

Besieged

Синописис, нарративные средства

Логлайн

Вы командир команды поселенцев. Ваш родной мир уничтожили. Вы последние выжившие колонисты, успевшие бежать от ужаса войны в другую систему, находящуюся за Известным горизонтом. Система, до которой вы добрались, была недавно открыта и сразу привлекла много внимания различных корпораций и организаций.

Вам предстоит приложить все усилия для того, чтобы закрепиться в этой системе и обеспечить желаемое будущее для ваших людей.

Умело планируйте свои ходы, заключайте и нарушайте союзы, нанимайте различных бойцов, исследуйте уникальные технологии - все чтобы выжить и достичь процветания в уникальных мирах новой системы.

Тон и настроение

Игра будет с стилизованной графикой (~ overwatch) но при этом обладать мрачным, нагнетающим тоном, так как поселение большую часть игры будет находиться на краю пропасти,. Так же это будет подчеркивать несовершенство, технологически продвинутого, но идейно прогнившего будущего.

Идея

Группа колонистов бежит из разрушенного мира на поиски нового дома

Тема

Недостижимая независимость и баланс на пути к ней

В процессе игры, игрок будет вынужден решать, хочет ли он взаимодействовать и интегрироваться с другими фракциями и как сильно. От этого будет зависеть облик колонии, доля свободы действий и простота прохождения игрока (даже заключив союз и став частью одной из корпораций у него будет возможность снова отколоться от нее).

Проблема

Какова достижимая, разумная независимость от других людей и государства?

Игрок может изолировать себя от всех других фракций. Но в таком случае, ему придется тяжелее всего, ведь придется полагаться лишь на себя и свои силы. Нагрузка на ваших поселенцев будет куда больше, но и доступная вам свобода действий тоже.

Так же это будет влиять на количество конфликтов, возникающих внутри вашего поселения, настроения и желания ваших поселенцев, которые вам тоже придется учитывать, либо подавлять.

Акт I

Колонисты прибывают в новую систему и выбирают планету на которой они будут основывать поселение.

На более легких уровнях сложности, в следующие несколько ходов у колонистов есть время на то, чтобы немного развиваться и узнать локации в округе (миссии-вылазки). При более высоком уровне сложности дается меньше ходов или колонисты прилетают не первые (БОТы дается стартовое преимущество)

Когда в систему пребывают все остальные фракции игра переходит к второй стадии.

После знакомства игрока со всеми фракциями, постепенно все незанятые территории переходят под чей либо контроль и фракции (Корпорации) вступают в противостояние друг с другом.

В процессе они пытаются понять, является ли игрок их союзником (согласится ли он со временем стать частью их Корпорации, .т.е. частично попасть под их контроль) или противником.

Для этого все Корпорации будут давать задания игроку. В Хотя которых, игрок постепенно раскрывает идеологию корпораций и их взгляды на будущее людей и этих миров (Подается радиосообщениями во время миссий).

Взгляды Корпораций противоречат друг другу. Выбрав одну из них в качестве союзника, игрок испортит репутацию с остальными.

Так же на карте будут находиться другие фракции (Частные миссии), они так же, как и игрок, будут выбирать между присоединением к одной из корпораций, объединением с другими Частными миссиями(в том числе и игроком) или независимостью.

Корпорации будут давить на игрока. В такой то момент, игрок будет поставлен перед выбором, Примкнуть к одной из Корпораций, попытаться объединить как можно больше Частных миссий или самостоятельно противостоять всем.

Акт III

Прямое столкновение между игроком и другими фракциями начинается третий акт.

Ключевыми моментами будут финальные битвы, за "столицы" корпораций и частных миссий. Они будут частично срежессированными, более сложными и состоять из небольших цепочек миссий.

После победы одним из способов (или поражения) игроку, в виде слайдшоу, показывают как сложилась судьба его поселенцев и колонистов других фракций (примерное как в Fallout NV).

Нарративные средства рефересы

Подача информации будет осуществляться через:

- Комикс (предыстория)
- Радиосообщения от советников и лидеров других фракций
- Окна событий

Всю известную информацию можно будет найти в Базе данных (аланог Дневника или Энциклопедии)



Игра начинается с короткого комикса, показывающего предысторию. Где показано, как колонисты сбегают из своей системы, которую уничтожают неизвестные.

В последний момент они телепортируются как можно дальше, за Известный горизонт. После чего, оказываются еще не открытой системе и начинают ее колонизацию.

Оказавшись в меню хаба начинается обучение, оно происходит через нашего зам-капитана и других членов команды (происходит с помощью радиосообщения между различными героями и игроком) . В ходе пробной миссии, нас учат основным механикам боя, после чего основным механикам хаба.

Так же, при вводе новых элементов по ходу игры, наш зам-капитан помогает разбираться в том, как они работают.

Как такового линейного сюжета в игре нет, она цепляет своей лудической иммерсией. Но в процессе игры, игрок будет встречать разные фракции. Они будут предлагать ему свои задания, в ходе которых, игрок будет выслушивать мысли представителей этих фракций и постепенно раскрывать для себя то, каким они видят будущее благо для человечества. Опираясь на это, игрок сможет принять решения, какую из фракций поддерживать, а какие нет.

Мотивация

Игрока

- Развить колонию в выбранном направлении.
- Прокачать как можно лучше полюбившихся ему персонажей и не дать им погибнуть
- Испытать себя в ходе сложных миссий
- Узнать что произойдёт с новой системой

Героя (Командира)

- Не допустить уничтожения колонии
- Обеспечить максимальное благополучие своей колонии

Интерактив

Интерактив является неотъемлемой частью игры. Он и позволяет делать каждое прохождение уникальным (USP).

Игрок будет постоянно балансировать между зависимостью/независимостью от других фракций, а также своими желаниями и желаниями его людей. Это будет подчеркивать проблему гемплейно.