

Миниатюрный храбрец

или гроза всех преступников города



Крюкова Дарья

Б18Д318

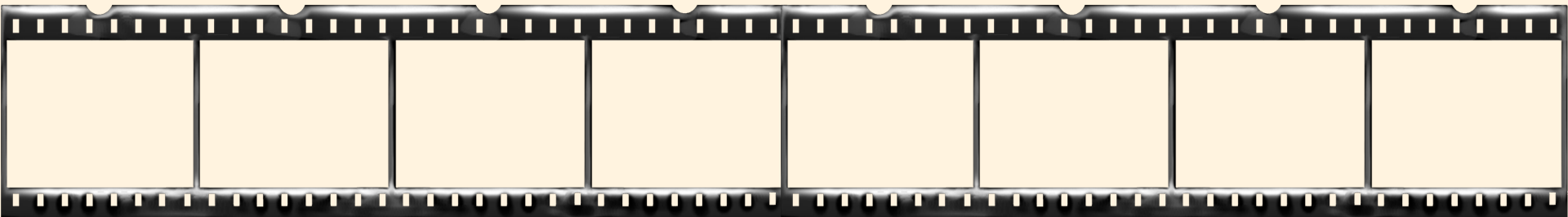
Синописис

Всем прекрасно известно, что у предметов есть своя сущность, которая может также думать и чувствовать, как мы. Даже простая камера в руках фотографа – маленький комочек незамысловатых мыслей и идей, передаваемых миру посредством фотографии. У каждого из них есть определенная мечта. Конкретно у этого малыша, небольшой любительской камеры в центральном парке, есть мечта о самой красивой фотографии на свете. Каждый день он старается подобрать удачный кадр, который бы вошел в историю фотографии. Но вот незадача, своих рук и ног у него нет, поэтому приходится зависеть от своего хозяина: фотографа-любителя. Его уровень настолько мал, что пока приходится терпеть мутные снимки с едва различимыми объектами.

В один прекрасный день, в очередной заляпанный кадр попал очень странный человек, сутулый и пугливый. Когда же фотограф вечером просматривал материал, отснятый за день, он услышал новость о краже старушечьей сумки возле центрального парка. Внимательно присмотревшись к снимку, он понял, что случайно заснял преступника! После чего он пошел в полицию и показал снимок. Поскольку кадр был очень плохой, то человека едва ли можно было различить. В полиции посмеялись, сказав, что такому фотографу только бы на выставку и идти. Разозлившись, обладатель камеры решил во что бы то ни стало самостоятельно отыскать грабителя и доказать, что его снимки не так уж и плохи.

Синописис

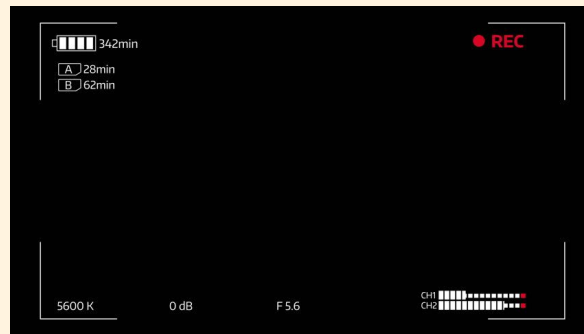
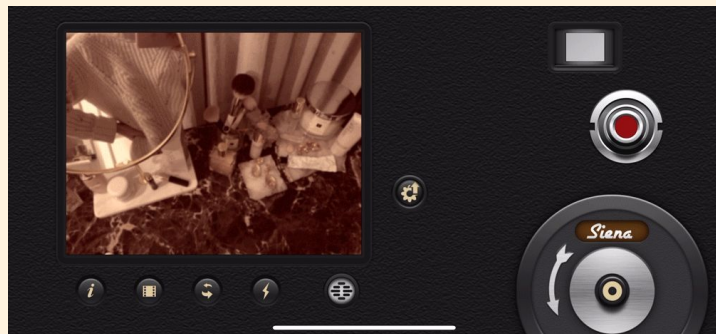
С тех пор он ежедневно ходил по окрестным улицам в поисках нарушителя, попутно делая случайные кадры прохожих. Со временем его навыки улучшились, но след преступника уже давно остыл. Однако, ни он, ни его камера не теряют надежды. Маленькое существо всем своим нутром желает помочь своему хозяину и заодно доказать тем напыщенным стражам порядка, что такое – настоящая сила фотографии, этот незабываемый момент остановки времени и запечатления его в вечности. Маленькая камера уже давно не мечтает об идеальном кадре на свете, теперь у нее есть другая цель – стать грозой всех преступников в городе и оставить о себе память в качестве героя своего города. А может даже и страны.



