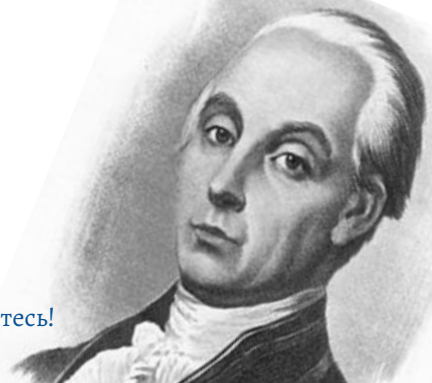


Путешествие из Петербурга в Москву

или «Великие похождения Удачника»

Никольская Мария, Б18Д319

Спасайтесь!



Синопис

Знаете о том, кто такие неудачники?

Так вот, существуют также и **удачники**.

Например, наш герой — обыкновенный парень Николай. Но в один прекрасный момент он проснулся Удачником. Человеком, которого проклинали удачей. В Санкт-Петербурге он был такой единственный и сильно выделялся среди брюзжащих жителей этого чудесного города. Николая не радовали бесконечные выигрыши в лотереи, или внезапное богатство от первого встречного. Ему хотелось чего-то иного...

И вдруг он понял! Ну, или ему опять повезло. Что если найти источник удачи? И Николай отправился искать других Удачников, но с одним условием для себя: он совершит это путешествие автостопом. И теперь герою нужно выбраться из Петербурга, добраться до села Выдропужска, пересечь Клин и дожить до Москвы, где по слухам объявился еще один Удачник. В ходе путешествия Николай встречает несчастных людей, суровых петербуржцев, брошенных питомцев и выбирает тех, кому помочь.

Каким его встретит Москва?

Описание игры

Игра на одного игрока, любителя интерактивных квестов.

Игрок управляет Николаем и взаимодействует с другими персонажами, которых встречает на пути в Москву. В каждой локации игрок встречает разных персонажей, от грустных гопников до брошенных питомцев и выбирает тех, кому он хочет помочь силой удачи.

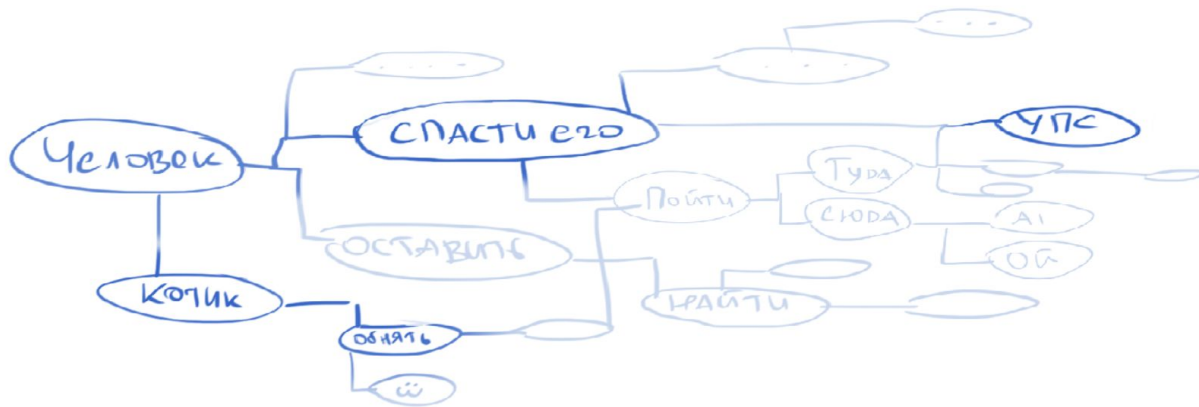
У игрока выбор между тем, кому принести удачу, а кого оставить с неудачей.

В зависимости от принятого игроком решения, меняется дальнейшая сюжетная линия. Можно помогать совершенно различным людям и смотреть, как изменяется основная история и чем все закончится.

