Бриф

Концепт новой фракции Disciples 2

Заказчик _____ Исполнитель _____

Главная задача

Продукт	Конечным продуктом, является дополнительная раса (фракция), полностью интегрированная в игровой процесс Disciples 2. Это набор уникальных 3D моделей, в сопровождение иллюстраций-портретов, каждая из которых, со своей анимацией движения/покоя, атаки/урона/ анимации движения по воде, а так же звука и озвучки. В дополнение: Базисный лор (предыстория), и дополнительные объекты анимации, такие как: город, сетка развития юнитов, иллюстрации лордов, собственная анимации земли, жезлы, флаги, поля боя, книга заклинаний и их анимация.
Краткое описание задач	1. Написать Лор (предысторию) выбранной расы 2. Сделать иллюстрации ко всем персонажам и юнитам игры (45 юнитов) 3. Сделать концепт-арт для всех новых персонажей игры (45 юнитов) 4. Сделать 3D модели всем новым персонажам игры (1 юнит) 5. Сделать анимацию всем новым персонажам игры 6. Создать концепт-арты городу (внутри/снаружи) 7. Сделать анимацию городу (внутри снаружи) 8. Сделать иллюстрации рунам для книги заклинаний, с анимацией и озвучкой заклинаний 9. Сделать анимацию земли новой фракции 10. Сделать концепты поля боя фракции 11. Сделать флаги новой фракции 12. Сделать фракционный жезл 13. Сделать щит на городе 14. Произвести озвучку всех персонажей 15. Произвести музыкальные сопровождения фракции 16. Произвести работ с кодом для добавления новой фракции в игру 17. Произвести работу с кодом для добавления новых типов атак, данной фракции 18. Добавить в редактор карт новую фракцию 19. Произвести сюжетную сагу для новой фракции 20. Сделать рекламную продукцию с символикой проекта. 21. Сделать и-магазин для продажи мерча 22. Выйти на (crowd) фонды по сбору средств

Заказчик _____ Исполнитель _____

Цель проекта

Данный некоммерческий проект, является первым этапом более крупной задачи по переосмыслению и глобальному обновлению оригинальной игры Disciples 2.

На этом этапе мы формируем команду энтузиастов и пробуем свои силы в производстве нового содержания, оригинальной игры. Пытаемся решить фундаментальные задачи с кодом игры, а так же внедрить новые идеи, как визуального характера, так и новых игровых механик.

Для пользователей, хорошо знакомых с серией игр Disciples, мы даем возможность снова окунуться в мир темного фэнтази Disciples, со стороны новой фракции. Познать историю Мира еще раз, возможно найдя свои ответы, на вопросы появившиеся ранее.

Цель для нового игрока, это погрузиться в оригинальный мир Disciples, и провести незабываемые часы в индивидуальной игре, а так же игре со своими друзьями.

Немало важным для себя, мы считаем привлечение дополнительного интереса со стороны преданного сообщества, которое годами поддерживало и вдохновляло нас на реализацию общих идей по улучшению и расширению Мира Disciples.

Благодарю.

Тайминг

Производственный процесс будет поделен следующим образом:

Первая фаза < 21.12.2020

1. Написание лора (предыстории) фракции
2. Вводная сага с использованием новой фракции:
   Сюжет
   Карты (№1 и №2)
3. Иллюстрация нейтрального портрета фракции
4. Иллюстрации портретов:
   1 героя (ranger)
   5 юнитов (1- 2 тир)
5. Концепт-арт для 3D моделей выбранных персонажей:
   1 героя (ranger)
   5 юнитов (1-2 тир)
6. Создание 3D моделей и анимация:
   1 героя (ranger)
   5 юнитов (1- 2 тир)
7. Озвучка персонажей
8. Создание 1-го фракционного поля боя
9. Создать флаг фракции
10. Музыкальная тема фракции №1
11. Сделать лэндинг/магазин проекта

Вторая фаза < 02.02.2021 (+/- месяц)

12. Создание продолжения саги карты (№3 и №4)
13. Создание 2-го фракционного поля боя
14. Иллюстрации портретов:
    1 героя (маг)
    5 юнитов (2-3 тир)
15. Концепт-арт для 3D моделей выбранных персонажей:
    1 героя (маг)
    5 юнитов (2-3 тир)
16. Создание 3D моделей и анимация:
    1 героя (маг)
    5 юнитов (2-3 тир)
17. Озвучка персонажей
18. Создание 2-х заклинаний

19. Анимация 2-х заклинаний
20. Озвучка 2-х заклинаний
21. Музыкальная тема фракции №2
22. Подготовить материалы для выхода на фондовые площадки.

Третья фаза < 02.05.2021 (+/- месяц)

23. Создание продолжения саги карты (№5 и №6)
24. Создание 3-го фракционного поля боя
25. Иллюстрации портретов:
    1 героя (воин)
    5 юнитов (3-4 тир)
26. Концепт-арт для 3D моделей выбранных персонажей:
    1 героя (воин)
    5 юнитов (3-4 тир)
27. Создание 3D моделей и анимация:
    1 героя (воин)
    5 юнитов (3-4 тир)
28. Озвучка персонажей
29. Создание 3-х персонажей призыва
30. Анимация 3-х персонажей призыва
31. Озвучка 3-х персонажей призыва
32. Музыкальная тема фракции №3
33. Продажа мерча и сборы с фондов (crowd)

Четвертая фаза < 02.09.2021 (+/- месяц)

