

Страна Дождя

Коротаева Дарья

Б18Д318

Синопис

Действие игры разворачивается в стране Дождя. Правительство этого государства десятилетиями создает непрекращающийся дождь, чтобы люди не тратили время на пустые радости жизни, а были полноценными винтиками государства. Грусть настолько проникла в сердца людей, что они даже не пытаются что-то с этим сделать.

Главный герой – солнечный человечек, который родился от случайно прилетевшей частички солнца. Этот человечек – воплощение доброты и жизнелюбия, поэтому он не может стоять в стороне и смотреть, как люди живут в бесконечной печали. Кроме того, он не может свободно жить в этом государстве, потому что сильно непохож на всех остальных. Все, что отличается от людей и вещей, которые все привыкли видеть каждый день, не может существовать в этом государстве и подлежит уничтожению, чтобы не вызывать ненужных эмоций у граждан. Но и сбежать он не может, поскольку его родителей не выпустят из страны.

Главный герой должен спасти все города от грусти, сделав так, чтобы Машины перестали вырабатывать дождь. Солнечный человечек перемещается по разным городам (уровням) и в каждом использует новый способ борьбы с дождем: поскольку он очень мал и не может просто сломать машину, приходится искать подручные средства. Например, в одном городе герой засоряет трубы, по которым вода течет к Дождевой Машине. Во втором – сыпет опилки в чан с водой для Дождевой Машины. В третьем – переключает регулятор температуры на Ветровой Машине, которая выносит тучи из Фабрики Дождя, чтобы заморозить облака, или же ищет пульт управления, чтобы увеличить скорость воздушных потоков и разогнать все облака.

Когда главный герой побеждает Машину, люди резко останавливаются, смотрят на небо, теряются на несколько мгновений, а затем у них постепенно появляются неуверенные улыбки на лицах и они уже никуда не спешат. В конце каждого уровня главный герой получает успокоение от того, что новый город спасен от грусти, а в конце игры – свободу, любовь каждого человека в стране и гордость родителей.

Жанр и механика

Игра «Страна Дождя» – квест для одного человека с элементами стелса.

На каждом уровне игрок должен пробираться незамеченным до Фабрики Дождя, собирая различные предметы, которые могут понадобиться для «борьбы» с Машиной, а затем пробирается уже к Дождевой и Ветровой Машинам и ищет способ сломать их (или остановить их работу). Например, чтобы достать до рычага переключения температуры на Ветровой Машине, герою нужно найти кочергу, толстый провод (шланг) или какую-то подставку. Т.е. способ этой «борьбы» зависит от того, какие предметы герой сможет найти на уровне.

Свободно перемещаться по локациям герою мешают люди, которые могут вызвать полицию из-за чего-то такого же необычного, как он. На Фабрике Дождя ему тоже следует соблюдать осторожность. В канализациях же и трубах, ведущих к Фабрике, где его не могут заметить люди, опасность представляют гигантские для этого человечка крысы.

В конце каждого уровня дождь перестает лить (при удачном завершении; при неудачном же – его забирает полиция и, скорее всего, уничтожает), люди начинают выходить из печального транса, а главный герой получает радость окружающих (можно сказать, очищает совесть), а в конце игры – свободу (может спокойно жить среди людей).

Главный герой

Солнечный человечек маленький (примерно в четверть обычного человеческого роста), желтый и излучает золотое сияние. Он очень жизне- и человеколюбив, силен духом.



NPC: жители города

Люди носят только серую одежду и ходят под черными зонтами. Смотрят только вперед и шагают в ногу друг с другом. Не чувствуют ничего, кроме отрешенности, легкой печали и долга перед государством.



