

Дизайн-документ на игру

Altar of Souls: Called by Blood

Игра: Altar of Souls: Called by Blood

Жанры: Action RPG

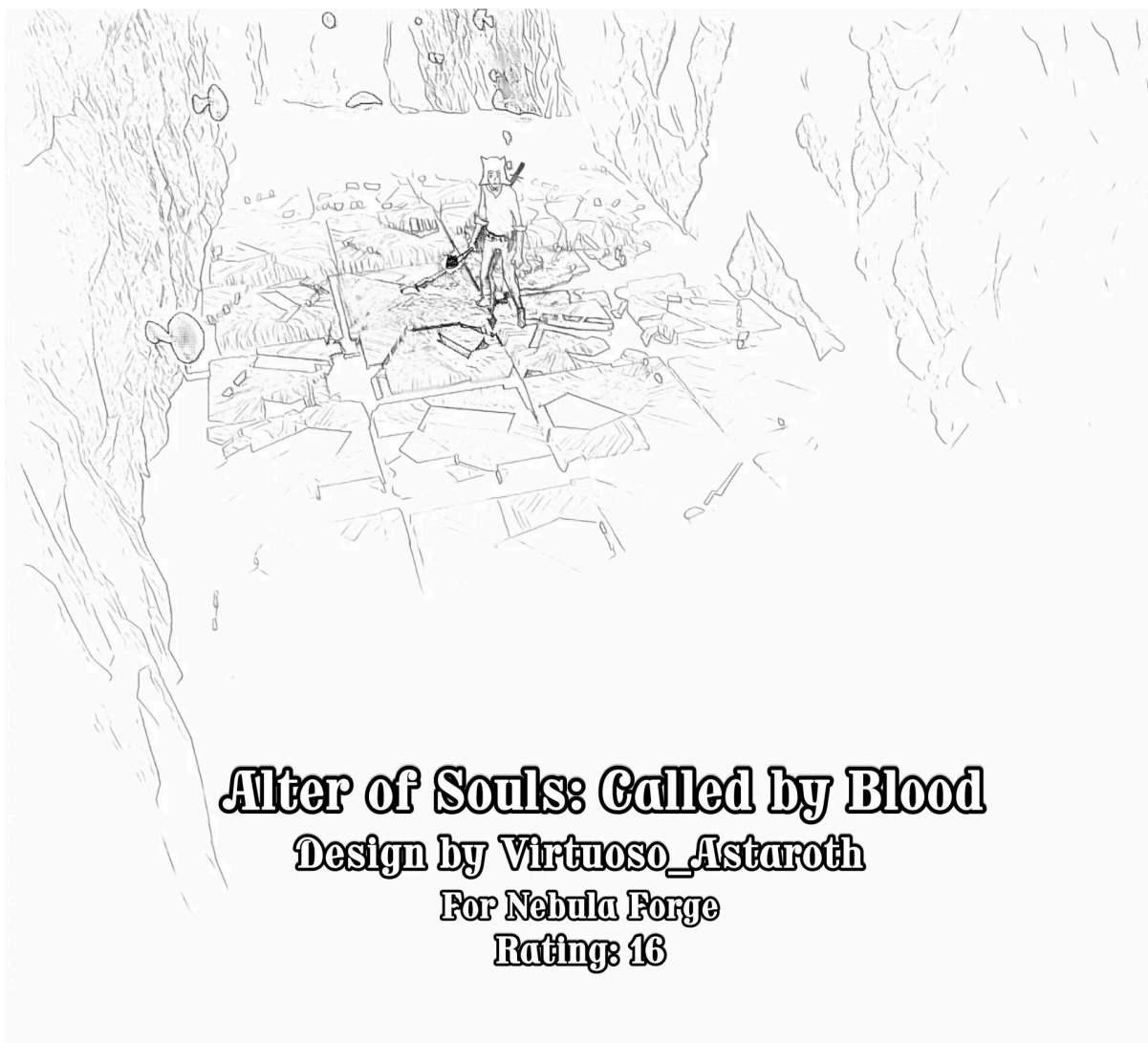
Платформы: Стим, Эпик

Целевая аудитория: 16-30 лет (Хадкорщики; погруженцы)

Возрастной рейтинг: 16+

Дата релиза: четвертый квартал 2028 года

Конкуренты и вдохновители: FromSoftware, Inc «Sekiro™: Shadows Die Twice»;
Acme Gamestudio «Asterigos: Curse of the Stars».



