

ИСТОРИЯ БРАКОНЬЕРА

ИЛИ КРОВАВЫЙ ОТСТРЕЛ КОНСЕРВНЫХ БАНОК



Буняк Никита

Б18Д318

Синописис

События начинаются в доме браконьера. Он сидит в поношенной одежде за столом в обшарпанной комнате с бутылкой водки, закусками и фотографиями старых трофеев, где браконьер держит огромную рыбу в руках на одной фотографии, вырезанную из картона птицу додо на другой и шкуру леопарда на третьей. С видом тоски он рассматривает эти фотографии и вспоминает, как он охотился за всеми эти животными, начиная с последней фотографии. Беда в том, что он выпивший и все события перемешались.

В первом воспоминании браконьер бродит по зимнему лесу с винтовкой и ищет леопарда. Немного походив, он замечает его подвязанным к воздушным шарикам и куда-то летящим. Браконьер помнит, что заказчику была необходима целая шкура леопарда, поэтому он бежит за ним и ждет, пока тот поднимется достаточно высоко. Производится выстрел, шарики лопаются и леопард летит вниз, после чего первое воспоминание плавно переходит во второе.

Во втором воспоминании рассудок браконьера мутнеет еще больше. Он идет искать леопарда, но вместо него видит птицу, которую принимает за додо. Уже без винтовки, он бежит за ней и пытается поймать руками.

Поймав ее, он просыпается со стаканом в руке и решает, что хочет поохотиться вживую. Взяв в руки бутылку и консервные банки, он выходит на улицу с намерением перекрасить банки в настоящих животных. Хронический алкоголизм дает о себе знать, поэтому после каждого мазка кисточкой браконьер выпивает за удачную охоту. Закончив с покраской, он ставит банку, которую представляет свиньей, на столик и готовится к выстрелу, но тут она "оживает" и убегает. При выстреле происходит осечка, после которой незадачливый браконьер решает посмотреть в дульный срез на наличие



Механика

Казуальная игра от первого лица «на рекорд» для смартфонов. Большую часть экрана занимает консервная банка с боковой стороны, на которой нарисован контур животного и который необходимо обвести. На это дается определенное время, таймер расположен сверху. По истечении времени браконьер выпивает и банка начинает трястись, из-за чего контур обвести сложнее. В зависимости от уровня сложности таких банок за раз может быть от 3 до 15. После покраски всех банок они ставятся на столик и в них можно пострелять, просто понажимав на них. Из хорошо раскрашенных банок появляются смешные животные и убегают, а плохо раскрашенные просто спадают вниз. За быстро и за красиво раскрашенные банки начисляются большие очки, на которые можно покупать новые контуры животных и оружие. Для практики есть режим бесконечного раскрашивания, где банки можно будет обводить до тех пор, пока экран не начнет трястись во все стороны из-за рюмок браконьера.

Фишка: Можно добавлять бесконечное количество животных и оружия при обновлениях игры.

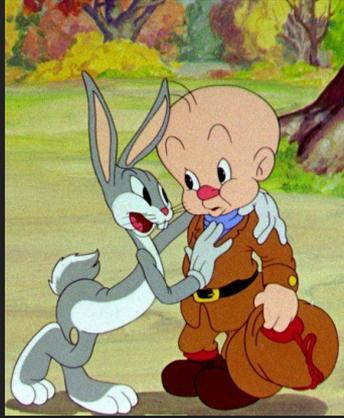


Главный герой

Характер: Глуповат, в своем деле ничего не смыслит, любит выпивать, патологический неудачник, из-за чего доминируют злоба и агрессия. Делает из себя посмешище и создает вокруг себя комические ситуации, сам того не подозревая.

Внешность: Неухоженный, небритый, подбитый мужчина в заношенной майке и трико, в своих воспоминаниях предстает в камуфляжной куртке и темных штанах.

Референсы: Главный герой



Референсы: Локации

Преимущественно желтые
синие цвета. Стрельбище с
консервными банками буде
представлять из себя
заснеженный задний двор.



Референсы: Игры

S.T.A.L.K.E.R. - одержимость консервными банками

Kill The Boss - выбор оружия и самих контуров для банок



ЗВУК

Начальная музыка при
покраске

[Ren and Stimpy Soundtrack - Pizzicato Playtime](#)

Музыка, когда браконьер
выпил слишком много

[Ren And Stimpy Soundtrack - Graveyard](#)

Музыка, когда все банки
покрашены плохо

[Sad Espresso - Ren and Stimpy Production Music](#)