Базовая механика/описание

Игроку предстоит помочь маленькому существу и его хозяину в поимке преступников. Пройти путь от фотографа-любителя до профессионала. На его пути будет попадаться множество преград: *заляпанный объектив, ненужный палец в кадре, неправильный угол обзора* – но все это ерунда по сравнению с великой и благородной целью.

Главное: *скорость реакции и верный выбор преступника* (ведь мы же не хотим наказать невинных?). Если делать как можно больше качественных снимков – шансы на успех возрастают в разы, но для этого придется постараться. В крайнем случае можно созвать своих товарищей, чтобы действовать сообща: переключаясь между камерами, работать на благо своих сограждан.



Базовая механика/что делать?

Снимки, конечно же! Сей процесс этой игры – создание качественных снимков и избежание непредвиденных обстоятельств, мешающих поймать преступника.

– А конкретнее? (̄□̄"с)

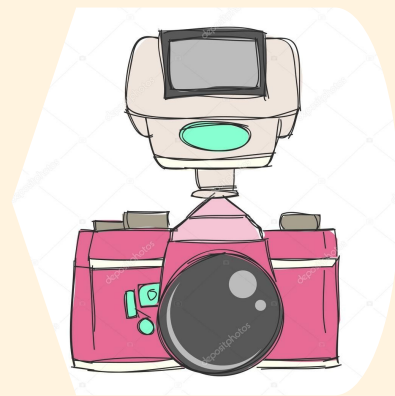
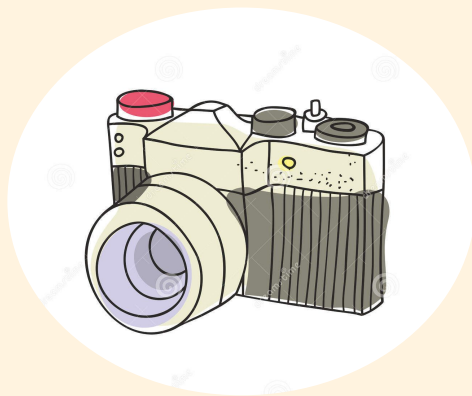
- ❑ Настройка камеры: угол обзора, высота, “чистота” дисплея.
- ❑ Фокус на объекте: задержка на одном месте 1-4 сек.
- ❑ Выбор режима: пейзаж, портрет, движение, день/ночь и т.д.
- ❑ Преследование: переключение между несколькими камерами.
- ❑ Аккумулятор: важно вовремя заменить батарейку.

– А за кого мы играем? \ (°○°) /

Базовая механика/персонаж

Думаю, все уже догадались, что мы играем за камеру. Хозяин же не является управляемым героем, он, скорее, сюжетная составляющая и находится всегда за кадром, его мы не видим. Исключение составляют сюжетные заставки, что могут присутствовать в игре.

– Как же он выглядит? ~(-Δ-~)



– Ты там что-то про душу говорила. Что насчет характера? √('O`√)

примерный облик/рисунки не мои

Референсы/образ персонажа



- ★ Милый, игривый, непослушный.
- ★ Маленький, ранимый, непрофессиональный (временно).
- ★ Оптимистичный, жизнерадостный, смелый.

Референсы/стилистика



-яркие-
-простые-
(цвета)

Базовая механика/локации

Игра начинается там же, где была предыстория – *в парке*. Однако, находиться в одном месте всё время скучно, да и к тому же преступники на месте тоже не сидят. Поэтому мест действия будет несколько.

– Что за парк? (• ω •)

Самый обыкновенный, среднестатистический городской парк.

– А в каких ещё местах будем засаду устраивать? (• ◡ •)

Их можно придумать великое множество. Например, *скверы, сады, улицы...*

– Да, с фантазией не густо. (↗ ↖)

Тогда можно ловить преступников и в закрытых помещениях! В *библиотеках, магазинах, спортзалах, клубах, кафе.*

– Уже лучше. (◡ ◡)

