

STORIES FROM THE JAYO

Дизайн-документ

Жанр: 3D, Adventure, Steampunk;

Движок: Unity 2020;

Платформа: PC (Windows/MacOS);

Тип игрока: Core;

Рейтинг: 18+, R;

Длительность: 4-6 часов

Автор: Васильев Максим Евгеньевич

Содержание

Версии	3
Вступление	5
Игровой процесс	5
Интерфейс	7
Визуальный стиль	8
Основная сюжетная линия («Призрачные надежды»)	12
Истории	13
Игровые персонажи	15
Неигровые персонажи	19
Сеттинги	23
Лор	26
Музыка	26
Рефренсы	26
Приложения	27

Версии

- Версия от 23.09.2020
 - Добавлена длительность игры;
 - Дополнено описание сеттинга «Театр военных действий – Хиза-Мо-Ламаэ»;
 - Изменено описание Добрана: добавлено подозрение на синдром Вильямса;
 - Изменен размер карты Алихо;
 - Добавлено еще одно приложение к дизайн-документу: Лорбук.
- Версия от 04.10.2020:
 - Дополнено описание персонажа Хихуми: приведено толкование имени с алимского языка;
 - Изменены детали, касающиеся кролийцев: смена языковой базы с немецкой на польскую и замена наименований польскими аналогами. Сами кролийцы теперь стали воднийцами;
 - Изменение имен «Эрс» на «Едржей», «Аццо» на «Робоз» для соответствия вышенаписанным изменениям. Также добавлено толкование имени «Робоз»;
 - Изменение термина «растунгсварм» на «живогорз»;
 - Редакция раздела Религии, касающегося хэдевассенизма на соответствие вышеназыванным изменениям. Смена хэдевассенизма на водпанизм;
 - Изменение наименования мира с «Эи» на «Жайо».
- Версия от 09.10.2020:
 - Дополнено описание персонажа Тихомир Вузолев и добавлено толкование имени;
 - Отредактирован раздел «Лор», так как вся необходимая и относящаяся к этому разделу информация представлена в лорбуке, сопровождающем дизайн-документ;
 - Добавлено описание поведения камеры в разделе «Игровой процесс».
- Версия от 11.11.2020
 - Отредактировано и дополнено описание сеттинга «Уумао»;

- Отредактировано и дополнено описание персонажа Улада Остревиденова.
- Версия от 30.11.2020
 - Переработан геймплей Истории Едржея: вместо визуальной новеллы основу геймплея теперь составляет квест-адвенчура с упором на решение головоломок;
 - Добавлено описание колористики в раздел Интерфейса.
- Версия от 11.12.2020
 - Изменен раздел «Основная сюжетная линия» под соответствие сценарию (см. «Сценарий «Потерянные надежды»»);
 - Изменено описание Драговита Пидлегова в связи с изменением его мотивации в сюжете «Потерянные надежды»);
 - Отредактирован сеттинг «Экспедиционный корабль» в соответствии со сценарием «Потерянных надежд»;
 - Добавлен раздел «Истории» для описания сюжета Историй;
 - Мелкие редакционные правки;
- Версия от 07.01.2021
 - Убрана схема переходов состояния игры из-за отсутствия её значимости и смысла;
 - Добавлены картинки для улучшенного понимания колористики (Рисунок 1);
 - Добавлено описание Истории Яромира;
 - Изменен цвет волос Улады: с рыжего на светлый;
 - Добавлены персонажи в раздел «История Яромира» и «Экспедиционный корабль» в «Неигровые персонажи»;
 - Добавлен список локаций в сеттинг «Театр военных действий – Хиза-Мо-Ламаэ»;
 - Отредактирован список рефренсов и изменено название раздела с «Аналогии» на «Рефренсы»;
- Версия от 24.01.2021
 - Исправлено название сюжетной линии с «Потерянных надежд» на «Призрачные надежды»;
 - Добавлены новые рефренсы в соответствующий раздел (Gibbous, Borderlands);

- о Расширено описание визуального стиля игры;
- о Мелкие исправления;

Вступление

“Stories from the Jayo” – игра в жанре стимпанк. Это означает, что в вымышленном мире Жайо, в котором разворачивается действие игры, технический прогресс достиг своего апогея, полагаясь на силу пара. Индустриализация шла семимильными шагами, и теперь Жайо отражает мир, в котором мы живем. Это мир, в котором человечество достигло высот и начинает постепенно, но неизбежно регрессировать.

Это игра в жанре adventure, потому что таким образом повествование, а соответственно, и источники для размышления, передаются игроку лучше. Нам необходимо, чтобы игрок рефлексировал, осмысливал и задавал себе вопросы: почему это происходит, почему он так действует, какова конечная цель. Нам нужно показать мир «без купюр» – без лишней грязи и без лишней сказочности. Мы должны рассказать о людях. Что в мире нет хорошего или плохого, что мораль – это конструкт для успешного взаимодействия между членами сообщества внутри этого сообщества. И что все на самом деле хотят только одной простой вещи: выжить как можно дольше.

Поэтому основу игры составляют персонажи и рассказываемые ими истории: они должны быть совершенными, без белых нитей и с явным конфликтом. Потому что любая история – это конфликт.

Игра разрабатывается на движке Unity 2020, так как на данный момент Unity имеет достаточно удобный редактор с широким набором настроек и функций, который позволяет сочетать различные механики в одной и той же игре. Плюс ко всему прочему, к Unity имеется достаточно подробная документация, а также множество руководств.

Игровой процесс

Игра делает акцент на историях. Это значит, что игрок будет работать не с одной сюжетной линией, но с семью: основная линия будет подведением итогов шести предысторий. То есть, для продвижения по основной сюжетной линии игрок должен пройти каждую из шести историй, представленных в игре.

В данном контексте под «историями» подразумевается набор уровней со своими геймплейными механиками, которые накладываются на ядро геймплея. Истории независимы друг от друга в игромеханическом плане и не связаны ничем, кроме общих точек, которые имеются в сюжетной составляющей. Проще говоря, каждая история – это игра в игре.

Ниже приведен список механик, которые входят в состав ядра геймплея:

1. Передвижение игрока по уровню осуществляется клавишами WASD.
2. Игрок взаимодействует с объектами на уровне посредством кнопки активации (левая кнопка мыши или клавиша E) или же при обнаружении коллизии (или при выполнении иного другого условия).
3. Для выполнения своих целей игроку необходимо успешно выполнять квесты и задания, выдаваемые неигровыми персонажами, а также решать головоломки.
4. Задания, выполненные и текущие, записываются в блокнот, который выполняет роль журнала для отслеживания своего прогресса.

