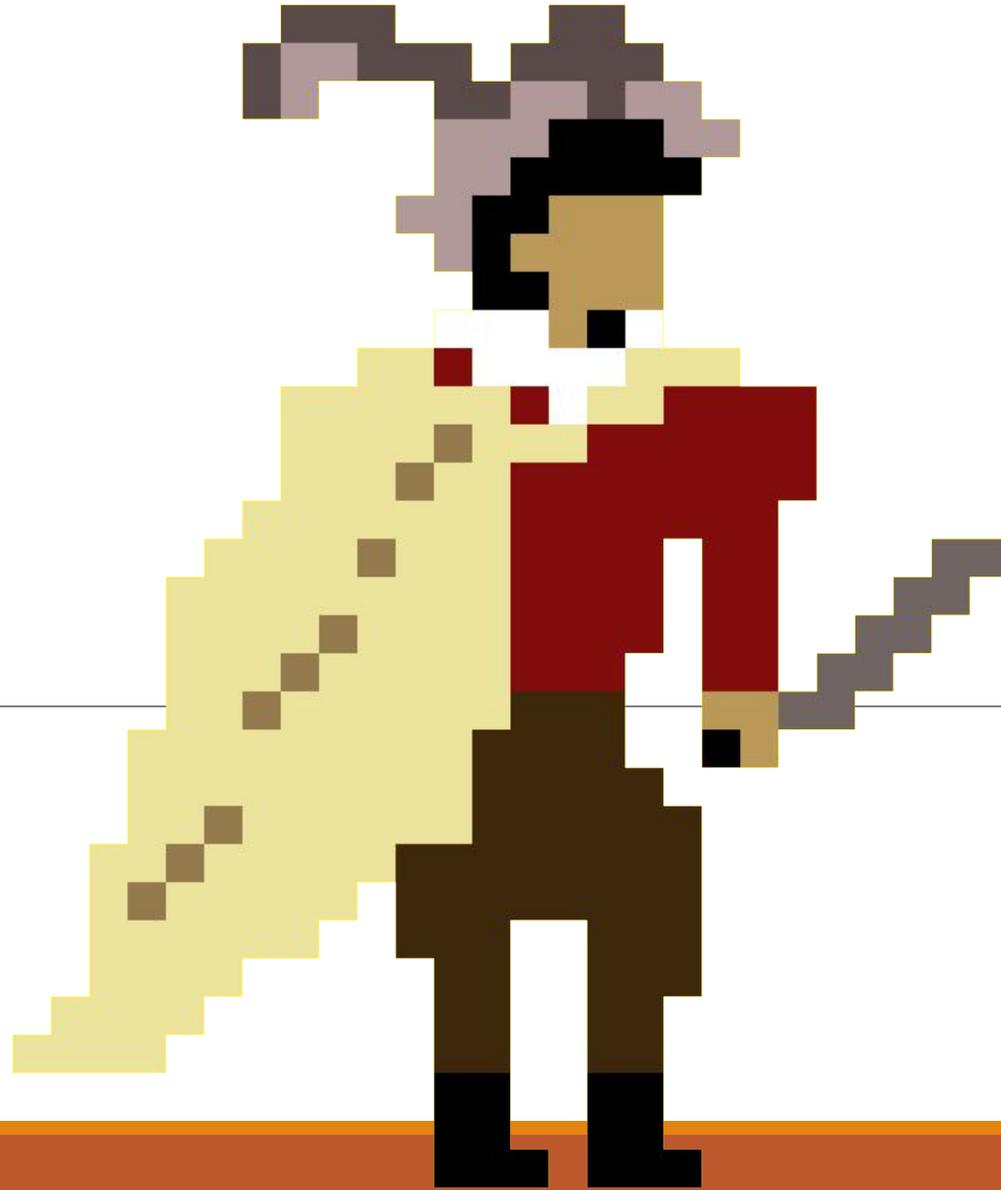


Don Juan



Основная концепция:

Попробуйте себя в роли Дона Жуана, известного дуэлянта и похитителя женских сердец. От ваших решений зависит, каким он будет – безбожником и повесой, либо философом и страдальцем.

