**Команда разработчиков:**

Кравцова Мария

Англичанинов Александр

**Концепт:**

Игра расскажет историю одного мага, потерявшего память, в постапокалиптическом фэнтезийном мире. Он стремится найти оставшихся в живых людей, развивает свои магические способности и сражается с нечистью. В этом мире магия напрямую связана с воспоминаниями: каждое новое изученное заклинание возвращает герою частичку его прошлого. По мере продвижения герой будет раскрывать свою истинную сущность и осознавать свою роль в катастрофе, уничтожившей мир.

**Сеттинг:**

Мир разрушен катастрофой. Цивилизации погибли, оставшиеся руины и пустоши заполнены нечистью и монстрами. Среди руин древних городов, лесов, пустынь и разрушенных поселений встречаются осколки магических структур и фрагменты утерянных знаний. Игрок путешествует по этим опасным территориям, сталкиваясь с чудовищами и фрагментами своего прошлого.

**Целевая аудитория:**

Поклонники фэнтези, рпг и глубоких, морально сложных игр, с элементами исследования, богатым нарративом и сильными персонажами, возрастом ~ от 18 до 35 лет.

**Структура:**

Игра состоит из нескольких уровней (локаций), каждая из которых имеет уникальную атмосферу и усиливающуюся нечисть. В процессе игры главный герой будет развиваться, изучать новые заклинания, восстанавливая свои воспоминания и распутывая загадку о себе и своей роли в катастрофе.

Между локациями будут вставки, молвящие, что прошло несколько месяцев странствий героя. Эти моменты помогут плавно переходить между различными биомами.

#### Уровни/локации:

1. **Первая локация — Пустошь (начало игры)**:
   * **Описание**: Пустошь, разрушенная магией. Остались только руины.
   * **Боевая механика**: В начале игры герой имеет 4 базовых заклинания: **IGNIS**, **WATER**, **TERRA**, **AERO**. Эти заклинания служат для борьбы с первой нечистью.
   * **Особенности**: Голос в голове направляет героя и учит основам магии, объясняя как использовать заклинания. Использование заклинаний восстанавливает детские воспоминания главного героя.
2. **Вторая локация — Снежные руины**:
   * **Описание**: Прекрасные, но разрушенные зимние руины, покрытые снегом и льдом.
   * **Боевая механика**: Нечисть на этом уровне сильнее, чем на первом. Голос дает более мощные заклинания, но с каждым новым заклинанием, герой начинает вспоминать более старшие годы своей жизни.
   * **Заклинания**: Больше магии, которую голос неохотно даёт. Эти новые заклинания открывают воспоминания о взрослом Вехне, о его становлении как магистере.
3. **Третья локация — Песчаные пустоши**:
   * **Описание**: Бескрайние песчаные равнины.
   * **Боевая механика**: Враги становятся ещё более опасными. Голос даёт более сильные заклинания.
   * **Заклинания**: Новый набор заклинаний открывает воспоминания о том времени, когда Вехна становился королевским магом. Голос начинает быть менее уверенным, его повествование становится путанным.
4. **Четвертая локация — Сожженные джунгли**:
   * **Описание**: Опустошенные, выжженные джунгли, уничтоженные катастрофой.
   * **Боевая механика**: Враги становятся ещё более опасными. Голос даёт более сильные заклинания.
   * **Заклинания**: Герой использует сильные заклинания, связанные с огненной магией, и раскрывает новые воспоминания о становлении личом, вызывая вопросы, точно ли главному герою принадлежат эти воспоминания. Голос в этот момент всё больше меняется, его интонации становятся угрозой.
5. **Пятая локация — Эпицентр катастрофы (Кратер)**:
   * **Описание**: Кратер, место начала катастрофы, где мир разрушился. Все начинается здесь.
   * **Боевая механика**: На этом уровне герой встречает самую сильную нечисть, огромного монстра. Голос очень неохотно даёт последние, самые мощные заклинания, которые необходимы для победы.
   * **Заклинания**: На этом уровне появляется последний шанс для героя. Вспоминаются окончательные моменты из прошлого Вехны, и приходит осознание того, что он — сам Вехна. Голос требует, чтобы герой раскопал филактерий и объединился с ним.

#### 2. Развитие и выбор:

Как только главный герой добирается до эпицентра катастрофы, у него появляется выбор — объединиться с филактерием и вернуть свою силу, став Вехной без человечности, или разбить филактерий, чтобы остаться человеком и попытаться изменить всё, оставив концовку открытой.

* **Объединение с филактерием**: Возврат силы и превращение в абсолютного Вехну.
* **Разрушение филактерия**: Оставаться человеком, с возможностью изменять катастрофу и строить новый путь.

В зависимости от выбора игрока, игра может завершиться открытым концом, предоставляя игроку шанс на восстановление мира или поглощение всей магии и силы.

#### 3. Механика боя:

Вся механика боевых заклинаний строится на уникальной системе набора букв для составления магии. Каждое заклинание требует от героя внимательности и концентрации.

* **Алгоритм**: При каждом вызове заклинания появляется строка из случайных букв. Для успешного использования заклинания игрок должен нажимать на правильные буквы в этой строке, составляя из них заклинание.
* **Система**: Игроки должны собирать буквы в определенной последовательности, чтобы активировать заклинание. Например, для заклинания "IGNIS" нужно нажать на соответствующие буквы в правильном порядке.
* **Если последовательность букв собрана верно** — заклинание активируется.
* **Если последовательность букв ошибочна** — заклинание не происходит, и заклинание нужно попытаться вызвать снова.

