

Я великан

Игра про необычно большого и просто необычного великана
Минина Вероника, Б18Д321

Синописис

В современный мир волшебным способом попал великан, которого все боятся. Им управляет игрок. Необходимо выбрать модель своего поведения: агрессивная (цель: захватить власть над людьми и стать властителем земли), миролюбивая (цель: всячески помогать жителям государства N) или же отстранённая (цель: путём бартера с людьми освоиться в новом мире и отрешённо жить за счёт добычи ресурсов). В игре есть несколько сфер, в которых великан может добиться влияния: политика, добыча ресурсов, производство, религия, коммуникация, искусство. Чтобы добиться чего-либо в этих областях, нужно прокачивать соответствующие навыки: дипломатия, земледелие, строительство и прочие. **Прекрасная идея!**

Жанр игры: симулятор управления городом. Вид от третьего лица. Рассчитано на одного человека.



“SimCity” by Electronic Arts



Интерфейс как в SimCity



Ваш авторитет вырастет,
если вы построите
исторический монумент.
Поставьте мне памятник!

ДА

НЕТ

Механика

Деятельность в каждой из сфер представляет из себя мини-игру: например, чтобы помочь фермерам вспахать поля, великан должен провести краем своего огромного сапога по земле, огибая подошвой работающих на посевах людей, затем взять мешок с семенами и аккуратно высыпать в готовые ямки и полить будущие растения с учётом того, что рука великана трясётся от напряжения.



“The Mountain King” by Brandon Wu

<https://vimeo.com/126595275>

уровень: земледелие

нужно следить, чтобы воды хватило до конца уровня

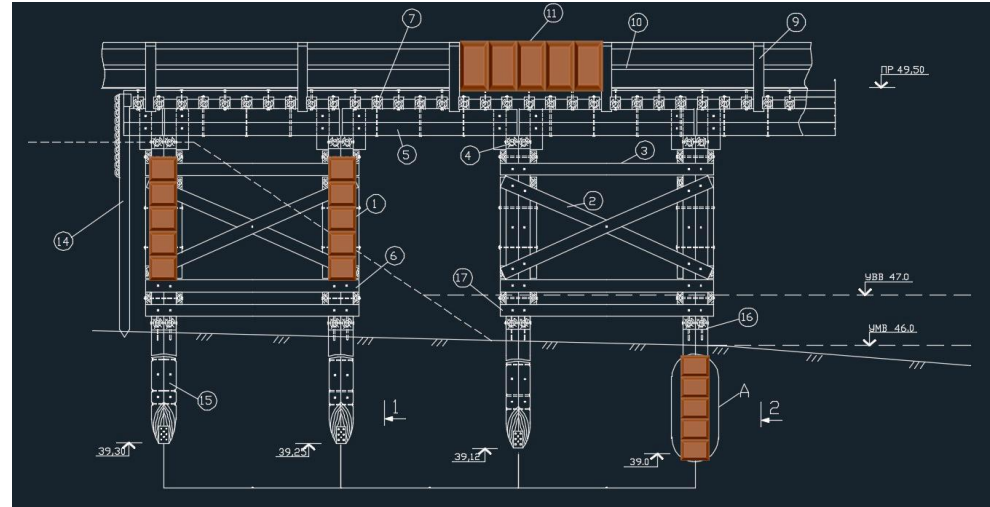
осторожно, люди!
держите руки при себе,
чтобы никого не травмировать

у великана трясутся руки,
поэтому есть шанс промахнуться и растерять семена

посевы, в которые нужно посадить семя и полить водой

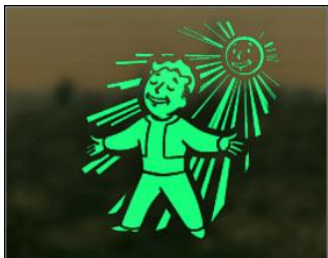
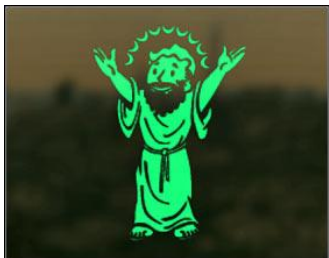


Отличительной особенностью механики является постоянное обращение великана к своему прошлому. У него амнезия, поэтому он по кусочкам собирает воспоминания о родном мире: каждый раз выполняя какое-либо задание, поручение, у игрока появляется возможность “сделать по-старому”. Например, вас попросили построить мост и на экране появляется чертеж, где изображена конструкция из дерева. Но в каких-то участках сооружение состоит не из привычных брёвен, а, например, из плитки шоколада. Игрок должен решить: сделать всё “как надо” или рискнуть и либо завоевать особую симпатию со стороны людей, либо оказаться в дураках (ну кто додумается строить мост из шоколада?). В процессе игры можно собрать картину мира великана, где, по всей видимости, строят мосты из сладостей.



Авторитет

Самым важным навыком великана является коммуникация. Если его общение с людьми будет напряжённым, то народ будет презрительно относиться к такому гостю и избегать любого контакта с ним. Нужно учитывать, что совершённые великаном действия будут влиять на отношение «братьев его меньших». Авторитет игрового персонажа изображён на шкале с разделением по середине: уходишь влево – отрицательно, уходишь вправо – положительно. Положение в обществе могут показать «звания», которыми нарекают великана СМИ: «Враг народа», «Кумир», «Великий и большой» и так далее.



“Fallout” by Bethesda Softworks

Не такой как все

По моему мнению, неоднозначность данной идеи заключается в том, что большая часть людей относится к неизвестному с презрением и опаской. И чтобы добиться признания, стоять на месте и бездействовать не получится, потому что от каждого человека общество требует постоянного участия в повседневной жизни. И это становится ещё сложнее, когда ты отличаешься от окружающих. Трудно завоевать доверие, когда ты больше других в несколько раз и одним махом можешь бесплатно снести парочку этажей высотки.



“Purl” by Pixar

<https://youtu.be/B6uuIHpFkuo>

Персонаж



Главного героя можно сделать на свой вкус. Игрок выбирает не только внешность, но и начальные навыки, которые он прокачивает в процессе игры. Это может быть как гламурная и экстравагантная великанша, главным навыком которой будет общение, так и нелюдимый исполин, который специализируется на технологиях.

основная
информация

внешность

одежда

характер

жизненный
путь



На основе выбранных вами черт характера и внешности...

Вы - социальный работник!

У вас отлично получается выходить на контакт с людьми, всегда можете отличить ложь от правды, в общем, видите человека насквозь.

- + вы хорошо разбираетесь в людях
- + любая коммуникация для вас не помеха
- у вас плохо с точными науками



Окружение

Город, в который попадает великан, имеет свою схему прохождения: игрок начинает свой путь с самых низов мегаполиса (прилегающих деревень, областей, плохо развитой инфраструктуры) и продолжает его вплоть до встречи с сердцем города, где процветают технологии и бурлит жизнь.



Система города как в Киеве из “Трёх богатырей”: иерархия сверху вниз.



Стилистика реализма. Современный мир.

Музыка

Вас повысили в звании! - <https://youtu.be/qdB1SzfpngQ>

В процессе работы. - <https://youtu.be/3FB-eEx3WXk>

Человечество разочаровалось в вас. - <https://youtu.be/tY5wptShoiU>