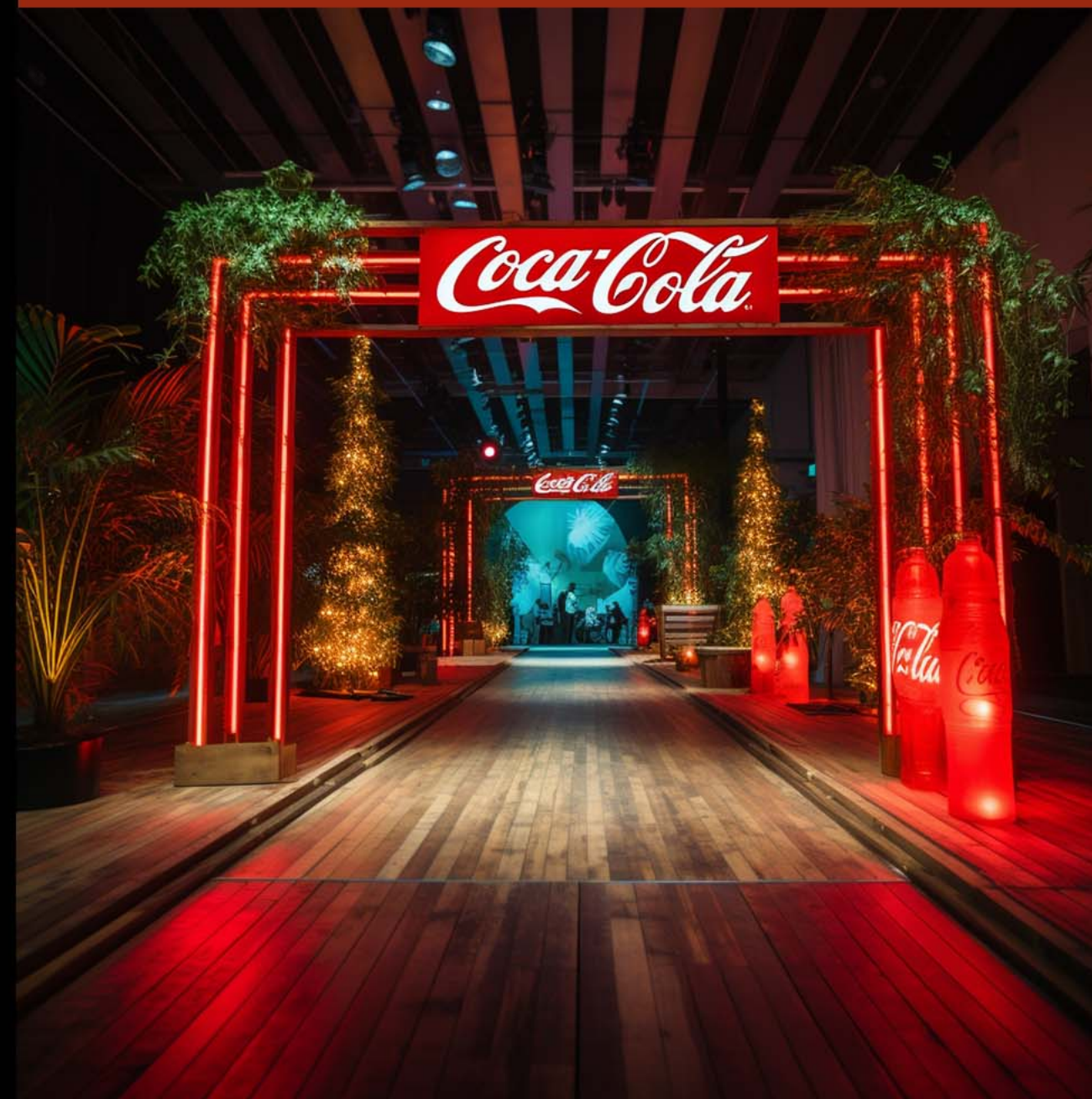
Акт 2: Охота за вехами.

Команды получают карту, загадки и подсказки, указывающие на места, где спрятаны "вехи" истории Coca-Cola. Они должны разгадать все места, чтобы найти их все и решить задания, связанные с историческими событиями бренда.

