

## **Сверхспособности:**

- 1) Понимать язык жестов
- 2) Чувствовать вкус как набор форм и цветов
- 3) Делиться с другими своей любовью
- 4) Выходить из безопасной зоны
- 5) Определять правильный путь
- 6) Преобразовывать свои чувства и переживания в мелодию
- 7) Извлекать пользу из собственных ошибок
- 8) Претворять истории в жизнь
- 9) Определять ценность вещей
- 10) Искусно эмитировать эмоции

## **Выбранные сверхспособности:**

1. *Преобразовывать свои чувства и переживания в мелодию.*

Герой – старый музыкальный инструмент, пылящийся на прилавке антикварной лавки. Долгое время он пребывает в одиночестве, как вдруг, хозяин магазина находит для него пару. Инструментами не пользовались все то время, что они были на прилавке. Они расстроены, и звуки, что издают их струны, фальшивы. Но, тем не менее, они начинают «общаться» друг с другом на единственном доступном для них языке – языке музыки. Игроку предстоит управлять своим героем, вслушиваясь в искаженную мелодию, стараясь понять язык, на котором с ним общается персонаж, и пытаться воспроизвести похожий ответ с поправкой на искажения. Чем ближе воссозданная мелодия к оригиналу, тем сильнее в эмоциональном плане сближаются герой и персонаж, заполняя условную шкалу симпатии. За удачные партии игрока так же вознаградят нотами в форме сердечка. Их можно потратить на настройку инструмента-героя или его пары, а можно сохранить и использовать в качестве подсказок в заполнении партии.

Чем меньше фальши в мелодии, тем сильнее усложняется ее структура. Если игрок будет тратить бонусы на настройку только своего инструмента, то ответ на партии будет слишком непохож на воспроизводимый мотив. Если же он решит вкладывать все очки в настройку инструмента-персонажа, фальшь разлаженных струн инструмента-героя будет мешать «диалогу».

Игрок победит, если заполнит шкалу отношений полностью, и проиграет, если она достигнет нуля.

Особая сила героя заключается не только в возможности интерпретировать свои чувства через музыку, но и в возможности раскрывать свой потенциал, делать лучше себя и партнера, делиться своими успехами.

Этот элемент выбора между улучшением своих качеств и качеств неигрового персонажа и является точкой интереса, которая будет привлекать игрока.

Сверхспособность героя можно интерпретировать как борьбу с комплексами. Пожалуй, каждый из нас сталкивался с осознанием этой проблемы. Это может быть как неудовлетворенность своими внешними качествами (веснушки на лице, лишний вес или низкий рост), так и дефекты, которые мешают выстраивать отношения в социуме (заикания, дислексия, последствия гиперопеки).

В данном случае герой вынужден бороться со своим страхом быть непонятым. Начиная общение, он, как бы закрыт этой фальшью неверных нот. Но со временем он начинает

раскрываться, преодолевая свой комплекс. Мелодия становится чище и правдивее, как и сами действующие лица по отношению друг к другу и к себе самим.

## *II. Выходить из безопасной зоны*

Герой – антропоморфный кусочек мыла, который живет в большом мыльном пузыре. Но со временем, что он проводит внутри своего убежища, границы дома сужаются. Поэтому герой вынужден его покидать. За пределами пузыря много опасностей и врагов, которые способны причинить вред герою. Тем не менее, это необходимая мера. Для поддержания своего пузыря-убежища, герой должен собирать капельки. Этими действиями он поддерживает существование дома – единственной безопасной зоны.

Помимо условного ресурса для поддержания пузыря, - капелек, - есть другой – энергия. Она расходуется вне безопасной области и тратится, если героя атакуют враги. Если силы покинут героя, поражение будет неизбежно. Восстановить энергию можно только отдыхая в пузыре. Но чем дольше герой пребывает в безопасности, тем быстрее сжимается пузырь.

Перед игроком стоит дилемма: с одной стороны, он волен подольше задержаться в безопасной среде, дабы накопить достаточно энергии, с другой – ожидание приближает поражение, ведь если пузырь лопнет, игра закончится.

Баланс между действием и бездействием – это проверка на рационализм и чувство меры. Именно поиск выверенной стратегии должен завлечь игроков.

Данная сверхспособность напрямую связана с так называемой «зоной комфорта», которую мы привыкли выстраивать вокруг себя. Но, подобно сжимающемуся пузырю, в реальной жизни нас так же окружают проблемы и возможности, которые находятся за чертой. Нам так же свойственно восстанавливать свои силы, находясь в комфортной среде, и тратить их на «выживание» за ее пределами. Но что в игре, что в жизни, дальнейший рост и развитие личности не возможно без выхода из зоны комфорта. Именно поэтому данная проблема, согласованная с травмой сеттинга, является близкой и понятной игроку.

## *III. Определять ценность вещей*

Герой – прилавок, находящийся под управлением игрока. Задача: торговать чувствами и эмоциями, таким образом, чтобы бартер приносил прибыль. Игровой процесс разделен на этапы, в ходе которых ваш торговый пункт будет посещать определенное число покупателей. Перед куплей/продажей определяется рыночная цена за ту или иную эмоцию. Она так же зависит от настроения покупателей. Игрок может просматривать биржевые сводки, чтобы лучше понимать рынок, но конечное решение в оценке все равно остается за ним. Он так же может расходувать свой товар, чтобы воздействовать на настроение покупателей. Например, потратив немного «нежности» он может склонить потенциального клиента к покупке этой эмоции. Но нужно понимать, что за потраченные товары вам никто не заплатит.

Цель: собрать определенную сумму. Поражением будет считаться банкротство.

Возможность игрока оценивать ту или иную эмоцию не только с точки зрения рациональности ее продажи, но и сточки зрения ее нужности, делает игровой процесс увлекательным. Перед игроком стоит выбор: быстрое обогащение, которое возможно на спекуляции тем или иными эмоциями, или объективная оценка действительно искренних чувств.

Сверхспособность героя отражает современные тенденции общества, в котором искренность и честность обесцениваются, а на первый план выходят притворство и/или токсичность. Проблематика сверхспособности дает понять: несмотря на то, что цена той

или иной эмоции условно predetermined, никто не мешает вам оценивать ее по-своему, считать нужной и востребованной. Вы можете поделиться ею с кем-то, тем самым дав понять, насколько она значима.