

General plot ideas

- Геймификация видеоуроков с Буткемпа Иннополиса. Многие поступающие студенты не оказываются достаточно заинтересованными в прохождении этого вступительного курса и из-за этого пропускают много достаточно полезной информации. Увлекательный интерфейс и добавление развивающейся по мере прохождения курса историей может помочь сделать процесс более приятным и интересным
- В целом, геймификация образования это очень востребованный жанр

Ideas for a platformer

- Главным персонажем лучше сделать человека, чтобы ему было легче сопереживать

сеттинг: главный персонаж — путешественник, потерпевший кораблекрушение. находясь в поисках топлива (такой же энергии) и деталей для корабля, он набредает на обесточенный город, по структуре напоминающий огромную башню. сенсоры корабля показывают, что возможный источник энергии находится где-то на уровне ее вершины.

включая на время обитателей города, он узнает о их прошлом: их мир, как они считали, был близок к краху (как раз-таки из-за отсутствия источников электричества), поэтому передовыми учеными и властями было решено запустить космический корабль на поиски другого места. для этого нужно было огромное количество энергии, поэтому ее полностью направили на станцию (как раз находящуюся на верхушке башни), обесточив город с местами для "подзарядки" и пообещав обычным жителям, что за ними когда-нибудь вернутся. герой продвигается по уровням, узнает больше о истории, слышит, как жители "просыпаются" и с надеждой повторяют о том, что их вот-вот должны спасти. кто-то из них не замечает прошедшего времени, кто-то, кто подвергся природным повреждениям (например, заржавел от близости к воде/из-за давления веса отвалилась конечность), находится в полнейшем замешательстве. также по ходу игры герой вспоминает о своем собственном мире, в который ему бы хотелось вернуться.

в конце, дойдя до этой самой станции, обнаруживает, что корабль из-за недостатка мощности так и не смог взлететь. в аккумуляторах станции все еще остается энергия, и у героя есть несколько возможных выборов

концовка 1: снова запитать город (ценой своего корабля) и подвергнуть его жителей разочарованию, а себя участи никогда больше не вернуться домой. Но!! если он запитает город, можно вывести к достаточно хорошей концовке: условно, некоторые персонажи во время путешествия героя рассказывают ему о том, что среди жителей был изобретатель энтузиаст, почти приблизившийся к доработке довольно слабого, но стабильного источника энергии. его бы не хватило на подпитку больших индустриальных учреждений,

но хватило бы для самих жителей, однако власти решительно закрыли на это глаза, посчитав, что в приоритете будет более оптимальное и практичное решение: корабль. поэтому, собственно, когда герой все-таки питает город, изобретатель возвращается к жизни, и может осуществить свой проект. при этой концовке, герой остается в городе, и жизнь там начинается заново. в итоге история заканчивается приходом к вот этим ценностям маленького городка и маленьких людей, которые снова начинают свою, такую же важную, жизнь

разветвление концовки 1:

- если мы решаем, что корабль, построенный в городе, именно не взлетел, а не разбился, у героя может быть дополнительный выбор: включить все обратно (вместе с теми, кто этот корабль создавал), дать городским властям и течению жизни решить судьбу городка за него, или же намеренно оставить их выключенными и пойти по пути основной концовки 1. моральный выбор! мотивация персонажа включить всех: он может рассчитывать на помощь и попечительство властей, сообщив им о своем мире и пообещав указать путь. в таком случае, они могли бы подпитать его собственный менее требовательный корабль оставшейся энергией.

концовка 2: просто подпитать корабль и улететь. открытая концовка с вопросом о том, вернется ли герой когда-нибудь, чтобы помочь

Вопросы для обсуждения:

- наверное, стоит придумать причину, по которой герой как раз-таки вернуться бы не смог, иначе эти моральные выборы не имеют особого смысла