34. Создание продолжения саги карты (№7 и №8)
35. Создание концепта города (внешне/внутренне)
36. Создание иллюстрации стража столицы
37. Создание щита героя на сталице
38. Создание 3D моделей и анимация стража столицы
39. Озвучка стража столицы
40. Создание 4-го фракционного поля боя
41. Иллюстрации портретов:
    1 героя (жезлоносец)
    1 вора
    5 юнитов (4-5 тир)
42. Концепт-арт для 3D моделей выбранных персонажей:

1 героя (жезлоносец)
1 вора
5 юнитов (4-5 тир)

43. Создание 3D моделей и анимация:
    1 героя (жезлоносец)
    1 вора
    5 юнитов (4-5 тир)
44. Озвучка персонажей
45. Музыкальная тема фракции №4
46. Анимация преобразования земли
47. Создание книги заклинаний (1-2 тир)
48. Анимация заклинаний (1-2 тир)
49. Озвучка заклинаний (1-2 тир)

Пятая фаза < 12.12.2021

50. Создание продолжения саги карты (№9 и №10)
51. Иллюстрации портретов:
    5 юнитов (4-5 тир)
52. Концепт-арт для 3D моделей выбранных персонажей:
    5 юнитов (4-5 тир)
53. Создание 3D моделей и анимация:
    5 юнитов (4-5 тир)
54. Озвучка персонажей
55. Создание книги заклинаний (3-5 тир)
56. Анимация заклинаний (3-5 тир)
57. Озвучка заклинаний (3-5 тир)
58. Общая доработка

Презентация проекта < 20.12.2021

59. Создание промо ролика
60. График потоков
61. Конкурсы
62. Презентация / Мероприятие
63. Обратная связь
64. Выводы

Целевая аудитория	Проект направлен, в-первую очередь, на

пользователей, знакомых с миром Disciples. Людей, которые 15 лет назад, познакомились и полюбили эту игру. Сегодня основная целевая аудитория, - эта группа людей, возрастом 28 – 45 лет, в подавляющем большинстве, мужского пола, вне зависимости от персонального достатка, имеющая время на неспешный игровой процесс. Смею предположить, что данная группа, всегда трезво оценивает и взвешивает свои расходы, но имеет привычку трат на пассивный досуг.

С недавнего времени, благодаря, а может и вопреки, в моду входит ретро-культура. Интересы прошлого поколения становятся актуальны и поколению настоящего. Это в свою очередь, расширяет целевую аудиторию за счет молодого поколения с возрастным диапазоном от 18 до 25 лет. С точки зрения платежеспособности, данная группа более импульсивная в плане покупок, завязанных на текущие тренды в культуре и суб-культуре, а так же чувствительна к игровому процессу онлайн.

Вывод, заключается в том, что данный продукт будет интересен широкой публике, но ограничен суб-культурной направленностью. Поскольку проект, является некоммерческим и не ставит целью приобретение прибыли, - это позволит, дополнительно мотивировать и привлечь аудиторию.

Целевая аудитория №1

Какую проблему решает продукт	1. Сфера развлечения, несет в себе основную задачу, - это получение позитивных эмоций, во время своего досуга или свободного времени. Наш продукт, помогает вернуть, некогда испытанные позитивные эмоции и дает возможность заново приятно провести время в кругу единомышленников. 2. Продукт помогает целевой аудитории, которая, в подавляющем большинстве, интроверты, взаимодействовать с окружающим обществом, пусть и бесконтактно. Тем самым, помогая сформировать комфортный круг общения среди единомышленников, будучи медиатором между участниками. 3. Целевая аудитория старых поклонников серии игр Disciples, получит дополнительную историю и игровой процесс, по средствам игры за новую фракцию. 4. Как и любое дополнение в играх, внедрение дополнительной фракции, освежит игровой процесс оригинальной игры. 5. Проект не коммерческий, тем самым будет максимально доступный, что в свою очередь позволит реанимировать серию игр Disciples в глазах лояльного сообщества, цинично загубленного разработчиками.
Пол	мужчины – 80% женщины – 20%
Возраст	25-45 лет
Финансовое состояние	от 50 тыс руб/месяц
Интересы/Боль	1. Основной потребитель данного продукта, является поклонником tbs стратегий, что в свою очередь, говорит об интересах проведения спокойного, не активного досуга, преимущественно в домашних условиях. Собственно это и есть одной из проблем, который решает данный проект, а

	именно: возможность спокойного уединения. 2. Возможность комфортного, дистанционного общения с единомышленниками, по средствам общего интереса игры. 3. Соревновательное удовлетворение, для людей обделенных физической активности.

Целевая аудитория №2

Какую проблему решает продукт	1. Также как и предыдущая целевая аудитория, подавляющее время своего досуга, целевая аудитория №2 проводит, играя в компьютерные игры разного жанра. Данный продукт не исключение, дающий этой целевой аудитории возможность испытать позитивные эмоции. 2. Учитывая, что данная социальная группа более экстравертна и подвержена, большему влиянию суб-культурных течений, то являясь ретро продуктом, и попадая под моду на все «олдовое», мы даем дополнительный повод молодежи найти точки интереса, по средствам использование продукта. То есть, внедряя новую фракцию, мы актуализируем старую игру, которая становится модной в глазах молодого поколения. 3. Возможно, существует призрачный шанс, налаживания коммуникации между поколениями тех, кто использовал продукт в начале его появления, и теми, кто открыл его на суб-культурной волне, нового поколения. 4. Являясь центром интереса различных пользователей, и находясь в доступе онлайн пространства, мы как и было сказано ранее, даем возможность удаленного общения между потребителями, формируя сообщество единомышленников.

