

Mr. Fear

—

Мезенцева Полина

Б18Д321

Синописис

Игра начинается с того, что на свет появляется главный герой, которым управляет игрок. В ускоренном темпе показываются некоторые события из детства героя, раскрывающие экспозицию: два народа, красные и синие люди, враждуют испокон веков, родители героя - представители противоположных фракций и различаются по цвету, а сам герой оказывается фиолетовым. Становится ясно, что жить среди обычных людей семье фиолетового человека нельзя, а более того - опасно для жизни. Именно поэтому много лет назад красный и синий человек приняли решение бежать из своих государств далеко в пустошь и никогда больше не возвращаться. За всю жизнь они ни разу не пожалели о содеянном и только лишь наслаждались спокойствием и умиротворением, которое царило в семье. Однако фиолетовый человек очень скоро повзрослел и всерьез задумался об окружающем его мире. Несмотря на все предостережения родителей, герой решает пойти на риск и отправляется в столицу красного народа. Его появление тут же провоцирует бурные волнения и эскалацию конфликта, война перетекает из пассивной стадии в активную, и в результате армия красных почти полностью уничтожает синий народ

Синописис

Фиолетовому человеку удалось сбежать и спасти несколько синих людей, предоставив им убежище в родительском доме. Там они переживают тяжелые времена, наблюдая с безопасной дистанции за сражениями и послевоенной жизнью красных. Они видят, что народ очень быстро оправляется и успокаивается, но совсем не спешат идти с ними на контакт. Со временем фиолетовый человек подмечает, что жизнь красных людей на самом деле в корне изменилась и никак не может прийти в прежнее состояние - герой делает вывод о том, что существование синих было жизненно важным для красных. К примеру, торговля одного народа не могла существовать без другого благодаря черным рынкам и контрабанде, нелегальному обмену товаров и валют между красными и синими; пленные рабочие владели теми умениями, которых не было у местных, но в которых они сильно нуждались и т.д.

Впоследствии главный герой отваживается на финальную дипломатическую миссию и отправляет интригующее послание в правительство красных людей. После долгих подозрений и переговоров под пристальным наблюдением охраны фиолетовый человек договаривается с лидерами красных обеспечить синих людей жильем и работой. Те с неохотой соглашаются. В эпилоге становится понятно, что ни один красный человек не пожалел о разрешении пустить синих в государство. Со временем упоминания о былых сражениях синих и красных остались лишь в старых архивах и учебниках истории. Теперь в одном государстве живет и процветает разноцветный народ.

Геймплей

Жанр - приключение, интерактивное кино, визуальная новелла. Вид от третьего лица. Singleplayer (прохождение рассчитано на одного игрока)

Цель игры - пройти с главным героем путь от войны двух народов до перемирия и возрождения государства, участвовать в важных переговорах и принимать правильные решения на своем пути, чтобы достичь успеха

Главная задача игрока состоит в том, чтобы завоевывать доверие настроенных враждебно людей. В начале игры, когда окружающие плохо относятся к герою, он вынужден скрываться и на расстоянии следить за народом. С течением игры ему нужно не только наладить отношения, но и суметь прекратить вражду народов