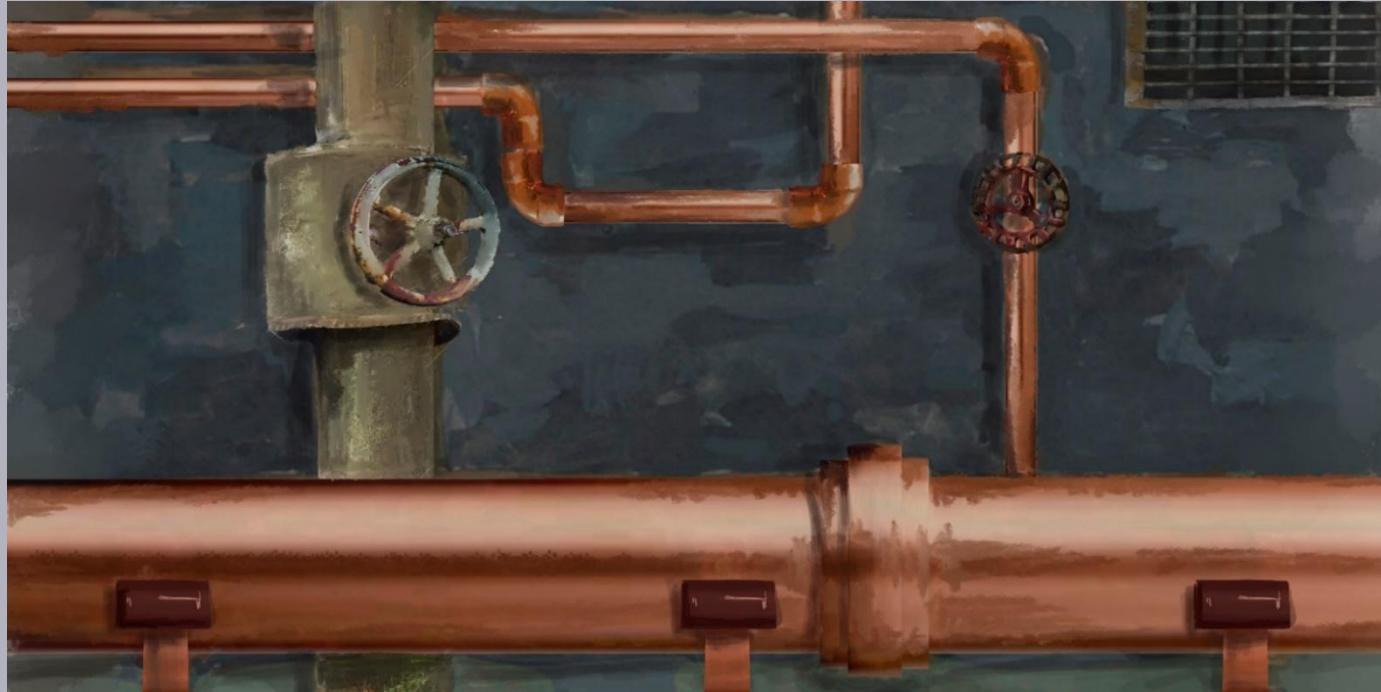
НРС: работники Фабрики



Локация: канализация

Город мрачный и серый, весь в лужах и одинаковых панельных домах. Здесь никто не смеется и не улыбается. Все ходят только на работу из дома и обратно.

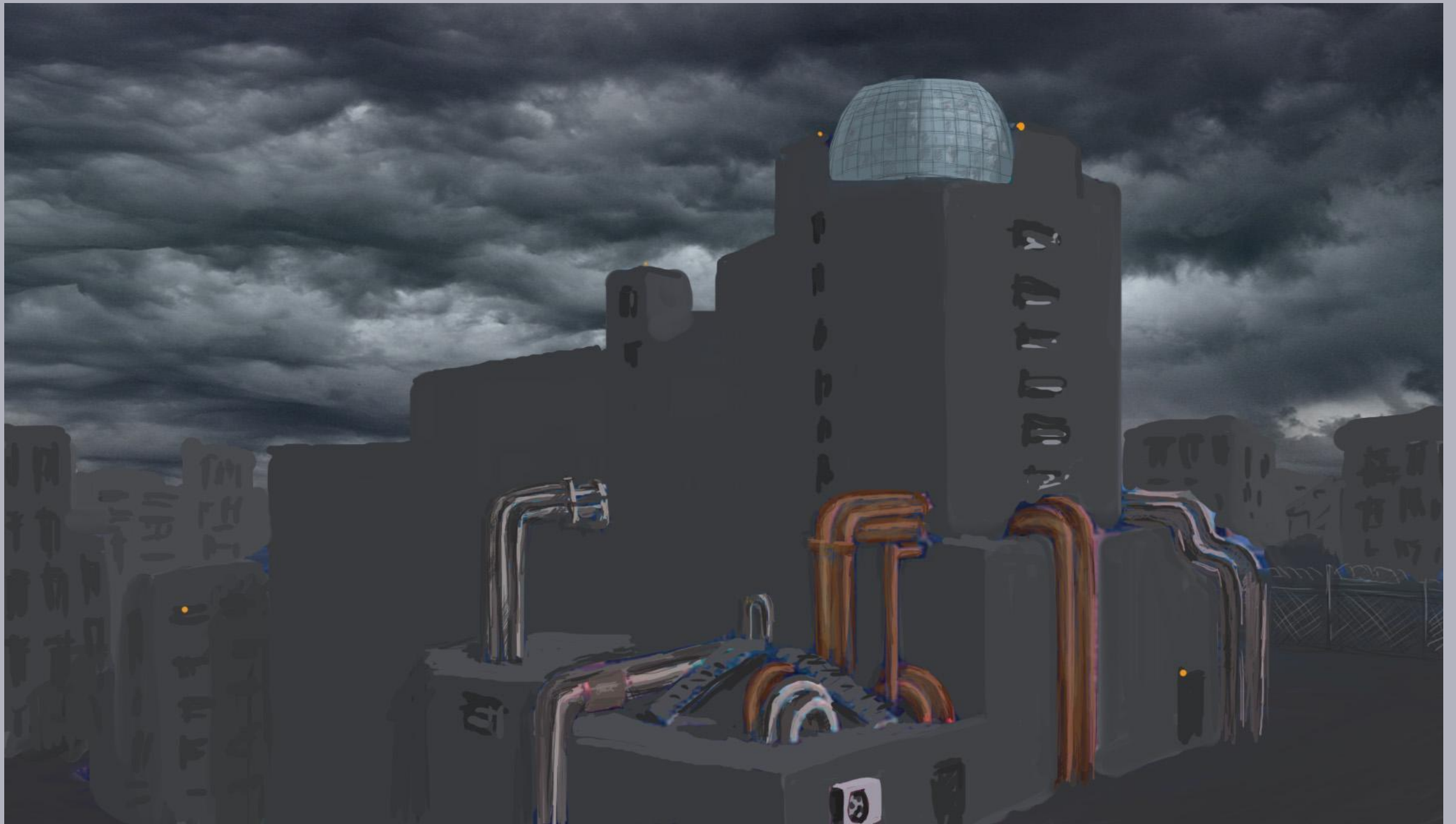
В канализации – темные обшарпанные стены и медного цвета, местами ржавые, трубы.