В зависимости от выбора игрока Дон Жуан будет обретать черты своего воплощения в том или ином произведении

О жанре игры:

Платформер(сбор предметов, получение за них ачивок, путешествия по уровням, противники)

Текстовый квест/графическая новелла (сцены с диалогами, выбор той или иной фразы будет иметь последствия в дальнейшем сюжете игры)

Сюжет

Игра согласно сюжету поделена на две части. Первая посвящена жизни Дон Жуана, обольщению, дуэлям и скоропостижной кончине.

Вторая часть посвящена пребыванию Дон Жуана в аду.

Основные произведения

1 часть

Тирсо де Молина «Дон Хуан-соблазнитель»

«Дон Жуан, или Наказанный развратник» Антонио де Саморы

Мольер «Дон Жуан, или каменный пир»

Байрон «Дон Жуан»

Пушкин «Каменный гость»

Гофман «Дон Жуан»

А.Толстой «Дон Жуан»

2 часть, дандж

Бодлер «Дон Жуан в аду»

Гумилев «Дон Жуан в Египте»

Особенностью этой игры является то,

Что она не имитирует «свободу выбора» игрока, решения и способности играющего будут определять ход событий.

Пример: сцена в склепе Командора, главному герою нужно одолеть его приспешников. Если игрок не справляется с ними, то он получает награду – «Дон Жуан: прототип. Вас убили друзья командора Гонзало и распространили слух, что Вы низвергнуты в ад статуей. Эта легенда породила один из самых популярных литературных сюжетов». После этого игру можно начать сначала.

Во время игрового процесса игроку будут доступны ачивки, отсылающие к определенному литературному произведению

Пример: за игру герой будет разрушать попадающиеся на пути святые реликвии(кресты, статуи святых), допустим, 15 объектов, то он получит ачивку «Дон Жуан: безбожник» (Жан-Батист Дюмениль «Каменный гость, или Испепеленный атеист») с цитатой из произведения. Если игрок будет игнорировать реликвии, то избежит данного статуса

В зависимости от принятых решений в диалогах и поведению игрока вообще будет меняться и внешний вид Дона Жуана

Если в диалогах игрок чаще прибегает к романтическому образу Дона Жуана, то фигурка персонажа изменится а игрок получит ачивку «Дон Жуан: романтик»

