

Alaska

Годарева Полина Б18Д318

Синопис:

Годы золотой лихорадки на Аляске. Главный герой вдохновился идеей найти золотые жилы и обогатиться, поэтому он, как и многие люди, едет на север. Молодой парень мало знает о суровости полярных зим, не смыслит в охоте, он не силен и не опытен в выживании. Но если у тебя ничего в жизни нет, то почему бы и не рискнуть если не ради денег, то ради приключения? Герой на свои накопления покупает упряжку собак и запас провизии на пару месяцев вперед, получает советы от других золотоискателей. Он проводит некоторое время за тем, что просто собирает информацию, но все известные жилы уже оказываются занятыми. Тогда парень встречает мошенника, который за некоторую плату предлагает рассказать о местоположении “секретной” жилы возле одной индейской деревни. Главный герой ведется и выкупает информацию, а затем отправляется в путь.

Ведущие идеи: Истории из жизни золотоискателей; Книги Джека Лондона. Холодный, бело-серо-синий мир в непроглядной метели. Одиночество странников. Собаčky упряжки как не только транспорт, но и друг, и компания, и шанс на спасение. Редкие ночи, когда небо чистое и видно северное сияние - момент покоя и безопасности, но с тем и вид на бесконечную белую долину, где нет никого, кроме тебя самого.



Главный герой:

В игре: Молодой и амбициозный вылетевший из университета американский студент Айзек. На учёбу этих амбиций не хватает, но для авантюрного приключения - в самый раз.

Во время путешествия (во время езды на санях, в палатке - начинает свои рассказы неожиданно) рассказывает своим собакам истории из жизни: о том, как вылетел, как родители со злости выгнали его из дома, как он звал своего друга поехать на Север вместе с ним.

Личность: В целом оптимист. Достаточно наивен и любопытен, быстро учится. Переоценивал свою стойкость и способности к выживанию, о чем пожалел. Любит собак.

Почти всю игру ходит в тёплой одежде, так что лицо его можно увидеть только в палатке и определенные игровые ивенты.

Набросок главного героя:



Геймплей

Адвенчура с выживанием.

Главный герой едет на собачьей упряжке через суровую снежную бурю, в которой ничего не видно. Ориентируется он почти вслепую, но по столбикам разметок участков можно понять курс. Сойти с маршрута через чур сильно не даст лежащий снег - он станет слишком глубоким и не даст пройти туда, куда идти не надо, собаки просто увязнут и остановятся, придется слезать с саней и вытягивать всю упряжку. У героя ограниченное количество запасов еды, которой ему надо кормить себя и собак. Собаки не только хотят есть, но и устают со временем, приходится делать привалы и ночевать время от времени. Цель героя - дойти до конечного златоносного места прежде чем у него кончатся все припасы. В ходе игры может погибнуть от голода его упряжка, тогда персонаж пойдет пешком, но долго он так не протянет. Вся экспедиция длится условно 15 дней, в несколько из них погода проясняется, всю долину видно. В ясные дни Айзек встречается с различными неприятностями и историями: например, он видит брошенную упряжку, где подбирает немного запасов для себя и решает пойти по следу из вещей, выяснить, что произошло с владельцами саней. Периодически за упряжкой начинает погоню стая волков, от которых надо убежать.

Встречающиеся на пути истории, персонажи и неприятности развлекают странствие, позволяют пополнить запасы, а также влияют на концовку игры. Так Айзек в один день натывается на индейцев и помогает им с охотой: на упряжке объезжает лес и ставит ловушки для зверей. В разные дни - разные события.

Собаки

В игре сделан упор на близость героя с собаками и зависимость его жизни от них. Каждый член упряжки имеет индивидуальную скорость усталости и голода (шкала с этими показателями находится напротив иконок с портретами собак). Некоторые из собак так же имеют способность предупреждать об опасностях. Например, Кай залает, если на пути саней не надёжный лёд.

Упряжку можно перестраивать во время перевала. Так можно поставить на самые выматывающие позиции собак покрепче.

Кроме того, собаки имеют собственные привычки и проблемы, например, если голод Базза будет ниже половины шкалы, то он заставит упряжку остановиться. Сильно уставшие собаки будут перетягивать сани в сторону, а при иссякшей выносливости хоть у одной собаки, упряжка остановится, запутав поводья. Во время путешествия необходимо следить за состоянием собак и делать остановки, чтобы покормить их и дать отдохнуть.

Неосторожная трата ресурсов ведет к тому, что не всем собакам хватит еды, и тогда игроку придется выбирать: каких собак кормить, а какими пожертвовать.

Упряжка, по стечению обстоятельств, состоит из трёх хаски, двух маламутов и одного самоеда.