Контактные данные: наша_студия@gmail.com

1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Altar of Souls: Called by Blood

Altar of Souls: Called by Blood — это линейный сюжетный экшен-RPG / слешер с акцентом на босс-файты, кинематографичные кат-сцены и эмоциональную историю о происхождении, любви и предательстве в полу реализме. Игрок управляет Айрин — девушкой, выросшей в семье ассасинов, которая постепенно раскрывает свою истинную природу и связь с древними драконами.

Основные особенности:

1. 9 уникальных боссов.
2. Сюжетная линейная структура уровней.
3. Кат-сцены в каждом биоме.
4. Система прогрессии через навыки (сила / ловкость / выносливость).
5. Эмоциональная линия с компаньоном Каелем.
6. Финальная трансформация героя в дракона.

Скилл-ориентированный бой:

Уклонения; Парирование; Контратаки; Акцент на тайминги и реакцию.

МИР И ЛОР

История мира: Ранее мир был един, но войны между расами разрушили баланс.

1) Расы:

Вигорлы, Гномы, Гоблины, Драконы, Зверолюди, Лесные Эльфы, Люди, Орки, Русалы, Свартальвы.

2) Локации:

Катакомбы Умбраса; Тёмный лес; Озеро слёз; Рогатая степь; **Дwarf хольм**; Лесная чаща; Снежные скалы; Скрытая деревня; Драконий пик.

Вмешательство драконов:

Драконы вмешались, чтобы остановить разрушение:

Собрали опасные знания; Запечатали их в пещере; Разделили силу на 9 камней; Назначили хранителей среди рас.

Десятый дракон:

Младший хранитель-дракон нарушил баланс; Изучил запретные знания; Захотел абсолютной власти; Был запечатан старшими хранителями, но его дух не исчез полностью.

Ключевая цель:

Теперь Айрин должна собрать все камни хранителей, чтобы пещеру знаний, чтобы вернуть вернуть правду всему миру.

2. Предыстория

Главная героиня истории - Айрин

Айрин, дочь драконов-хранителей, некогда спрятанная среди людей, главная героиня истории - приёмная дочь в семье ассасинов, мастер владения длинным и коротким мечом, не знающая своего истинного происхождения. И это ключевая деталь, ведь она - носитель драконьей крови.

В начале истории драконорождённая встречает загадочного компаньона - Каеля, ещё не подозревая, к чему им придётся прийти в кульминации их истории.

Начало истории

Айрин просыпается утром. Мирая тормозит её. На улице ждёт Лилия. Подруги идут к алтарю. Сегодня праздник Единения Душ. День взросления. Когда кровь призывает духов предков. Каждый узнаёт свой путь. Но праздник превращается в кошмар. На деревню нападают вигорлы. Монстры убивают жителей. У алтаря человек в чёрном плаще требует открыть скрытую пещеру. Староста отказывается. Его убивают. Айрин, Лилия и Мирая сражаются. Мирая погибает. Лилия смертельно ранена. Айрин теряет свой меч, хватая первый попавшийся с алтаря. И ощущая боль в боку летит с обрыва понимая, что сестра столкнула её чтобы спасти. Айрин теряет сознание.

Altar of Souls: Called by Blood — это история о том, что враг может быть любовью, а правда о себе — самым опасным оружием.

3. Геймплей

Игра состоит из 9 локаций с уникальными боссами, с которыми можно не только подраться, но и поговорить на различные темы, от банальных угроз до высокой философии. Основные принципы игры ориентировали на проверку скилла игрока.

1. Скилл-ориентированный бой:

- Уклонения.
- Парирования.
- Контратаки.
- Акцент на тайминги и реакцию.

2. Боссы как персонажи каждый босс — полноценная личность:

- Диалоги до, во время и после боя
- Не все боссы являются врагами.

3. Система развития героя:

- Каждый уровень усиливает конкретную характеристику.
- Прогресс ощущается физически.

4. Сюжет и эмоции:

- Любовная линия с Каелем.
- Поиск истины о себе.
- Конфликт судьбы и выбора.

5. Структура игры:

Каждый уровень включает в себя:

- Кат-сцену.
- Исследование локации.
- Диалоги с боссом/персонажами.
- Босс или испытание.
- Награду в виде камней, повышающих статы и информацию о мире.
- Развитие героя.

6. Система прогрессии:

Каждый уровень усиливает одну характеристику:

1. Сила — урон, здоровье.
2. Ловкость — скорость передвижения, скорость атаки.
3. Выносливость — броня, энергия, восстановление энергии.

8. Диалоговая система:

Каждый босс имеет 3 стадии диалога:

Перед боем проверка:

- Философия.
- Угроза или испытание.

Во время боя:

- Реакция на стиль игрока.
- Эмоциональные фразы.

