

Доска для записей

спросить у марисанны о том, как питчить

мы можем использовать разные архетипы — далеко не только библию

идея — взять как главного героя чувака, рожденного от обоих миров

у жени есть концепт арты

два мира: «хайрул и лоурул»

племянник чародея как концепт магов: в одном мире чмошки, в другом крутаны

лоу-мир молится на людей из хай-мира. стоит ли подумать о том, почему лоу-мир так слаб? первородный грех?

хай-мир — слишком идеален.

лор толкина?

разделение миров?

расслоение миров на плесень и липовый мед (хехе). в результате расслоения появилось два почти идентичных мира с разными свойствами.

возможность построить геймплей на двоемирье.

один из референсов: «Хроники Амбера» Железны

гг — посланник между мирами?

Референс возникновения сил бога у главного героя — концепция из «Бездомный бог».

Основной конфликт: расширение магической катастрофы, которая может грозить уничтожением сразу обоим мирам: либо спасение и остановка, либо снова объединение. Оба варианта должны иметь минусы, чтобы было сложно принять решение.

поиск грааля

проклятье крови?

аксиома эскобара при финальном выборе (здесь можно сослаться на то, что наш референс — ведьмак, с его выбором меньшего зла)

в конце между мирами порвется связь. придется выбрать мир

объединение вызовет закабаление

в конце нужна бабака. большое зло, которое нужно победить. абстрактное или конкретное: человек, секта.

рпг составляющая на основе двоемирья: в лоу мире мы можем качать боевые физические скилы, в хай мире мы можем качать хз магические скилы и образование (например?)

нам нужно подумать над механической геймплейной составляющей и как бы она могла точно так же быть связана с архетипами, стереотипами и прочими вещами.

мор утопия как финал

Взять Дамблдора или Гэндальфа как архетип наставника

Кровосмешение — если влить свою кровь в кровь титанов (в чаше), можно управлять катастрофой. И именно так антагонист может хотеть уничтожить мир

Что делаем?

Игра в жанре рпг, концепт-документ
(референс — скайрим)

- Создание мифологии и концепции мироустройства
- Проработка «легенды» на основе архетипов: как был создан мир, какие были/есть боги и исторические личности, какие знаковые события в истории мира, и **каким архетипам это соответствует** (и почему именно они)
- Обоснование того, как и почему созданный мир подходит под рпг-игру, почему это интересно
- Обоснование того, как игрок взаимодействует с миром и глубина исследования мира во время игры
- Синописис одного из возможных сюжетов в мире, опирающийся на пройденные произведения (поиск грааля, выкидывание кольца и тд) и знаковые нпс, также обоснованные архетипами
- Создание презентации концепт-дока + мудборды и рефы, + примеры из литературы, на которую мы опирались

Роли

Настя: документация (ведение дока, систематизация), наработки по лору

Даша: ресёрч по мироустройству

Каролина: преза, ресёрч по архетипам персонажей

Женя: преза, наработки по лору

Брейншторм: написание лора, создание персонажей, событий, подбор архетипов итд

Таски

 Таск-трекер

Лор

Двоемирие

Сначала два мира были одним целым, а затем вследствие магической катастрофы расслоились. Изначально они были географически идентичны, но в последствии из-за разных климатических и социальных условий миры изменились.

Лол: низкое фэнтези, вайб раннего средневековья, пантеон из сеттинга насти (расписать)

Хай: высокое фэнтези, где магией никого не удивить, населён эльфами, дварфами и тд, гораздо более развит в социальном плане и науке и тд

Хронология

1. Создание одного мира Ареллой.
2. Создание старших богов, первые представители своих рас
3. Первая эра, когда все только осваивают землю и всё хорошо, изучение магии и всякое такое
4. Появление младших богов
5. Коррапт младших богов, их стремление заполучить власть равную власти создательницы
6. Война старших и младших богов, раскол мира на два.
7. Проклятие младших богов и создание чаши/оси между мирами.

Конфликт

Обоим мирам грозит уничтожение посредством возрождения магической катастрофы (произошедшая вследствие войны богов), которая однажды и разделила мир на два.

Главному герою предстоит разрешить эту дилемму и спасти миры:

- Спасти оба мира по отдельности. Тогда связь между мирами порвётся
- Объединить два мира

Начало:

- проклятая кровь
- Младшие боги не смогли одолеть старших, и те умирая проклинали свою кровь однажды возродиться и отомстить.
- Во время войны младших и старших

(https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%B9%D0%BD%D0%B0_%D0%B0%D1%81%D0%BE%D0%B2_%D0%B8_%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D0%B2) богов, мир разделился на два. Старшие боги быстро

скооперировались и создали штуку — предположительно чашу, чтобы собрать проклятую кровь и замедлить проклятие и уничтожение миров. Место с этой чашей находится за пределами миров, оно хорошо запрято и оберегается.

