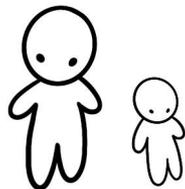


"ЖЫЗНЬ"



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.

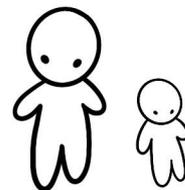
Как выглядят и работают подсказки? К примеру Человек — студент, он просыпается в 7 утра и перед ним встает выбор: лечь подремать 15 минуточек, встать с постели или вообще не идти на пары сегодня. Тут в игру вступают Темная и Светлая сторона. Игрок понимает, что Ангел будет советовать ему встать сейчас, 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.

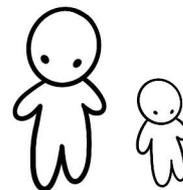


# Близкие по духу



The Sims

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



# Механики

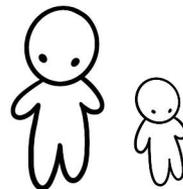
## Выбор цели

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

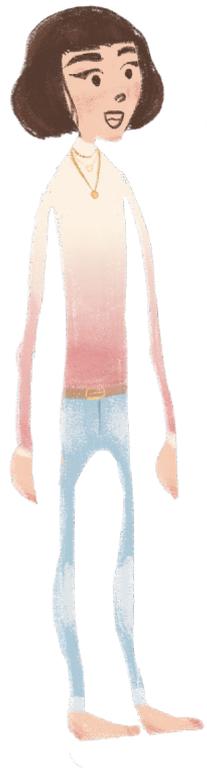


Человек

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



# Персонажи



Светлая сторона (Ангел)

- Светлая одежда
- Любит всем помогать
- Со всеми честен

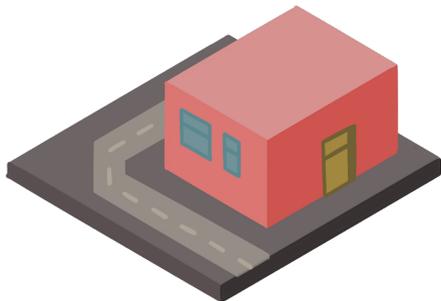


# Локации

## Референсы и скетчи

- Изометрия
- Городские пейзажи
- Минимализм

Значки в кружочках  
обозначают возможные  
взаимодействия с  
объектами локации



# Референсы

## Музыка

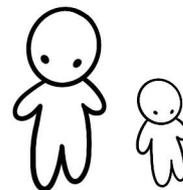
- Динамичная
- Гитара/пианино



- Red Hot Chili Peppers — Dark Necessities  
(минус)

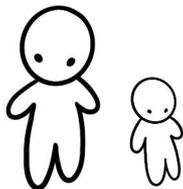


- Cage The Elephant — Shake Me Down  
(минус)



# КОЖЕЦЬ

«жвізни»



Стельмах Валерія  
Б18Д320