

ИДЕЯ.

Весь мир Зертимар (Mirtimarse) держится на нитях (физические, магические, духовные - не важно).

Есть коллегия магов, которая может управлять магическими нитями.

Есть коллегия провидцев, которая может видеть духовные нити.

Есть профсоюз ткачей, которые придают физическим нитям причудливые узоры.

Есть профсоюз стекольщиков. Они с помощью коллегии магов создавали зеркала, которые являлись порталами. У них есть глава (Великий стекольщик), который сменяется только после смерти предыдущего.

Есть профсоюз кузнецов. Они куют всё: украшения, маски, оружие, доспехи, мебель и так далее.

Расходники: точильный камень.

Есть профсоюз докторов (к ним относится ГГ). Они пытаются вылечить всё. Иногда это получается.

Расходники: шприц.

БОССЫ.

Самые мощные враги в игре.

Альбиндегер (Albindager).

Гуманоид с белой кожей и чёрным мясом. Был изгнан Скверной из её измерения из-за собственной аномальности. Очень зол на неё и всех, кого она поработила. Основной целью ставит себе выживание.

Фаза 1: сражается когтями. Когда впервые остаётся 50% здоровья, он просит ГГ остановиться. После этого он всегда будет начинать со второй фазы, выйдет из своей берлоги и отправится на поиски проявлений Скверны и их уничтожение.

Фаза 2: кожа Альбиндегера слезает, обнажая чёрное мясо, под которым виднеется подобие красного скелета. Слезшая кожа сливается с правой рукой и становится хлыстом, в который встроены кости пальцев. Быстрее двигается.

Спайвиндар (Spiwindar).

Существо из Скверны, принявшее облик девушки, но при проявлении эмоций с трудом его поддерживает. Каждый человек, попавший под её влияние, становится её марионеткой, чувствами которой она может управлять.

Фаза 1: использует костяное копьё, состоящее из нескольких сегментов и гнущееся в местах их соединений. Может использовать пару паучьих ног для подножки или фиксации цели.

Фаза 2: паучьи конечности разрывают её одежду сзади и становятся крыльями. Появляется дополнительный рывок за счёт крыльев. Повышается шанс зафиксировать цель или сбить её с ног размашистым ударом. Быстрее атакует и движется. Добавляется пара сегментов к костяному копьё.

Фаза 3: окончательно превращается в существо, похожее на паучиху с крыльями и костяным панцирем. Отломанная часть панциря используется в качестве метательного снаряда. Появляется второе костяное копьё.

Оккушеб (Occannod).

Связь предводителя культа и «божества», которому они поклонялись.

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

Корразенд, Разлагатель света (Corcontipe, Light Decomposer).

Гигантская сколопендра из чистейшей Скверны. Появился как будто из ниоткуда и начал сеять разруху.

Фаза 1: оставляет за собой след из чёрной субстанции, разлагающей землю, камни и доспехи, на месте чего появляются маленькие чёрные сколопендры. Аналогичным действием обладают укусы.

Фаза 2:

Фаза 3:

Дрегус (Ancatearth).

Когда **Корразенд** захватил ____ и отложил там множество личинок, **Родоземс** (Vasfertan, прежнее имя Дрегуса) отправился в поход со своей армией освобождать эту деревню. Недавно павшие жертвой **Скверны** ещё сохраняли рассудок, поэтому, завидев приближающихся солдат, они падали ниц и молили о помощи, а оказавшиеся в эпицентре катастрофы сражались насмерть.

Корразенд в тяжёлом бою смог победить **Родоземса**, заразить его Скверной и убедить вернуться в свою обитель. С этой минуты началось заражение личинками по всему королевству ____.

Фаза 1: одет в чёрную мантию, имеет множество тонких человеческих ног, несколько пар рук и человеческий торс. Орудует косой из костей с разлагающимся мясом на них (восстанавливает здоровье владельцу).

Фаза 2: собирает из оторванных конечностей вторую косу и высвобождает внутренние резервы, отрачивая несколько дополнительных рук и ног и покрываясь язвами. Атакует быстрее и агрессивнее.

Фаза 3: отпрыгивает назад и покрывается коконом, который через время разрывается и оттуда выходит существо с четырьмя крыльями, множеством рук и четырьмя косами. После убийства ГГ остаётся в этой форме.

