

Рабочие название

“Возвращаем дочку”

Ребриков Стефан
Б18Д321

Синописис:

В 43 года Александр -- известный бомж, который всю жизнь ленился -- узнает, что он, оказывается, родитель. Главврач детдома сообщил ему, что мать девочки погибла во время перелета в Каир из-за того, что самолет разлетелся на куски. В порыве чувств он сразу же отправляется в детдом, чтобы забрать ребенка, но ему отказывают, так как у него полно задолженностей и нет нормального жилья.

Что же ему делать? Конечно, он столкнется с подлыми работодателями, но найдется много добрых людей, которые захотят ему помочь.

В конце игры главный герой обзаводится нормальной работой, а также забирает своего ребенка из детдома. Однако он приобретает себе кучу противников в лице всего бомжатского сообщества -- они ему очень сильно завидуют, и теперь Александру придется всю жизнь оборачиваться в темных переулках.

Тема игры:

Как стать богатым, и вернуть близкого человека.

Базовые механики игры:

Прогресс в игре как в симуляторе бомжа.

В улучшениях есть 2 ветки.

1)Работа 2)Жилище

Жилище повышает максимальный уровень энергии и ее восстановление.

Работа с каждым новым повышением затрачивает больше энергии, но Саша получает больше денег.

Работа:

1. Подметание пола
2. Глажение одежды
3. Поклейка обоев
4. Продажа самокатов великов
5. Надзиратель
6. Госслужащий

Жилище:

1. Кресло
2. Остановка
3. Кабинка туалета
4. Чулан
5. Съёмная квартира
6. Однушка
7. Пентхаус

Референсы: Игровой персонаж

Внешность:



Стереотипный образ бомжа:

Грязный нищий бродяга-алкоголик, питающийся на помойках, спящий на земле. Но у моего уже есть место где он может спать – кресло.

Референсы: NPC - Дочка

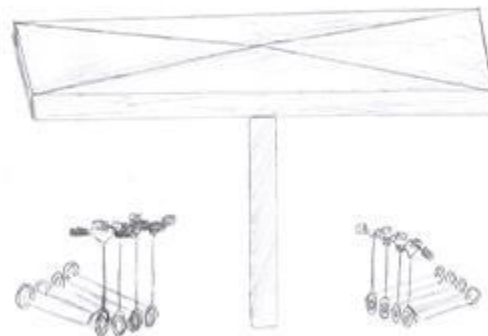
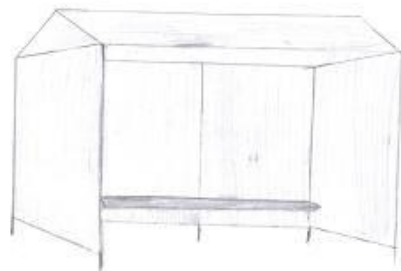
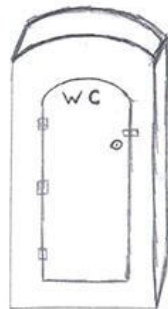
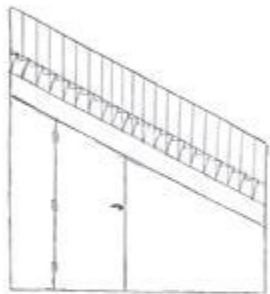
Внешность:

Стандартная внешность маленькой девочки из мультфильмов.

Характер: Такой же как у Маши



Референсы: Локации



Референсы: Звук

Примеры:

1)Начало игры



2)Во время работы



3)Когда Саша отдыхает



3)В конце игры

