



Музыкальные супергерои

Горбунова Дарья

Группа Б18Д321

СИНОПСИС

В одном из не самых больших городов мира жил ГГ – Стив. Он все время проводил дома, в одиночестве слушая музыку.

Однажды герой встретил мальчика, который отчаялся в жизни и был готов на все. Стив предложил ему свой наушник и успокоил мальчика. Так у одинокого Стива появился новый друг – Йен. Он оказался веселым и жизнерадостным. Ребята стали проводить больше времени вместе, хоть и были совершенно не похожи друг на друга. Один – одинокий, грустный, другой – вечно веселый, не перестающий болтать.

Вспомнив тот случай с наушниками и возомнив себя супергероями, мальчики захотели помочь и другим людям. И вот слухи о музыкальных терапевтах, разгуливающих по улицам, разносятся по всему городу. У них появляются как соратники, так и завистники.

персонажи

По сути дела герои не обладают никакими суперспособностями, но они могут хорошо анализировать людей, распознавать их характер и, таким образом, им помогать.

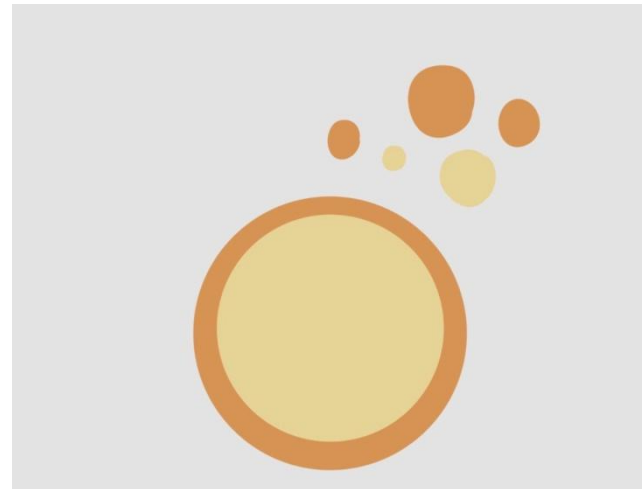
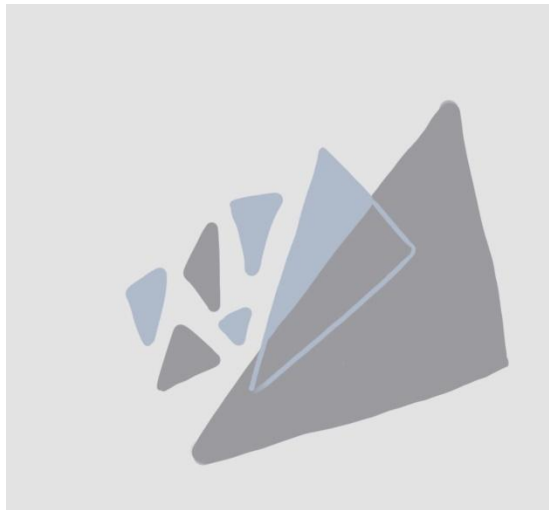
Играть можно за обоих героев. В плеере у Йена больше веселой музыки (яркие цвета), а у Стива – меланхоличной (приглушенные цвета).



персонажи

Герои «забирают негатив» у людей, которым они помогают. Негатив – кружки у Йена и треугольники у Стива. Их не должно быть более 10 штук. От него нужно избавляться (посещать музыкальные кафе или слушать любимую музыку в плеере).

Не нужно забывать и про то, что плеер разряжается. Его можно подзарядить в кафе, где есть розетки.



механика игры

Что делать:

- находить несчастных людей
- разговаривать с людьми
- подбирать им соответствующую музыку
- избегать неприятелей
- следить за показателями негатива

Цель игры – сделать каждого жителя города счастливым. Посмотреть, сколько еще несчастных людей осталось, можно в телефоне Стива.