Акт 3: Создание своего вкуса.

На одной из станций участникам предстоит смешать разные ароматы и ингредиенты, чтобы создать свой собственный "вкус Coca-Cola". Это задание подчеркивает важность инноваций и творчества.

COCA-COLA QUEST: THE ULTIMATE REFRESHMENT ADVENTURE



Акт 4: Стратегия маркетинга

Участники планируют и представляют свои маркетинговые кампании для продвижения своего собственного вкуса Coca-Cola. Это задание позволяет применить знания о бренде, создать эффективные коммуникации, понять важность рекламы и зарядить сотрудников на генерацию новых идей.

Акт 5: Финальная задача и награждение

После всех испытаний командам предстоит последняя задача, раскрывающая тайну "золотого кода Coca-Cola". Правильное решение открывает им секретный путь к "фонтану счастья" — месту, где ждет награда и фирменные напитки Coca-Cola для всех участников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Корпоративный квест "Coca-Cola Quest: The Ultimate Refreshment Adventure" не только помогает сотрудникам узнать больше о бренде, но и сплотить команду через совместное приключение. В ходе квеста они научатся работать в команде, применять свои знания в практических заданиях и откроют для себя интересные аспекты истории и ценностей Coca-Cola.



СЦЕНАРИЙ ДЛЯ КОРПОРАТИВА - ЭТО МАГИЯ В МИРЕ БИЗНЕСА. ОНА ПОЗВОЛЯЕТ ПРЕОБРАЗОВАТЬ КОРПОРАТИВНЫЕ ЦЕННОСТИ В ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ, А ТАКЖЕ УКРЕПИТЬ СВЯЗИ МЕЖДУ СОТРУДНИКАМИ

COCA-COLA EVENT

Антураж помещения, где будет проходить корпоратив с Кока-Колой, должен быть ярким и вдохновляющим, чтобы соответствовать бренду и создать приятное впечатление у участников. Вот несколько идей:

- 1. Ретро-стиль Кока-Кола:** Украсить помещение атрибутами из прошлого - рекламными плакатами, бутылками и афишами Соса-Сола с разных десятилетий. Добавить деревянные элементы, чтобы придать теплоту.
- 2. Красно-белая палитра:** Использование красного и белого цвета, которые являются корпоративными цветами Соса-Сола, для оформления. Например, красные скатерти, стулья и столы с белыми деталями.
- 3. Световые элементы:** Разместить световые вывески Соса-Сола, гирлянды и неоновую подсветку.
- 4. Стенд с историей:** Установить стенд с историей бренда Соса-Сола, с фотографиями и информацией о его истории и развитии.
- 5. Интерактивные зоны:** Разместить интерактивные зоны, где гости могут сделать селфи с атрибутами бренда или создать собственные этикетки на бутылках Соса-Сола.
- 6. Музыкальное сопровождение:** Добавить музыкальное сопровождение с ретро-музыкой, которая ассоциируется с брендом Соса-Сола.
- 7. Место для дегустации:** Предоставить участникам возможность насладиться холодными напитками Соса-Сола и попробовать разные вкусы.
- 8. Конкурсы и призы:** Проведение конкурсов и розыгрышей с подарками Соса-Сола, чтобы участники могли выиграть приятные призы.

ЭТИ ЭЛЕМЕНТЫ АНТУРАЖА ПОМОГУТ СОЗДАТЬ АТМОСФЕРУ, СООТВЕТСТВУЮЩУЮ БРЕНДУ СОСА-СОЛА, И СДЕЛАТЬ КОРПОРАТИВНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ ИНТЕРЕСНЫМ И ЗАПОМИНАЮЩИМ-СЯ.



АТМОСФЕРА - ЭТО МУЗЫКА ДУШИ, СИМ-
ФОНИЯ НАСТРОЕНИЙ И ГАРМОНИИ,
ВСЕГДА НЕПОВТОРИМАЯ И ПРЕКРАСНАЯ В
СВОЕЙ ИЗМЕНЧИВОСТИ

COCA-COLA QUEST: THE ULTIMATE REFRESHMENT ADVENTURE



MINI EVENT

MINI QUEST: THE SECRET OF TINTAGEL CASTLE

Основная идея марки MINI – “FREEDOM OF MOVEMENT” (“Свобода движения”) – отражает её философию. MINI – это не просто автомобиль, это стиль жизни. Он позволяет исследовать мир с комфортом и удовольствием.

