

НЕ ТОТ ГЕРОЙ

Агеева Анна

Б18Д319

Синописис

В магическом королевстве Плайя коварный герцог обманом захватил трон и терроризирует город. Следуя пророчеству из древней книги, главный королевский маг призывает Избранного из другого мира, но, как обычно, всё идёт не так. Из-за неисправности артефактов в королевство переносится совсем не тот, на кого все рассчитывали.

Главный герой — Ник — этот несчастливек. Считая, что всё происходящее с ним — сон или видение в результате потери сознания, Ник соглашается сыграть роль «того самого избранного», ведь выбора ему особо не дают. По дороге ему приходится узнавать подробности о мире, в который он попал, а также общаться с жителями и решать их проблемы, чтобы втереться в доверие общества. Основной же его задачей становится тренировка в боях, чтобы набрать «уровень мастерства», необходимый для победы над «финальным боссом».

Перед входом во дворец Ник всё же осознаёт, что его приключение реально, как и все смерти и убийства. В этот момент даётся выбор: либо бросить всё и сбежать обратно в свой мир через освободившийся телепорт, либо, переборов себя, завершить взятую на себя миссию с риском больше никогда не возродиться.

Синописис

- Если герой решает сдаться, то маг переносит его назад с помощью артефактов из королевской сокровищницы. Ник снова оказывается в своей квартире, побитый и израненный после всех переделок. Игра заканчивается на том, что он отчаянно пытается убедить себя, что всё это было сном.
- Если герой выбирает битву, но проигрывает, нам показывают эпилог из его мира, где двое полицейских обсуждают странное исчезновение парня из собственной квартиры.
- Если герой выбирает битву и выигрывает, то герцог в отчаянии использует последний тёмный амулет, но из-за собственной злости уничтожает сам себя. Замок очищается, маг освобождает настоящего короля из темницы. Король «по всем правилам» провозглашает Ника героем королевства, но тот лишь хочет поскорее вернуться домой. Оказавшись один в своей квартире, он прокручивает в голове всё произошедшее и думает о том, можно ли называть героем того, кто на самом деле им не является. (Истинный финал)

Характеристика

Жанр: RPG. Включает в себя прокачку уровней, навыков, а так же подбор снаряжения.

Игра подразумевается в стиле модных сейчас пиксельных RPG.

Механика

Персонаж передвигается по карте, взаимодействует с NPC, ведёт диалоги, может высказать своё мнение по поводу тех или иных окружающих предметов.

При взаимодействии с врагом открывается окно боя, где доступны команды атаки, особых навыков, использования предметов из инвентаря и побега.

Особенности

Главная особенность игры — объяснение игровых элементов логикой мира.

Например:

- Локальные сохранения — маг может наложить на определённое место заклинание восстановления и связать его с героем. В случае гибели героя его как бы возвращает во времени на это же место.
- Увеличение уровня — любые персонажи, участвующие в битвах, получают боевой и улучшают свой уровень мастерства, который помогает лучше концентрироваться, уклоняться и наносить более сильные удары.