Игровые референсы

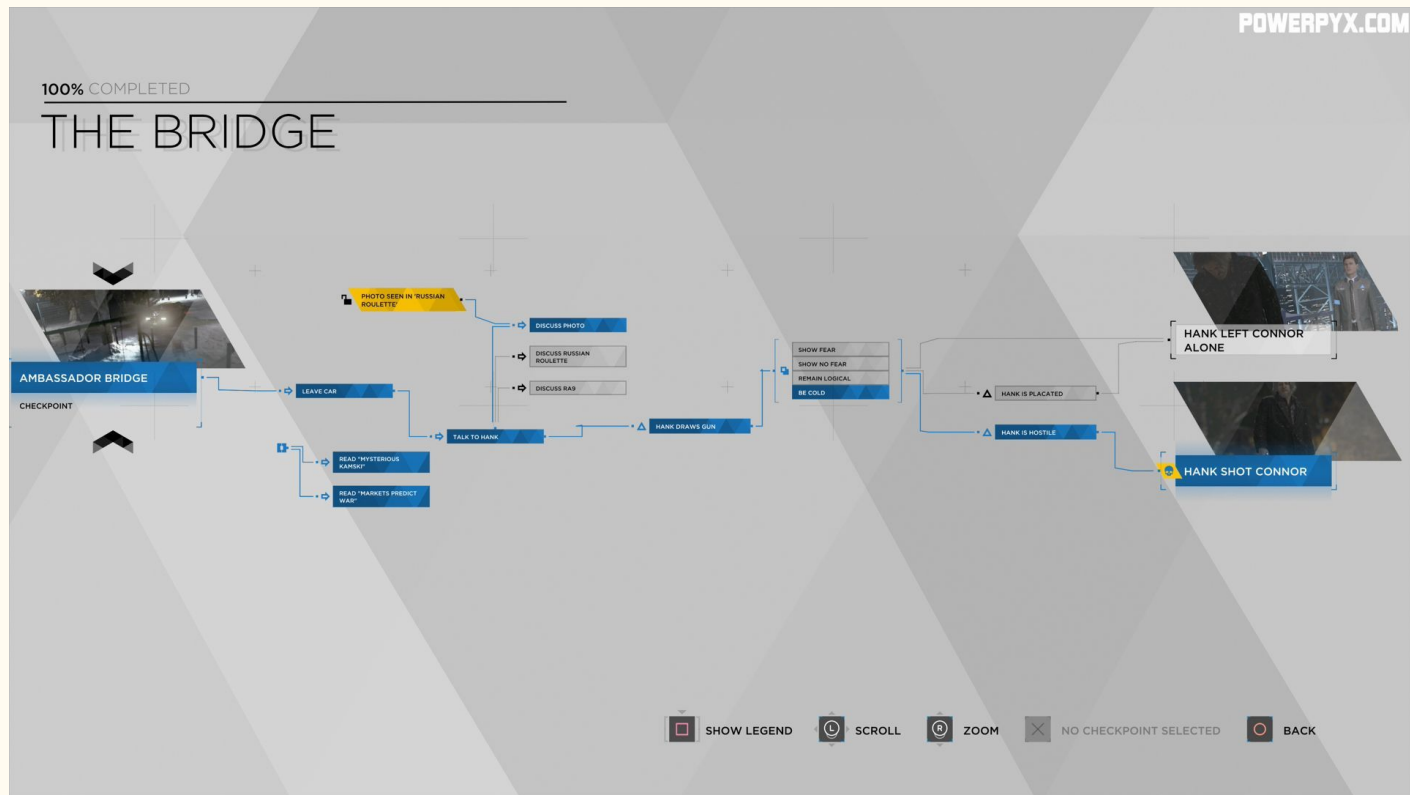


Detroit: Become Human



Life is Strange

Игровые референсы



В Detroit существует множество направлений сюжета, зависящих от выборов игрока

Персонажи. Эскизы.

Главный герой - единственный в мире фиолетовый человек, потомок выходцев из красного и синего народов. Молодой максималист, борец за равноправие и свободу, напористый холерик, lawful good. Проходит путь от человека, не способного контролировать эмоции, до влиятельного дипломата



Персонажи. Эскизы.



Родители главного героя

Механика

Ключевая особенность главного героя - смена цвета кожи в зависимости от психического состояния. Фиолетовый человек способен становиться красным на некоторое время для маскировки, чтобы общаться с другими красными. Однако выборы, которые делает игрок в диалогах, напрямую влияют на смену цвета кожи персонажа - чем он напряженнее, тем более синим становится, покрываясь неоднородными пятнами. Из нескольких вариантов ответа игрок должен за ограниченное количество времени выбрать такой, который не только сохранит его маскировку, но и улучшит репутацию. Повышение репутации игроку необходимо для того, чтобы постепенно пробираться глубже и глубже в государственную власть. Имея плохую репутацию, герой не сможет разговаривать с чиновниками - в начале игры он общается лишь с маргиналами и подозрительными личностями.

