



Рабочее название "Kraftwerk"

Фонин Степан
Б19Д319

Синопис

•Часть 1. Далекая планета в далекой галактике. Ретро-футуристическая антиутопия, мир полностью заселен роботами с ИИ. Протагонистами являются четыре из них. Выполняя в очередной раз свою работу, они замечают, что звуки, издаваемые различными механизмами, иногда сочетаются и образуют композицию. Они становятся одержимы этим феноменом и в итоге собирают примитивный синтезатор. Впоследствии решают выяснить больше и в итоге узнают о Земле, куда и сбегают.

Синопис

Часть 2. Оказываются в Германии в конце 1960-ых. Принимают облик, подобный первому человеку, которого они увидели (поэтому выглядят почти одинаково). Откуда-то начинает доноситься музыка, и герои исследуют источник звука. В результате оказываются в клубе во время концерта. Там к ним подходит организатор мероприятия и по стечению обстоятельств, работы в итоге оказываются на сцене. Демонстрируют людям электронную музыку. Зрители в восторге, а запись впоследствии транслируют повсеместно. Внезапно, один из героев осознает, что заряда совсем не осталось. Он начинает терять сознание со словами: "Kraftwerk...Kraftwerk...(по нем. Значит "электростанция)". Так и появляется название группы. Затем герои познают все аспекты музыки, усложняют свои инструменты и осознают значение искусства для себя и других.

Синопис

Часть 3. Набравшись технологий и знаний, а также осознав своё предназначение, герои возвращаются назад на свою планету, чтобы изменить её с помощью музыки.