Кванм (Kvanm).

Ранее был известен как Клодат (Klodat), искусный мастер зеркал. Однажды ему поступил заказ для ____ - было необходимо изготовить большой щит с зеркалом внутри такого размера, чтобы туда могла поместиться часть человека. Это не вписывалось в картину мира Клодата, но сумма была огромной, а её четверть поступила сразу, поэтому Клодат изготовил зеркало размером 40x80, а затем оплатил работу мастеру щитов и магу, который соединил одно зеркало с пушкой, которая выстреливала через второе зеркало.

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

Моннигий, веретено духов (Monthreagic, The Spiritual Coil).

Разумный сгусток магических нитей. Никто не знает, как он появился на свет. Большинство даже не знают, как он на самом деле выглядит, потому что он может менять число, толщину, цвет свечения и расположение частей тела.

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

Лиружон (Merknire).

Скреплённые воедино рыцарь и оруженосец.

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

Клеморт, Бескожий подражатель (Klemort, Skinless imitator).

Никто не знает, кто он и откуда. Важно лишь то, что он подчиняется **Корразенду** и убивает по его приказу.

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

Тизывенкх Проводник (Fodek, worlds connector).

Ответственен за появление **Корразенда**, **Спайвиндар**, **Моннигия**, **Альбиндегера** и прочих в мире живых. За долгие годы пребывания в зоне Тьмы (он там родился) научился разрывать пространство и перемещаться между мирами, но контролировать эти переходы не всегда получается.

Фаза 1: имеет человеческую форму. Создаёт небольшие разрывы, из которых появляются сгустки Скверны, которые вылетают в направлении цели с разной скоростью (чем выше скорость, тем выше расход заряда и тем ниже будет урон). Использует Нож разрыва (разрез открывает разрыв, в который владелец суёт руку и в произвольном месте появляется второй разрыв с этой рукой).

Фаза 2: превращается в кошмарную форму (вытягиваются лицо, руки, ноги и туловище). Добавляются более резкие движения под неожиданными углами. Разрывы увеличиваются в размерах, число и размер сгустков увеличиваются. Нож разрыва увеличивается до полноразмерного меча.

Фаза 3: достаёт второй полноразмерный Меч разрыва и проводит крестообразный разрез по диагонали, из которого вылезает ранее убитый ГГ босс из зоны Тьмы.

Т: Выслушай меня и я скажу тебе, почему меня нельзя убивать.

Г: Почему я должен тебе верить?

Т: Да, я родился в кошмарном измерении, но, как вы говорите: "С волками жить - по-волчьи выть". Я умолял Владыку оставить Вас в покое, но он только

сильнее загорелся идеей вашего истребления, поэтому в моих же интересах дать вам время.

Г: Хорошо, рассказывай.

Т: Я собственными глазами видел, как рождаются новые ужасы Тьмы. От погибшего берутся лучше навыки и добавляются к уже имеющимся, поэтому новое создание будет сильнее предыдущего. Это значит, что, пока я жив, я один могу переноситься между мирами. А если убить меня, каждая последующая мерзость будет бесконтрольно прыгать туда-сюда и вы ничего не сможете с этим поделать.

Г: Но ты ведь не можешь бесконечно убегать.

Т: Во-первых, могу. Во-вторых, мне придётся продолжать делать свою работу, но я буду знать, что когда-нибудь нас полностью выгонят отсюда и я буду спокойнее расшатывать другой мир.

Кбитан, Кузнец Скверны (Dicogahn, blacksmith of filth).

Совмещал кузнечное дело с магией и обрёл к 60 годам славу лучшего кузнеца всех времён и народов, но отказался от предложения стать главой профсоюза.

Каждое порождение Скверны оставляет после себя пятно, которое нужно поглотить шприцом, иначе через время из него появится возрождённое существо. Необходимо собрать 999 единиц данной субстанции и отдать Кбитану.

Фаза 1:

Фаза 2:

Мрег, Кладбищенский сторож (Koamis, Cemetery Watchman).

Немногие пережили череду военных походов. Мрег в их числе. Он заведует кладбищем, в земле которой покоятся его боевые братья.

Когда появился **Кладбищенский зверь**, бросил ему вызов и проиграл (если прийти к нему слишком поздно, можно получить двух боссов вместо одного, а если вовремя — вместе сразиться со зверем).