Далее будут представлены механики для каждой из шести историй.

1. История Влаго

- 1.1. Игрок имеет активное влияние на историю и течение сюжета определяется действиями игрока такими, как выбор реплики или выбор способа решения определенных ситуаций.
- 1.2. Решение, принимаемое игроком и итог которого имеет вес, бывает либо верным, либо неверным. У игрока нет возможности избрать свой способ прохождения.
- 1.3. Игрок может проиграть, если «вес» неверных решений, принятых им, превысит определенную планку.
- 1.4. Акцентирование на поиск предметов и решение головоломок.
- 1.5. Решение головоломок даёт награду в виде продвижения по сюжетной линии или прохождения уровня.

2. История Доброна

- 2.1. Игрок имеет иллюзию влияния на историю. Ему предоставляется выбор одного из представленных нескольких вариантов решения, но, независимо от выбранного варианта, последствия будут *абсолютно* теми же.
- 2.2. Акцент делается на взаимодействии персонажа игрока с другими персонажами.

3. История Драговита

- 3.1. Акцентирование на решение головоломок и поиск предметов. Награда за успешное решение – продвижение по уровню.
- 3.2. Полное отсутствие влияния на сюжет. Игрок только продвигается по сюжету.

4. История Улады

- 4.1. Игрок имеет активное влияние на историю и течение сюжета определяется действиями игрока, такими, как выбор реплики или выбор способа решения определенных ситуаций.

- 4.2. Каждый сделанный выбор засчитывается в пользу одной или несколькими из сторон конфликта, который присутствует в истории.
 - 4.3. Финал истории определяется в зависимости от «веса» одной из сторон конфликта, которые они набрали в течение прохождения.
 - 4.4. Акцентирование на поиск предметов и решение головоломок.
 - 4.5. Решение головоломок даёт награду в виде продвижения по сюжетной линии или прохождения уровня.
- 5. История Едржея**
- 5.1. Игрок имеет частичное влияние на сюжет: принятые им решения необязательно реализуются персонажем игрока. Персонаж вполне может проигнорировать выбор игрока и реализовать решение, отличное от выбранного игроком.
 - 5.2. Игровой процесс базируется на управлении подводным батискафом, способным перемещаться вверх-вниз, вправо-влево и вперед-назад.
 - 5.3. Решение головоломок, которые так или иначе связаны с особенностями перемещения в водном пространстве:
 - 5.3.1. Возможность управляемого перемещения в вертикальных плоскостях;
 - 5.3.2. Избегание острых скал или предметов окружения, способных повредить оболочке батискафа.
- 6. История Яромира**
- 6.1. Игровой процесс имеет более напряженный характер.
 - 6.2. Игроку необходимо будет решать головоломки, выполнять задания, а также избегать опасностей (враждебные солдаты, падающие бомбы и так далее).
 - 6.3. В истории присутствует явно выраженная дуга напряжения (возрастание, кульминация и рассеивание напряжения).

Камера в течение всего игрового процесса остается фиксированной в области собственного коллайдера (форма – параллелепипед), расположенного на краю сцены. Камера может следовать за аватаром игрока, оставаясь в пределах коллайдера-коробки, не имея возможности вращаться. Такое решение обеспечивает ракурс зрителя со сцены, кем, в целом и является игрок, хоть у него и больше влияния, чем у обычного зрителя.

Интерфейс

Во время основного игрового процесса интерфейс состоит из списка задач и подсказок. В диалоговых сценах на экране отображается соответствующее диалоговое окно, в котором отображаются реплики персонажей, а рядом в нужные моменты – кнопки выбора реплик или действий игрового персонажа. В диалоговом окне

также отображается портрет персонажа, которому принадлежит реплика.

Колористика интерфейса состоит из трех основных цветов:

- #FFCA00 - «Желтый мандарин» (Рис. 1(а));
- #AAAA2B - оттенок желто-зеленого (для более удобного обращения будет известен, как «Мазьяд») (Рис. 1(б));
- #48557A - средне-темный оттенок голубого (для более удобного обращения будет известен, как «Дым») (Рис. 1(в)).

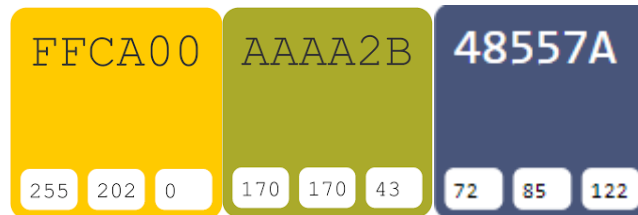


Рисунок 1. (а)

(5)

(B)

Визуальный стиль

Несмотря на то, что игровой процесс происходит в трехмерном пространстве, объекты на игровых уровнях будут двумерными и состоять из спрайтов. При этом глубина перспективы сохраняется. То есть, мы взаимодействуем с двумерными объектами, расположенными в трехмерном пространстве.