Референсы по стилистике

Начало игры довольно яркое и весёлое

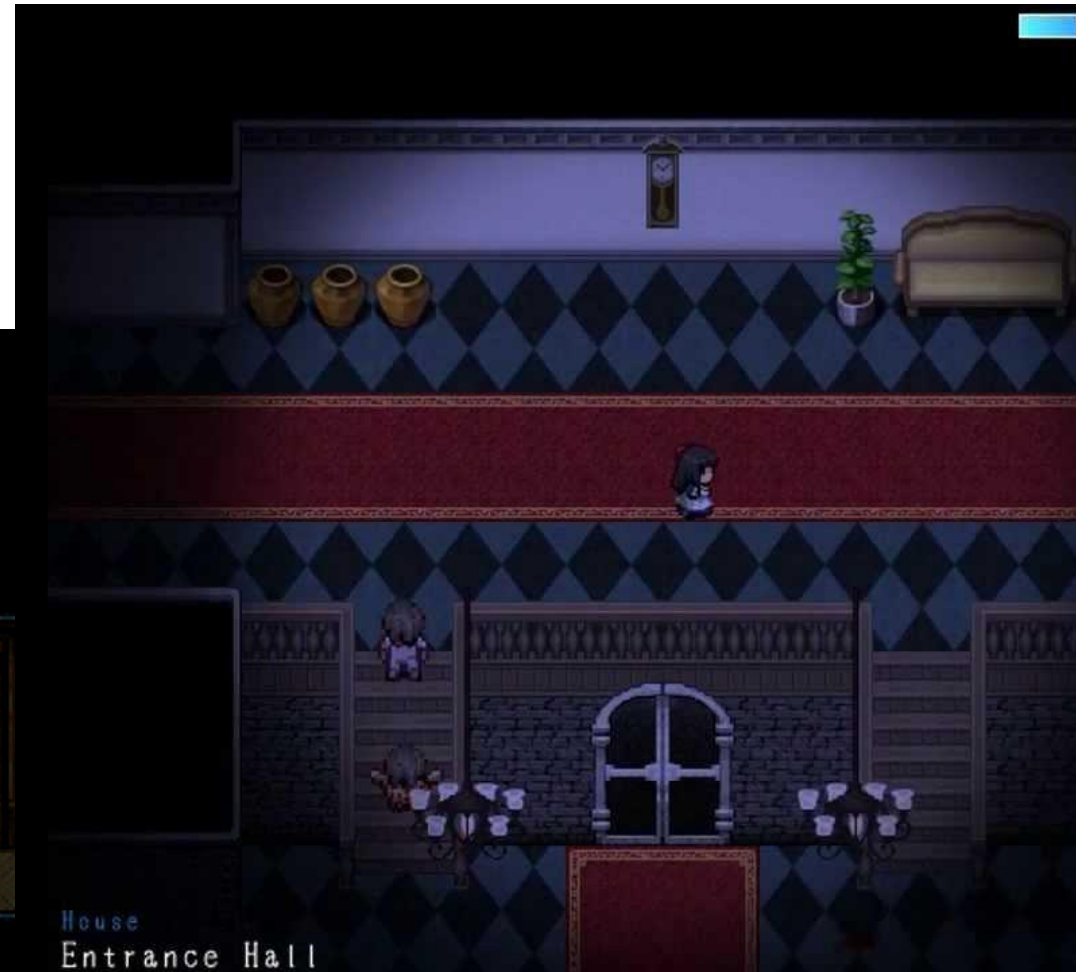
- The Gray Garden
- Star Stealing Prince



Референсы по стилистике

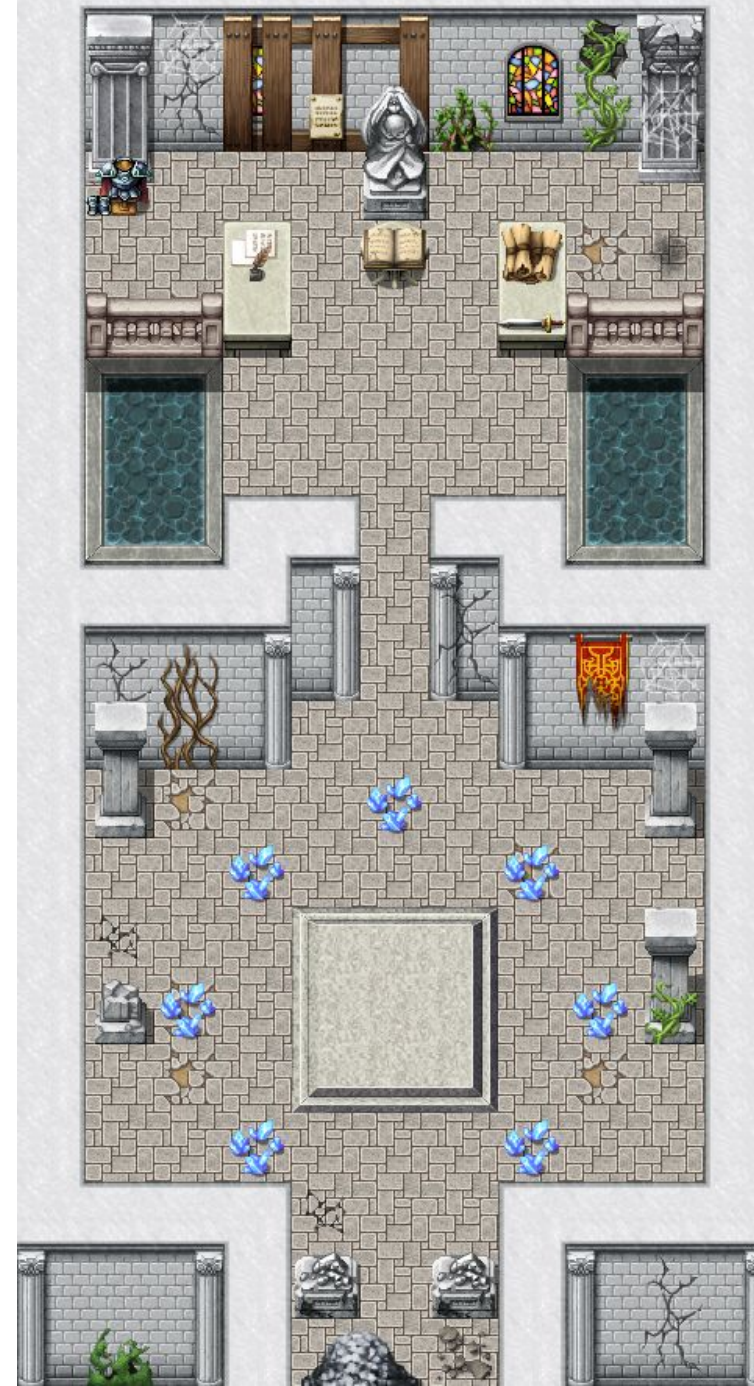
Ближе к концу она становится тёмной и мрачной