Набросок элемента игрового интерфейса с собаками

Маршрут

Герой проходит через горы и долины Аляски. Делать он это может как и днём, так и ночью. Путь к цели протагониста указывают столбики с красной тканью, которые днём разглядеть довольно нелегко. Иногда метки пути прекращают попадаться и единственный способ найти дорогу это дождаться ночи. В тёмное время суток погода спокойна, и северное сияние показывает дальнейший путь.

Цель героя находится, по словам обманщика, “за лесом, горами-близнецами и там только преодолеть скалистую долину”, так что игрок знает о близости к цели только примерно.

В любое время можно сделать остановку чтобы покормить собак или привал. Если остановка длится столько, сколько игроку понадобится на кормежку, то привал всегда длится 7 часов игрового времени, за которое собаки полностью восстанавливают свои силы, а ГГ спит.

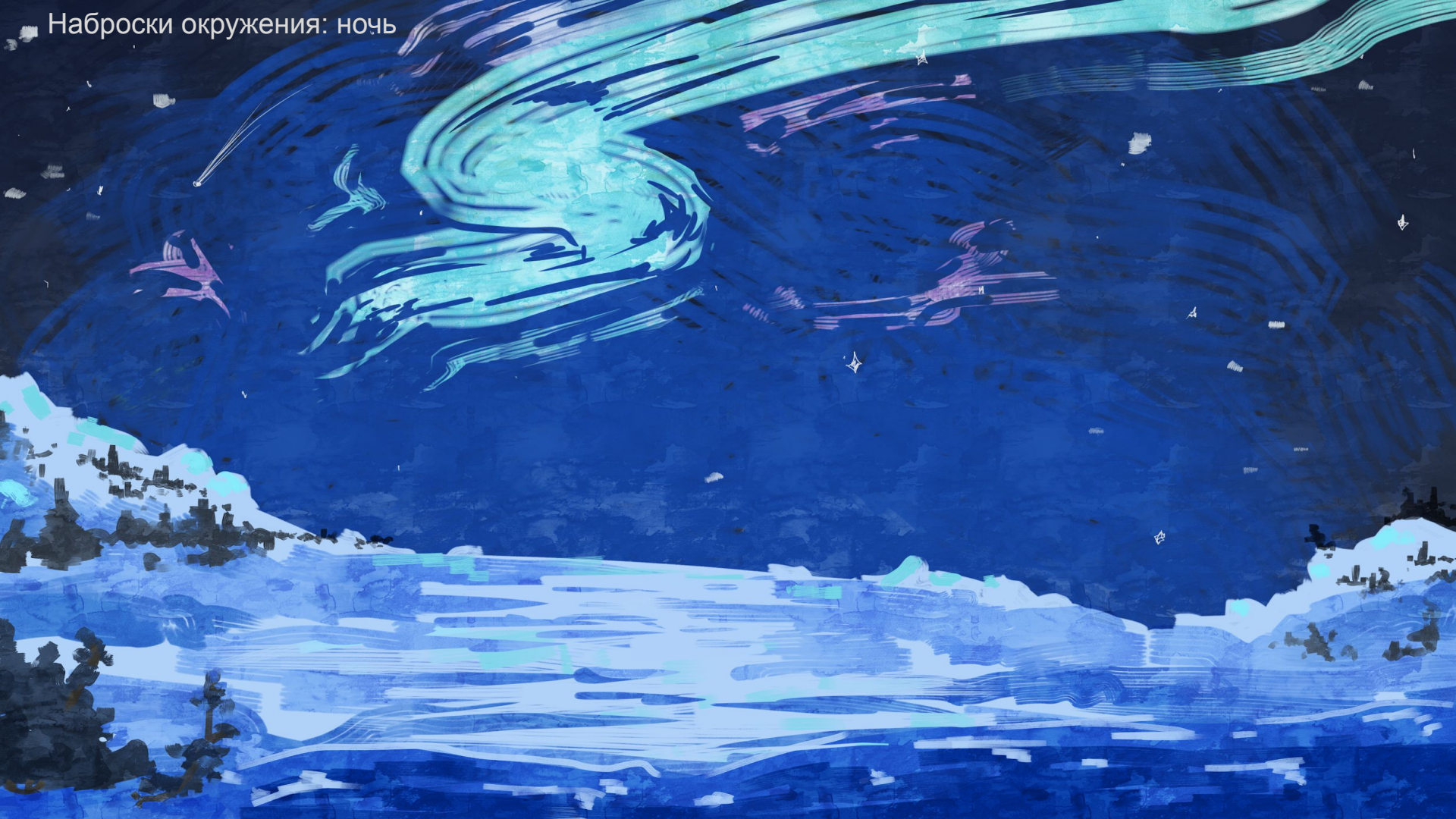
У героя ограниченное количество еды, которой хватит на довольно недолго. Поэтому затягивая экспедицию, можно попросту не рассчитать и умереть с голоду.

Идти к цели только ночью не выйдет: ночь здесь длится меньше, чем день, и времени на то чтобы добраться до цели до иссякания припасов попросту не хватит. Кроме того, существуют ситуации, при которых пройти место можно только днём, например, засада хищников. Метель их прогонит, а вот ночью скорее это они сожрут героя.