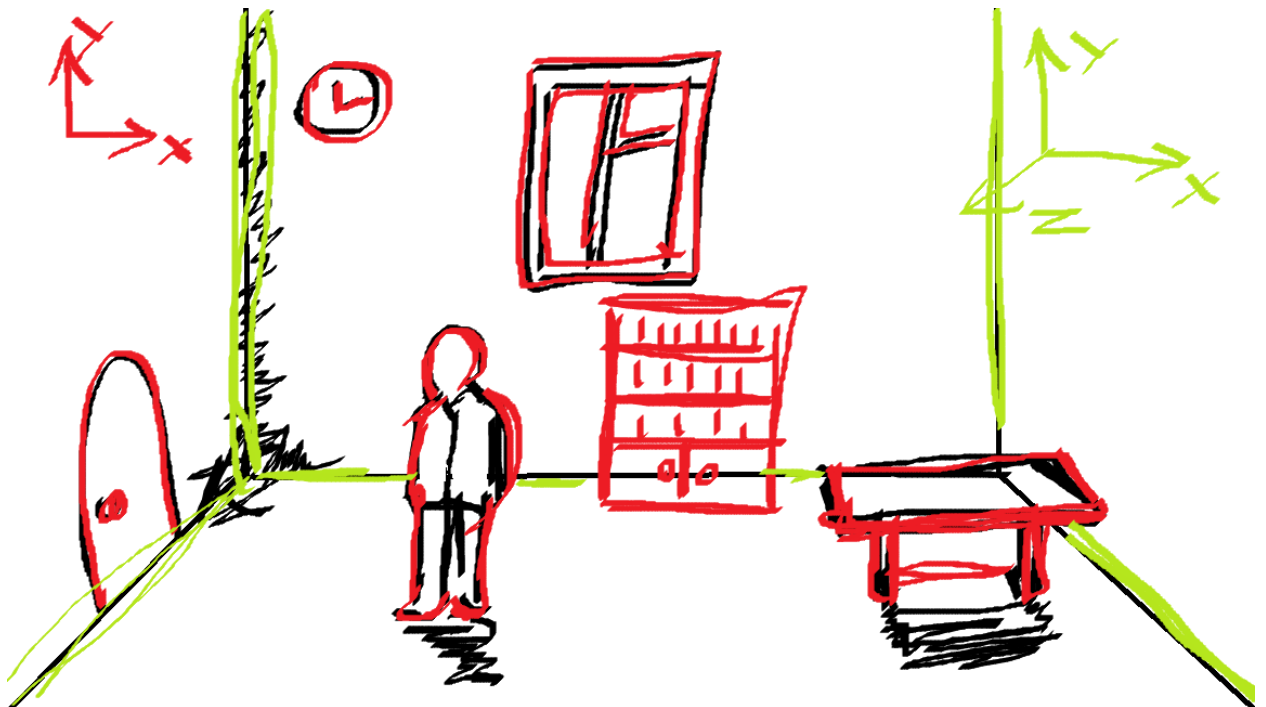


Рисунок 1. Пример представления визуального стиля игры; красным цветом обозначены двумерные объекты (спрайты), а зеленым – трехмерные.

Художественный стиль, в котором будет представлена игра, в основном, берет свои источники из следующих игр: "Gibbous: A Cthulhu Adventure", «Dishonored» и «Borderlands». Внутригровые объекты должны иметь пропорции, соответствующие реальным, однако при этом должен присутствовать легкий гротеск, который выделяет те или иные черты или качества.

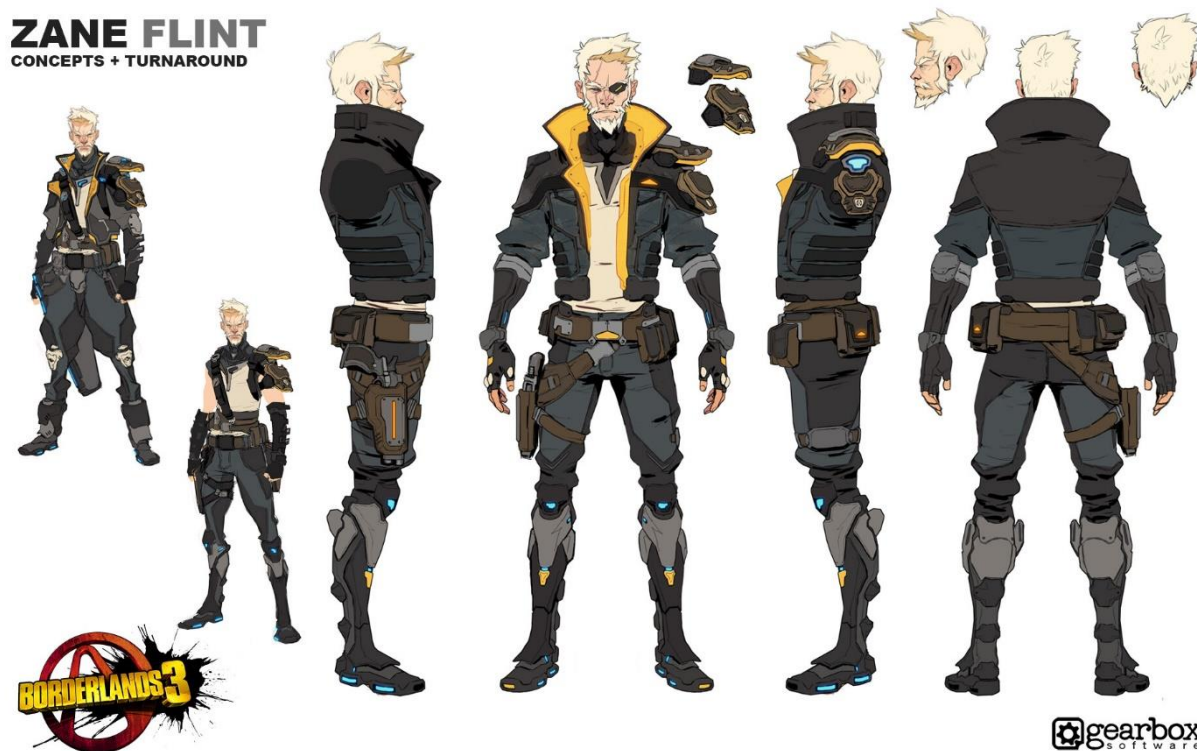


Рисунок 2. Пример стиля из Borderlands.

Общая стилизация должна производить впечатление «позднего стимпанка»: сохраняются атрибуты стимпанка, такие, как шестеренки, трубы, паровые котлы, но при этом исключается «викторианская пышность» и большее предпочтение отдается функциональности, так как в этом мире паровые машины уже стали обыденностью и заняли своё прочное место.

Как пример: стилизация техники из вселенной «Dishonored».

Анимация в игре будет рисованной покадрово, так как подобная анимация требует наименьших трудозатрат при реализации на движке (без учета трудозатрат при создании самой анимации) и наиболее точно передает общую атмосферу ввиду особенностей, присущих только мультипликационной анимации и лучше подчеркивает персонажей передавая их суть через движения.

В качестве ориентира в плане анимации стоит обращать внимание на «Gibbous: A Cthulhu Adventure».



Рисунок 3. То, на что должен быть похож мир Жайо в игре.



Рисунок 4. Пример визуального стиля из «Gibbous: A Cthulhu Adventure». Как можно заметить, «читаемость» настроения и происходящего тут весьма простая.

Так как во вселенной игры существует несколько народов со своей культурой, отсюда следует, что и стилизация объектов также должна соответствовать месту их нахождения и происхождения.

- **Алимский** – основывается на японском и китайском, с оглядкой на то, что в алимской цивилизации распространен

культ поклонения солнцу. Основными цветами являются красный и золотой.

