

Баллада о влюбленном Павуке

Русакова Ирина / Б18Д318



Синописис

Игра для одного человека. Главные принципы - ловкость, внимательность и многозадачность. Основная мотивация процесса - игра на рекорд.

Главный герой игры - маленький паук. Однажды он забредает в небольшую уютную квартиру. Там живет юная девушка. Поначалу он подглядывает за ней из интереса, а потом понимает, что влюблен. По правде сказать, паук может видеть только вблизи. Поэтому образ его возлюбленной немного обобщенный и романтически идеализированный.

Паук начинает действовать, чтобы добиться сердца прекрасной дамы. Со временем ухаживания становятся все серьезнее. Все начинается с наивных любовных записочек, а приходит к большим букетам цветов, собственным балладам и клятвам в пожизненной верности. У паука есть все возможности получить благосклонность девушки.

Экран в игре разделен на четыре отдела из-за особенностей зрения паука. На управлении игрока находятся все восемь лап главного героя. Каждая контролируется в отдельности. Изображение представляет из себя цветную мозаику. К краям оно темнеет. Предметы, расположенные далеко, не видны.

Синописис

Основных составляющих игрового процесса несколько. Во-первых, перемещение по квартире с преодолением препятствий и уклонением от опасностей человеческого мира. Во-вторых, отбор составляющих и объединение их в романтические подарки. В-третьих, коллекционирование звуков при помощи их воспроизведения самим игроком. В-четвертых, объединение звуков по законам мира до превращения их в мелодию. В процессе игры эти составляющие пересекаются и составляют комплексный и напряженный геймплей. Потому что за любовь нужно бороться.

Успешность выполнения любовных ухаживаний отражается на благосклонности возлюбленной. Эта величина показана на отдельной шкале. Количество ступеней развития отношений конечно. При поражении на любом из этапов игры ее приходится начинать с самого начала. Победить в игре можно, пройдя последнюю ступень ухаживаний и предложив героине собственноручно собранное кольцо. По завершении процесса подсчитывается степень итоговой благосклонности девушки, а также проценты точности и аккуратности игрока. Все это совместно выводит общую оценку действий игрока. Для выигрыша благосклонность не должна быть ниже семидесяти процентов, а точность не ниже восьмидесяти. Идеальным считается прохождение с наивысшими показателями по всем пунктам.

Концепция

Идея игры в пародийном ключе отсылает к визуальным новеллам и симуляторам свиданий. Однако сама не принадлежит к этим жанрам. Зачастую эти игры предполагают завоевание доверия понравившейся девушки.



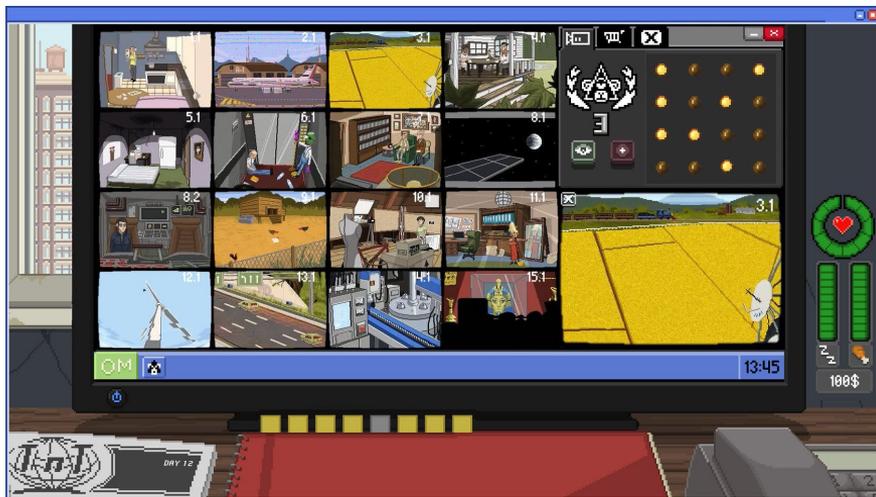
"True love"



"Everlasting summer"

Особенности / экран

Игровой экран разделен на несколько областей. За действиями в них необходимо следить одновременно. Референсы приема:



