

Воля Чернобога

Описание прототипа игры “Воля Чернобога”.

Оглавление

1 Краткое Описание	2
1.1 Синопсис	2
2 Таблица опыта	6
3 Игровой цикл	10
4 Философия прогресса	10
5 Варианты жанров	11
6 Описание сеттинга	12
6.1 Правила:	12
6.2 Природа:	12
6.3 Население	12
6.4 История	13

1 Краткое Описание

Где: Мир раннего средневековья, раннеславянский сеттинг с богами и магией, среднетёплая полоса, есть порталы в иные биомы и планы реальности

Кто: Молодая жрица Чернобога, стремящаяся развивать жреческие силы

Зачем: Отомстить жрецам других богов за убийство родителей

Как: С помощью исследования просторов земли Русской, использования разнообразного холодного оружия, жреческих заклинаний, жертвоприношений Чернобогу и захвата деревень

USP

Сражения жрецов верующих в разных богов на древней руси и история становления могущественной жрицы Чернобога

Тема сюжета: История о том, к каким ужасам может привести желание отомстить и о слепости веры в богов.

1.1 Синописис

Вид сбоку, платформер. Действие происходит в лесах, иных природных биомах, “божественном плане”, сельской местности.

Героиня (Эльмур) - девушка семнадцати лет, просыпается её за плечо теребит мать. На улице середина июня, день летнего солнцестояния, лишь начал заниматься рассвет. - “Просыпайся, , хватай брата, беги, прячься в лесу”. Она выбегает на крыльцо и видит, что на её село напали. Задыхаясь, заливаясь слезами, тащит брата к опушке. Издали видит, как её отец, со младенчества обучавший её обращаться с оружием и получать молитвами божественную силу и мастерство обращения с оружием, верховный жрец Чернобога и глава села, в котором они жили, воззвав в Чернобогу обрушивает на врагов свою ярость. Младшие жрецы и дружинники села яростно сражаются, но силы не равны. Издали видно, служители Перуна, Стрибога, Хорса и прочих вместе атакуют их село, не щадят никого. Замечает, что к ним от толпы войск направилось 3 всадника. Они настигли их у опушки. Эльмиур взывает к Чернобогу, нападавшие начинают гнить заживо на глазах. Под их жуткие вопли Эльмиур падает без сознания.

Придя в себя Эльмиур видит изъеденные язвами тел подле себя, а вот брата и след простыл. Она поднимает меч, покричала брата, не получив отклика, направляется к селу, к месту где сражался её отец. Убив по пути несколько мародёров, добирается до груды тел, на которой лежит истерзанное тело её отца. Найдя на пепелище деревни несколько брёвен сооружает кострище. Тело матери Эльмиур не нашла, но обугленный амбар и груды обожженных костей в нём оставили ей мало надежд. Перед кострищем отца она поклялась отомстить за его гибель, гибель матери, односельчан и единоверцев, стать самой преданной слугой Чернобога, если тот наделит её силой свершить месть, собрать ему паству, принести достойные жертвы. Уже собравшись уходить от пепелища Эльмиур услышала шёрох в темноте. Схватив меч она увидела в темноте сына кузнеца, Эсата, оказалось когда было нападение он валялся пьяным на “весёлой поляне” - поляне в лесу, куда

парни и девки ходили предаться любовным утехам или просто подурачиться. Теперь же на нём не было лица. После недолгого разговора выяснилось, что Эсат знает доспехи одной из нападавших групп, о них ему рассказал отец, раньше живший в селе, поклонявшемуся Велесу. Переговорив, Эльмиур и Эсат приняли решение выдвинуться в это село, дабы начать задуманное Эльмиур. Собрав в путь провизии, они выдвинулись в путь на на рассвете. Они старались не оглядываться.

По пути к селу, поклоняющемуся Велесу, в лесу Эльмиур и Эсат наткнулись несколько раз встречались с дикими животными, разбойниками, с которыми пришлось биться.