Пол	мужчины – 60% женщины – 40%
Возраст	18-25 лет
Финансовое состояние	до 50 тыс руб/месяц
Интересы/Боль	1. Интерес к данному продукту, может появиться в данной целевой аудитории, исключительно внутри группы сверстников или единомышленников, по причине устаревшего визуального контента, а так же менее динамичного игрового процесса, нежели в современных играх. Этот продукт своего рода элемент уникальности и самобытности пользователя, которых хочет структурироваться, в отдельную суб-культурную ячейку. Поэтому мы вызываем достаточно глубокий интерес у ЦА, но кратковременный, место которого, займет новый «хайп» 2. Развитие интернета, способствует развитию интроверсии населения, поэтому желания персонального контакта и взаимодействия с единомышленниками уходит в онлайн пространство, что приводит к проведению комфортного досуга дома, в сети. Наш продукт, тем самым помогает избежать неудобства реального общения и дает возможность общения и состязания с широким кругом единомышленников, не выходя из дома. Поскольку молодое поколение максимально интегрировано в интернет пространство, мы даем такую возможность. 3. Бесплатный доступ к продукту, позволит данной целевой аудитории, использовать продукт без ограничений.

Общий брифинг

Цели, которые должены решить	- Решить проблему внедрения в оригинальную игру новой полноценной фракции - Приблизится к пониманию кода игры и манипуляция с ним - Формирование рабочей группы специалистов, для реализации проекта, с программной, художественной и литературной части, что даст в перспективе работы над более крупными проектами - Привлечение внимания сообщества к перспективам полной переработки игры - Увеличение количества активных пользователей Disciples 2, и расширение сообщества. - Расширение лора и возможностей механик игры - Формирование позитивной почвы для внедрения новых идей в оригинальную серию Disciples 2.
Конверсионное действие, ожидаемое от пользователя	1. Погружение и в серию Disciples 2, для приятного препровождения досуга. 2. Стать участником сообщества Disciples, принимая активное участие в жизни группы. 3. Позитивную оценку деятельности рабочей группы, по внедрению новой фракции
Желаемый стиль будущего проекта	Одно из основополагающих требований к будущему проекту, это следование канону оригинальной серии Disciples 2, как с художественной, так и с мифологической точки зрения, дабы не плодить сущности и альтернативы, на основе оригинала, а лечь в основу канона.
Бюджет проекта	1. Персональные средства Заказчика 2. Привлеченные инвестиции, через продажу рекламной продукции 3. Привлечение (crowd) фондов 4. Пожертвования

Напоминаем, что обязательными считаются:	1. Позитивная коммуникация между разработчиками, на основе взаимного уважения, религиозных свобод и политических убеждений. 2. Профессиональная конфиденциальность, то есть не распространение уникальной информации, материалов проекта и каких-либо других действий, вредящих продвижению проекта. 3. Все спорные вопросы, решаются прямыми переговорами сторон, для нахождения консенсуса. 4. Высокий и добросовестный уровень выполнения всех поставленных задач, четко в установленный срок. 5. Своевременное уведомление о непреднамеренном затягивании сроков исполнение, по объективным причинам 6. Заинтересованность в максимальном успехе проекта
Дополнительные пожелания	Все оплаченные материалами, являются собственностью заказчика, и подлежат распространению исключительно с письменного разрешения заказчика. Материалы, произведенные на безвозмездной основе, являются общедоступными, а их распространение никем из сторон, не ограничивается.
Технические аспекты	Все произведенные материалы, должны соответствовать, конкретным техническим описаниям, на каждом этапе производства и соответствовать указанному качеству. (см. тех.описание)

Чек-лист проекта

1. Написать Лор выбранной расы
2. Сделать иллюстрации лордов (портрет игрока) 5 шт.
3. Сделать концепт экрана выбора расы и отрисовать в стиле D2
4. Сделать концепт города внутри и отрисовать в стиле D2
5. Сделать концепт снаружи, отрисовать в стиле D2
6. Сделать иллюстрацию портрета стража города
7. Сделать 3D модель стража города + анимация (движения/покоя/атаки/урона/получение уровня)
8. Сделать озвучку стража
9. Сделать иллюстрации портретов героев 5 шт.
10. Сделать 3D модели героев + анимация (движения/покоя/атаки/урона/движение по воде/получение уровня)
11. Сделать озвучку героев
12. Сделать иллюстрации портретов юнитов 37 шт
13. Сделать 3D модели юнитов + анимация (движения/покоя/атаки/урона/ движение по воде /получение уровня одна на всех юнитов фракции)
14. Сделать иллюстрации портретов юнитов призыва 3 шт
15. Сделать 3D модели юнитов + анимация (движения/покоя/атаки/урона/ движение по воде)
16. Сделать озвучку каждого юнита призыва
17. Написать новые заклинания в книгу
18. Сделать иллюстрации рун в книге заклинаний
19. Сделать анимацию заклинаний
20. Сделать озвучку заклинаний
21. Сделать концепт жезла