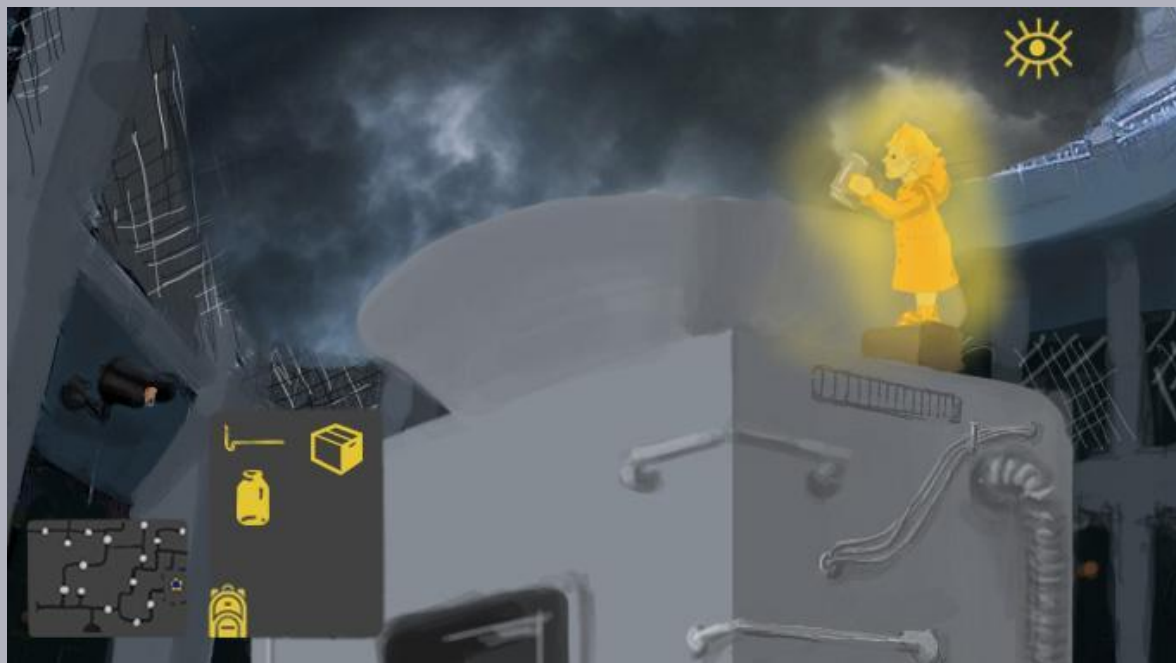


Локация: Фабрика Дождя

Фабрика Дождя очень большая, внутри множество устройств и работников в халатах и спецодежде серого цвета. В центре здания – огромная Ветровая Машина, над которой такого же размера люк в крыше, а рядом – Дождевая машина еще большего размера с кучей труб, исходящих от нее.







Референсы: музыка

В основных частях уровней музыка должна быть немного меланхоличной, с футуристическим оттенком (для Фабрики) или немного нагнетающей (при близости врагов). При победе на уровне музыка должна ассоциироваться с восходом Солнца, расцветом. Для сцен с жителями государства нужен звук хронометра или музыка с очень четким повторяющимся ритмом, чтобы продемонстрировать, что люди стали похожими на роботов.

Музыка для перемещений по фабрикам

Lehtisalofamily - Päästä ku kontista
Lehtisalofamily - Äijä



Для удачного завершения уровней (появления солнышка) и «счастливых» кат-сцен

Hanazawa Kana - Blue Water
il:lo - Jade



Для «печальных» кат-сцен

Lai delle Nubi - Melancholia



Для сцен, где ходят люди



Для кат-сцены, где герой едет в другой город

Estuary Blacks - Hank Carmarvin



Для мест, где герою нужно бежать (в канализации, например) или очень быстро убежать

(когда появляются крысы или люди)

POLYGRAPH - Frozen