Концепция MINI неизменно ассоциируется с приключениями и поездками, что иллюстрируется сюжетом корпоративного квеста. Участники отправляются к “TINTAGEL CASTLE” (“Замку Тинтагель”), чтобы исследовать его и раскрыть древний секрет короля Артура.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ: 2,5 часа

ЛОКАЦИЯ: Загородный дом с гаражом и большим двором

СЦЕНАРИЙ:

Акт 1: Пора в путь!

Участники отправляются в гараж, чтобы начать свое приключение. Однако, местные Фэйри решили над ними подшутить и разбросали целую гору ключей по всему гаражу. Чтобы они смогли начать свой увлекательный путь, им необходимо отыскать правильный ключ от красавца MINI.
(Поиск подходящего ключа)

Акт 2: Радужный Лабиринт

По приближению к замку, перед участниками возникает загадочный радужный лабиринт, в котором ощущается древняя магия. Где-то внутри этого загадочного места спрятано письмо, которое поможет разгадать тайны замка.
(Поиск скрытого письма в лабиринте)

Акт 3: Лорд Джеффри

Письмо раскрывает имя Лорда Джеффри, который является прямым потомком одного из рыцарей короля Артура. Он является ключевой фигурой для разгадки тайны замка. Однако, единственная информация о нём - это то, что он обожает свой MINI COUNTRYMAN и всегда носит необычные галстуки.
(Поиск агента. Основные признаки - экстравагантный галстук и брелок с ключами от MINI COUNTRYMAN)

MINI COOPER QUEST: THE SECRET OF TINTAGEL CASTLE



Акт 4: Тайная комната

Лорд Джеффри рассказал, что стены замка хранят одну из тайн короля Артура. В его роду передавалась карта, которая сохраняет древний секрет. Но лорду Джеффри так и не удалось её расшифровать. Теперь мы отправляемся на поиски скрытой комнаты, местоположение которой зашифровано на древней карте.
(Поиск тайной комнаты с помощью карты и загадки на ней)

Акт 5: Сокровище короля Артура

Попав в тайную комнату, участники обнаруживают части золотой короны. Их задача — собрать её, чтобы корона снова засияла в лучах солнца. Теперь одна из тайн короля Артура разгадана, но впереди ещё много других приключений и путешествий. Главное, чтобы на их пути всегда был верный друг и помощник — MINI.

ЗАВЕРШЕНИЕ: Квест заканчивается королевским приемом, где команда может окунуться в атмосферу королевского пира и обсудить свои впечатления. Каждый участник получает "Королевский шарм MINI" в качестве заслуженной награды за участие.

Этот квест подчеркивает роскошь и утонченность MINI, предоставляя команде возможность исследовать и ощутить королевские корни этой марки автомобилей.



РОСКОШНЫЙ КОРОЛЕВСКИЙ
ПРИЁМ MINI



MINI EVENT

Атмосфера и украшение корпоративного мероприятия, посвященного марке MINI и квесту "THE SECRET OF TINTAGEL CASTLE" могут быть оформлены в стиле королевского дворца с элементами автомобильной тематики.

1. ЦВЕТОВАЯ ГАММА: Использование цветов, характерные для марки MINI - красный, электрический синий, оригинальный желтый. Эти цвета могут быть включены в декор, столы и атрибутику.

2. ДЕКОР ЗАМКА: Имитирование атмосферы средневекового замка с использованием каменных и деревянных элементов. Старинные светильники, флаги с логотипом MINI COOPER и портреты рыцарей.

3. КОРОЛЕВСКАЯ СТОЛОВАЯ: Оформление столов в стиле королевской трапезной. Использование кубков, серебряных и медных приборов, свечей и льна для создания элегантного обеденного пространства.

4. КОРОЛЕВСКАЯ АТТРИБУТИКА: Размещение королевского трона, мантии и короны рядом с мини купером для фотосессии участников. Это добавит веселья и великолепия в мероприятие.