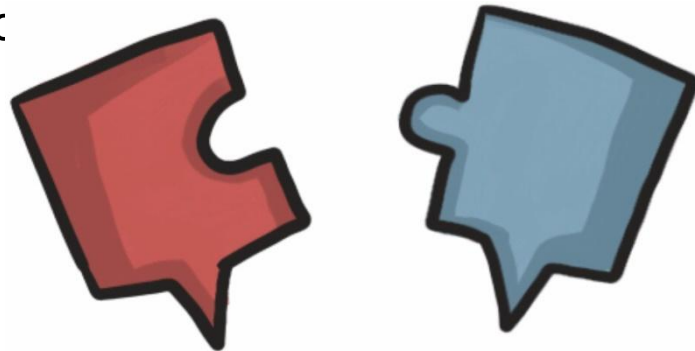
механика игры

Для того, чтобы помочь людям, нужно с ними разговаривать и пытаться по их внешности и разговору понять, какую музыку они любят.

Диалог происходит в своенравной форме. Герои не используют обычные слова, они «собирают» паззлы, для того, чтобы разговаривать друг с другом.

Каждому человеку соответствует свой цвет, его то и нужно вычислить в ходе диалога. Цвет определяет также характер людей и музыку, которая подходит отдельному человеку.

Если игрок очень долго не может выбрать подходящий цвет или у него в инвентаре остались несоответствующие паззлы, то диалог заканчивается, и помочь человеку с



Музыка

Каждому жанру музыки соответствует свой цвет.

Классификация цвета и жанров музыки:

красный – фолк
оранжевый – кантри
желтый – поп
зеленый – джаз
голубой – блюз
синий – классика
фиолетовый – рэп
черный – рок
белый – инди



персонажи

В городе есть счастливые и несчастные жители, те, кому требуется помощь.

Счастливые жители уже имеют «свой цвет» и свою любимую музыку, остальные – нет. Им то и нужно помочь.



Музыка

Чтобы помочь человеку, в диалоге с ним необходимо разобраться, какой цвет ему подходит больше всего. Понять это можно по эмоциям собеседника. Важно не забывать и об оттенках цветов, они тоже имеют значение.

В итоге, если игрок правильно определит подходящий цвет, он начнет светиться в общем диалоге, и уже после этого можно будет подобрать музыку.

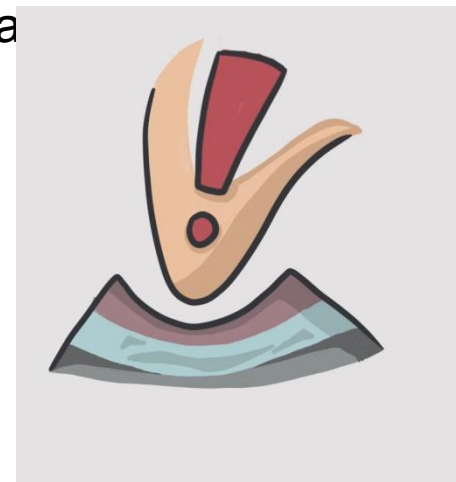


СЛОЖНОСТИ

Недоброжелатели не хотят, чтобы герои помогали людям, они всячески стараются им помешать.

Недоброжелатели отличаются от остальных людей, за ними нужно внимательно следить и избегать их. Кроме того они издают неприятную музыку – это какофония из различных звуков.

Если игрок все-же столкнулся с недоброжелателем, ему нужно от него убежать. Но сделать это не так то просто, ведь за ним начинается преследование из десятка неприятных звуков. Нужно не коснуться их. В противном случае, у игрока пропадает один цвет из инвента



ЛОКАЦИЯ

Действие происходит в обычном городе. Тут много людей, все спешат по своим делам, никому нет дела до остальных. Ориентиром в пространстве служит обычный телефон. Там можно посмотреть свое местоположение и расположение зданий и улиц. Как и плеер, он тоже разряжает



ЛОКАЦИЯ

По городу разбросаны музыкальные кафе. В таких заведениях можно послушать музыку и сбросить с себя весь негатив, а кроме того, подзарядить свой плеер.



Музыкальное сопровождение

- композиции различных музыкальных жанров (фолк, кантри, поп, джаз, блюз, классика, рэп, рок, инди)
- в самом начале музыка, настраивающая на хороший конец <https://youtu.be/4oi4x-TMMpE>
- главного героя сопровождает спокойная музыка https://youtu.be/zCsr1qM_LRo
- недоброжелатели <https://youtu.be/ONUSm9iEpMo>
- несчастные люди-без музыки
- музыка в конце игры <https://youtu.be/5rkNBH5fbMk>