Описание игрового процесса

После наших действия в локации, мы наблюдаем результат почти сразу же, или уже на следующих этапах. **Например, помогли продавцу в ларьке продать газеты, а на следующей улице он помог своему соседу.** Но не всегда очевидно, хороший или плохой будет результат. **Например, помогли помириться друзьям, но позже выяснилось, что это были грабители.** В таком случае, игроку нужно внимательнее наблюдать за событиями на уровне, чтобы разобраться в ситуации.

После полного прохождения эпизода (серии уровней) у нас есть возможность посмотреть хронологию наших действий и переиграть некоторые события внутри него, если хочется изменить историю, но в памяти останутся пройденные ранее события.



Примеры событий

1. Богатый человек предложил Николаю подвезти его. Рядом был человек, который опоздал на поезд...
2. Удачнику приходит очередное письмо с выигрышем в лотерею, а на соседнем объявлении содержится акция о благотворительном сборе в пользу бездомных или пожертвовании церкви.
3. Гопник хотел ограбить школьницу, но поскользнулся из-за Николая рядом, и сломал ногу.
4. Николай раздал все свои деньги и хочет пообедать. Вдруг ему предлагают бесплатный обед, но рядом сидит голодный бомж.
5. Дети снимают с дерева котенка, который гнался за птенцом. Птенец выпал из гнезда.
6. Двое людей спешат купить последний билет на автобус. К кому удачник подойдет, тому и повезет.
7. Герой помог бабушке, она сказала ему : “Я уже встречала 30 лет назад такого милого человека как ты. У него тоже все прекрасно получалось, звали его ...”

Общий вид игры



Пора в путь



Атмосфера

Постсоветское пространство.

Лето и комары.

Гроза и туман.

Звук локации



Главный герой

Хотя у героя и есть имя, игроку все равно мало известно о нем. Мы узнаем всё это из событий, которые происходят с ним.

Музыкальная тема



Персонажи

Прохожие, случайные встречные или попавшие в беду.



Локация - Петербург

В туманном Петербурге герой начинает свое путешествие и помогает тем, кого считает достойным.

Звук локации



Локации - Небольшие города

В селах жизнь кардинально отличается от Петербургской.

Но люди здесь не унывают, несмотря ни на что.

Звук локации



7# KARIMA 7#
2019

Развитие сюжета

Нейтральные концовки:

Если Николай пойдет по самому гуманному пути и будет помогать всем персонажам в добрых делах, то когда он доберется до Москвы, второй Удачник поможет ему. Вместе они отправятся восстанавливать справедливость и бороться со злом.

Если Николай будет оставаться незамеченным героем и не сильно влиять на жизнь других людей, то не сможет добраться до Москвы из-за автомобильных пробок. Но ничто не мешает игроку продолжить странствия в селах между городами России.

Бонусные концовки:

Если Николай по пути удачно найдет других Удачников в разных городах и селах, то подружится с ними. А в Москве ему придет сообщение об их подвигах, и герой решит стать проповедником всех Удачников.

Если Николай будет спасать много животных и оберегать природу с помощью везения, то в конце ожидается бонусный эпизод в виде встречи с новым спутником, котом Барсиком. Кот будет сопровождать героя и даже приведет к хорошей концовке.

Развитие сюжета

Плохая концовка:

Если Николай пойдет самой легкой дорогой и будет использовать удачу только для себя, то он свергнет Удачника из Москвы, а затем и всех других «Победителей по жизни», чтобы стать единственным и захватить мир.

Хорошие концовки:

Если же Николай будет приносить удачу и хорошим и плохим персонажам, которые попали в беду, то в конце пути герой встретится с Удачником и ему предадут выбор.

В одном случае – Удачник заберет его дар и Николай вернется к нормальной жизни.

Во втором случае – Николай останется со своим даром и отправится покорять всю Россию вместе со своим новым другом.

Музыка

Sultans Of Swing - Dire Straits - [тема Удачника](#)



Macabre - Mother Russia Bleeds - [Санкт-Петербург](#)



Lost - Yutaka Hirasaka - [Спокойная атмосфера поселков](#)



Old Friends - Darren Korb - [Напряженная атмосфера](#)



**Good Luck,
Bro!**