- Agoraphobia
- Mad Father



Локации

Комната Ника, где начинается игра,
и заброшенный храм, куда маг призывает
героя



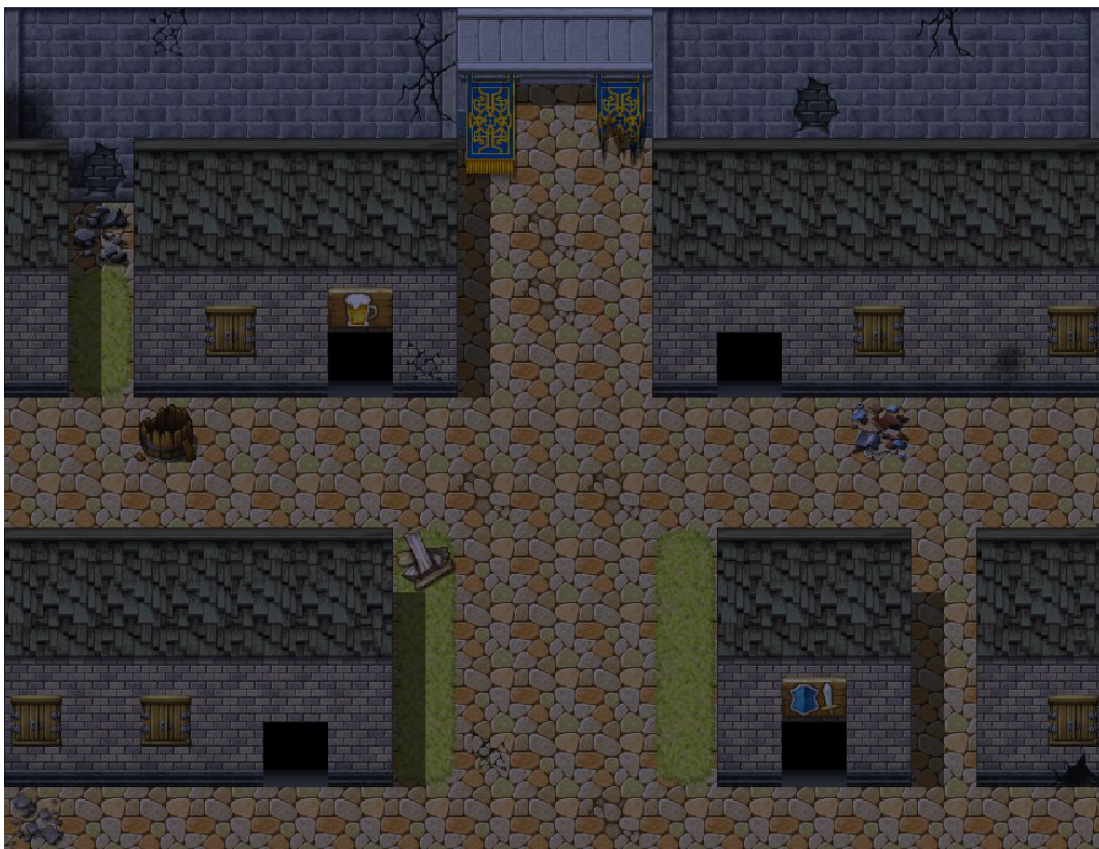
Локации

Окраины королевства, до которых ещё не дошло влияние герцога



Локации

На контрасте разграбленный и мрачный город



Персонажи

Ник, главный герой.

Игровое изображение и вариации эмоций в диалоговом окне.



Персонажи

Ирэн, королевский маг.

Игровое изображение и вариации эмоций в диалоговом окне.



Примеры НПС

Нейтральные: жители деревень и городов,
наёмники, королевские стражники



Отрицательные: герцог и его «армия»



Обычные враги, с помощью которых можно повышать уровень:
разбойники




Музыка

Музыка напоминает средневековую с использованием клавесина, лютни, духовых и т.д. Возможно, в немного современной обработке.

Темп, настроение и тональность меняется в зависимости от локации и события.

Примеры:

Меню 

Деревня 

Музыка в обычном бою 

Музыка в финальном бою 

Проигрыш 