Пример диалога



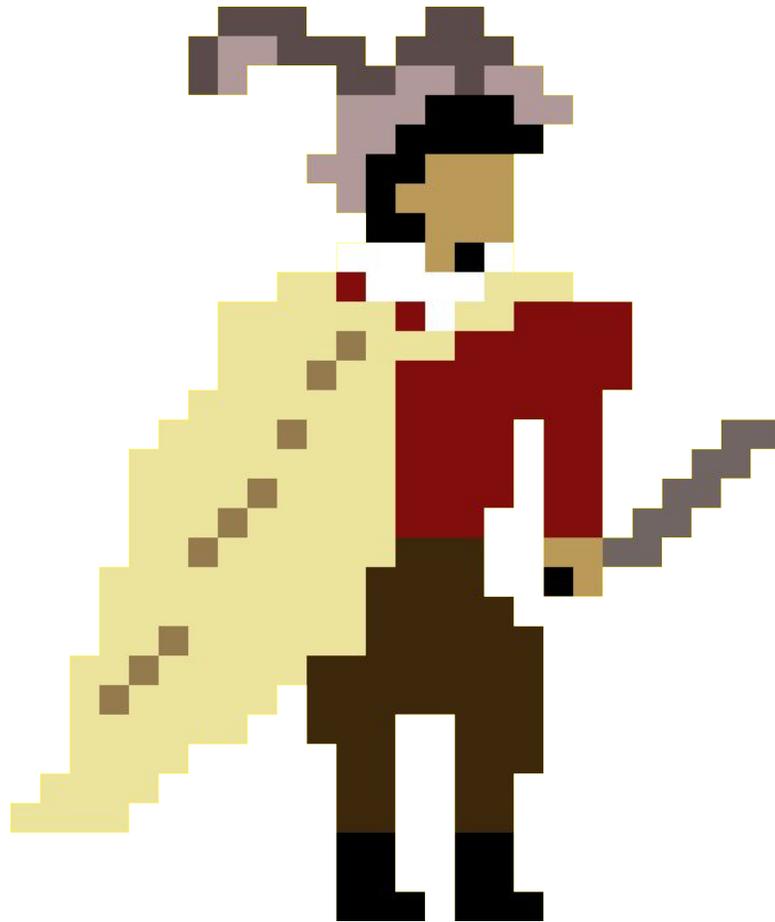
Don Juan

Дона Анна, дон Оттавио, донна Эвира и Мазето нашли Вас и жаждут мести. Ваши действия:

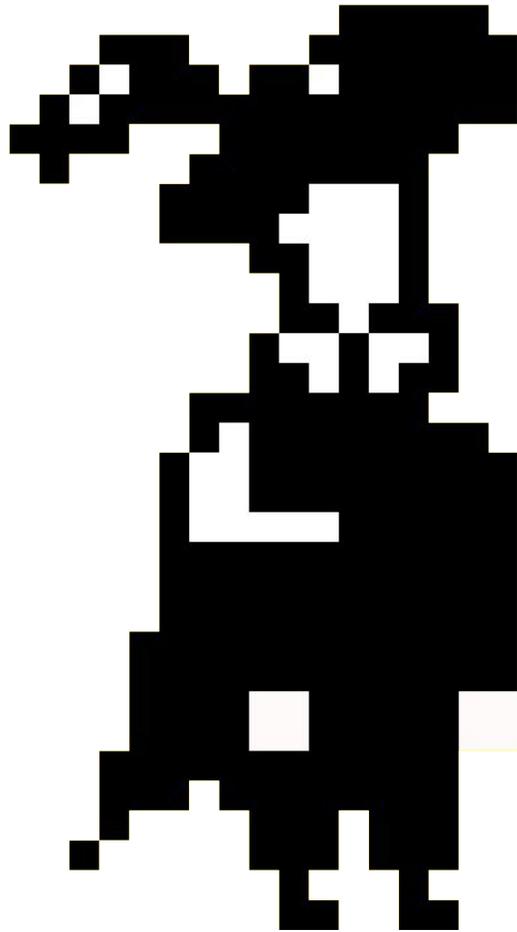
- Скрыться со шпагой, напевая либретто "Fin ch' an dal vino"(начать бой)
- Нимало не таясь, раскрыть свою мятущуюся душу, свое презрение к окружающим людишкам, созданным лишь для того, чтобы Вы, себе на потеху, погубно вторгались в их тусклое бытие

Примеры спрайтов

Классический образ Дон Жуана (с него начнется игровой процесс)



Романтический образ Дон Жуана (если игрок выбирает путь Байрона или Гофмана)



Почему эта игра будет крутой:

Дон Жуан- «вечный образ», один общий сюжет имеет множество вариаций

Действия игрока будут иметь последствия, а не симулировать «свободу выбора»

Большое количество литературного материала позволяет сделать множество ответвлений в сюжете, многообразие ачивок не заставит скучать

Дон Жуан – противоречивый герой, его неоднозначная репутация притягательна

Возможные проблемы реализации:

Анализ большого количества контента требует много времени и ресурсов

Механика игры предполагает много вариаций развития сюжета, что так же требует глубокого и тщательного анализа

Возможные сюжетные «тупики»: если игрок будет принимать слишком нестандартные решения, то, возможно, сюжету дальше будет некуда развиваться

Спасибо за внимание