Заказчик _____ Исполнитель _____

22. Сделать анимацию преобразование земли (биом)
23. Сделать концепт фракционного флага
24. Написать 3 музыкальные темы для фракции
25. Сделать 3 фракционных поля боя
26. Произвести модификации кода игры
27. Сделать максимально возможным внедрение новой фракции
28. Договориться с разработчиками мода, для внедрения новых механик
29. Сделать тесты новой фракции
30. Сделать концепт арты для рекламной продукции
31. Сделать рекламную продукцию
32. Сделать и-магазин, лэндинг для рекламной продукции
33. Произвести фотосессию рекламной продукции
34. Договориться с блоггерами по освещению рекламной продукции
35. Сделать промо ролик для (crowd) фондовых площадок
36. Завести проект на (crowd) фондовую площадку
37. Сделать расписания обзоров проекта
38. Сделать план по стримам
39. Сделать видео презентацию/тизер
40. Провести мероприятие полного релиза

Лор

Введение в историю

Обезумевший Геллеан пытается воззвать к Солониэль. Он не желал признавать в Мортис, которая причинила столько боли и страданий его народу, свою возлюбленную.

Галлеан обратил свой взор в то место, откуда все воды разлились по Невендаару, там, где его божественная супруга обронила Первую Слезу.

Архипелаг в морях Солониэль сейчас был заселен эльфами. Они жили в гармонии с природой, оберегая покой лесов и побережий.
Святилища Галлеана, возведенные руками его детей, соседствовали с древними алтарями богини морей. Лучшего места для воплощения божественного промысла не нашлось бы во всем Невендааре.

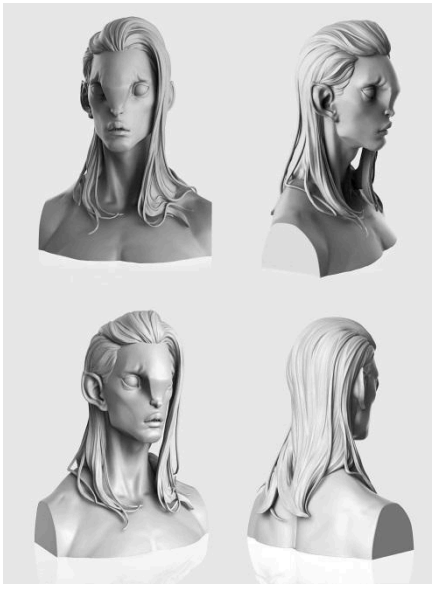
Так же как Галлеан проник в разум Миллу, отравив ее своим безумием, бог овладел Таниссиэль, верховной жрицей святилища Джиндона. Он послал ей видение, о том что, в ночь затмения Таниссиэль со своей паствой надлежало прийти к морю и ждать пока луна скроется из виду. Как только это произойдет, она, и все ее последователи должны были погрузиться под воду и не всплывать, пока на небе вновь не покажется ночное светило. Таким образом, они будут посвящены в великую тайну, которая сокрыта от других эльфов.

Таниссиэль ни на мгновение не усомнилась в ниспосланном ей знаке. В ночь затмения, все эльфы Джиндона от мала до велика, отправились к побережью, и как только луна скрылась из виду, они погрузились в темные воды. В этот момент Галлеан воззвал к источнику первородной силы, к силе Первой Слезы его возлюбленной Солониэль. Призыв был услышан. Магия засияла в глубинах, и, вынырнув при свете луны, эльфы обнаружили, что

они изменились. Страх и смятение чуть было не поглотили их души, но Галлеан вновь воззвал к Таниссиэль, дабы успокоить ее паству. Он сказал, что жрица и ее новый народ были избраны, дабы возродить Солониэль. Он открыл им правду о перерождении богини в Мортис, и наказал вернуть истинный облик его супруги.

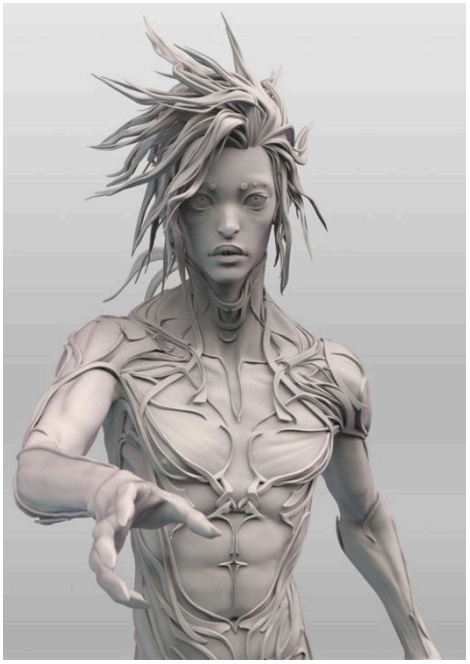
Основной облик расы





Магия Первой Слезы изменила внешность тех, кто участвовал в ритуале. Они практически не утратили черты, присущие эльфам:

1. Заостренные уши и длинные волосы.
2. Лица лишились безупречной красоты. Они стали более вытянутыми и хищными. Поскольку в них читается прежние черты эльфов, мужские лица часто путают с женскими.
3. Глаза стали больше, расстояние между ними стало больше.
4. У некоторых глаза стали полностью черными, с едва заметным зрачком того же цвета. У других же, появились вертикальные зрачки, как у земноводных.
5. Одни отличались широкой переносицей с небольшими жабрами для дыхания, другие же имели жабры на шее и под подбородком.
6. Во рту появились хищные зубы, у одних зубы стали как бритва острые и напоминали акульи, у других же острые как иглы.
7. Губы у некоторых, стали напоминать рыбье рты, но большинство сохранили эльфийские черты: нос, подбородок и скулы.
8. На идеально гладкой коже появилась чешуя. Хотя лицо и сохраняло гладкость, лепестки чешуи появились вокруг глаз и висках, на щеках и под подбородком. Задняя часть шеи была покрыта чешуей полностью.
9. У наг женского пола, лица сохраняли былую красоту. Их черты были красивы и притягательны, но все же в них читалась новая натура, гладкие носы как у змей или черты эльфов, но с жабрами под подбородком.