Фаза 1: использует одну лопату.

Фаза 2: использует Меч Могил.

Кладбищенский зверь (Graveyard beast).

Появился буквально из-под земли.

Фаза 1: имеет панцирь из земли. В местах, где защита откалывается, открываются дурно пахнущие фрагменты мёртвой плоти, что наносит урон отравлением. Изрыгает трупный запах, плюётся фрагментами тел, использует передние руки в качестве оружия.

Фаза 2:

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

Фаза 1:

Фаза 2:

Фаза 3:

ОБЫЧНЫЕ ВРАГИ.

Встречаются чаще всего в определённых локациях.

Коконир (Dicotrin).

Некогда рыцарь с пушкой в руках, покрытый десятком больших личинок и сотней более мелких. Сначала урон получают личинки, потом — броня, потом — сам Коконир. Иногда личинки сами слезают с него и путаются под ногами.

Ржавый рыцарь (Rusnit).

Ржавые рыцари - последствия заражения **Корразенда**. Имеют 5 степеней:

1. Имеют некоторые проржавевшие элементы брони, которые нельзя снять.
2. Имеют почти полную ржавую неснимаемую броню.
3. Броня полностью ржавая и где-то начинают появляться металлические наросты.
4. На ржавой броне есть наросты длиной с палец, вокруг них наросты поменьше.
5. Наростов много, а броня становится чуть худее, чем была изначально. Искажается её рельеф, что причиняет боль владельцу.

Известно, что в этих землях броню носили как люди, так и собаки с лошадьми. На них также повлияла ржавчина **Корразенда**.

Особенно примечательны всадники на последней стадии заражения. Искажённые до неузнаваемости, похожие на сказочных кентавров, они несут смерть и разрушения всему, что видят.

ДОПОЛНЕНИЯ.

Опциональный и платный контент.

АСТРАЛЬНЫЕ СНЫ.

ВЕЛИКИЕ ГЛАЗА

Наблюдатель.

Чёрное существо с головой дракона и туловищем гремучей змеи со множеством глаз на чешуе. Посмотреть в его глаза значит оцепенеть и получить мощный удар.

Фаза 1. Малоподвижен, пока не поймает жертву.

Фаза 2. Отращивает ноги, руки и крылья, которые становятся фрактальными. Недолго использует их всю, после чего пропадает.

Следопыт.

Труп, знающий местоположение своего убийцы и постоянно приближающийся к нему. Имеет на месте лица один быстро двигающийся глаз, а мышцы его рук и ног сплетаются воедино и образуют широкие и длинные пучки. Злость переполняет его и электризует его конечности.

Джек, пожиратель рассудка.

Кошмарно сильный враг. Если и моргает, то только для последующего усиления взгляда. Его два основных светящихся глаза следуют за ним. Имеет глаза, встроенные в ладони.

Фаза 1. Создаёт на расстоянии от цели ладонь с глазом в ней, которая при обнаружении цели летит к ней.

Фаза 2. Начинает совершать более дальние и стремительные рывки. Появляются ладони с глазами, стреляющие лучом страха.

Фаза 3. Создаёт двух клонов, которые имеют те же способности, но имеют ослабленный эффект. Может стать змеем со множеством глаз.

Дитя кошмара.

Обладает множеством глаз на месте двух. Из каждого зрачка может вылететь луч страха. Чем меньше зрачков активно, тем сильнее луч.

ГРЕХ, ПАСКУДА И ПЛОТЯНОЙ ШКАФ.

Марк Рукодельник.

Маньяк. Отрубал жертвам руки до плеч, оставляя их владельцев в живых. Тьма дала ему возможность управлять отрезанными руками, после чего приумножил свои силы.

Бежал из города и набрёл на другой. Если победить его и вернуть домой после очистки, его осудят и накажут, а нам за поимку опасного преступника дадут вознаграждение. Если же мы не успели освободить город, он там возглавит банду.

Фаза 1. Имеет с десяток кинжалов, используемых для ближнего боя и метания. Их же могут держать запасные руки, которые также могут хватать цели.

Фаза 2. Достаёт из-за пояса две пилы для костей и выпускает все свои руки, которые могут перекидывать ножи друг другу.

Червака.

Совокупность мутаций собак под действием личинок Дрегуса.

Наиболее частые - растягивающаяся шея или туловище.

