Rain Variable (Переменная дождя – название наркотика в мире игры)

В общем-то основная идея состоит вот в чём. Игра основывается на персонаже, который хочет создать мир, в котором все его страхи из реальной жизни уничтожены и не существуют, по крайней мере он хочет так считать.

Поэтому игра начинается в этом созданном мире. Но через какое-то время игрок начинает замечать, что некоторые персонажи просто ничего не говорят, определенные локации намекают на свою незавершенность.

В какой-то момент вступает рассказчик, и говорит что-то вроде “но в какой-то момент я прекратил формировать этот мир, что-то не сходилось в моей голове. Оно просто не позволяло мне продолжать”.

После этого начинается вторая главная часть игры, где мы оказываемся в реальности героя. Можно увидеть, что многие элементы реальности послужили источником вдохновения. [то, с кем поговорил игрок в реальности, как поступил, таким и будет потом формироваться игровой мир]

Идеи:

* Есть прикольный литературный прием, который я нигде не встречал грамотно обставленным - когда история фактически начинается с конца. Результат известен заранее, но к нему ведут разные варианты, разные объяснения итд. Но это такое, идея
* в конце он осознает, что у него "руки в крови"
* Должна стоять цель, к которой идет персонаж. Будет лучше сделать её осязаемой и материальной, а не абстрактной, типа душевный покой. Это придаст сюжету прочную основу, а уже потом можно нафигачить всякого
* Можно проделать работу с мелкими выборами. Давать игроку ответить какими-то легкими фразами и впоследствии запоминать этот выбор и делать разветвления не на сюжет, а на характер. То есть если сам игрок пару раз ответил зло, то персонаж это подхватит и будет вести себя подобно. Тип по ходу вн создаётся психологический портрет игрока и все дальнейшее будет уже на нем основано. Можно изучить какие-то тесты на тип личности для того, чтобы выбор построить. Гг не пустой, а по сути, игрок это и есть гг
* Зайдя куда-то ещё, он может спокойно опоздать на сюжет, все просрать и так далее
* То есть по карте он может ходить куда угодно и в этих местах пробудет отведённую по Таймлайну время. Тип есть перерывы между независимыми событиями, которые игрок может наполнять чем угодно по своему желанию и оказаться где угодно в момент, когда события будут происходить
* Я вот думал про начальный экран. Герой, смотрящий в окно. Окно постепенно покрывают капли. Одна капля начинает скользить, будто ее ведёт невидимая рука. Тут начинают вырисоваться буквы. Появляется название игры. В какой-то момент взгляд героя мутнеет. Буквы пропадают, за окном городской пейзаж, вечер, горят фонари. Герой стоит в уличной одежде в своей комнате, везде беспорядок. Мокрая куртка, прилипшие ко лбу волосы. Часы на руке и на стене показывают разное время… Тут нужно, чтобы герой сверил часы и выставил верное время (часы будут играть ключевую роль, так как мы можем опаздывать на определенные события игры)
* Можно даже скажем сделать вариант, при котором гг все время дома сидит и узнает о событиях скажем просто из сообщений по телефону

1 АКТ (реализации жизни обычного российского студента)

Главное событие между актами – начинает идти вечный ливень (но дождь это лишь желание героя выбраться из этой реальности). Буквально игрок начинает верить гг, верить в его историю. Но все что начинает делать главынй герой с этого момента открыто для выбора игрока. Чем раньше он сознает, что давать таблетки заказчикам – это неверный путь, тем лучше.

2 АКТ (события демо)

Главные герой приезжает по определенному адресу, смотрит на часы и говорит: ”эх, а я мог быть на паре в это время”.

Первая локация – классическая многоэтажка, но все поросло травой и мхом. (darkwood -- пример)

Первый заказчик – девочка примерно одного возраста с гг (может погибнуть в демо)