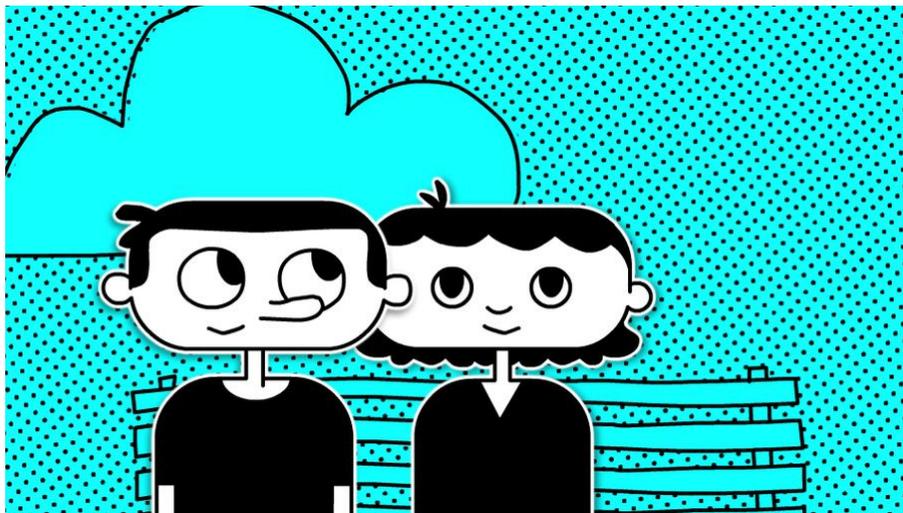
“Do not feed the monkeys”



“TimeSplitters 2”

Особенности / геймплей

В процессе игры необходимо постоянно контролировать все лапки героя. Они являются средством существования в мире игры. Референсы приема:



“Social interaction trainer”



“Manual Samuel”

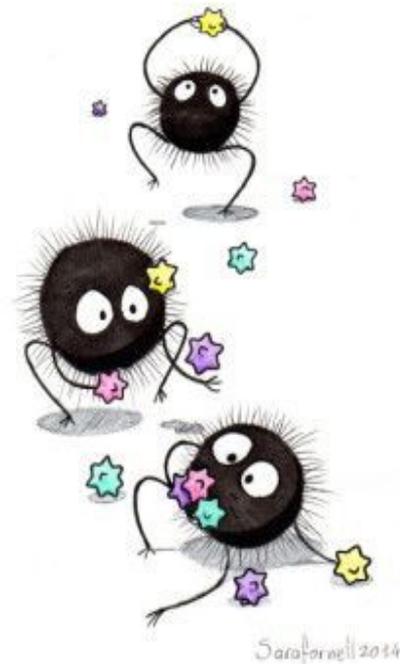
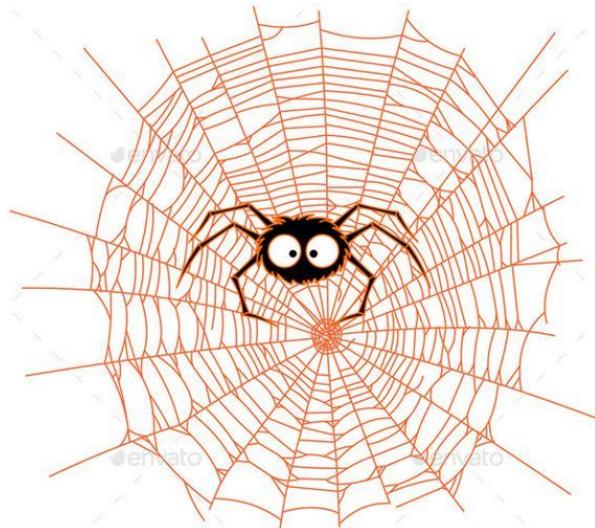
Особенности / звук

Игра предполагает коллекционирование звуков. Впоследствии из них можно сложить напевы, мелодии и баллады. Референс идеи о соединении звуков:



Главный герой

Игровой герой - нелепое существо по имени Павук Квинтино. Он романтичный, восторженный и отчаянно влюбленный не только в даму, но и в жизнь. Далее референсы внешнего вида в сопряжении с характером:



Главный герой / впечатление

Еще немного референсов. Эти более отражают наивность и привлекательность героя, нежели внешний облик.