- **Похюмский** – берет свои источники из алимского, однако развитие его произошло с оглядкой на ближневосточный стиль, так как местность, в которой проживают похюмы, по большей части населена пустынями и, кроме того, среди похюмов священным животным является шакал. Основными цветами являются оттенки желтого и черный, и иногда кроваво-красный. Стиль одежды похюмов берется из общего стиля Ближнего Востока, и основной её целью является защита от жаркого климата и хорошая вентиляция.
- **Великоречный** – культура воднийцев основывается на поклонении воде и дарам моря. При этом их истоки берут своё начало в поклонении рекам, коих великое число на их территории. Дома свои воднийцы строят зачастую на сваях и с упором на то, чтобы те пережили паводки и наводнения. Также, священным животным для них является живогорз. Основными цветами воднийцы считают синий, белый и зеленый. Особенностью одежды воднийцев является её водоупорность, а также то, что в культуре воднийцев юбки и платья являются атрибутом богатства, так как для незнатных слоев общества подобная одежда только мешает.
- **Коварский** – воплощает в себе искусство грубой силы: массивные и коренастые строения с крепким фундаментом, вытесанные из камня здания, выстроенные с большим вниманием к техническим деталям: каменные блоки, прямые углы, инженерные приспособления для определенных целей. Основными цветами коварцы берут серый и оттенки рыжего и оранжевого.
- **Плацкий** – воплощает в себе чистый дух славянского колорита с реверансом в сторону хоббитских деревень из вселенной Властелина Колец. Основными цветами плацкие берут себе зеленый, желтый и синий.
- **Вовский** – в архитектуре воплощает в себе смесь элементов ампира, ар-деко и готики. Преобладают вертикальные линии. Также сильнее всего отражает эдвардианскую эпоху. Основные цвета: белый и красный. Также в украшениях прослеживаются волчьи мотивы.
- **Парадизский** – «мечется» между вовским и кролийским. В основном здания построены в колонизаторском стиле: простота и эффективность преобладают над украшениями. Преобладающими цветами являются бирюзовый, зеленый и золотой.
- **Вызинский** – стиль вызинцев берет свои источники из восточных кочевых народов. Большой акцент делается на

народы Сибири. Однако в нем наблюдаются сильные мотивы, связанные с горами.

Стили одежды жителей Соединенного Королевства (состоящего из княжеств Вовск, Плац, Коварь и Погорзье) слабо различаются между собой, а в целом они отсылаются к традиционным русским мотивам. Однако исключение составляют вызинцы, так как они в целом изолированы в культурном плане от остальных народов, так что в этом плане они более независимы.

Одежда и внешний вид представителей каждого из стилей также должны отражать общий настрой стиля и показывать культурную принадлежность, но здесь приведены только важнейшие элементы. В остальном же внешний вид одеяний регулируется воображением художника и гейм-дизайнера. В качестве общих референсов можно взять образцы эдвардианской эпохи.

Основная сюжетная линия («Призрачные надежды»)

Действие происходит в вымышленном мире под названием Жайо, в котором преобладает энергия пара. Студент Университета естественных наук Соединенного Королевства Вузолев Тихомир отправляется в морскую географическую экспедицию в качестве ассистента профессора географических наук Улады Остревиденовой.

Целью экспедиции является поиск неизвестного материка на востоке, который дал бы ответ на вопрос о происхождении народа алимцев, который в древности был общим врагом жителей на континенте Алихо.

Однако, к составу членов экспедиции присоединяется спонсор – торговый магнат и один из богатейших людей в Соединенном Королевстве, Драговит Пидлегов, – что вызывает подозрения Улады, так как обычно инвесторы предпочитают оставаться в безопасности, лишь назначая инспектора, который бы следил за процессом. Плюс, ко всему прочему, только он согласился инвестировать в безнадёжный, по мнению членов Всемирного Научного Сообщества, проект. И Улада дает Тихомиру задание – узнать истинные цели Драговита, для чего ему необходимо расспросить членов экипажа.

В конце концов, Тихомир узнает истинную цель Драговита, а именно: он желает основать новое общество, свободное от пороков старого мира, который участники экспедиции оставили позади.

Когда Улада узнает об этом, уже становится слишком поздно: они уже далеко от торговых путей и приближается шторм. Во время шторма их корабль врежется в подводные камни и тонет вместе со всеми членами экспедиции... кроме Улады, которая просыпается на берегу новой земли.

Истории

В игре действие «Призрачных надежд» прерывается Историями, которые открываются в ходе повествования. Далее приводятся сюжетные линии Историй. На данный момент описана только История Улады. В ходе дальнейшей разработки будут добавлены описания линий других историй.

История Владо

История Добрана

История Драговита

История Едржея

История Улады

История Улады открывается первой в повествовании. Основное действие раскрывается на острове Алима, который ранее был столицей павшей Империи. И за 44 года с момента Падения остров превратился в прибежище всякого рода отребья, которое искало место, свободное от легальной власти.

Улада Остревиденова, главная героиня, прибывает в Алим в составе археологической экспедиции, которая имеет свидетельства о нахождении на острове некоего документа, способного изменить расклад сил на политической арене. По предположениям не только участников экспедиции, но и многих других, это могут быть чертежи коробки асаву – механизма, позволяющего строить воздушные судна и крепости без оглядки на влияние силы тяжести. Секрет механизма был потерян после Падения Империи, да и до него он был известен лишь узкому кругу алимских инженеров.

Несмотря на тщательную подготовку, хорошо защищенный дирижабль с участниками экспедиции подвергается захвату воздушных пиратов, а именно – группировки «Масава» (см. «SFTJ: Lorebook»).

В конце концов, в выживших после захвата остается только Улада. Оказывается, экспедиция прилетела в совсем неподходящее время: в Уумао, бывшей столице Алимской Империи, а ныне же – свободным городом, разгорается война за власть между «Масавой», «Новой Империей» и мафиозной семьей Тао. И каждая сторона норовит получить Уладу для собственных целей.

Течение сюжета, а также его концовка определяется самим игроком. Некоторые сцены или сведения могут быть получены только при определенных действиях. Однако кульминация неизменна: в ходе повествования становится известно, что данный документ на самом деле является доказательством того, что алимцы прибыли на Алимус с южного восточного континента. А также Улада находит оскверненный камень, содержащий в себе асаву в достаточной концентрации, чтобы при использовании для коробки асаву поддерживать работоспособность механизма.

История Яромира

История Яромира открывается в произвольной очередности. Основное действие разворачивается в регионе Хиза-Мо-Ламаэ, а точнее – в траншеях под городом Баоху, который подвергается жестокой атаке аваэкумцев во время Войны Путьей, произошедшей в 23-м году после Падения.

Будучи верным своему долгу, военный врач Яромир предпринимал самостоятельные вылазки на поле боя для того, чтобы вытащить еще живых товарищей. День за днем дела на фронте ухудшались: атаки, которые предпринимал их фанатично верящий в победу полковник, были отчаянными и приносили больше смертей и проблем, чем побед.