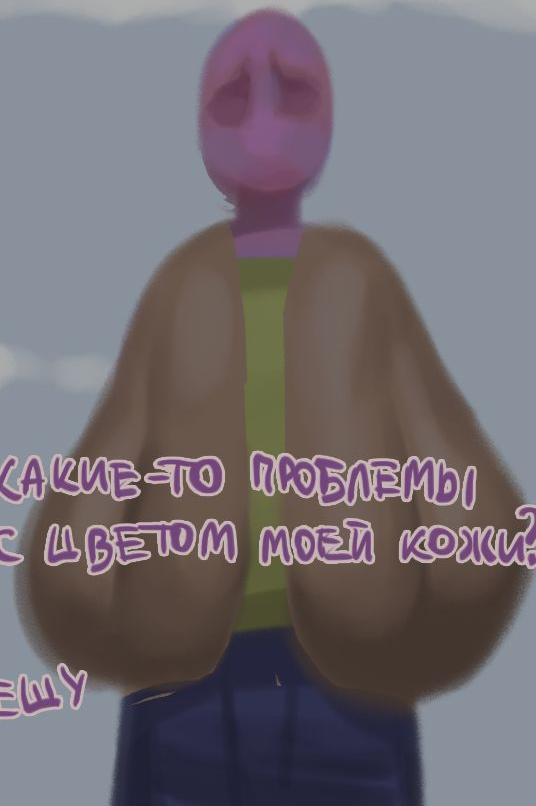
Ой, молодой человек,
простите! Не думал, что
об этом месте кто-то
помнит... А что это у
вас с лицом?..



ЭТО МЕСТА ИЗ
МОЕГО ДЕТСТВА

ЭТО ВРОЖДЕННОЕ  КАКИЕ-ТО ПРОБЛЕМЫ
С ЦВЕТОМ МОЕЙ КОЖИ?

ИЗВИНИТЕ, МНЕ
НЕХОРОШО, Я СПЕШУ



СЕЙЧАС У МЕНЯ
НЕТ ОСНОВАНИЙ,
ЧТОБЫ ВАС ВПУСКАТЬ



Я ГОТОВ ДОКАЗАТЬ,
ЧТО МЕНЯ ЖДУТ

ПРОСТИТЕ, "  " ДА ВЫ ВООБЩЕ
Я УЖЕ УХОЖУ ЗНАЕТЕ, КТО Я ?!

ВЫ ПОНИМАЕТЕ,
ЧТО ВАС ОШТРАФУЮТ?

Окружение. Референсы.



Главные референсы враждующих государств -
Северная Корея и Россия 30-х годов 20 века.



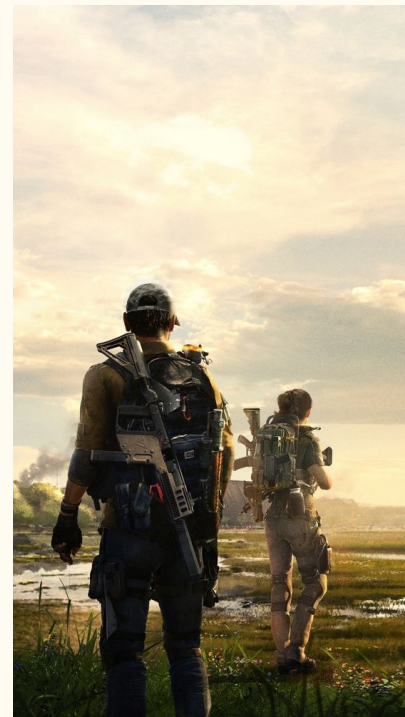
Окружение. Настроение.



Во вражеских государствах преобладают нацистские настроения и тоталитарный режим

Окружение. Референсы.

В игре также есть локация отдаленных пустошей, где скрываются главный герой, его семья и последователи



Окружение. Графика.

Игровой стиль игры
наиболее близок к реализму



Музыка.

[Hans Zimmer - Lost but Won](#) - напряженные, драматические моменты

[Henry Jackman - Magneto](#) - поражения, социальные конфликты

[Harry Gregson-Williams - Making Water](#) - путешествие, наблюдения, перемирие

Коричневый текст - ссылки на аудиозаписи.