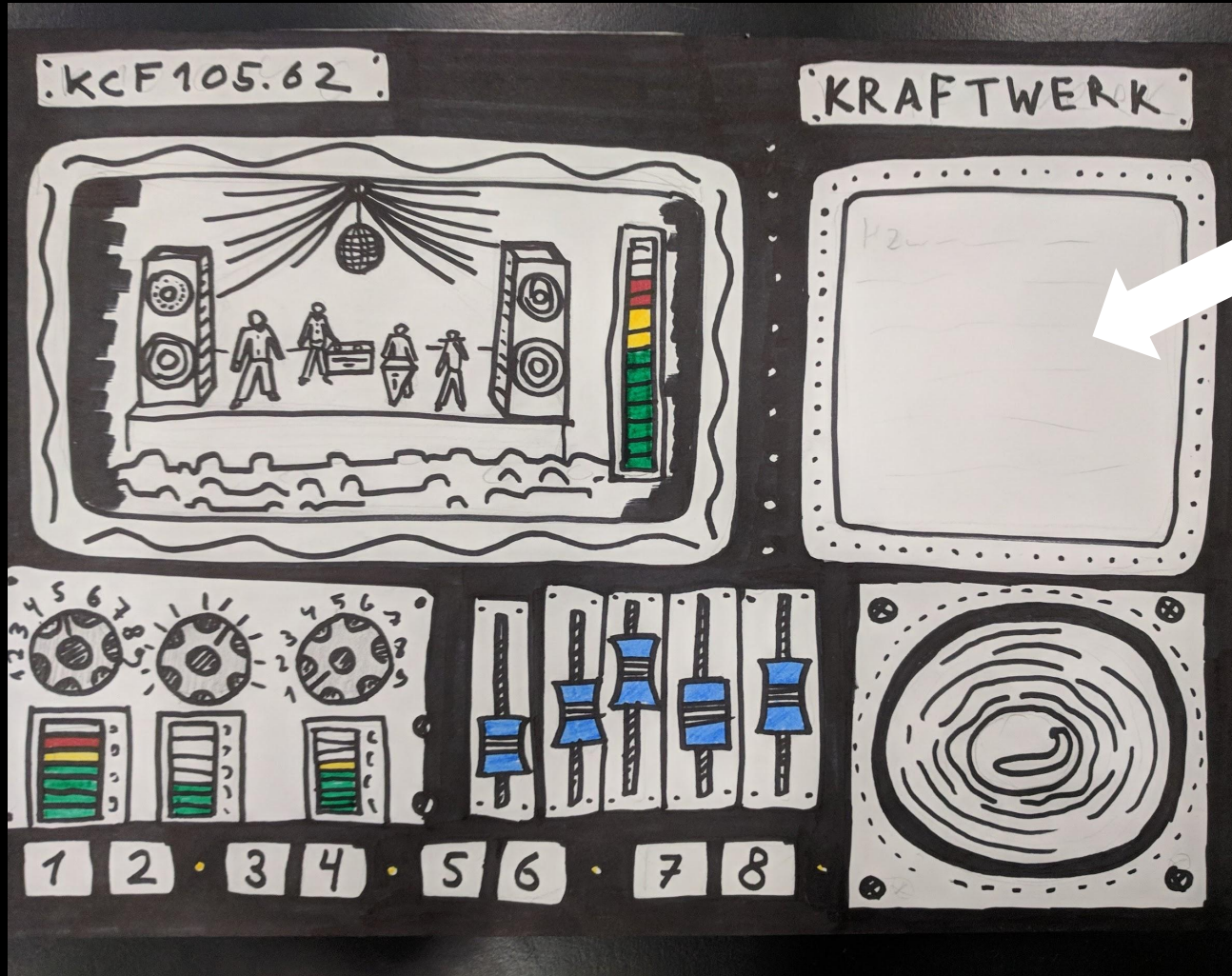
Геймплей

Геймплей делится на две части: 1) непосредственно исполнение музыки и 2) подготовка к выступлению. Первая представляет собой ритм-гейм, где игрок выступает дирижером. Поскольку электронная музыка, на которой построена игра, весьма монотонна, в управлении можно добавить реализм, давая возможность игроку взаимодействовать с различными кнопками, клавишами и переключателями на синтезаторах. Вторая часть геймплея заключается в изучении аудитории и её ожиданий, а также в покупке и сборке новой аппаратуры. Инструменты собираются вручную.

Геймплей

Глобальная задача и некоторые геймплейные элементы каждую главу меняются. Например, в первой главе героям доступны совсем элементарные инструменты, однако основу композиции придется создавать с помощью рабочего оборудования. Помимо создания музыки, игроку необходимо заботиться о том, чтобы герои не нарушали порядок производства и выполняли свою основную работу с приемлемой эффективностью. Глобальная задача первой главы - балансировать между работой и интересом к музыке, не вызывая подозрений низкой эффективностью, но и не закливаясь на ней, отдавая должное любимому делу.

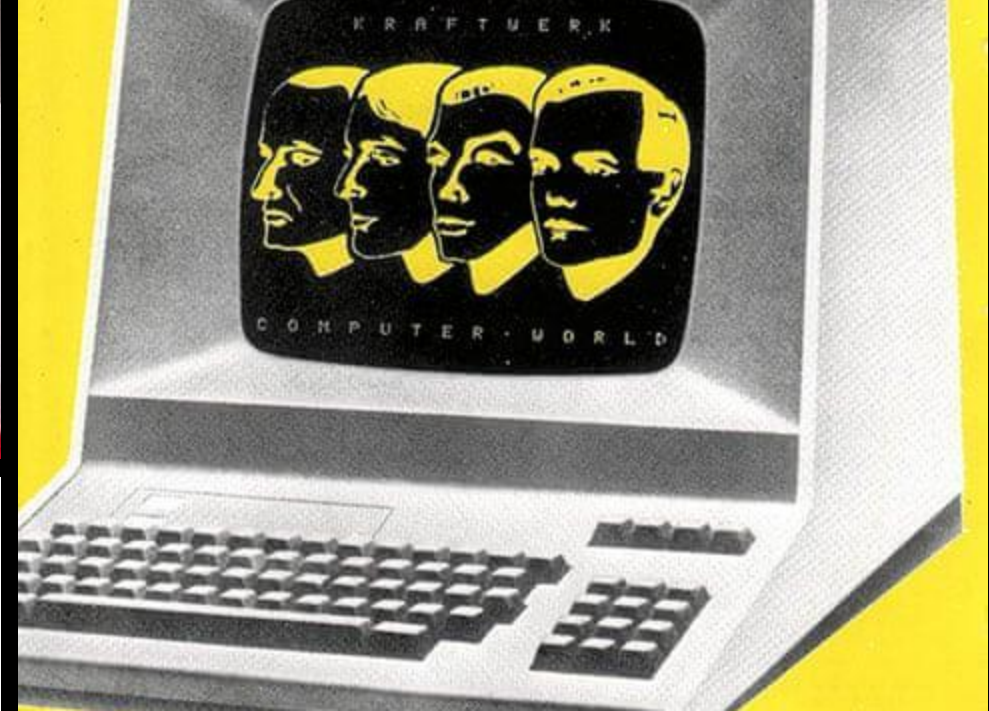
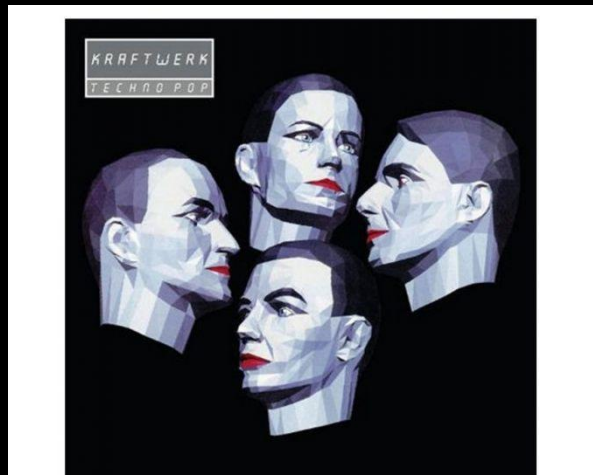
Эскиз геймплея