Эльмиур и Эсат прокрались ночью в село, поклоняющееся Велесу, вызнали, где живёт верховный жрец Велеса на деревенской площади, прикинувшись парочкой, желающей заключить союз перед Велесом. Они нашли хату жреца, проникли туда и учинили расправу над жрецом, перед смертью выпытав у него кто ещё состоял в заговоре и нападении на село Эльмиур и Эсата. После гибели жреца ему отсекли голову, с ней вышли на главную площадь села, где Эльмиур, воззвав молитву Чернобогу, уничтожила несколько дружинников, и представила выбор селянам - либо отречься от Велеса и склониться пред Чернобогом, либо (смерть/изгнание). Таким образом под властью Эльмиур и волей Чернобога оказалось первое село.

Чтобы добраться до верховного жреца Перуна нужно скопить большую военную мощь, да и жертв много надо принести Чернобогу, дабы подготовиться к битве с самим жрецом, которого Перун наделил великим могуществом. Эльмиур и Эсат приняли решение захватить как можно больше сёл, дабы нарастить силу.

После гибели жрецов Стрибога и Хорса жрец перуна устраивает диверсию в селе Эльмиур и посылает за ней убийц, при этом установив

заглушку в волшебном потоке от Чернобога, временно лишив Эльмиур жреческих сил. Чтобы лишить её сил ему самому пришлось остаться у ритуального тотема и в битве он не участвовал. В итоге Эльмиур отбила нападение, Эсат был серьёзно ранен.

Эльмиур узрев мощь жреца Перуна понимает, что редких душ, приносимых в жертву во славу Чернобогу и получаемых от этого сил пока недостаточно, чтобы его одолеть. Она лично прибывает в село бывшее под Стрибогом, а потом под хорсом, и в каждом селе проходят кровавые мессы, на которых не щадят никого - ни стариков, ни женщин, ни детей. Их души отправляются к чернобогу, дабы принести ему энергию Земли. Чернобог доволен. Чернобог предаст сил девчонке.

Армия Эльмиур штурмует село Перуна.

Эльмиур прорывается по полю боя расшвыривая дружинников и ополченцев пачками, за счёт усиленных жреческих способностей, виртуозно добивает косой. В итоге Эльмиур сходится в схватке со жрецом Перуна. Когда её коса останавливается у его шеи бьёт молния, вспышка и Эльмиур и жрец переносятся на план богов. Парализованные, они видят как Перун и Чернобог спорят на повышенных тонах. Приказывают им биться снова. Способности усилены, жизненные силы увеличены. Израненная Эльмиур побеждает. Перун выругивается и телепортируется прочь. Чернобог доволен. Хвалит Эльмиур, надменно-оскорбительно поздравляет. Эльмиур в гневе взмахивает косой и отсекает чернобогу руку и выбивает глаз. Чернобог изгоняет её из плана богов.

Эльмиур собирает своих верных людей, всех кто ей верен, они садятся на корабли и уплывают на север. Прочь от мест, где люди нужны богам, лишь затем, чтобы тешить самолюбие и играть ими.

