

Краткое описание проекта.

Название: Histories of Masters, Artisan's history, или что-то в этом духе.

Платформа: PC.

Технологии: самостоятельно написанный движок на C++ с использованием OpenGL.

Язык: Русский, Английский.

Жанр: Однопользовательская изометрическая 2D RPG.

Аудитория: любители RPG игр.

Возрастное ограничение: по рейтингу PEGI больше соответствует 12+, но возможно будет 16+.

Действие происходит в фэнтези мире. Основной особенностью является существование касты Мастеров, использующих магию для создания чего-либо. Однако таких людей, имеющих способность к магии, очень мало. Главный герой изначально не имел магических способностей, но заключает сделку с одним из тёмных богов того мира, после чего лишается руки, и получает устройство подобное протезу, имеющее доступ к магии. Сюжет на данный момент в разработке, но будет вероятней всего развиваться вокруг событий с тем тёмным богом, либо противостояние ему, либо выполнение контракта, выданного им.

Главной механикой будет гибкое создание снаряжения. Создание имеется в 3 стандартных для RPG игр ветках:

1) Кузнечная: представляет из себя сбор материалов и чертежей. Чертежи описывают предметы и необходимое количество материалов определённого типа. Игрок комбинируя, например, различные металлы, будет получать оружие с разными характеристиками. Так же будут магические материалы дающие определённые эффекты.

2) Алхимическая: Будет подобна химии, используя различные элементы (травы, животных, минералы) и кислоты, игрок будет получать из них различные части растворов (конденсат, раствор, осадок), комбинируя которые, будет получать различные зелья. Тот же осадок можно использовать в кузнечестве для получения определённых эффектов.

3) Магия: Так как игрок не имеет врождённой способности к магии, а протез является лишь источником, игрок будет создавать магические камни из определённых элементов, которые будут преобразовывать ману в заклинания. Материалами могут выступать как различные материалы, так и всё те же продукты от алхимии.

Дополнительные механики, находящиеся под сомнением:

Дистанционное управление протезом.

Возможность отсоединения протеза, для атаки врагов на дистанции, а также в решении головоломок. Дистанционные атаки только магические.

Головоломки не сильно сложные, например, проникновение протезам в потайной ход, или пролёт над пропастью, для открытия пути.

Возможно будет реализовано, так как дополнительное использование протеза, и так же использует особенность героя.

Биосфера.

Постоянное стремление различных группировок к балансу. Например, уничтожение бандитов в лагере неподалёку от населения, вызовет рост населения и экономики (безопасность, иммиграция, и т.д.), что вызовет повышенный интерес у бандитов и они снова будут прибывать в лагерь, что будет ухудшать жизнь в поселении и т.д., до момента, когда пока это не придёт к установленному в настройках балансу, подобно уравниванию в природе.

Интересно реализовать, так как во первых объяснит постоянный приток различных NPC. Возможно будет использовано так же для обоснования автолевелинга (те же новые бандиты будут сильнее, потому что им пришлось стать сильнее прошлых), хотя на данный момент автолевелинг под большим вопросом.