Завязка игры

Новосибирск (или где-то в тех местах, в принципе можно и в екб, можно город N). Время действия примерно 10ые года этого века. Главный герой детектив, игра начинается с того, что его вызывают и сваливают на него задание низкого приоритета – в городе независимо друг от друга, в один момент объявились 2 человека пропавшие около месяца назад в лесах. Они явно сбиты столку, растерянны и не осознают окружающей их действительности. Задача героя выяснить что случилось с этими людьми.

Игра

Свободное перемещение с видом сверху, что-то типо изометрии, по примеру таковой в pixel dungeon. Гемплей – классический для адвенчур, ходишь, собираешь предметы, говоришь с неписями, решаешь загадки комбинируя/просто применяя предметы (если хватит фантазии можно сделать что-нибудь нестандартное, у меня в голове есть варик сделать пазлы как в exapunks, на ассемблере упрощённом написать программу, но не знаю, насколько это подойдёт)

Суть истории

В древности существовала община/организация (в ней были как обычные крестьяне, так и жрецы, типо монастыря) волхвов(жрецов), которая имела некоторое влияние на Рюриковичей. Романовы были ими недовольны. Но так как боялись проклятья, что может их постигнуть навреди они им, не решились их убивать и где-то в 17 веке сослали их куда подальше – в Северо-Сибирские леса. Там они выстроили своё поселение, которое тайное министерство в России снабжало продовольствием, вскоре все забыли истинную причину отправки караванов с едой в эти места, но министерство всё равно продолжало свою работу и снабжало их едой.

Волхвы знали, что у каждого человека есть душа, и, если съесть плоть человека, отрезанную от него при проведении специального ритуала, можно получить частичку силы этой души. Но сила, полученная таким образом была лишь фракцией от полной мощи её, поэтому только избранные верховные волхвы занимались каннибализмом, и только в ритуальных целях. Однако всё изменилось с революцией, в 1917 всё очевидно порушилось, тайное министерство прекратило своё существование, и тайный город был окончательно был предан забвению. От остановки поставки продовольствия в городе начался голод, вскоре люди начали есть друг друга Это продлилось около года. Население падало с 10000+ до 2000 с небольшим, пока еды, которую город производил самостоятельно, не стало хватать чтобы прокормить население. Оставшиеся волхвы значительно набрались силы, и воспылали ненавистью к остальному миру. Они начали тщательное изучение природы души человека, а также отправку шпионов во внешний мир, которые приносили им последние технологии.

Где-то к 1950 годам, они пришли к выводу что бога не существует, что сильно их потрясло. К этому времени они научились отделять душу от тела и привязывать её к специальному якорю, и даже засовывать душу в другого человека. Однако процесс отделения был жутко неэффективный и занимал от года до 5 лет. Всё изменилось, когда в 2000ых годах, кто-то из волхвов не додумался применить для создания якоря процессоры (современные технологии). В итоге процесс стал занимать около месяца.

Волхвы до сих пор не оправились от того, что бога нет. Поэтому, когда одному из старейшин пришла идея создать собственного бога, объединив множество душ в единую сущность, все поддержали эту идею(в надежде, что в обмен на поклонение ему, он дарует им силу, необходимую для установления контроля над миром), и начали работать над этим, к моменту времени начала игры они уже подготовили необходимую инфраструктуру и мега якорь необходимый для удержания множества душ в одном месте и начали похищать людей из близлежащих деревень, и просто тех кто по воле случая оказался рядом. Они отделяли от них души и прикрепляли их к якорю. Жрецы уже начали терять надежду, когда счёт душ пошёл на второй десяток тысяч. Однако они оказались правы, души превысили критическую массу, и бог был рождён. Появившись, первым делом он всосал и поглотил каждую душу в радиусе 10 километров. Затем он застыл на 3 дня, осознавая себя, а когда осознал изрёк своё имя и ушёл под земную кору.

Те 2 человека из начала игры находились в процессе отделения души, и поэтому новорождённый бог не высосал их души полностью а только частично, изуродовав их, но тем самым дав возможность сбежать, после чего они несколько дней пробирались по лесам движимые домой остатками своей личности и выживая исключительно благодоря животным инстинктам. Когда главный герой отправляется к деревням рядом с тайным городом, он понимает, что они полностью пустые. В деревнях волхвы установили глушилки, и он не может связаться с другими, а в самой деревне он наезжает на колючки, которые протыкают его шины. Ему остаётся только идти вперёд. Он находит тайный город идёт по улицам, усеянным трупами, пока не находит вход в подземный храм, в котором тоже все мертвы, кроме одного волхва, прикованного цепями к стене. В разговоре выясняется, что он безумен. В него ещё очень давно вставили душу другого волхва, но они не смогли нормально слиться, из-за примерно равной силы душ, от чего он сошёл с ума, но и обрёл огромную силу. И из-за этого бог не смог высосать из него душу, он ему поясняет за лор и что произошло. Далее гг решает что бога необходимо убить.

Как это сделать я не могу определиться окончательно. Думаю, что главный герой узнает имя бога, что позволит ему его призвать из глубин земли, куда тот отправился строить ад. В обществе величайшим подношением кому-нибудь будет является добровольное предложение собственной души посредством вырезания собственного сердца. Гг призывает бога и предлагает ему своё сердце, бог принимает эту жертву и всасывает душу гг. В стиле Mystery of the druids гг необъяснённым образом оказывается владельцем огромной силы, которая уничтожает бога изнутри.

Второй варик это взлом бога, серия пазлов наподобии того же exapunks. В котором герой проникает в структуру бога, ломает её и приводит к его саморазрушению. Мне этот варик гораздо боьшле нравится

Волхвы. Волхвы обладают рядом способностей, типо фаерболы, но они довольно слабые, а так же они способны внушать или даже зомбировать людей, но только одного за раз.

Души. Душа тем сильнее, чем дольше человек прожил(считай сколько у него экспы). Душа есть информация и способ и способ её обработки в одном флаконе.

Бог. Души являются по сути информацией, однако в случае бога, настолько большая концентрация способна влиять на физический мир. Так как он поглотил души всех в тайном городе, а для них подношение сердца является мега символом, для бога это тоже является мега символом и он принимает подношение.