**Игроки:**

1 игрок, играющий за начинающего мага , который по мере игры раскрывает свои способности и вспоминает, кто он на самом деле.

**Ход игры:**

Главный герой — бывший лич, причём не просто лич, а сам Вехна(Легендарный лич из днд, его знают все, кто играл). Он уже и так был сильнейшим существом в этом мире, буквально младшим богом по лору, но младший - это младший, да даже став старшим, ему было бы мало, поэтому Вехна захотел подчинить себе всю мультивселенную, преобразовать её по своему образу и подобию... но что-то пошло не так. В момент, когда он должен был стать абсолютным существом, произошёл выброс магии колоссальной силы. Взрыв уничтожил всё живое на земле. Цивилизации рухнули, все существа исчезли, остались только нечисть и руины....

Но Вехна - лич. Он не мог просто умереть. Его филактерий уцелел, и потому он начал перерождение, причем мгновенное, ведь он не просто лич, а младший бог, однако всё пошло не совсем по плану.... Обычно лич восстанавливается в своём идеальном теле, но в этот раз был один небольшой нюанс, ОГРОМНЫЙ ВЗРЫВ.... Обычно тело лича создаётся по хронологии: от младенца до юноши, от юноши до зрелого волшебника, затем переходило в его первую форму лича, потом следующую и так далее до последнего вида... И всё так и было, перерождение шло с невероятной скоростью..., но прежде чем оно завершилось, взрывная волна оттолкнула его от филактерия на моменте юного, но уже невероятно сильного волшебника, ведь Вехна всегда был талантлив, за счёт чего и стал таким сильным...

Его откинуло в этом теле, после чего он уже приходит в себя без воспоминаний...

Когда он приходит в себя, перед ним только пустошь, почти ничего нет, но есть одна тонкость, голос в голове.... И он ведёт его вперёд. Объясняет магию, даёт 4 основных заклинания(при использовании которых в первый раз мы видим детство Вехны) и говорит, что этого достаточно. И... направляет.... он говорит гг куда идти, обещая, что он может помочь, но не может пока сказать всё...

Герой отправляется в путь. Мы сражаемся с первой нечистью, проходим эту локацию, потом переход, мол прошло несколько месяцев странствий... ну и это тип "второй уровень". Локация меняется, к примеру, на снежные руины, или песчаные, вариантов локаций много.. Тут нечисть уже сильнее и голос неохотно даёт нам более сильные заклинания, но они открывают нам воспоминания уже более старшие годы Вехны. Потом проходим эту локацию и дальше третий уровень и т.д. 4-6 раз, это отчасти повторяется, пустоши сменяются снежными руинами, потом - развалинами мёртвых пустынь, сожжённые джунгли... Проходят годы. Наш герой сражается с нечистью, которая всё сильнее, узнаёт новые заклинания, движется вперёд, идёт туда, куда указывает голос. Параллельно вспоминая всю жизнь, детство, юность, становление королевским магом, становление старшем магом, потом уже ближе к самому концу, момент, когда он стал личом… СТОП... ЛИЧОМ???? что-то не так.....

Воспоминания кажутся чужими, главный герой уверен, что он видит чужие воспоминания, а не свою жизнь, как считал раньше...

Герой в смятении и задаётся вопросами на протяжении всего пути:

Кто этот голос...

Зачем он мне помогает?

Он единственный, кто помогает мне он друг?

Почему он так неохотно даёт новые заклинания?

Почему он не говорит всей правды?!?!?!

ОН ЯВНО ЧТО ТО СКРЫВАЕТ!

Чем ближе к эпицентру катастрофы, тем сильнее становится нечисть. И голос. Он тоже меняется. Иногда дружелюбный, иногда… почти угрожающий. Иногда его рассказы о прошлом звучат не так, как раньше. Может, он просто ошибается? Может, память повреждена? Или он врёт?..

Герой добирается до последней локации, эпицентра катастрофы. Кратер. Здесь всё началось. Он встречает сильнейшую нечисть, огромного монстра, поэтому ПРЯМ ОЧЕНЬ НЕОХОТНО, но голосу приходится дать главному герою сильнейшии заклинания, с помощью которых он побеждает, но приходит воспоминание, последнее, где он уже младший бог делает ритуал, подчиняя мультивселенную, но проходит неудачную реинкарнацию, и тут приходит осознание, что это он, он и есть Вехна, он виновен в этой катастрофе. Он уничтожил этот мир. Он — причина всего. А этот голос - это вторая часть души, которая раскололась при взрыве... Голос говорит нам откопать филактерий в кратере, мы это делаем и тут он уже

не уговаривает, а настаивает:

"Объединись со мной. Верни свою силу. Стань тем, кем должен быть."

Голос обещает нам вернуть всю прошлую силу, снова стать богом, говорит, что всё равно уже ничего не сделать... Но теперь у нас есть выбор.

Объединиться с филактерием - и стать Вехной снова, но уже без человечности. Вернуть былую силу, но потерять себя.

Разбить филактерий — и остаться человеком с надеждой всё вернуть и изменить, а также открытой концовкой :)

**Цель игры:**

Узнать, что ж в итоге произошло и кто такой наш гг на самом деле

**Реализация:**

Игра в текстовом формате на консоли c++. Окружение реализовано с помощью ASCII графики.