Служитель культа сплетников.

Тьма наказала этот культ за ложь о своём могуществе и дала им вместо полноценного мозга языки с извилинами, которыми они ощупывают всё подряд и получают информацию. Чем больше культист знает, тем длиннее у него язык. Многие культисты скрывают языки за высокими металлическими колпаками, но это не помогает.

Лидер культа сплетников.

Поскольку он говорил больше всех, Тьма даровала ему две дополнительных головы на плечах и ещё две - вместо ладоней, помимо пяти языков-мозгов удлинила основные до пары метров в длину (они скрыты за золотыми изогнутыми масками). Также он был активно подвержен личинкам Дрегуса, поэтому получил возможность удлинять шеи, туловище (открывая несколько пар дополнительных рук) и руки.

Когда маски и колпаки ломаются, вылезают полноценные языки.

Меч из языка-мозга.

Можно сделать из головы культиста-сплетника и разряда электричества, который постоянно нужно поддерживать, чтобы меч был работоспособен.

Плотяной торговец.

НПС, который отчаянно пытается выжить в новых условиях. Хотя внешне он похож на пухлого и высокого мужчину, под его плащом скрывается слой плоти и крюков, на которых может висеть что угодно от куска мяса до оружия.

Когда он окончательно тронется умом, его можно будет убить, забрать все его вещи и попасть на его склад.

Основное оружие - плотяная секира, которая превращается в подобие меча или косы и может менять длину.

Плотяной охотник.

Порождение Тьмы, искажённое Плотяным драконом. Имеет на теле кучу крюков и три длинных пальца с изогнутыми когтями на каждой из четырёх длинных и гнущихся в шести местах рук. Эти же руки являются основанием крыльев.

Плотяной страж.

Лишённый ног и части позвоночника человек продолжает нести службу. Его старые раны открылись и продолжают ныть.

ДУШЕВНЫЕ ТЯЖБЫ.

Судья.

Городской судья. Его слово - закон. Его весы - инструмент правосудия. Его молот - оружие приговора.

Один из немногих, кто всё ещё в состоянии отторгать Тьму, но его ментальное здоровье начинает давать трещину.

Перед боем использует весы для определения веса хороших и плохих дел, что мы совершили за жизнь (если он тронется, эффект будет обратным). Если перевесит хорошее, он восстановит нам здоровье и повысит скорость перемещения и атаки. Иначе он будет выжимать наше здоровье и скорости. Эффект до конца жизни одного из вас.

Фаза 1. Орудует мечом с гардой и рукоятью в виде молотка судьи.

Фаза 2. Увеличивает молот в размерах и покрывает его шипами.

Палач.

Городской палач. Использует два серповидных меча.

Фаза 1.

Фаза 2. В мечах и палаче пробуждается жажда крови. Движения становятся более резкими, контратаки - очень сильными.

Узник.

Особо опасный преступник, чей приговор - страшнее смерти. Его приковали цепями к дверям других тюрем, чтобы, когда они открывались, цепи растягивали человека. Он был опутан Тьмой, поэтому ему было не так больно, ведь разрывы быстро зарастали, но это также быстро разрушалось. Цепи особые, против скверны и любой магии, поэтому он не может сам их разрушить. Для этого необходимо сломать цепи в пяти тюрьмах, но никто не даст это сделать.

Фаза 1. Сражается цепями, которыми был прикован. Движения вялые, даже

стоит с трудом, но со временем крепнет.

Фаза 2. Заматывает себя в цепи, формируя броню, а потом взмывает в воздух, ломает кандалы и втягивает излишки цепей в свои ладони и стопы. Получает значительно меньше урона. Движения становятся резкими, появляются атаки цепями.

Фаза 3. Цепи уменьшаются в размерах с кулака до фаланги пальца и спадают с Узника. Части тела могут отделяться от него и выступать приёмником цепи.

Жандарм.

Обладает внушительной физической и ментальной силой.

Имеет телескопическое приспособление, внешней стороной которого являются лезвия топора, а внутренней - шипы. Оно позволяет не дать зафиксированному пошевелиться или помешать кому-либо работать жандарму.

Похожим механизмом обладают наручники, только изначально шипы находятся с внешней части наравне с лезвиями, но могут закручиваться в плоть арестованного.

Наручников 4 пары и все они на цепях прикованы к жандарму, как и топор-фиксатор.

