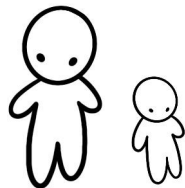


"ЖЫЗНЬ"



Стельмах Валерия
Б18Д320

Синописис

Игра для трёх игроков.

Роли: Человек, Темная сторона (Бес), Светлая сторона (Ангел)

Цель Человека выбирается среди случайно предложенных игрой вариантов самим игроком в начале каждой игры. У Беса и Ангела всегда одна задача — путем подсказок при каждом жизненном выборе человека помешать или помочь ему достичь своей цели. Ангел заинтересован в том, чтобы Человек достиг своей жизненной цели и был счастлив, так как во вселенной этой игры достаточно быть счастливым, чтобы попасть в Рай.

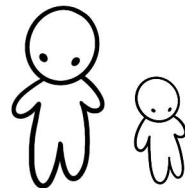
Как выглядят и работают подсказки? К примеру Человек — студент, он просыпается в 7 утра и перед ним встает выбор: лечь подремать 15 минуточек, встать с постели или вообще не идти на пары сегодня. Тут в игру вступают Темная и Светлая сторона. Игрок понимает, что Ангел будет советовать ему встать сейчас, а Бес — проспать все пары, но выбор “проспать еще 15 минут” могут советовать обе стороны. Ангел может советовать его, так как если его Человек “не доспит”, то будет в плохом настроении весь день и получит низкий балл за эссе, а Бес знает, что Студент не проснется через 15 минут, пропустит пару и получит 0 за эссе. Он может воспользоваться этим и притвориться хорошим, чтобы Студент выбрал именно этот вариант.

Из-за того, что во вселенной игры можно избежать Ада лишь будучи счастливым, достигнув цели в жизни, то это может доходить до абсурда, например, когда целью Человека становится что-то плохое. Тогда Ангелу придется помогать совершать зло, а Бесу, наоборот, советовать лишь добрые поступки.

В конце игры каждому игроку будет показана его статистика, для человека это дерево решений, которые он сделал на протяжении игры. Для Беса и Ангела — статистика душ, выигранных у другой стороны и количество очков, которые можно получить за хорошую работу.

Цели игры

Для человека — достичь своей жизненной цели, осуществить мечту. Для Темной и Светлой стороны — помешать или помочь ему соответственно.



Выборы в игре и их последствия можно показать с помощью блок-схемы.

Допустим, у персонажа-Человека цель — иметь 1млн долларов. Игрок решает украсть эти деньги, а не заработать честным трудом. Сейф с деньгами находится на 49 этаже офиса, в котором он работает.

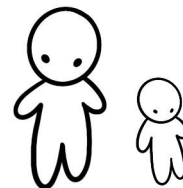


Близкие по духу



The Sims

- Симулятор жизни
- Персонализация
- Выбор жизненной цели и особенностей персонажа



Механики

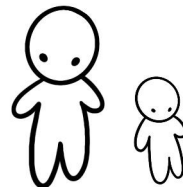
Выбор цели

Игрок-Человек сначала выбирает себе жизненную цель, Он может выбрать ее сам из предложенных вариантов или положиться на случайный выбор компьютера. Так как жизнь непредсказуема, и даже самый очевидный выбор может повлечь за собой не те последствия, что ожидалось, то игрок только догадывается, как осуществить выбранную мечту.

Подсказки.

При каждом выборе человеку дается несколько подсказок от двух сторон, как ему поступить в данной ситуации. Игрок-Человек находится в неведении, какой поступок к чему приведет, в то время как другие два игрока видят цепочку выборов, то есть маршрут, по которому надо провести героя.

Выбор подсказки для Игрока-Человека — не самая простая задача, так как Темная сторона (Игрок-Бес) может лгать и притворяться Светлой стороной (Игроком-Ангелом).