5. ВЫСТАВОЧНАЯ ЗОНА MINI: Здесь можно узнать факты о MINI, посидеть, потрогать и сфотографироваться с разными моделями MINI.

6. МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ: Королевская музыка в фоновом режиме, чтобы поддержать атмосферу праздника. Можно использовать современные композиции, вдохновленные средневековой музыкой.

С таким декором и атмосферой участники корпоратива смогут полностью погрузиться в мир марки MINI и квеста "THE SECRET OF TINTAGEL CASTLE".

MINI - НАСТОЯЩАЯ ЛЕГЕНДА
БРИТАНСКОГО АВТОПРОМА



MINI COOPER QUEST: THE SECRET OF TINTAGEL CASTLE



КОНКУРСНАЯ РАБОТА

Серый город покрыт пеленой дождя. Люди, уставшие от забот, пересекают улицы и садятся в автобусы словно во сне, ощущая, как реальность проскальзывает мимо.

Духота на заднем сиденье маршрутки просто невыносима. Передавая за проезд, Кирилл бережно сжимает в руках потрёпанную фигурку настольной игры - ту самую, которой когда-то так любила играть девушка с голубыми волосами.

Кирилл - тихий студент колледжа, живущий обычной жизнью. Но в один дождливый день что-то меняется в нём. Он видит её - девушку с голубыми, как ясное небо, волосами и глазами похожими на драгоценные сапфиры. Она не подходит под стандарты, не умещается в серую массу.

Они встретились на лестнице между вторым и третьим этажом. Там, где обычно люди ничего не замечают, начался их первый разговор. Она рассказывала о том, что окружающий их мир - всего лишь иллюзия, а настоящая реальность гораздо ярче и таинственней. Кирилл слушал, словно впервые осознав, что за окончанием школы и стенами колледжа есть что-то большее, неизведанное.

Вместе они шагали между самых глубоких оттенков серого. Ходили по асфальту, на котором дождь образовывал абстрактные узоры. Погружались в истории и проникали внутрь собственных душ, где притаились скрытые желания и страхи. Бродя по мрачным улицам города, словно художники Ренессанса, они придавали объём плоским фигурам и раскрашивали их яркими красками.

Теплым сентябрьским днём водоворот событий подхватил девушку с голубыми волосами и унёс далеко за горизонт. Перед этим она подарила Кириллу свою любимую фигурку, аккуратно раскрашенную тонкой кисточкой. Как путеводный маяк, эта фигурка стала напоминанием о небесно-голубом цвете, который где-то продолжает раскрашивать скучные улицы серых городов.

Иногда дождь всё ещё идёт, но теперь он стал символом обновления и перемен. Люди, они по-прежнему переходят улицы, куда-то спешат, но в их глазах теперь можно увидеть отражение голубого неба.

ДЕВУШКА С ГОЛУБЫМИ ВОЛОСАМИ





Это портфолио - не просто сборник проектов и работ. Это путешествие по вселенной больших и маленьких историй с их героями и злодеями, мечтами и страхами. Через эти истории я хочу поделиться моей страстью и преданностью к каждой детали, каждому моменту, который мне довелось пережить вместе с персонажами этих миров.

Сейчас перед нами находится старинная дверь, украшенная фресками с сюжетами из разных эпох и стран. За ней нас ждет место, где каждый проект - это отдельная история, каждая задача - загадка, а каждое достижение - нить, связывающая нас с новыми и неизведанными просторами творческой вселенной. И сегодня, перед этой дверью, стоим мы, готовые отправиться в новую главу за новыми приключениями.

ПРОТЯНИ РУКУ, ДОВЕРЬСЯ МНЕ, И ДАВАЙ ВМЕСТЕ ОТКРОЕМ ЭТУ ДВЕРЬ, ЧТОБЫ ПОГРУЗИТЬСЯ В МИР ВДОХНОВЕНИЯ И ТВОРЧЕСТВА. ПОМНИ, ЧТО ЭТА ИСТОРИЯ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ!

NARRATIVE DESIGNER
SCREENWRITER
CREATOR



ZVERUSHI

ГУБИНА АНАСТАСИЯ
NGUBINA11@MAIL.RU
+7-916-016-28-12



ZVERUSH