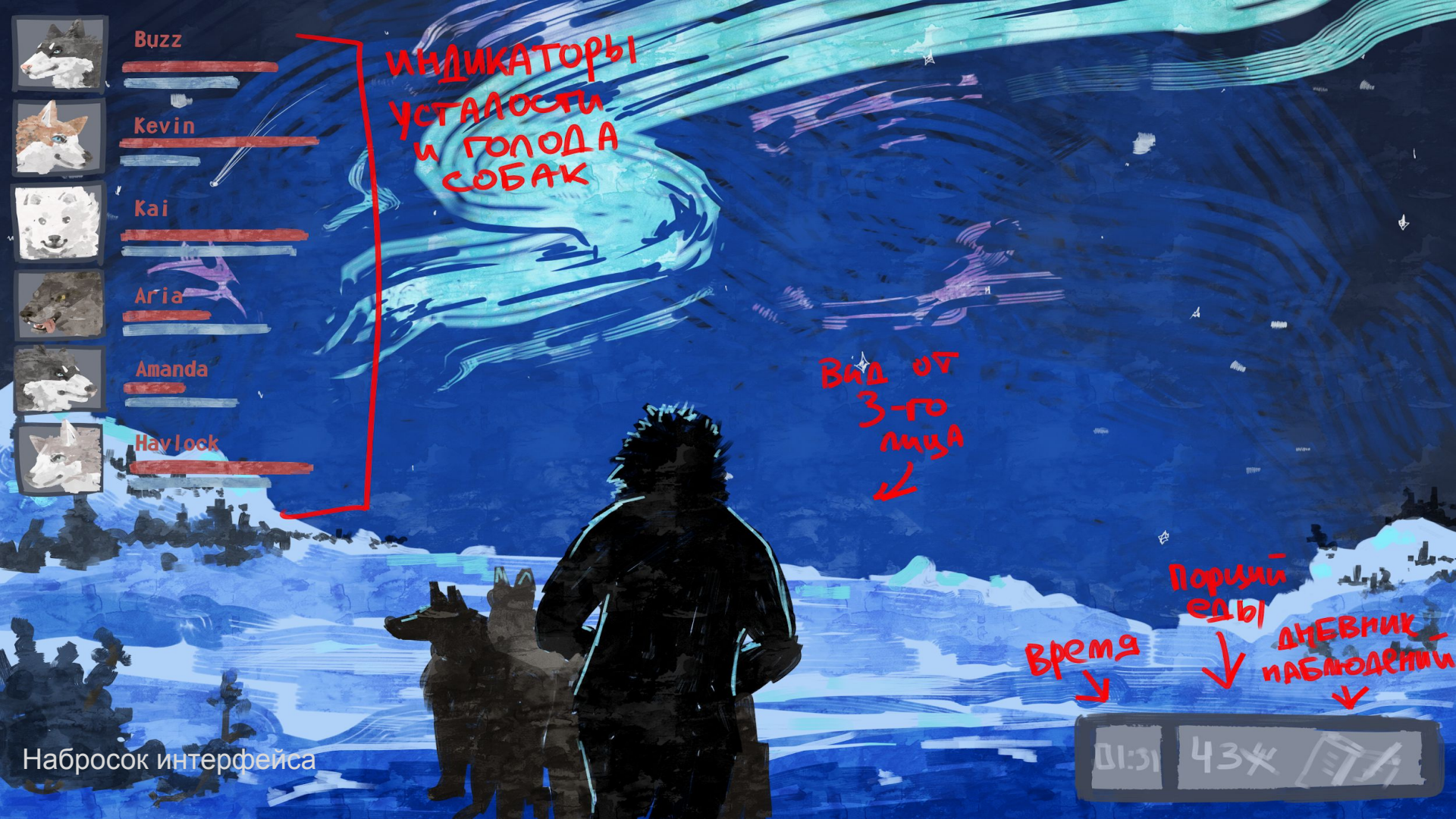
Набросок лагеря

Наброски окружения: ночь



Типичный день: видимость почти нулевая





Buzz

Kevin

Kai

Aria

Amanda

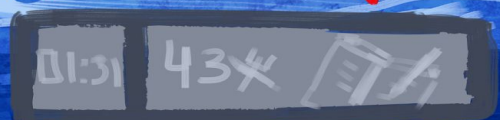
Haylock

Индикаторы
усталости
и голода
собак

Вид от
3-го
лица

Порция
еды
↓
Дневник
наблюдений
↓

Время
↓



Набросок интерфейса

Референсы музыки

Во время метели слышно в основном её шум, но можно различить тихую беспокойную музыку



В ночь слышно завывание ветра в долине, музыка на фоне медленная, спокойная, слегка звенящая, но в целом достаточно позитивная.



И музыка в палатке – оптимистичная