В конце концов дело дошло до того, что докторам приказали умерщвлять безнадежно больных для того, чтобы освободить переполненные лазареты для других раненных. Чтобы исполнить приказ, Яромиру пришлось преступить свои принципы, что привело к тому, что врач начал искать успокоение в инъекциях морфия.

Вернувшийся после войны к жене и детям Яромир впал в опиоидную зависимость. Однако в попытке отказаться от морфия ради семьи Яромир был вынужден сражаться со своими внутренними демонами: он все глубже погружался в пучины своих кошмаров, где он переживал произошедшие события. И это отражалось на его личности: он постепенно отдалялся от своей семьи, а после дело дошло и до рукоприкладства.

В конце концов, Яромир перестал отличать реальное от вымышленного и в галлюциногенном бреде задушил своих детей, чем и разрушил свою жизнь.

Игровые персонажи

Поскольку в игре, когда мы изучаем историю каждого из шести основных участников экспедиции, мы играем за них в их собственных историях, то они также будут представлены здесь.

1. Тихомир Вузолев

Тихомир на протяжении основного сюжета играет роль следователя и слушателя. Геймплей для него состоит в попытках завоевать доверие слушателей, разговаривая с ними и выполняя квесты, которые они дают.

Тихомир выглядит как среднестатистический студент: худощавый, среднего роста, в очках. Одет в аккуратный и дешевый тканевый костюм, состоящий из рубашки, брюк и жилета. И везде Тихомир носит с собой небольшую записную книжку с ручкой. По происхождению вовский.

Центральная особенность личности Тихомира состоит в том, что он из тех людей, которые легко вызывают доверие. В общем и целом, Тихомир – аккуратный, неглупый, вежливый и исполнительный студент. Проще говоря: ботаник обыкновенный. Фамилия Тихомира выбрана неспроста, так как Тихомир связывает между собой персонажей и их линии в ходе расследования. То есть, Тихомир в сюжете выполняет функцию «узла».

2. Улада Остревиденова

Улада – профессор географии Университета естественных наук Соединенного Королевства и член Всемирного Научного Сообщества. Это смелая женщина, способная найти выход из любой сложной ситуации и обладающая богатым жизненным опытом. Улада является принципиально-доброй личностью, всегда имеет трезвый взгляд на ситуацию и ясный ум. Это человек, являющийся в большей мере ученым, чем авантюристом.

В прошлом она участвовала в археологической экспедиции на остров Алима, который ранее был столицей павшей Алимской Империи. Целью экспедиции был поиск чертежей так называемой коробки асаву. Экспедиция оказалась очень насыщенной опасными приключениями, так как руины города Уумао на острове населяли пираты и изгнанники. И Улада попала туда в разгар войны банд за территорию. В конце концов, несмотря на исход войны, который определяется игроком, Улада узнает о существовании некой прародины алимцев, которая находится где-то на востоке, а также получает координаты этой земли.

Соответственно, игровой процесс для Улады будет напоминать Индиану Джонса или «Tomb Raider», но только

напоминать, поскольку Улада, хоть и владеет оружием, все же предпочитает избегать прямых столкновений и всегда надеется на мирный исход.

Улада выглядит, как белая девушка чуть выше среднего, с веснушками и короткими светлыми волосами. Она носит кожаный жилет с множеством карманов, льняные брюки (также с множеством карманов), рубашку с засученными рукавами и берцы. По происхождению плацкая.

3. Влаго

Влаго – корабельный механик. Довольно замкнутый и нелюдимый мужчина средних лет, который весьма непросто идет на контакт.

Влаго родом из северных горных племен Соединенного Королевства и в детстве имел брата-близнеца – Мило. По программе интеграции Влаго и его брата забрали из семьи и разлучили. Как позже выяснилось, программа интеграции была рассчитана на то, чтобы получить дешевую рабочую силу из вызинцев. После того, как Влаго спровоцировал несанкционированную забастовку, его отправили в ссылку. Однако в изгнании его документы были утеряны, но у администрации были документы Мило, поэтому они приняли его за собственного брата-близнеца. Сам Влаго начинает расследование того, где пропал его брат, притворяясь им. В конце концов он попадает на один из заводов, которым владеет Драговит Пидлегов.

Игровой процесс за Влаго состоит в выборе своих следующих действий, исходя из ожиданий окружающих, которые знают Мило: что бы его брат сделал на месте Влаго?

У Влаго жилистое тело, он чуть ниже среднего роста, сутулый. Волосы у Влаго вьющиеся и черные. Имеет, как и все вызинцы, слегка раскосые глаза. Его руки в мозолях. Влаго одет в выцветший рабочий джинсовый комбинезон, испачканный углем и маслом.

4. Добран

Добран – корабельный кок. Добродушный и наивный мужчина, который верит в доброту людей несмотря на то, что его добротой постоянно пользуются. Возможно подозрение на наличие синдрома Вильямса.

В прошлом он работал поваром в престижном ресторане в Юдоли, одном из крупнейших городов Соединенного Королевства. У Добрана был врожденный талант к готовке, за что его взяли на работу, несмотря на отсутствие опыта работы. Во время

работы коллеги Добрана решил воспользоваться его наивностью и втянул его в контрабандный бизнес, в котором Добран отвечал за хранение контрабанды на складах ресторана, получая за это мизерную плату. А когда полиция по наводке пришла с проверкой и нашла запрещенный груз, виновником указали Добрана. В результате Добрана уволили с работы и посадили в тюрьму на десять лет. Его репутация была испорчена, и после тюрьмы его никто не нанял, кроме Едржея.

При игре за Добрана у игрока есть только иллюзия выбора – он только следует по доступному ему пути, так как Добран является ведомым, и он не оказывает никакого реального влияния на свою судьбу.

Добран имеет пухлое телосложение, рост у него чуть ниже среднего и волосы темного цвета, ему около 30 лет. На подбородке вместо бороды редкие нежные волоски. У него также отсутствует один зуб, выбитый полицией в ходе ареста. На Добране льняная рубашка и брюки, слегка потрепанные, но аккуратно подшитые, а также фартук с едва заметными пятнами. По происхождению вовский.

5. Едржей

Едржей – капитан корабля, суровый и дисциплинированный морской волк с опытом, но он тщеславен и горд.