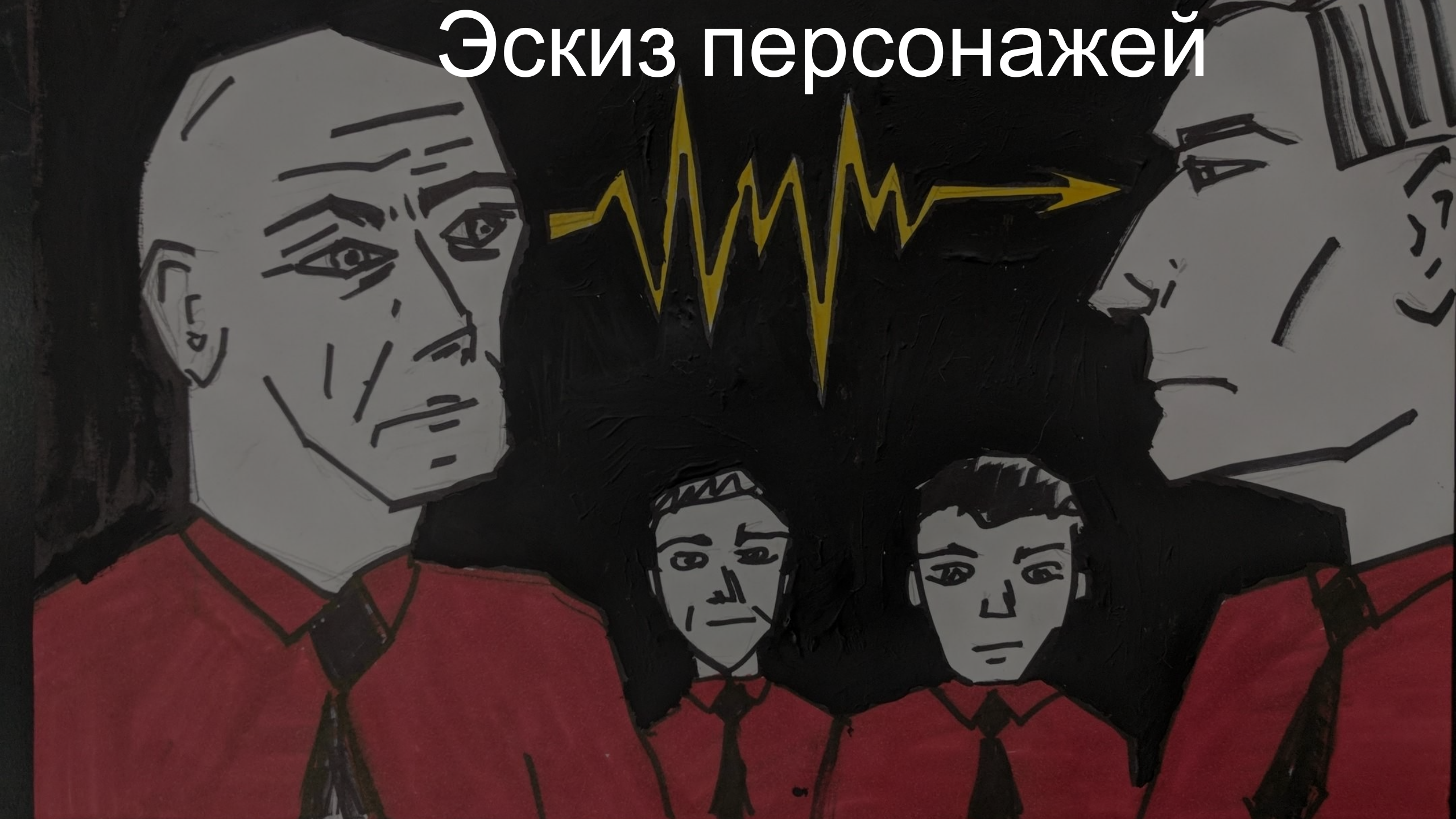
В данном окне инструкции для игрока. Что, куда и когда переключать.