Референсы / локации

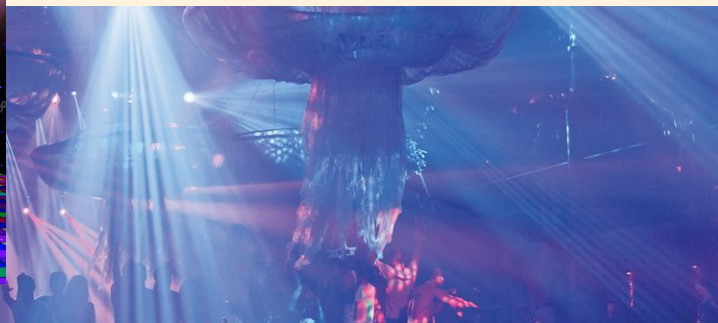
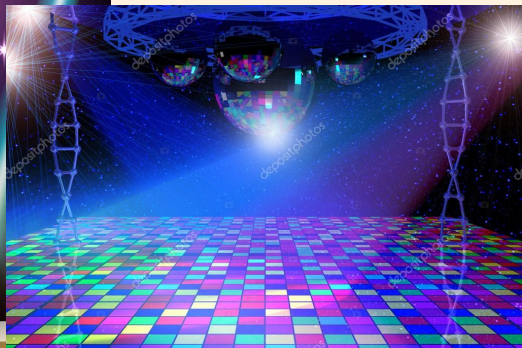


Референсы / локации

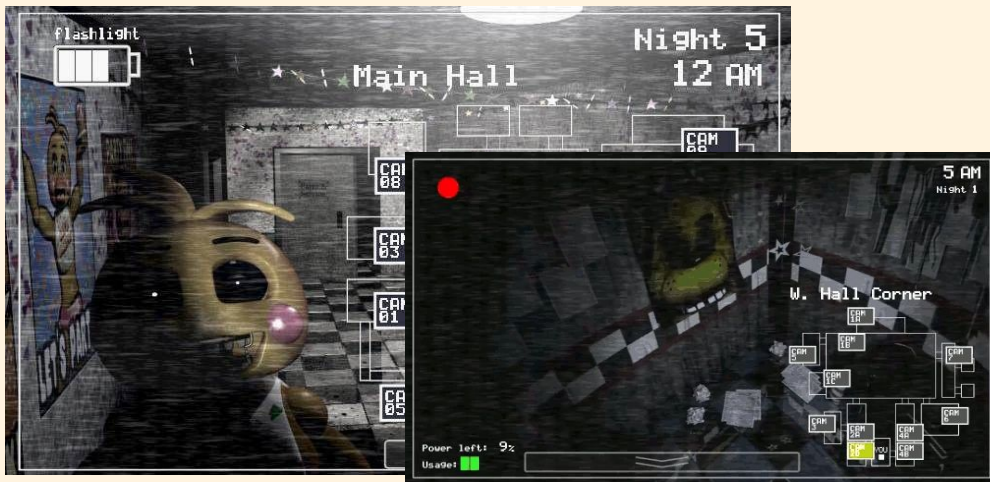


Референсы / локации

-приблизительно-
-атмосфера-
-много ярких цветов-



Референсы/игры

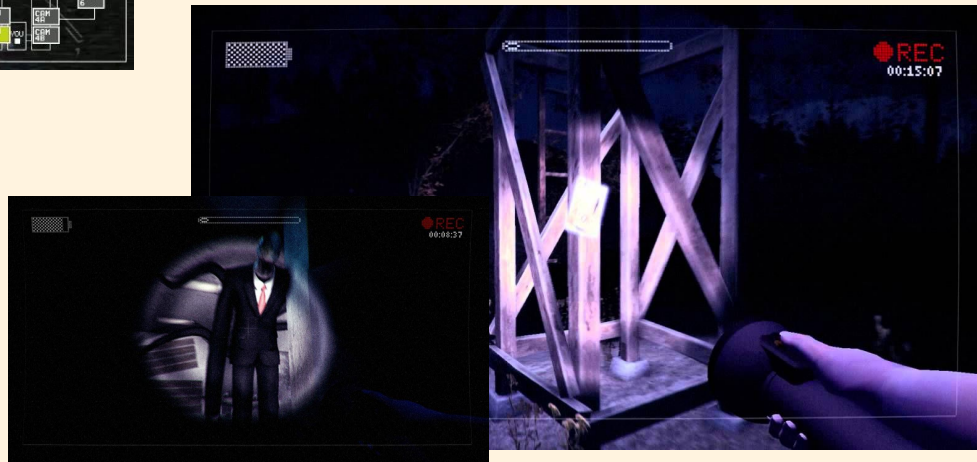


❖ «Five Nights at Freddy's»



То же сидячее, неподвижное положение игрока. Отслеживание и преследование по камерам, переключение между ними. Однако, совершенно другая атмосфера.



❖ «Slender: The Arrival»


Приближение/отдаление. Факторы, ограничивающие возможности съёмки: помехи, колебания (в моей игре они другие, но тоже присутствуют). Однако, совершенно другая атмосфера.



Звуки

Основная тема :  

Опасность/замечен преступник :  

Звук камеры(персонажа) : 

Меню : 