2 Таблица опыта

Убийцы, Карьеристы, Исследователи, Социофилы

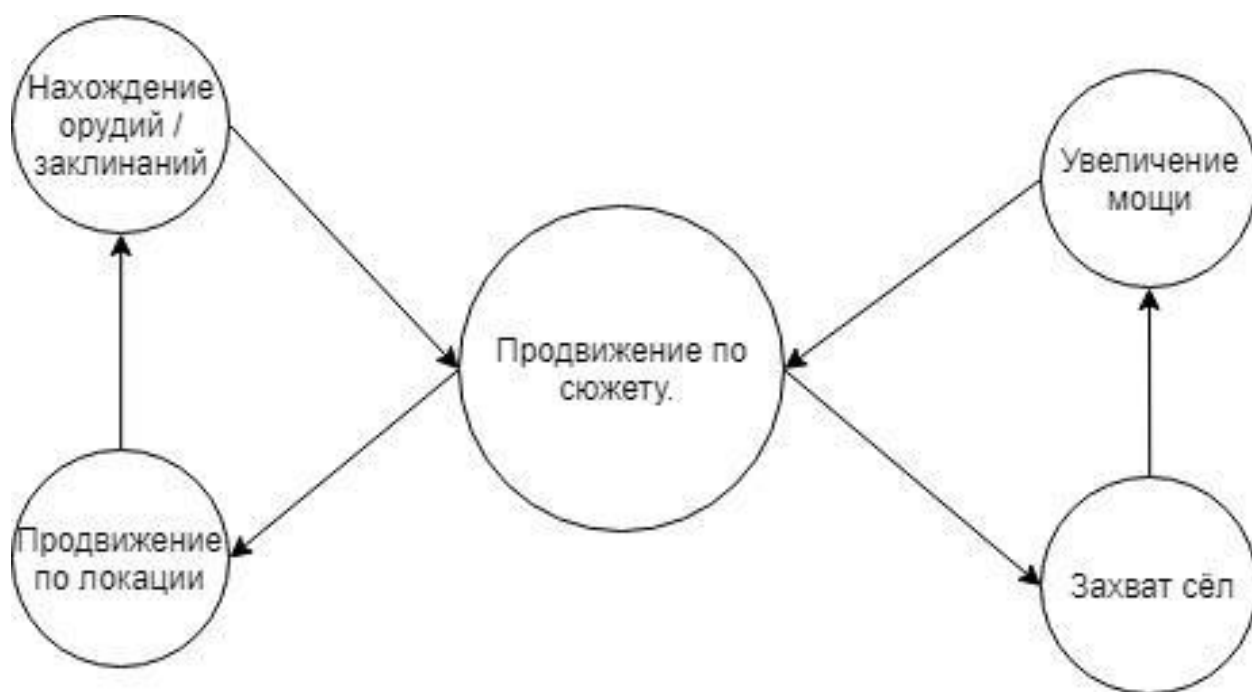
Опыт	Эмоции	Механики
- “Спасайся, беги!!!” (Побег из атакуемого села)	Отчаяние, ужас, рыдания, страх за жизнь родных.	На глазах героини (Эльмиур), пока она убегает из села нападающие убивают её односельчан. Эльмиур тянет брата за руку и уходит с пути движения врагов, тех от кого уклониться не получается убивают вмешательство Чернобога.(игрок нажимает кнопку и враг умирает, способность с долгой перезарядкой)
Враги сожгли родную хату	Уныние, скорбь, утрата	Сражения с мародёрами холодным оружием, осмотр деревни с целью поиска выживших, дров для

		кострища. Собрать паству и принести жертвы черному.
Стычки в лесу	Удивление, напряжение, опасение	Путешествие по лесу, сражение с кабанами, волками, медведями, иным зверьём, с людьми. С ними предстоит сражаться используя ландшафт, увороты, холодное оружие, божественные способности.
Захват села	Напряжение, жажда мести, настороженность, охотничий азарт	За Эльмиур следует Эсат - воитель с молотом, управляемый ИИ, помогающий в боях. Перемещение по затемнённым областям, дабы не заметили дружинники или прохожие, убийства - только кинжалом, со спины и близ затемнённой области, оттащивание тел в тёмные области. Уточнение маршрута у простых прохожих. Сражение с верховным жрецом села. Пытка жреца. Предоставление

		выбора селянам - присягнуть или умереть.
Стратегия и вера	Целеустремлённость, собранность, методичность, выжидание.	Захват сёл вокруг первого села и постепенный захват сёл вокруг села Перуна, с постепенным устранением его ближайших соратников
Ярость Перуна	Ярость, злость, гнев	Сражение в селе с подсланными наёмными убийцами с использованием только холодного оружия, с использованием
Кровавая месса	Ужас, ненависть к себе, самобичевание, отвращение	Эльмиур посещает города и устраивает там кровавую баню, убивая ритуальным оружием всех, кто находится в окружённых городах. - убийство мирных жителей ритуальной косой, враги, которые пытаются убежать и спрятаться, их преследование, найти и убить всех.
Боги играют в кости	Чувство возмездия, мурашки по спине,	Армия Эльмиур штурмует село Перуна.