Цветовая гамма



10. Гнев и безумие Галлеана, породили особей с несколькими парами конечностей, две или три пары рук преобладали у тех, кто больше других желал силы божественной метаморфозы, а в последствие рождались дети такие же дети, у самых хищных и агрессивных пар.
11. Цвет кожи и чешую, а так же волос изменялся от иссини-черного, коричнево-золотистого, сине-зеленого, голубого до жемчужно-серого. В последствие оттенок цвета кожи, определялся рационом питания. Наги, которые были более хищные и питались мясом, окрашивались темнее, а самые охотные до плоти, становились черными. Светлый цвет кожи был преимущественно у особей женского пола, и одаренных магической силой.
12. Женские особи имели грудь, поскольку вскармливали младенцев, как и людей. Она была частично покрыта чешуей.
13. Самой главной метаморфозой стало преображение их тел. Ноги срослись, образовав полностью покрытый чешуей хвост. Хвосты начинались от бедра, достигая двух с половиной метров в длину. В зависимости от возраста, хвост имел разную длину и рос всю жизнь. Божественной иронией было то, что некоторые последователи имели змеиные хвосты, для возможности быстрого передвижения по суше, а некоторые имели нижнюю конечность морской природы, как у первых детей Солониэль, - мерфолков. Отличием была, только природа морского змея, или гребень по структуре, напоминающий рыбий плавник. Мерфолки же имели природу, явного морского происхождения, с плавниками и рыбьими хвостами, позволяющими жить глубоко в пучине.
14. Дополнительно, можно отметить, что растительность на лице, иногда присутствует у глубоких старцев, и жрецов.

15. При взаимодействии с остальными расами континента, наги часто используют маски.

Эволюция и метаморфозы

Внешний облик наг со временем менялся и трансформировался. Это обусловлено, глобальной миграцией и расселением, а так же классовым и кастовым разделением фракции, что со временем отражалось на их внешнем виде.

Например, постоянное использование созидательной магии, привело к более привлекательному внешнему облику, наделенному харизмой и общепринятой красотой континента. Поскольку в подавляющем большинстве магическая искра была у женских особей, их внешность считалась очень привлекательной.

В свою очередь, последователей темной, разрушающей магии, преследовали определенные метаморфозы внешнего вида. Суть изменений шла от источника, откуда черпались магические силы.

Как было описано ранее, непрерывное поглощение плоти, или каннибализм, приводили к проявлению более животных черт лица, а так же телесных трансформаций, в том числе и окраса кожи.

Географические и территориальные особенности, наряду с климатическими особенностями, вызывали постепенные изменения, нежели магия или питание. Долгая жизнь в засушливых местах, меняли как оттенок кожи, так и прочность кожного покрова, вызывая хитиновые наросты. В таких областях, в основном рождались особи со змеиными хвостами, присущие пустынным змеям.

В противоположность, на территории повешенной влажности, особи были наделены более экзотическими цветами кожного покрова, и эластичной чешуей присущей морским змеям. И т.д.

Долгие экстремальные условия обитания, способствовали чудовищным метаморфозам,

которые могли стереть все напоминания об эльфийских корнях, представителей фракции наг.

Иерархия и государственный строй

Лицо жрицы с чешуей



Концепт жрицы



У фракции есть свой лидер, народ зовет ее Таниссиэль, что приближённо можно перевести, как «Первая слышащая», - верховная жрица. Первая кто услышала волю Галлеана и правду о судьбе Солониэль. Таниссиэль с каждым днем все больше и больше чувствовала, что это Солониэль в осколках своей силы, через Галлеана, взывает о помощи к ней и дает силы ее последователям. Поэтому в обществе процветал культ «Солониэль-Шепчущей» или «Солонеиель-Взывающей», нежели поклонение Голлеану. На основе этого и строится иерархия новой фракции.

Общество матриархальное. Высшую ступень занимает каста жриц «Круг Слышащих», ее возглавляет сама Верховная жрица. Влияние определяется тем, насколько «ясно и громко» слышит «голос Солониэль» отдельная жрица. Чем сильнее «голос», тем могущественнее магия у последовательницы, и тем «яснее видит путь к перерождению» адепта. Сила «слышать голос» дает могущество над стихией волшебницам, а «ясность пути», наделяет силой чувствовать божественные частицы в окружающем мире и взаимодействовать с ними, давая силу, ловкость и защиту своим последователям, призывая в помощь, духов и сущностей.

Благодаря постоянному присутствию магической силы и ее использованию, внешние метаморфозы затронули их меньше всего. Лица жриц красивы даже по меркам эльфов. А на их телах значительно меньше чешуи. Их глаза и зрачки внешне не отличимые от эльфийских. Это сходство указывает на связь Солониэль и Галлеана. Жабры на шее менее заметны. Представители этой касты не употребляют в пищу мясо. Их рацион состоит целиком из продуктов растительного происхождения, поэтому кожный покров их светлый, почти жемчужный. Верхушкой касты жриц, является Круг Слышащих Джиндона во главе с Верховной Жрицей Таниссиэль. Это первые преображенные после «Ночи Очищения»

На сто представителей касты жрецов наг, приходится девяносто девять жриц женского пола и всего лишь один жрец мужского пола. Самой способной и «Слышащей голос», подчиняются великие чары и ее именуют Заклинательницей Волн. Ей подвластна стихия.