После боя:

- Раскрытие лора.
- Передача силы / Камня.
- Иногда — Союз.

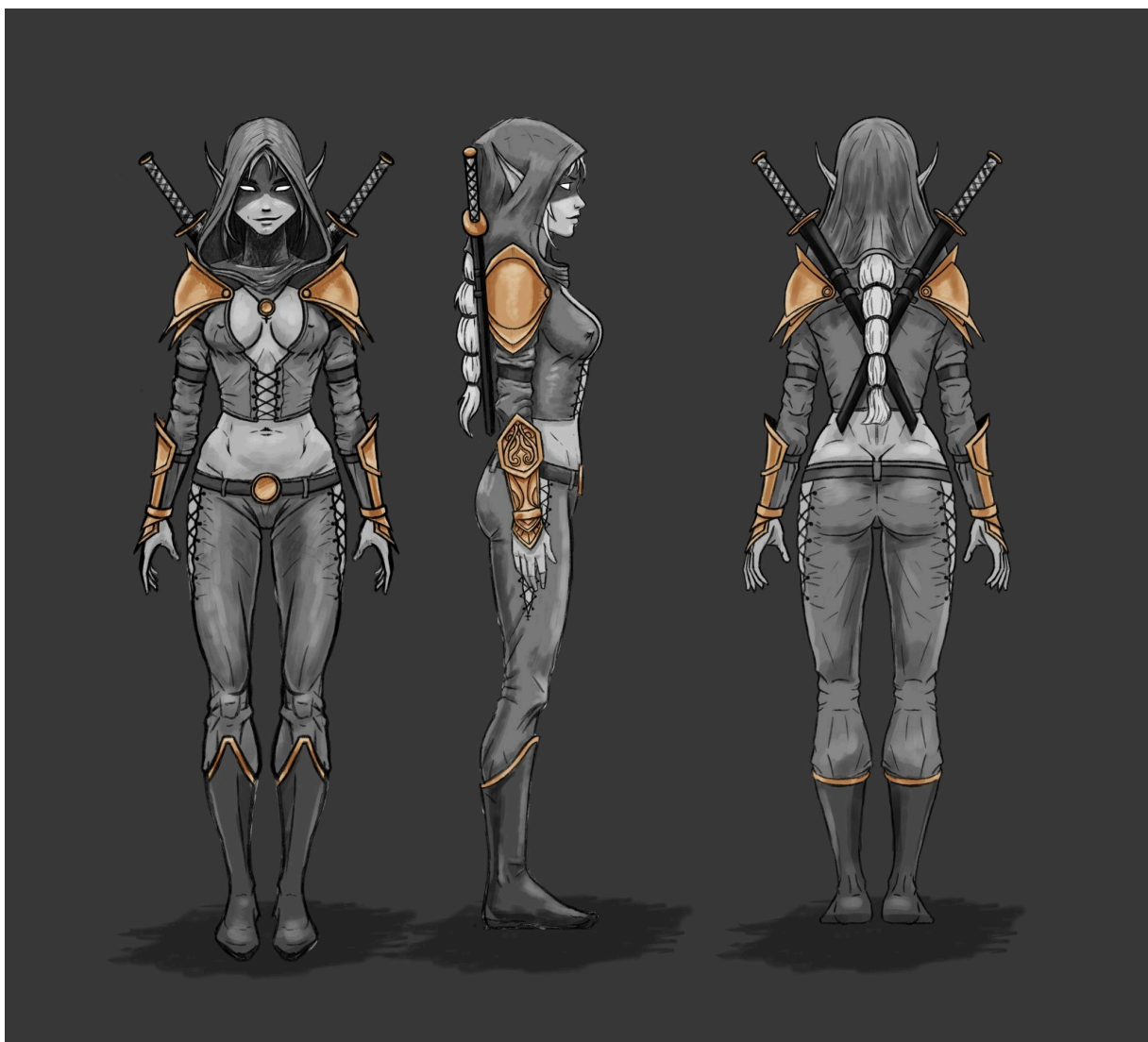


Рис. 1. Концепт-арт босса Сватальва.



Рис. 2. Концепт-арт босса Зверолюда.