История Едржей напоминает «Моби Дика», но в этой истории Едржей охотится на единственного в мире гигантского кальмара, Кракена. Он это делает, но ценой огромных потерь. В награду за это Едржей получил только известность, которая быстро прошла. Плюс ко всему, Едржея изгнали из своей страны, так как охота на Кракена была строго запрещена по религиозным причинам. И теперь Едржей участвует в этой экспедиции, пытаясь обрести былую славу.

Едржей носит темно-синюю униформу и панаму. Волосы Едржея уже поседели, и он отрастил бороду. Также Едржей постоянно курит трубку. Его глаза светло-голубые, почти серые, а кожа загорелая. По происхождению водниец.

6. Яромир

Яромир – бывший военный врач, пристрастившийся к одурманивающим веществам. Яромир неразговорчив и необщителен, но у него добрая душа и он готов помочь, если будет необходимость.

Яромир ранее служил в королевской армии на фронте, во время Войны Путей, где ему приходилось вытаскивать раненых с поля боя или пытаться спасти их на месте. Перед войной Яромир

пообещал своей невесте вернуться. И он его выполнил, но из-за увиденного на войне вернулся совсем другим человеком. Несмотря на то, что они поженились и родили детей, это не спасло их отношения. В конце концов, мучимый кошмарами и в галлюциногенном бреде Яромир задушил своих детей, приняв их за солдат противника. Произошедшее окончательно разрушило брак и дальнейшую жизнь Яромира. И с тех пор он принимает опиоиды, чтобы заглушить внутреннюю боль.

Геймплей Яромира по большей части будет напоминать «Valiant Hearts», поскольку мы попадаем в похожий сеттинг и будем участниками боевых действий.

Яромир – мужчина среднего роста около 40 лет, с рыжими волосами, среди которых хорошо видна седина. Яромир среднего телосложения, носит рубашку, жилет и шляпу с широкими полями. У него также есть небольшой чемоданчик, в котором находится аптечка. По происхождению Яромир коварский.

7. Драговит Пидлегов

Драговит – спонсор экспедиции и торговый магнат, унаследовавший свой бизнес от усыновившего его бизнесмена. Драговит обладает стратегическим мышлением и в целом не глупый человек. Однако при всем этом он истеричен и легко выходит из себя. И ему очень сложно идти на контакт, предпочитая одиночество.

Причина тому кроется в периоде его жизни, когда его удочерили состоятельный предприниматель Честин Пидлегов и его жена Светлана. Как оказалось, Светлана была очень безжалостным манипулятором. Ее настоящей целью было получить молодого парня в полное распоряжение для собственных удовольствий, пока ее муж пропадал в командировках. Таким образом, Драговит фактически оказался объектом абьюза, что повредило его психику. А после их смерти, когда Драговит унаследовал все имущество, он только начал пытаться потратить эти деньги, так как ассоциировал их с темным прошлым, о котором, кстати, Драговит уже не вспоминал, так как подсознательно перекрыл доступ к травматическим воспоминаниям для себя.

Геймплей за Драговита состоит в попытках построить «мосты» между частями его воспоминаний и восстановлением самих воспоминаний, поскольку сам Драговит не помнит, почему он совершает деструктивные действия.

У Драговита болезненный бледный вид. Он худой и высокий. У Драговита также острый подбородок, овальное лицо со слегка впалыми щеками и черные волосы. Драговит носит дорогой

костюм, шляпу и носит трость со спрятанной шпагой. По происхождению вовский.

Неигровые персонажи

Здесь будут кратко перечислены NPC, отсортированные по сеттингу. В историях фоновые персонажи будут однообразными и заурядными, так что у них даже не будет своих отличительных черт, поэтому в историях им не уделяется никакого особенного внимания.

Экспедиционный корабль

- **Добран** – Детали смотрите в разделе «Игровые персонажи»;
- **Едржей** – Детали смотрите в разделе «Игровые персонажи»;
- **Владо** – Детали смотрите в разделе «Игровые персонажи»;
- **Улада Остревиденова** – Детали смотрите в разделе «Игровые персонажи»;
- **Яромир** – Детали смотрите в разделе «Игровые персонажи»;
- **Драговит Пидлегов** – Детали смотрите в разделе «Игровые персонажи»;
- **Матрос** – обычный матрос на корабле. Одеты в разнообразную морскую форму. Их внешний вид вдохновлен моряками эвардианской эпохи. Все по происхождению являются воднийцами;
- **Боцман Збигнев** – сорокалетний мужчина, специально нанятый в команду экспедиционного судна "Надежда". Он присутствует на основной палубе, где следит за дисциплиной прочих матросов.
- **Годимир** – второй (гражданский врач) – щуплый и высокого роста мужчина, на чьём тонком и длинном носу, виднеются крошечные очки. Годимир, находится в вечной конфронтации с Яромиром, из-за его взглядов на лечение и прочих радикальных методов воздействия.
- **Георг и Чеслав** – два недобросовестных матроса, что вечно нарушают дисциплину на корабле "Надежда" и являются головной болью боцмана Збигнева.
- **Бригадир** – сурового вида мужчина с крепкими руками, который играет эпизодическую роль, и коего можно встретить сугубо в "Машинном отсеке". Следит за работой прочих механиков и разнорабочих, подбадривая их своими речёвками.

- **Агенты Пидлегова** – малочисленные и практически незаметные на борту “Надежды” люди, что одеты в длинные пальто с высокими воротниками и шляпы-котелки. Они разыскивают Уладу, а также вскоре обращают внимание на самого Тихомира, однако, никаких попыток задержания того, или всяческого воздействия, не предпринимают.
- **Господин Стаковски** – крепкого телосложения мужчина, невзирая на свои сорок семь лет. Владелец пышных закрученных усов и револьвера, который прячет за жилеткой. Господин Стаковски не злодей по своей воле, он всего-навсего исполняет приказ Драговита Пидлегова. А потому, пускай он и кажется беспринципным злом, на деле же не осуществит никаких радикальных действий, если на то не будет санкции от своего работодателя. Преследует Уладу, когда узнаёт о её намерениях раскрыть местоположение Драговита Пидлегова и выяснить истинную цель экспедиции. Отличительной чертой господина Стаковски, является его холодность, кардинальность ответов и золотые часы на цепочке, которые он время от времени открывает, то ли сверяясь со временем, то ли рассматривая нечто скрытое там от чужих глаз.

История Добрана

- **Лопух** – коллега Добрана, вовлекший его в контрабандный бизнес. Носит поварскую форму и фартук. Худой и одного с Добраном роста. У него длинный горбатый нос и широкие уши. Характер Лопуха очень скользкий и противный.