Жрец мужского пола, имеющий дар «ясности пути», то есть умеющий чувствовать магическую силу, после ритуала инициации становится Анахоретом, получая почетную миссию, - поиск источников маны. Верховной жрицей ему даруется Жезл Власти, который ценой своей жизни он должен нести к местам Силы, дабы приумножить мощь своего народа.

Большинство представителей мужского пола, становятся воинами-защитниками своего народа и верховных жриц. Военная вертикаль власти строится на силе, опыте и приближенности к благословенному сословию жриц. Более опытные воины ратными подвигами заслуживают право охранять высших жриц. Элитные стражи удостаиваются части стать избранниками Верховной Жрицы. Избранники, обладающие не только сильной рукой, но и лидерскими качествами, нарекаются Чемпионами. Они ведут армии наг в бой.

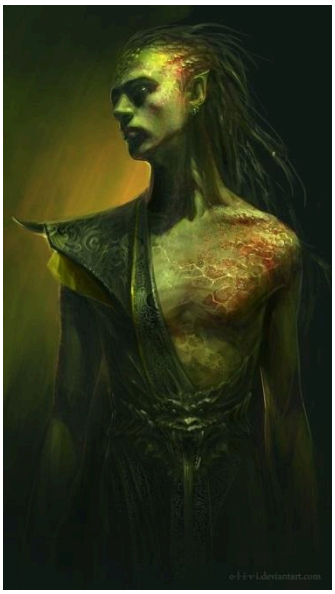
Лицо мермера (черный наг)



Концепт мермера

Наиболее фанатичные воины, становятся стражами алтарей и личной охраной посвящённого Круга Слышащих жриц. Будучи приближенными к источникам силы, они прекрасны, как и те, кому они фанатично преданы. Ради защиты святых мест и жриц, они не задумываясь готовы пожертвовать своими жизнями.

Высшим воинским чином считается Страж Столицы, хранитель главного алтаря Джиндона. Этот воин самый приближенный к Верховной Жрице, и благословлён ее магической силой. Его мощь безгранична, оружие его легендарно, имя его на устах каждого воина-нага. Имя ему (Легион)



Женщина мермер



Воины-хищники, более агрессивные и кровожадные, ревностно охраняющие границы обитания фракции, как правило, имеют несколько пар конечностей, являясь, потомками или свидетели «Ночи Очищения». Питающиеся, исключительно плотью, имеют темный цвет кожного покрова, и более примитивную внешность. Зачастую эти воины используют оружия дальнего боя и не призирают доспехи. Вместо доспехов их тела покрыты магическими символами, дающими силу, ловкость и выносливость. Самые опытные и сильные воины благословляются «Кругом Слышащих», что позволяет им использовать атаки усиленные магией. Это быстрые и грозные противники, зовущиеся Мермерами, из числа которых, выбирается «Стрела Таниссиэль», главный Исследователь. Грозный герой авангарда, их тела испещрены магическими символами, наделяющие их скоростью и неуязвимостью.

Особняком стоит Гильдия Воров, клан мермеров посвященный в некоторые таинства метаморфозы. Из поколения в поколения, они получали частицу силы, для преображения внешнего вида, которые с трудом можно было отличить от внешнего вида человека или эльфа. Эти умения помогали им в шпионаже, диверсиях и разведке. В этой касте не было вождей, все были едины и равны, подчиняясь только «Кругу Слышащих», и Верховной Жрице.

География	Острова далеко к западу от материка (которые жители Невендаара вскоре назовут Закатными островами) остались в стороне от войны, ураганом проносящейся по материку, и процветали, рождая новую жизнь и возможности. Несмотря на своё вулканическое происхождение, эта цепь небольших островов, поднятых с морского дна, за долгое время вдали от цивилизации родила уникальную экосистему, приютившую у себя новых обитателей мира, став колыбелью новой фракции наг. Именно отсюда начинается история этого народа после далеких событий «Ночи Очищения».
Остальной мир	События происходят через какое-то время после разгромного поражения империи при Темперансе. Король Эмри был ранен при отступлении и погиб, не оставив наследника. Страной правит Амбриэль Верциллинская, супруга почившего императора. Отношения между эльфами и людьми остаются весьма напряженными, но война была прекращенная из-за колоссальных потерь, которые понесли обе стороны. Битва при Темперансе сплотила эльфов и связала узами всех, кто сражался под стягами Союза на поле боя. Благородные дома и дикие племена ненадолго забыли о разногласиях. Иллюмиэль и Миллу с сожалением осознавали, что кровь людей – цена единства их народа. После победы оракул хотела избавиться от наваждений Галлеана, однако влияние обезумевшего бога на разум провидицы было слишком велико. Дабы Миллу окончательно не вышла из-под контроля королева эльфов решается на отчаянный шаг: погрузить оракула в нескончаемый магический сон. Гномы высвобождаются из заключения под Фальген Хеймом, прорыв огромный тоннель из каменных залов на поверхность. Но подгорный