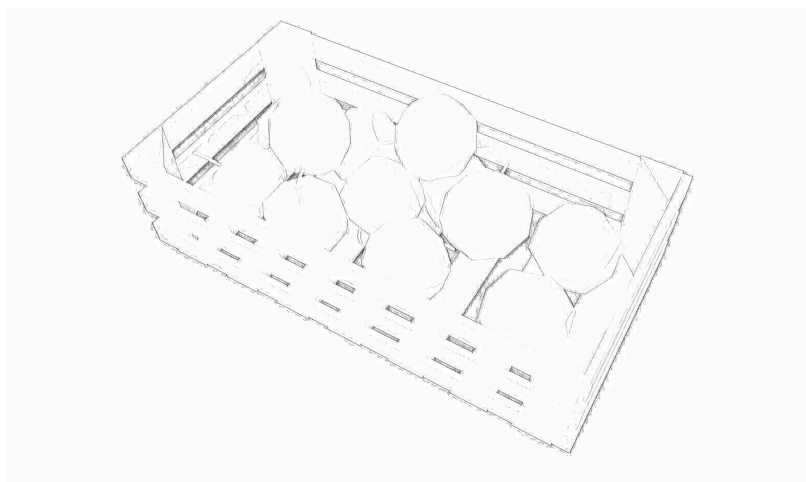


Рис. 3. Концепт-арт ящик фруктов.

4. Игровой мир

Сюжет игры порождает собой множество противостоящих друг другу тем, таких как «Любовь против Долга» или «Ложь против Истины».

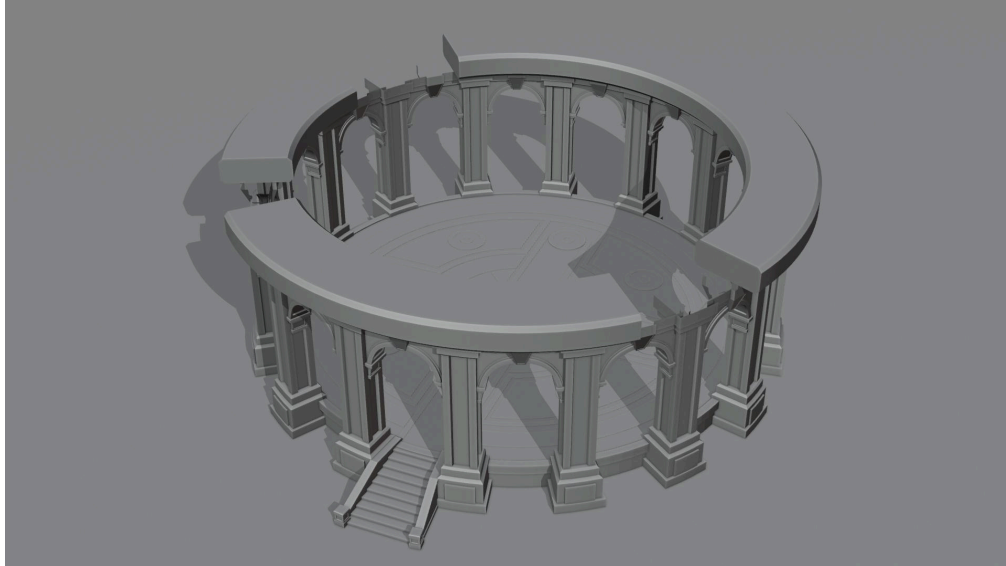


Рис. 4. Концепт-арт «Алтарь» в начальной локации.

СЮЖЕТНАЯ АРКА

Акт 1:

«Разрушение деревни и начало пути»

Акт 2:

«Рост силы и развитие отношений с Каелем»

Акт 3:

«Раскрытие правды и встреча с родителями»

Акт 4:

«Предательство и финальная битва»

5. Технические особенности

Движок: Unreal Engine 5.7.4

1. **60 FPS** целевой.
2. Модульная система боёв.
3. Кинематографические кат-сцены.
4. Система диалогов с боссами.
5. **Доступность:** субтитры, контраст.
6. **Базовая игра:** основной набор боссов и уровней.
7. **Лицензии:** музыка/звук/модели — лицензионные (при необходимости).
8. **План разработки (high-level):**
9. Pre-production: концепты и технический дизайн — 1–2 месяца.
10. Прототип: базовая боевая система и 1–2 босса — 2–3 месяца.
11. Vertical Slice: 3–4 босса, 2–3 локации, 4–6 месяцев.
12. Альфа: 6–9 месяцев — 6–7 уровней/боссов, баланс.
13. Бета: 9–12 месяцев — весь контент, локализация.
14. Релиз: 12–18 месяцев — оптимизация и маркетинг.

6. Монетизация

- 1) Игра распространяется по модели premium (разовая покупка в Steam).
- 2) Полный сюжет и весь контент входят в базовую версию игры.
- 3) Дополнительные DLC не предусмотрены, так как проект представляет собой завершенную первую часть истории.
- 4) Возможные будущие проекты (если будут) рассматриваются как отдельные игры, а не расширения.