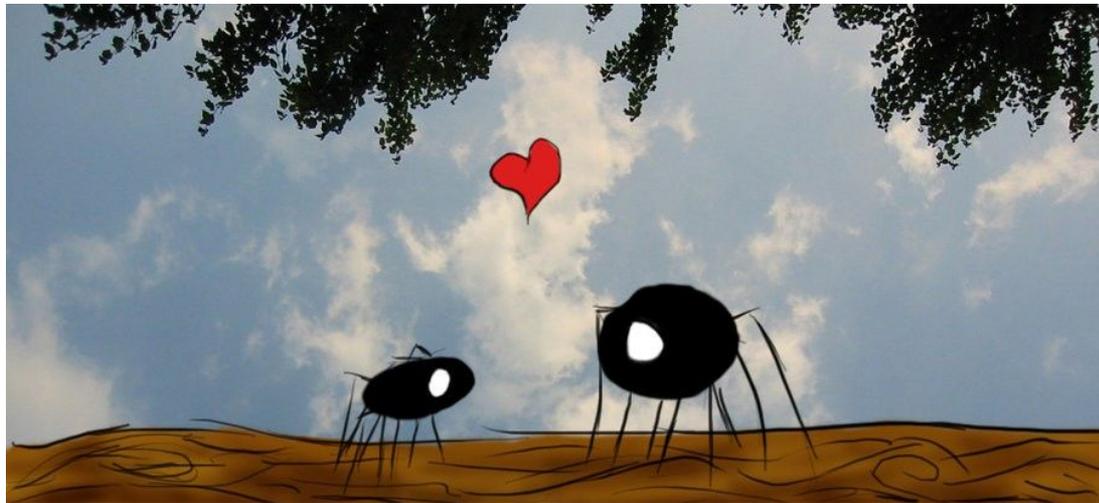
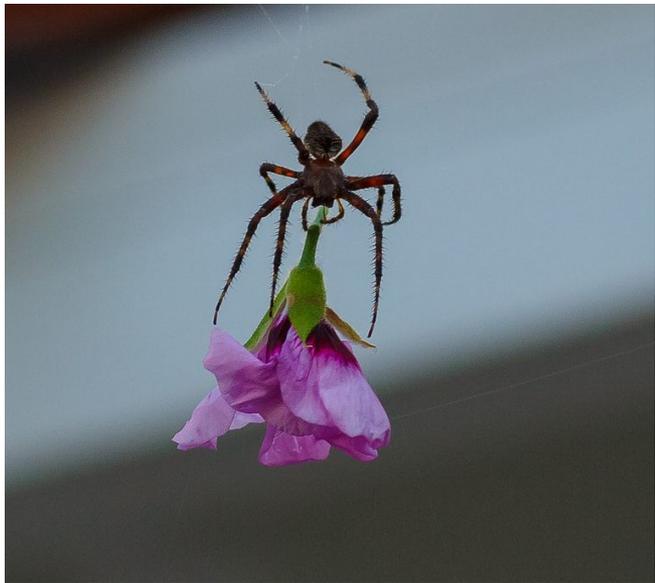
Главный герой / привычки

Павук Квинтино большой модник и любитель строгих костюмов. Все найденные украшения и драгоценности он носит на себе, так как думает, что это делает его привлекательным. Референсы:



Главный герой / эстетика

Пауку крайне важно проявлять свое внимание и привязанность. Он ценит возможность романтических отношений с дорогим человеком. Настроение и эстетику персонажа отражают следующие картинки:



Главный герой / настроение

Для своего любимого человека он готов идти на многое:

SPIDER SEXY DANCE



fig. 1



fig. 2



fig. 3



fig. 4



fig. 5



fig. 6



fig. 7



fig. 8



fig. 9



fig. 10



fig. 11

Дама сердца

Второстепенным, но крайне важным персонажем является девушка, которую любит Квинтино. Она живет юной жизнью, не замечая своего поклонника. Повседневные человеческие заботы, милые переживания и привязанности делают ее похожей на многих прекрасных девушек, в которых хочется влюбиться.



Дама сердца / дом

Девушка живет в небольшой, но уютной квартире. Там и происходит действие игры. Небольшой беспорядок в доме так свойственен жизни юных особ.



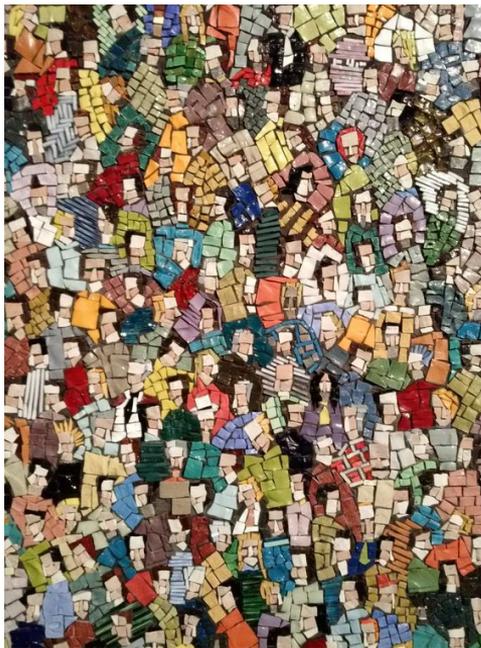
Дама сердца / настроение

Ее жизнь неторопливая и размеренная. Дни наполняет атмосфера спокойного и светлого быта.