	народ, который лишился своей королевы и части земель, был сломлен. Немногие лидеры великих кланов выказали желание принять корону верховного правителя, памятуя об участи, которая постигала всех королей, начиная со Стурмира Тандерхаммера. Новому совету старейшин еще предстоит сделать непростой выбор. Мортис и ее орды дремлют. Безжизненные тела воинов немертвой богини покоятся в алкмаарских склепах, ожидая, пока госпожа взовёт к ним. Легионы Проклятых ищут иные пути для освобождения Бетрезена. Один из командующих адских когорт прибывает на Свистящие острова. Несколько десятилетий назад здесь случилось крупное извержение, в ходе которого архипелаг изменился. Приспешники падшего обнаружили, что вблизи спящего вулкана находятся залежи ценных ресурсов, в то числе и маны Преисподней.
Первая встреча	Легионы Прокляьых под предводительством демонического лорда появляются на Свистящих островах. Их цель уничтожить малочисленных аборигенов, поселившихся у подножия спящего вулкана, и занять сильный источники маны, обнаруженные на одном из островов. По мере захвата деревень (преимущественно острова населяют гоблины, дикие великаны и люди-ящеры), демоны узнают, что местные молятся Пиросу, древнему духу огня, и считают вулкан его инкарнацией. Маги легионов предлагают пробудить спящего гиганта, чтобы лава ускорила преобразование территории. После выполнения первичной цели задания, разведчики легионов докладывают командующему о том, что на побережье была замечена группа странных существ, не похожих на местных обитателей. Достигнув указанной точки на карте, появляется разведывательный отряд наг. Он не будет пытаться атаковать армии Проклятых, а попробует отступить. Командующий Легионами Проклятых, посылает в погоню передовые отряды, чтобы успеть уничтожить неизвестный отряд наг, прежде чем тот скроется в морской пучине. С этого момента начинается компания за новую фракцию.

Описание юнитов Героев	Основным элементом игрового процесса Disciples II во всех фракциях, является наличие пяти заглавных юнитов Героев. От имени этих юнитов происходит основной игровой процесс, поскольку все передвижение и все бои на карте, а так же взаимодействие с остальными игровыми объектами, происходят по средствам управления этими Героями. Каждый из этих Героев имеет, определенный класс, соответственно, свои игровые преимущества и навыки. Именно Герой, ведет все боевые юниты, формируя их в уникальные отряды.
Техническая справка	Каждый юнит Героев состоит: 1. Уникальный портрет иллюстрация с его атмосферным изображением 2. 3D модель, с помощью, которой происходит игровой процесс и взаимодействие на игровой карте 3. Анимация 3D модели во время передвижения по игровой карте в 8 направлениях. Два типа: суша и состояние передвижения по воде. У некоторых юнитов присутствует индивидуальная, декоративная анимация (магический свет и т.д.) 4. Анимация в бою: атака, нанесение урона, получение урона, смерть одна на всех юнитов фракции, получение уровня, общая анимация использования магических зелий одно на всю фракцию. 5. Все юниты Герои, во всех фракциях, занимают одну клетку. 6. Во всех фракциях одинаковое количество юнитов Героев, соответствующее одному и тому же набору классов, а именно: воин, ренджер, маг, жезлоносец и вор. 7. Небольшого описания персонажа. 8. Озвучки отклика, на глобальной карте: три варианта 9. Озвучка анимации в бою: атака, урон, получение уровня, смерть. 10. Меню армии и предметов, одно на всю фракцию

11. 3D модели: получение/нанесение урона и стояние в бою (со спины и с лица).
12. Для глобальной карты нужно движение и стояние (8 направлений)
13. Если юниту на какой-то анимации не нужен полупрозрачный эффект, то и слой под него не нужен
14. Тело, тень и какой-то эффект (если есть) имеют разные настройки прозрачности, поэтому они в отдельных слоях.
15. В игру все анимации загружаются непрозрачными, а уже в игре мы отмечаем те, что должны быть полупрозрачными и игра определяет степень прозрачности сама (чем темнее пиксель, тем прозрачнее)
16. Все изображения и анимации в игре палитровые - 256 цветов



Пропорции 3D моделей.



Герой – Разведчик (ranger)

Одним из основных юнитов Героев в каждой фракции, является Разведчик. Его особенностью, является большое количество очков передвижения на глобальной карте. Как правило, это юнит с атакой дальнего действия, способен поразить любого вражеского юнита на поле боя.

Все вышеупомянутые технические требования, также применимы к этой игровой единицы, включая: анимацию передвижения на глобальной карте и разные типы анимации во время боя, так же как и озвучивание.

Ниже приведены примеры Героев- Разведчиков интегрированных фракций.

1. Империя
   Иллюстрация и 3D модель





Следопыт легко покрывает огромные расстояния и часто выполняет разведывательные миссии по приказу своего Императора.

2. Горные Кланы
   Иллюстрация и 3D модель





Инженеры много путешествуют, сообщая Верховному Королю обо всем, что происходит в землях Кланов.

3. Легионы Проклятых
   Иллюстрация и 3D модель





Советник ведет передовые отряды Проклятых - благодаря быстрым крыльям ему не страшны никакие природные преграды.

4. Орды Нежити
   Иллюстрация и 3D модель





Носферату высасывают жизненную силу из своих врагов, ослабляя их и питая свою собственную черную душу.

5. Эльфы
   Иллюстрация и 3D модель





Стражи - это жестокие Кентавры Лучники, быстрые как ветер и выносливые как драконы. Они способны покрывать огромные расстояния.