	<p>решимость, неотвратимость</p>	<p>Эльмиур прорывается по полю боя расшвыривая дружинников и ополченцев пачками, за счёт усиленных жреческих способностей, виртуозно добывает косой. В итоге Эльмиур сходится в схватке со жрецом Перуна. Побеждает. Переносится на астральный план. Сражение усиленными способностями с усиленным жрецом Перуна.</p>
<p>Боги, прощайте</p>	<p>Чувство обиды, недосказанности</p>	<p>Прогулка по своему селу в сторону гавни, общение с жителями, прослушивание их комментариев про свои действия в игре.</p>

3 Игровой цикл



4 Философия прогресса

Изначально Героиня начинает путешествие владея только мечём и парой заклинаний минимальной силы. У неё мало здоровья и нет волшебной защиты. Проходя локальные уровни, на уровне или после боссфайта она может получить или новые заклинания, или навык владения новым видом оружия. Комбинируя разные виды орудий и заклинаний получаются новые эффекты в синергии. Разные враги более восприимчивы к одним типам урона и менее восприимчивы к другим.

Также в игре присутствует глобальная карта с набором деревень и сёл, которые можно захватить. Последовательно захватывая сёла, присоединяя их к своим владениям Героиня увеличивает зону влияния Чернобога, за что тот увеличивает волшебную силу Эльмиур, с помощью которой она усиливает

заклинания, улучшает навыки владения оружием. Жертвоприношения в сёлах ещё больше увеличивают энергию.

Последовательно захватывая сёла Героиня увеличивает своё хп, силу заклинаний, орудий, “вырастая” до сражения со жрецом Перуна.

5 Варианты жанров

Основной вариант исполнения игры это 2д платформер с видом сбоку, также, присутствует глобальная карта, по которой перемещаются герои, открывая новые точки, представляющие из себя 2д платформенные уровни. Этот вариант видится основным так как наиболее гармонично сможет передать все виды опыта указанные в плане. Более предпочтителен для убийц и социофилов.

Второй вариант - изометрическая экшн\рпг с изометрическим видом. Такой подход позволит более глубоко реализовать механики, связанные с оружием и заклинаниями, но в текущем варианте для подобной игры требуется большая наполненность контентом. Подойдёт бы для убийц\исследователей.

Третий вариант - тактическая стратегия (варгейм) с вариантами выбора миссий на глобальной карте, зеркальным балансом обычных юнитов и отличиями у жрецов. Подойдёт для исследователей и карьеристов.

6 Описание сеттинга

6.1 Правила:

Населению Руси несколько столетий назад явились боги, показали свои силы, сказали о том, что если им будут молиться, то те смогут являть им чудеса и выполнять некоторые пожелания. С тех пор земля русская представляет из себя лоскутное одеяло, где, обычно, одно село - люди верующие в одного бога. Чем больше у бога паства - тем он сильнее, чем больше даров или жертв ему приносят, тем более могущественными дарами могут наделять свою паству, через своих жрецов. Многие боги враждуют, что выражается в постоянных междоусобицах.

6.2 Природа:

В основном средняя полоса руси, встречаются болота, леса, пустоши, разнообразные сёла.

6.3 Население

Мир населяют люди - уровень развития раннее\среднее средневековье руси; и боги - раса внеземных кочевников, оказавшаяся на Земле, которые научились выкачивать энергию из планеты за счёт того, что население планеты совершает определённые ритуалы.

6.4 История

До появления богов Русичи поклонялись аспектам планеты. Потом появились боги, которые начали являть в крупнейших поселениях русичей чудеса. Чтобы делиться этими чудесами боги назначили своих заместников - жрецов, через которых являли свою волю и передавали дары. Поскольку богов было много, жрецам, через некоторое время стали выдаваться задания по обращению паствы иных богов в паству отдавшего приказ бога. И полилась кровь. Постепенно Русь стала напоминать лоскутное одеяло, в котором каждый конкретный город или село подчинялось одному богу. И между такими поселениями часто велись битвы. Игра начинается в момент, когда сёла, подчиняющиеся нескольким богам объединились, чтоб уничтожить село, подчиняющееся набравшему немалую силу Чернобогу.