Надзиратель.

Один из немногих, кто может переплюнуть жандармов по уровню физической подготовки и жестокости.

Основное оружие - хлыст с цепью и крюком на конце. Также имеет пару наручников жандарма.

Передаватель.

Порождение Тьмы, что может вдохнуть её в другое существо - оно же может его увидеть (немногие сообщали, что у чудовища нет ног, но есть шесть рук и голова на длинном изгибающемся туловище). Под воздействием Тьмы совершается много преступлений, а со смертью преступника Тьма в большем количестве возвращается в существо.

Фаза 1. Бегаёт, прыгает, совершает резкие выпады с разных сторон.

Фаза 2. Дышит Тьмой (заставляет цель убить союзника или себя разными способами), может увернуться от атаки внезапно созданным клоном или панцирем из Тьмы.

Вор времени.

Часовщик и карточный шулер в одном лице.

Фаза 1.

Фаза 2.

ПРОЧИЕ НАБРОСКИ.

Гланитор.

Стекланный пол.

И вот я подумал: а что мешает выпустить КУСОК игры (пролог, хаб и что-то вокруг него с несколькими боссами) за условные 800 рублей, а остальные фрагменты мира (особенно те, которые "поглощены" Скверной и маршрута прямого до них нет) оформить как DLC? Хочешь получить локацию с точкой телепортации туда сразу - плати ещё 300. Не хочешь - пиздуй туда каждый раз по 10 минут, пока не откроешь "костёр".

С одной стороны - да, это жестоко (платить за быстрый доступ к локации).

С другой стороны, например, базовый Elden ring стоит 3600 - её будут покупать люди, которые не станут её возвращать. А тут за 800 рублей можно получить САМУЮ дружелюбную и приятную локацию в игре, чтобы потом наваливать пиздеца в DLC и смотреть, как люди оценят.

1. Почему так дешева сама игра и так дороги дополнения?

Сколько стоит Elden ring в Steam? 3600. Сколько стоит DLC к нему? 2600. Сколько они разрабатывались? 4 и 2 года.

По сути, каждое DLC в серии Souls - это бутылочное горлышко. Ты должен выполнить несколько условий и подойти к конкретной точке, чтобы запустился скрипт, открывающий новый контент.

Поэтому я решил пойти на хитрость и сделать доступной ВСЮ игровую карту, но сделать расстояния между основными локациями более реалистичными, чтобы игроки могли реальные часы потратить на бег в направлении нового контента. Да, это был рискованный шаг, поэтому я и добавил зеркала, позволяющие быстро перемещаться между ключевыми точками, но за доступ к ним придётся заплатить реальные деньги. Также на высоком уровне репутации можно собрать свою экспедицию и поехать на повозке в нужный пункт, что также облегчает жизнь.

Такой же принцип работает и в реальной жизни: ты можешь три часа идти пешком до нужного места и постоянно проверять правильность своего маршрута, а можешь заплатить деньги и доехать на автобусе за час, стоя на каждом светофоре и остановке, а также толкаться с другими людьми. А можешь заплатить в десятки раз больше и доехать на такси, где ты будешь ехать полчаса наедине с водителем и, возможно, даже под любимую музыку с душевными разговорами. И, кстати, чем дальше тебе нужно добраться, тем больше тебе

придётся заплатить. Чем больше ты платишь, тем меньше расходуется твоё время и тем меньше ответственности на тебе лежит. Я посчитал это вполне разумным решением проблемы.

2.

О трёх частях Dark Souls ходило множество теорий, кто чьим предком является и почему территории и враги так называются. С выходом же Elden ring всё было гораздо непонятнее.

Классовой системы как таковой нет. По предыстории главный герой состоит в профсоюзе лекарей (он может смешивать вещества и изготавливать зелья), а по королевскому указу он должен уметь обращаться с холодным оружием. Это определяет только ваше начальное снаряжение, а всё остальное вы получаете самостоятельно.

Никто вам не запрещает таскать тяжёлый щит и лёгкую броню, полыхая огнём во все стороны. Сложнее будет собрать комплект Тьмы или разложения.

Хардкор-режим «Чистое зло».

Открывается после прохождения основной игры. Привносит реализм. Реализм касается урона, хитбоксов, наложения/снятия эффектов, экономики и расстояний.