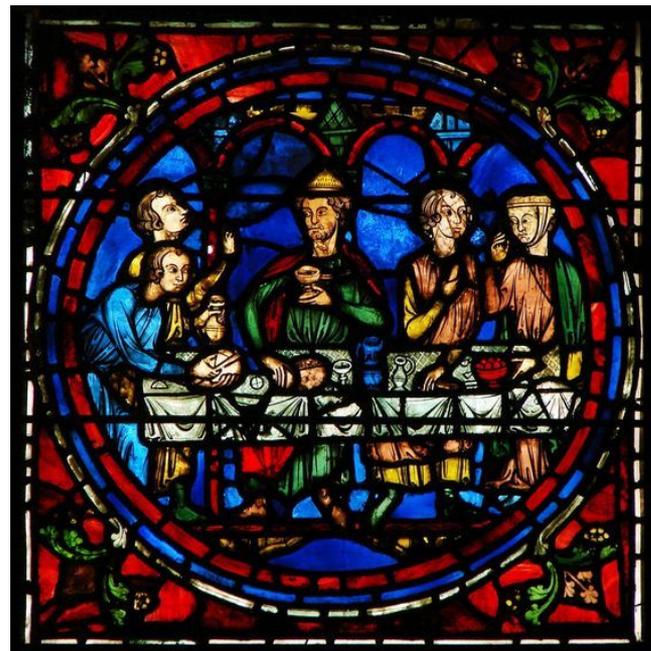
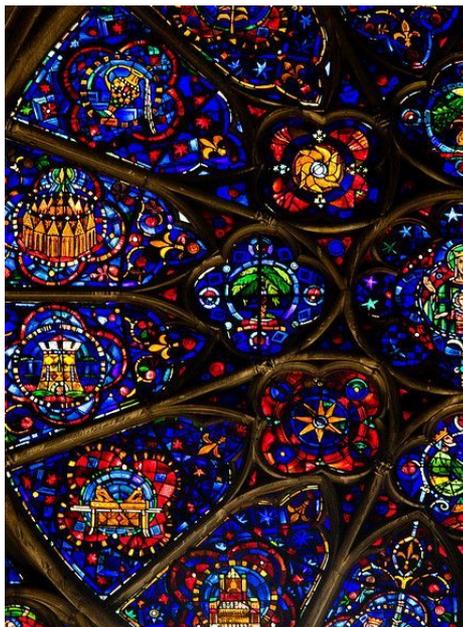
Визуальный язык игры

Из-за особенностей зрения паука изображение дробится на нечеткие небольшие части, что напоминает собой замысловатую мозаику.



Визуальный язык игры / детали

Структурирование изображения подкрепляется через разделение четкими черными контурами. Этот прием заимствован из техники витражей.



Визуальный язык игры / настроение

По цвету и настроению игра должна создавать атмосферу увлекательной романтической авантюры, яркого и смешного приключения.



Музыка и звуки

Музыка в мире Паука Квинтино составляет контраст к яркой визуальной части и легкой романтической истории. Аудиосопровождение меланхолично рассказывает истории сложных жизней и разбитых сердец.

Основная музыкальная тема:

[звук I](#)

Музыка в процессе игры:

[звук II](#)

[звук III](#)

[звук IV](#)

[звук V](#)

Музыка для победы (прим. “паучительная”):

[звук VI](#)

Музыка для поражения (прим. тоже “паучительная”):

[звук VII](#)

Музыка в меню:

[звук VIII](#)

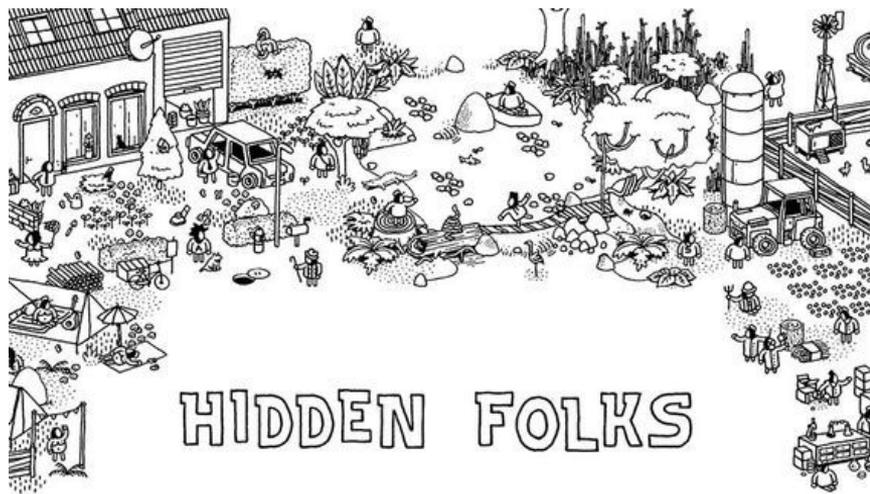


*Зеленым выделены ссылки на аудиофайлы

Музыка и звуки / часть геймплея

Задания в ходе игры будут включать взаимодействие со звуками. Они могут быть не только прослушаны и собраны, но и воспроизведены человеком самостоятельно или с помощью нехитрых приспособлений. Референсы звуковой составляющей:

звук I



звук II



звук III

*Зеленым выделены ссылки на аудиофайлы