

Беззвучный режим

Сычев Михаил, Б18Д321

Синописис

Действия игры происходят на Земле в альтернативной вселенной, где планету захватили слепые существа, чрезвычайно восприимчивые с звуку. Любой шум, произведённый героем игры, привлечет монстров, что приведет к его неминуемой смерти.

Сюжет

В середине XXI века планету захватили ужасные слепые существа, чрезвычайно восприимчивые к звуку. Люди, выжившие после захвата планеты, объединяются в общины для упрощения своего выживания. В одной из таких общин проживает главный герой со своей семьёй. В целом жизнь у общины не такая уж сложная, за исключением необходимости сохранять постоянную тишину. Люди используют язык жестов для общения, а работы по строительству, охоте и выращиванию пищи производят во время сильных дождей или гроз, когда естественные природные шумы заглушают остальные звуки.

Сюжет

Как и у любой общины, у этой есть свои враги. Один из изгнанных из поселения за несоблюдение норм безопасности людей решает отомстить. Для этого он подготовил аудиосистему, чтобы все поселение было уничтожено монстрами, привлеченными громкой музыкой.

Цель

Главному герою предстоит остановить злодея или погибнуть. С помощью аудиосистемы необходимо приманить монстров в лагерь противника и с их помощью уничтожить всех врагов общины.

Механика

Механика сводится к поиску предметов, избеганию ловушек и уничтожению монстров с помощью найденных предметов, при этом все сводится к использованию звука и его отсутствия (Например, игрок находит старый радиоприемник и бросает его в обрыв, в которые следом прыгают и монстры, привлеченные звуком)

Персонаж

Главный герой - любящий отец и уважаемый член общины, не раз спасавший её от уничтожения. По характеру он - волевой, сильный и храбрый человек, готовый пожертвовать всем ради тех, кто ему дорог. Поэтому именно он отправляется на такое сложное задание.



Облик персонажа



Атмосфера игры

Музыка

- Frank Sinatra, Blue Moon
- The Five Stars, Atom Bomb Baby
- Dion and The Belmonts, The Wanderer
- Marty Robbins, Big Iron