История Владо

- **Мило** – брат-близнец Владо. Сам он в истории не фигурирует, но Владо выдает себя за него. И в ходе этого выясняется, что Мило довольно тихий человек, но пользуется большим уважением среди своих людей, так как является весьма неглупым.

История Улады

- **Хихуми** – Глава мафиозной семьи Мао, которая держит город Уумао в ежовых рукавицах. Расчетливый и жестокий человек, умело использующий все свои возможности и таланты для увеличения своего влияния. Он по происхождению алимец, поэтому у него раскосые глаза и черные прямые волосы, собранные в длинный

хвост и бородку. Имеет хорошее телосложение, которое поддерживается постоянными тренировками. Имя переводится с алимского, как «человеческое царство» («hiza» – владение, собственность, земля; «humi» – человек).

- **Аким** – Командир седьмого полка воздушного флота Аваэхума, дезертировавший в практически полном составе во время войны с Соединенным Королевством и занявшийся пиратством. Затем со своей командой он пытается захватить Уумао, ведя войну с семьей Тао. По происхождению Аким является похюмом, поэтому у него темная кожа. У Акима чисто выбритая голова, носит он слегка потрепанную военную форму и бандану. У Акима железный и твердый взгляд, а движения отточены, что выдает в нем военного командира.

История Эрса

- **Робоз** – помощник капитана на борту его корабля. Робоз в истории выполняет роль «голоса разума» для Едржея и пытается убедить его отказаться от охоты за Кракеном, апеллируя к заветам Водного Бога и к слишком высокой цене, которую придется заплатить Едржею. Робоз по характеру является благочестивым и верующим человеком. Имя Робоза происходит с польского «Robożny» (благочестивый).

История Яромира

- **Чуlostива** – невеста, а позже – жена Яромира. Нежная и терпеливая женщина, которая очень долго верила в возможность выздоровления мужа, пока он не убил их детей. Это светловолосая и худенькая девушка со спокойным взглядом и нежным голосом. По происхождению плацкая.
- **Дивислав** – белобрысый мальчик лет пяти-шести, являющийся сыном Яромиру. Убит Яромиром, который в приступе посчитал его за солдата Аваэхума.
- **Ельга** – черноволосая девочка лет пяти-шести, являющаяся дочерью Яромира. Убита Яромиром, который в приступе посчитал её за солдата Аваэхума.
- **Полковник Курцев** – командующий участка фронта, где развиваются события истории, связанные с Яромиром. Это харизматичный лидер, что своими речами призывает солдат не бояться смерти и не бояться врага, поднимая в атаке одну волну людей за другой. В истории он фигурирует всего несколько раз, представая властным и озлобленным на врагов – Аваэхумцев, человек. Виной тому – потеря близких самого Курцева, что погибли в ходе оккупации Аваэхумом одного населённого пункта.

Курцев уверен в себе и уверен в своих методах. Он вынуждает людей (даже под страхом смерти) совершать поступки, которые в итоге делают их главными сподвижниками полковника. В игре, это представлено, как способ манипуляции над Яромиром, когда Курцев заставляет того умерщвлять самых тяжёлых среди раненых. А позже, расправиться с пленным Аваэхумцем, напомнив, по чьей вине, состоялась данная война. Полковник, представлен обычного роста и телосложения мужчиной, одетого в китель с ремнём, противогазом на лице и придавленной фуражкой на голове.

- **Санитар Бажен** – вместе с Яромиром проводит операции на раненых. Позже, по распоряжению Курцева, вкалывая морфий тем, кого уже невозможности спасти. К середине сюжета, когда ситуация на линии фронта становится невыносимо тяжкой, а поток раненых увеличивается в геометрической прогрессии, Бажен застреливается, перед этим заявив, что он смертельно устал.
- **Стрелок Воислав** – приветливый и крайне простой молодой парень, ушедший на фронт добровольцем. Он несколько раз приветствует Яромира в сюжете, но позже, погибает от пули снайпера Аваэхума.
- **Поручик Новомир** – офицер низшего чина, находящийся с Яромиром в хороших отношениях и рассказывающий о ситуации на фронте. По мере сюжета, состояние Новомира будет всё ухудшаться, что прямо влияет на его внешний вид. Дело в том, что Новомир подцепил некую инфекцию вследствие незначительного ранения, но прекрасно понимая, что запасы медикаментов ограничены, осознанно отказывается от медицинской помощи. Сколько жизней своим поступком сумел спасти Новомир, неизвестно. Ровно, как и неизвестно то, спас ли он таким поступком хоть кого-то. В конце истории Новомир умирает. Яромир обнаруживает его накрытое тело вокруг собравшихся солдат, которые и извещают об этом Яромира.
- **Збышек** – раненый солдат, которого Яромир находит на поле битвы. Лишь использовав морфий, герою удаётся дотащить Збышека до союзных позиций и спасти его.
- **Милонек** – раненый солдат, которого Яромир находит на поле битвы. Яромир обнаруживает, что у Милонка сломана нога, а потому накладывает шину. Увы, спасти Милонка у Яромира не выходит – того коварно убивает снайпер, что всё это время выжидал момент, чтобы заманить Яромира в ловушку.
- **Лейтенант Пташек** – найденный на поле битвы, в самом конце истории персонаж. Пташек, участвовал в последней атаке, но их силы были разбросаны вследствие артиллерийского огня аваэхумцев. Во время артподготовки, Пташек был контужен.

Когда же он пришёл в себя, то обнаружил рядом с собой группу солдат Аваэхума и принял единственно верное решение – ретироваться.

История Драговита

- **Честин Пидлегов** – Бездетный торговый магнат, усыновивший Драговита. Честин среднего роста и страдает от ожирения. У него очень добрый характер: он человек, который хочет обеспечить семью всеми удобствами и не останавливается на достигнутом, что его очень изматывает, и ему приходится постоянно работать. Честин очень любит свою жену, не замечая, как она им манипулирует. Также он не чает души в приемном сыне Драговите, однако из-за того, что он мало участвовал в его жизни, Драговит не видел в нём своего родителя. По происхождению вовский.
- **Светлана Пидлегова** – Жена Честина, прекрасная высокая женщина с черными аккуратно подстриженными волосами и элегантными манерами. Все время носит красную помаду. Однако у неё манипулятивный характер и склонность к насилию, психологическому и физическому. На первый взгляд это сложно определить, кажется, что это вполне порядочная и добрая дама из хорошей и знатной семьи.

Сеттинги

Действие игры в целом происходит в вымышленном мире Жайо, в котором человечество достигло беспрецедентных высот с открытием парового двигателя и материалов, которые его улучшили. Это мир стимпанка, где человечество начало свой путь к декадентству.

