

# Маленькая смерть

Приключенческая видеоигра с элементами  
интерактивного кино в жанре квест

Коченихина А.С.  
БД18Д321

# Синопсис сюжета

Никто не помнил, откуда появилась эта маленькая девочка. Она как будто была в этом городе всегда. То ее видели на углу улицы, то наблюдали, как она бродит по пустырю. Никто не знал, была ли она сиротой или у неё просто очень занятые родители. Но факт остаётся фактом, она всегда была одна.

С легкой мечтательной улыбкой она ходила по улицам, заглядывала в витрины магазинов и любила встречаться глазами с прохожими. Каждый, кто встречался с ней взглядом, видел там снисхождение и какую-то странную жалость.

Однажды в городе начали происходить странные случаи. Какие случаи? И всегда в толпе зевак можно было увидеть эту самую девочку, но она всегда смотрела без интереса, как смотрят на муравьев, которые спешат в свой муравейник.

Случай за случаем девочка оказывалась все ближе и ближе к месту преступления, пока в один прекрасный момент не оказалась в его эпицентре.

Молодой полицейский вызвался охранять маленькую свидетельницу, пока она не заговорит. Пытаясь распутать дело он все ближе и ближе, подбирался к разгадке, пока не понял, кто стоял за всем, стоит. Но он не заметил, как привязался к своей молчаливой подопечной. И теперь он стоит перед выбором: эмоции или долг.

# Как играть?

Так как данная игра это интерактивное кино в жанре квест, то задача игрока — расследование преступлений, также в игре большой акцент на кинематографичность для большего погружения и эмоциональной привязки игрока.



# Настроение и сеттинг

Настроение в игре — урбанистический нуар.

Сеттинг:

Маленький город, отдаленный от мегаполисов.

Игры, близкие по духу:

- Lucius
- Bear With Me



# Фишки игры

Главной особенностью является то что наш персонаж, а именно маленькая девочка, является участником происходящего расследования, не только как очевидец произошедшего преступления, но и как непосредственно его виновник, о чем никому кроме игрока не известно.

Игрок волен выбирать, подсказывать ли детективу, помогать ли со сбором улик или всячески его запутывать.

В основе лежит именно безнаказанность, так как являясь смертью вы вольны играть со смертными как вам хочется, направляя их по верному или ложному пути.

# Фишки игры

Так как героиня внешне является маленьким ребенком лет 5–6, детектив, расследующий дело берет ее под опеку, пока дело не раскроется, на протяжении игры в случае если игрок содействует детективу и в случайной детской манере подсказывает ему решения загадок, уровень эмпатии и привязанности детектива к нас растет.

В финале в зависимости от уровня эмпатии и степени отцовских чувств по отношению к девочке меняется концовка.

# КОНЦОВКИ

В зависимости от стиля игры, игрока может ожидать две разные концовки.

## Хорошая

Где детектив понимает, что преступником все это время был ребенок который был рядом с ним. Смерть проиграла. Рациональность и долг победили эмоции, которые может вызывать маленький ребенок.

## Плохая

Детектив проникается к девочке и даже понимая, что она и есть убийца не может навредить и продолжает ее покрывать. Смерть побеждает. Эмоции взяли верх над чувством долга.

# Референсы персонажей

Девочка-смерть



Персонажи игр: Bioshock 2, Bear with Me

# Референсы персонажей

Детектив Вариант 1 (старше)



Персонажи:  
слева, центр Джоел The Last of Us  
справа Хэнк Detroit Become Human

# Референсы персонажей

Детектив Вариант 2 (моложе)



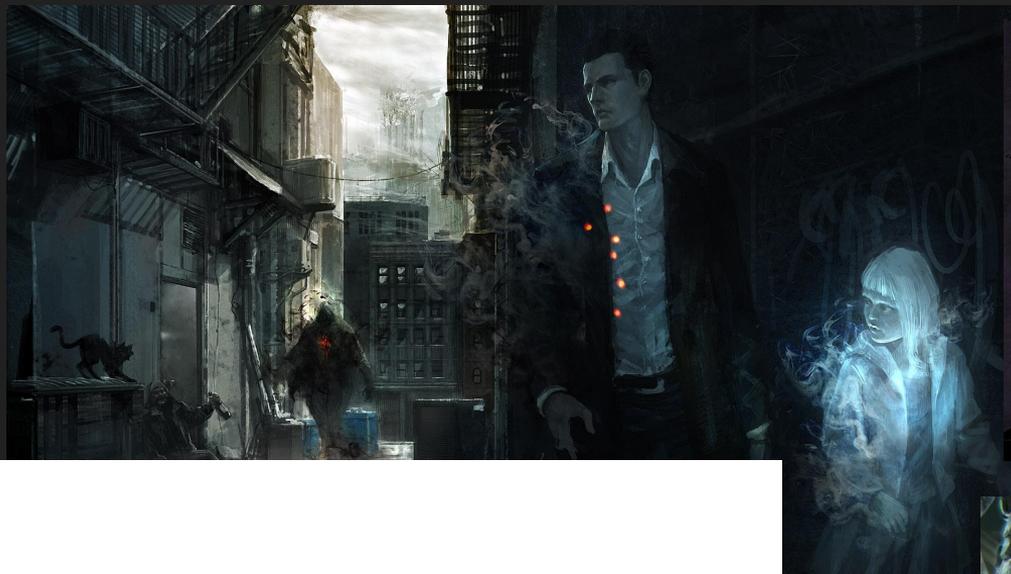
Кадр из фильма  
“Заложницы”



Кадр из сериала “Банши”



# Референсы окружения



# Музыкальное сопровождение

Музыка должна в полной мере отражать настроение и происходящее на экране.

Несколько основных композиций:

- <https://youtu.be/bV-sThqNCZA>
- <https://youtu.be/s8TvePJHJJA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=2Clapwbfj9A>