- Архетипы: священный грааль, мировое древо
- Когда

Протагонист

Дитя двух миров, по сути как полубог, выполнял роль «посланника», есть предыстория не обязательно влияющая на геймплей.

- Выбор для игрока, гг дама или мужчина (для удобства мужской род)
- Протаг в начале игры — начинающий посланник, который не до конца понимает в чём собственно заключается его роль.
- Роль посланника заключается в обмене знаниями, поиске других чувачков, которые возможно связаны с обоими мирами. Также в налаживании социальных связей или типа того (культурный обмен по сути)
- Архетипы и где поискать: «беовульф», дева эйлин из бг3, вообще всякие демиурги и полубоги (тот же геракл)
- Протагонист должен быть секси.

Наставник

- Эльдаэрен — отдыхающий бог, остался в «роулуре» (архетип наставника) (про характер будет тут). Библиотека — хаб для главного героя, место где можно отдохнуть, получить новые штуки и тд (как скайхолд в даи)

Антагонист

Чувак или чувачки которые предположительно хотят уничтожить миры/ сделать что-то, из-за чего миры будут уничтожены.

- Архетип Люцифера, чувачка низвергли из хайрула за изучение хуйни с младшими богами (слишком близко подлетел к солнцу, по сути ещё и как Икар), в низшем мире первый, с кем знакомится и дружится — протаг
- Чуть позже протаг как раз узнаёт о своей способности о перемещении между мирами, что ведёт к конфликту между чувачками.
- Антаг по ходу игры всё сильнее корраптитса, и стремится заполучить власть над грядущей катастрофой, чтобы уничтожить хайрул и отомстить за себя.

План

Что должно быть в презе

1. Логлайн — вкратце что происходит, завязка игрового сюжета. (1 слайд)
2. Лор: хронология основных событий и их архетипы (как события нашего лора перекликаются с событиями в пройденных произведениях и пройденных жанрах), то что было до сюжета и то как работает мир (4-6 слайдов) здесь же упоминаем про чашу и то, как было «заморожено» проклятье
3. Протагонист (1 слайд) вкратце про то, кто он и его архетип (беовульф и тд)
4. Антагонист (1 слайд) вкратце про его происхождение и архетип (люцифер и тд)
5. Основной конфликт:
 - Связь с событиями прошлого
 - Почему проклятье «разморозилось» именно сейчас
 - Чё хочет антаг
 - Как антаг собирается использовать кровь и последствия этого
 - Отношения протага и антага (бибы и бобы блять) и соответствующие им тропы
6. Предполагаемый синопсис
7. Почему это игра... что есть игра...

Хронология, но подробнее

1. Арелла (реф. Эру Илуватар «Сильмариллион», Аслан «хроники нарнии» и т. д. архетип бога-ребёнка, но я особо не нашла про это). Создала мир, сама того не зная, по сути аватар мира (хай фэнтези), вечный ребёнок, вместе с тем верховная богиня. Старший аркан — мир. Олсо архетип песни мироздания, но сама богиня танцевала и песня зазвучала сама
2. Старшие боги: тоже созданы Ареллой, из той же материи. От старших богов произошли первые расы (старшие боги создали их вместе с Ареллой)
3. Младшие боги появились из людских молитв о чём-то корыстном (разбогатеть нечестным образом и тд), и из-за этого в младших богах тоже был грех. И поэтому их кровь проклята.
4. Соответственно чем больше младшим богам молились — тем сильнее они становились, и тем сильнее становился в них грех.
5. В войне младших и старших богов младшие проигрывают и умирают. Единственное, что от них остаётся — проклятая кровь, которая должна обрушится проклятием на оба мира и разрушить их. Старшие боги останавливают тем, создавая чашу (архетип грааля ёмаё) и собирая проклятую кровь в неё (на это уходят чуть ли не все их силы поэтому чаша одна, нет создать вторую нельзя).

Миры

1. Верхний мир — Элентар. Вайб Ривенделла и всякого высокого фэнтези, развитая магия и в целом общество, есть магические академии и коллегии, государство одно. Молятся единой богине-создательнице или не молятся вовсе, так как и так всё заебись
2. Нижний мир — Вимар. Вайб «Ведьмака», уже низкое фэнтези, в основном как в человеческом средневековье. Люди молятся старшим богам. Магии нет, образование в принципе есть но опять же типичное-человеческое, основной город, в котором тусуется гг и библиотека наставника — Рейкьядаль.

Проклятье

- Почему именно сейчас? У антагониста и протага был один наставник, и антаг от него и узнал о способности протага перемещаться между мирами. Антаг был изгнан из верхнего мира без возможности вернуться, поэтому зависть всё сильнее пожирала его, и поэтому желание отомстить появилось. Отомстить и верхнему миру, и протагу
- Конфликт: протаг и антаг пытаются как можно быстрее добраться до чашки чтобы остановить друг друга.