

Red Menace

Genre:

RPG
Open World Adventure
Exploration
Horror
Hardcore

Target Audience:

Fani fantastyki, oraz twórczości
Sapkowskiego, Tolkiena
16+

Logline:

Wciel się w postać Vandy – myśliwej, której zadaniem jest zbadanie i wyeliminowanie fenomenu mutujących zwierząt, powodujących kryzys Królestwa Rnardorff.

Design Pillars:

Quick Time Events*
Relevant Choices
Major consequences
Medieval styling

Kluczową mechaniką gry są
QTEs, które źle wykonane
wpływają na możliwość używania
poszczególnych broni i
korzystania z niektórych
umiejętności

Unique Selling Points

Gra luźno inspirowana baśniami i bałkańskimi/słowiańskimi legendami (głównie historią Czerwonego Kapturka)
Elementy dark i heroic fantasy
Open world w klimatach średniowiecznych
Nowe przedstawienie popularnych tekstów kultury

Story/World

Główna bohaterka Vanda pochodzi z najdłuższej rdzennej rodziny myśliwych osiedlonej w mieście Vavthia, głównym mieście Królestwa Rnardorff. Rodzina Vandy służy rodzinie królewskiej, przez którą główna bohaterka zostaje wysłana, żeby zbadać fenomen mutujących zwierząt, które powodują kryzys głodowy w Królestwie. Główny antagonistą gry – Wielki Zły Wilk Athornn to świadoma statusu głównej bohaterki bestia, która za wszelką cenę próbuje wraz ze swoją watahą uczynić las Dolorvat ostatnim miejscem, który odwiedzi. Większość akcji rozgrywa się w antycznych lasach, które pozostają niezamieszkane ze względu na szerzące się populacje zdeformowanych zwierząt i bestii. Gra zawiera kluczowe mechaniki gier RPG, takie jak np. drzewko rozwoju, walka odbywać może się na kilka sposobów:

- Cichy myśliwy – gracz preferuje skrytobójstwa
 - Zimny morderca – gracz „z butą wjeżdża”
 - Myśliwy z przypadku – gracz poza narzuconymi sekwencjami i elementami fabuły niespecjalnie angażuje się w brutalność oferowaną przez grę.
- Ograniczenie buildów ma w domyśle skutkować tym, że gracz musi polegać na własnym refleksie i umiejętnościach, nie ma również możliwości zwrócenia punktów i rozłożenia ich ponownie.

Art Style:

Styl gry jest połączeniem realistycznych klimatów z fantastycznymi elementami, oraz połączeniem wątków mitologicznych z religijnymi. Wizualnie ciemna i mroczna, przepętniona zacienionymi zakamarkami, inspirowana serią Plague Tale, Wiedźminem i trylogią Tomb Raider.