Персонажи

- Милые

- Минималистичные

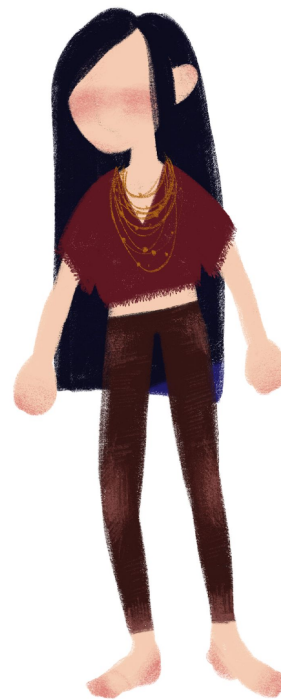


Персонажи

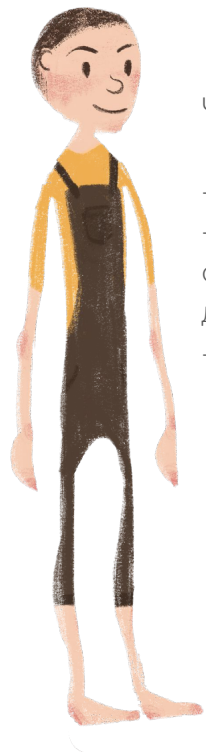


Темная сторона (Бес)

- Темная одежда
- Шкодина
- Хорошо врёт



Персонажи



Человек

- Обычный человек
- Не знает как достичь своей цели, но догадывается
- Наивный



Персонажи



Светлая сторона (Ангел)

- Светлая одежда
- Любит всем помогать
- Со всеми честен

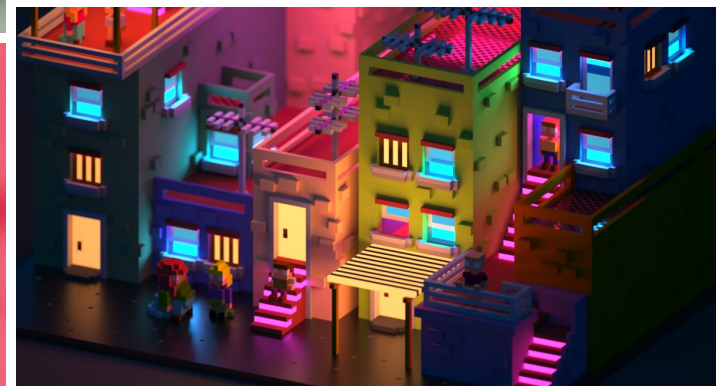
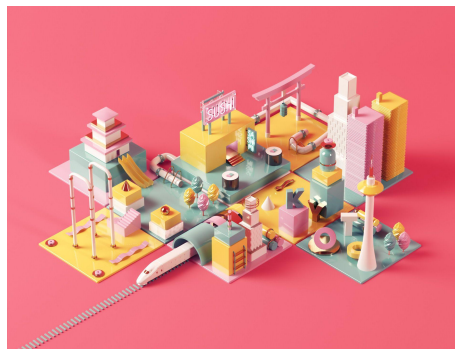
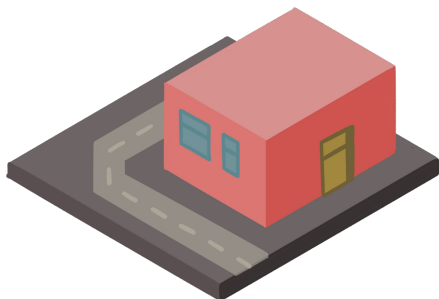


Локации

Референсы и скетчи

- Изометрия
- Городские пейзажи
- Минимализм

Значки в кружочках
обозначают возможные
взаимодействия с
объектами локации



Референсы

Музыка

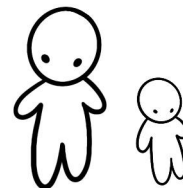
- Динамичная
- Гитара/пианино



- Red Hot Chili Peppers — Dark Necessities
(минус)

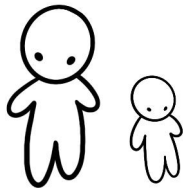


- Cage The Elephant — Shake Me Down
(минус)



КОЖЕЦЬ

«жвізни»



Стельмах Валерия
Б18Д320