Персонаж и и общая эстетика

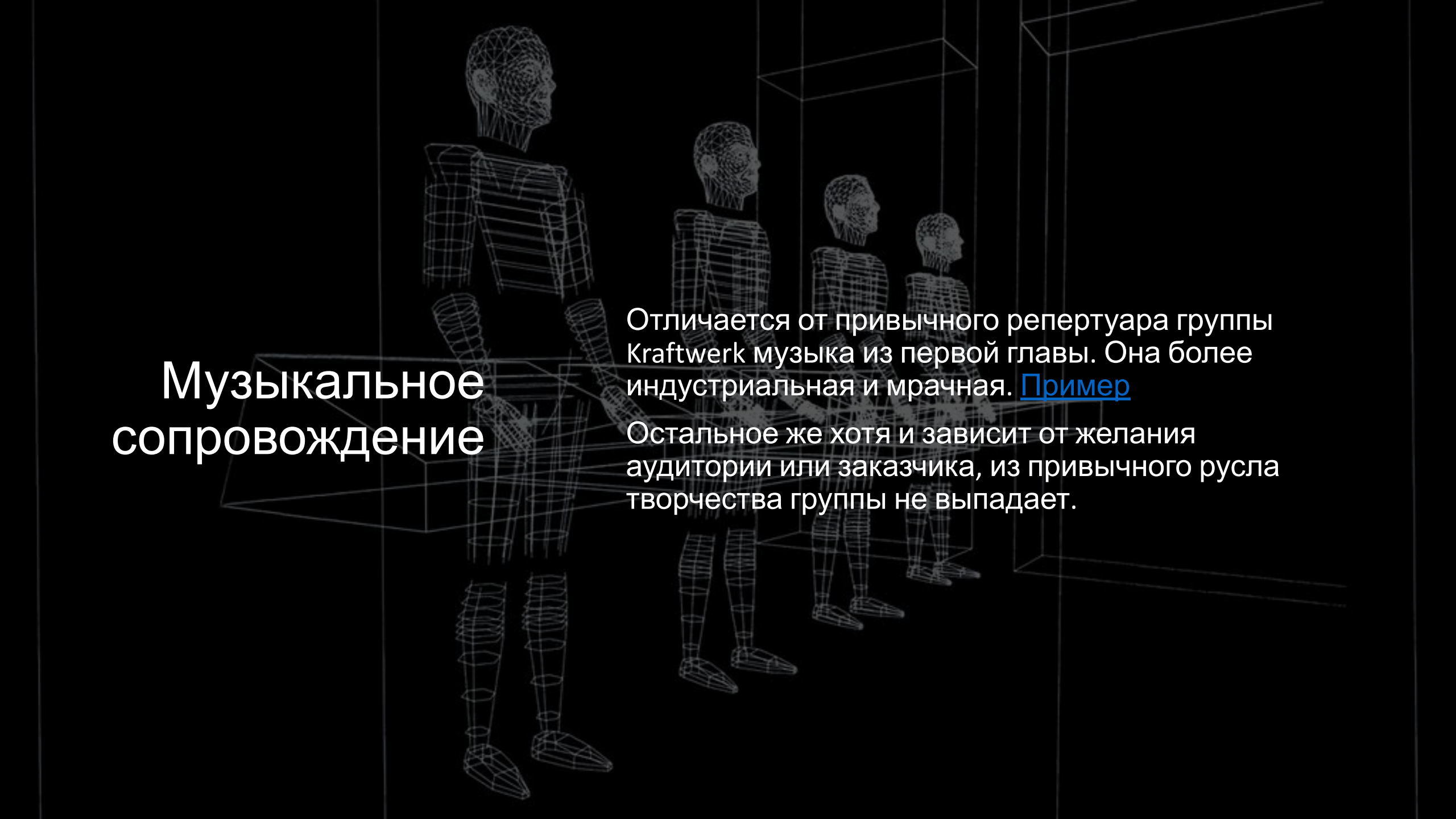
Всё то, что любой человек представляет, когда слышит "Kraftwerk". Ретро-футуризм, баухаус, нуар.



Эскиз персонажей



Музыкальное сопровождение

The background of the slide features a dark, almost black, grid of thin white lines. Overlaid on this grid are four wireframe human figures, rendered in a light gray or white color. The figures are positioned in a line, receding into the distance from left to right. Each figure is composed of a series of interconnected lines that define the head, torso, arms, and legs, giving them a skeletal, digital appearance. The figures are standing upright and facing forward, with their heads slightly turned to the right. The overall aesthetic is technical and futuristic, consistent with the industrial and dark themes mentioned in the text.

Отличается от привычного репертуара группы Kraftwerk музыка из первой главы. Она более индустриальная и мрачная. [Пример](#)

Остальное же хотя и зависит от желания аудитории или заказчика, из привычного русла творчества группы не выпадает.