В этом мире есть четыре государства: Соединенное Королевство, Речнадол, Аваэхум и Королевство Райскрай. Народы континента Алихо в прошлом совместными усилиями победили Алимскую Империю. И на данный момент между государствами установился хрупкий мир, поскольку после Падения Империи образовался политический вакуум, который все пытались заполнить. Островное королевство Парадиз, однако, не являлось частью этого альянса, так как образовано совсем недавно в ходе союза вовской княгини и речнадольского губернатора.

Далее представлены основные игровые уровни.

Экспедиционный корабль

Судно, предназначенное для дальних путешествий, оборудованное паровым двигателем, годовым запасом топлива и парусами для плавания по ветру. Построен из дерева, обшит железом и обладает большим водоизмещением для вмещения большого груза.

Этот сеттинг разделен на следующие места:

- Капитанский мостик;
- Главная палуба;
- Каюта Драговита;
- Каюта Улады;
- Каюта Тихомира;
- Медицинский отсек;
- Столовая;
- Машинный отсек;
- Тайной трюм с оружием;

Кухня ресторана «Русалка»

Кухня ресторана "Русалка", где работает Добран. В ней витает постоянный туман из-за готовящейся еды, а повара снуют туда-сюда, выполняя заказы.

В кухне имеется складское помещение для хранения продуктов. В этом помещении есть секретный люк, который ведет в пещеру, используемую контрабандистами.

Сталелитейный завод

Завод в городе Златоград, где работал Влаго. Это гигантский завод, полный паровых механизмов, помогающих рабочим выполнять задачи на конвейере. Повсюду огромные чаны с расплавленным металлом и плавильные печи.

Сзиб

Небольшой шахтерский городок, в который отправляют отбывать наказание каторжников. Он построен на склоне горного хребта, недалеко от входа в шахту. Улицы Сзиба узкие и грязные, а дома построены друг на друге.

Уумао

Вольный город, построенный на руинах бывшей столицы Алимской Империи. Название города переводится с алимского языка как «Домашняя Вершина». Этот город является домом для беглецов и скрывающихся от закона преступников.

Город расположен на нескольких скалах, которые парят над островом, который в свою очередь парит над океаном. Ранее Уумао был процветающей столицей Алимской Империи и воплощал в своем образе всю её силу на пике могущества и архитектурный гений алимцев, построивших дома на парящих скалах и протянувших между ними дороги.

На момент действия игры город после Падения воплощает уже бывшее могущество. Город теперь производит постапокалиптическую атмосферу: бывшие алимские постройки либо полуразрушены от некоего катаклизма взрывной силы и заброшены, либо застроены на скорую руку прибывшими сюда отбросами из остального мира. Несмотря на то, что он активно заселяется, как место, свободное от любой законной власти, в Уумао все еще остались отголоски жизни покинувших его в спешке алимцев.

Тотский океан

Тотский океан омывает западные берега континента Алихо. Он также является источником большинства морских даров, которые добывают люди из разных стран. Также известен тем, что в его водах обитал Кракен – гигантский кальмар, которого убил Едржей.

Театр военных действий – Хиза-Мо-Ламаэ

Пустыня, которая покрывает южную часть континента Алихо и в настоящее время принадлежит государству Аваэхум. В истории Яромира в этой пустыне происходили ожесточенные бои за право владеть дорогами, которые пролегали через пустыню. И в этой истории пустыня усыпана обломками самолетов, с неба падали дирижабли, везде были окопы и переходы, оборонительные укрепления.

В ходе игры за Яромира выясняется, что сеттинг является одним из его кошмаров. Причем самым худшим: в конце он душит солдат, которые оказываются его детьми.

Разделен на два сеттинга со своими локациями:

- Послевоенное время:
 - о Квартира Яромира.

- Война Путей:
 - Траншеи;
 - Брешь;
 - Лазарет;
 - Поле битвы;

Память Драговита

Образ памяти Драговита, состоящий из нескольких отдельно плавающих во тьме островков – «воспоминаний», отображающих разные периоды жизни Драговита: его детство, юность, усыновление, взросление и так далее. Тьма, окружающая островки, скрывает их, и Драговиту необходимо освещать свой путь и строить путь через воспоминания, связывая их воедино.

Это единственный сеттинг, который в некотором роде «ломает четвертую стену» в том смысле, что во время прохождения мы слышим разговор Драговита и Тихомира.

Лор

Лор, или история мира, представлен в отдельном документе, лорбуке («SFTJ: Lorebook», приложенном к документу).

Кроме того, графические материалы, сопровождающие лорные материалы, представлены в папках «Арты» и «Карты», приложенных к документу.

Музыка

В качестве универсального варианта планируется использовать каверы подходящих песен и бесплатные наборы мелодий во избежание нарушения авторских прав. Но приоритет отдается музыке, написанной композиторами исключительно для данной игры.

Музыка в целом должна быть инструментальной или в стиле эмбиента, так как требуется полное погружение игрока в атмосферу происходящего и ни в коем случае нельзя позволять игроку отвлекаться от прохождения истории – он должен быть вовлечен в неё полностью, без пауз и в один присест. Плюс ко всему прочему, музыка должна отражать дух времени на момент игры.

Рефренсы

Произведения, аналогичные данной игре и служащие в качестве рефренсов:

- «To the Moon», «Finding Paradise» - игры студии Freebird Games;
- «What Remains of Edith Finch» - игра студии Giant Sparrow;
- «Dishonored», «Dishonored 2» - игры студии Arkane Studios;
- «BioShock Infinite», «Bioshock» - игры студии 2K;
- Романы Жюль Верна;
- «Valiant Hearts: The Great War» - игра в жанре квеста-головоломки, разработанная Ubisoft Montpellier.
- «Batman: The Telltale Series», «The Wolf Among Us», «The Walking Dead: The Game» - Игры студии Telltale Games;
- «Gibbous: A Cthulhu Adventure» - Игра студии Stuck In Attic;
- «Borderlands 2» - Игра студии Gearbox Software.

Приложения

- Карта мира (.png, .psd);
- Карта Северного Алихо (.png, .psd);
- Карта Южного Алихо (.png, .psd);
- Карта Алимь (.png, .psd);
- Карта Райская (.png, .psd);
- SFTE: Lorebook;
- Сценарий «Призрачные надежды»;
- Сценарий «История Яромира»;

Файлы с изображениями в формате "*.png" идут в комплекте с дизайн-документом и имеют соответствующие имена. Также каждый из файлов имеет аналог с расширением "*.psd" для редактирования в Adobe Photoshop.