Концепция юнита
Героя-Разведчика фракции наг



Как мы знаем игровой лор фракции, из числа Мермеров, выбирается «Стрела Таниссиэль», главный Герой-разведчик (Исследователь). Грозный герой авангарда, имеют очень темный кожный покров и чешую, поскольку агрессивны и питаются одной плотью. У них две пары рук, их тела испещрены магическими символами, наделяющие их скоростью и неуязвимостью. Они призирают доспехи, поскольку они сковывают движения.

Эти наги потеряли былые прекрасные эльфийские черты лица, поскольку питались одной лишь плотью, и охраняя границы обитания фракции, находились далеко от алтарей силы Солоэниэль, не имели постоянной магического благословения.

Тем не менее, трудно переоценить роль Героя-разведчика наг, в боевых действиях.

Главным оружием Фрументария , является молниеносная атака, магическими клинками, любого вражеского юнита на поле боя.

Его тело покрыто магическими символами, дающимися Верховной Жрицей лично при посвящении в Фрументариев . Больше он не вправе закрывать эти символы, никаким облачением. Атакуя стремительно своими клинками, Фрументарий складывает вторую пару рук в магическом символе, призывая силу стихии, нанося дополнительный урон.

Доспехом Фрументария , служит натренированное боями тело. Оружие, парные серпы или шуангоу, рвущие плоть противника. Опоясывает змеиный хвост широкий пояс с широкой накидкой, украшенной рунами, багрового цвета, цвета крови льющейся из ран врага.

Поскольку Фрументарием выбирается самый опытный боец, его лицо не молодо, и не красиво.

Концепция темного тела и магических символов на нем. Также серпы в двух руках. Необходимо добавить еще одну пару рук. Повязка на поясе.

Длинные седые волосы, голове тело и стойка. Широкая мантия на поясе закрывающая змеиный хвост. Магическая эманация стремительного удара.

Шрамы говорят о великом множестве битв, проведенных в прошлом. Белые длинные волосы, змеиные глаза, с вертикальными зрачками, приводят в трепет любого противника.

Атмосферные примеры:





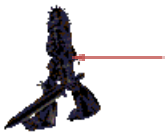
Как и прежде, одной из главных задач иллюстратора, это сохранение оригинального стиля серии Disciples 2.

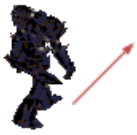
Техническая справка

g###uu#### - ID анимации

Обозначения анимации, которые считываются игрой:

Get hit (Получение урона)	**Shadow (Тени в соответствующем состоянии)**	**Количество кадров на анимацию**
HHITA1A0	HHITS1A00	~9
HHITA1D00	HHITS1D00	~9
Attack (Атака юнита)	**Shadow (Тени в соответствующем состоянии)**	**Количество кадров на анимацию**
HMOVA1A00 HMOVS	HMOVS1A00	16-36
HMOVA1D00	HMOVS1D00	16-36
Idle (Бездействие)	**Shadow (Тени в соответствующем состоянии)**	**Количество кадров на анимацию (цикличная анимация)**
IDLEA1A00	IDLES1A00	~16
IDLEA1D00	IDLES1D00	~16
Stun (Паралич, окаменение)	**Shadow (Тени в соответствующем состоянии)**	**Первый фрейм анимации покоя**
STILA1A00	STILS1A00	1
STILA1D00	STILS1D00	1

Attack effect (Эффект атаки юнита)		**Количество кадров должно совпадать с анимацией атаки**	
HMOVA2A00		16-36	
HMOVA2D00		16-36	
Distant attack Эффект атаки не обязательно должен соответствовать типу «урон в одну цель». Применяется так же в качестве обозначения AoE атаки. Единичная анимация будет проигрываться на всех затронутых атакой юнитах.		**Количество кадров может не коррелирует с числом кадров анимации атаки, могут быть различия.**	
TUCHA1B00		12-38	
TUCHA1A00		12-38	
TUCHA1D00		12-38	
AoE attack (Атака по всему полю врага)			
HEFFA1B00 HEFFA1A00, HEFFA1D00		12-38	
	g000uu9049MOVE0 0-15	g000uu9049STOP0	У ходящих юнитов анимация движения в среднем состоит из 8 фреймов. У летающих/плавающих юнитов – из 16. Для последних динамические анимации используются в качестве анимации покоя
	MOVE1 80-95	STOP1	
	MOVE2 16-31	STOP2	
	MOVE3 96-111	STOP3	

	MOVE4 32-47	STOP4	
	MOVE5 112-127	STOP5	
	MOVE6 48-63	STOP6	
	MOVE7 64-79	STOP7	

Заказчик _____ Исполнитель _____

Примечание:
Вообще у всех анимаций может быть суффикс A, D и B
также может быть указатель на то, тень или нет (S и A), так что не нужно плодить по сути одинаковые строчки и столбцы

Анимации начинаются с ID юнита, далее идет указатель на действие:
HHIT, HMOV, IDLE, STIL, TUCH, HEFF

далее «не тень»/«тень»: A – «не тень», S – «тень» (S всегда отображается под слоями A, но в принципе может иметь цвет и прозрачность, отличные от тени, поэтому в кавычках)

После этого «номер» слоя (как у MOV 1 или 2)

Затем указатель на то, для какой половины поля анимация:
A – которая дальше от нас
D – которая ближе к нам
B – обе стороны

Последние два нуля нужны для того, чтоб можно было делать альтернативные анимации (например, можно сделать, чтобы при анимации атаки одного и того же мага молнии были разными, сделав разные анимации и указав им одинаковые имена за исключением последних двух цифр)