

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	4
Игровой процесс	4
Интерфейс	7
Визуальный стиль	7
Основная сюжетная линия	10
Игровые персонажи	10
Неигровые персонажи	14
Сеттинги	17
Лор	19
Музыка	20
Аналогии	20
Приложения	21

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»;

- о Отредактировано и дополнено описание персонажа Улада Остревиденова.
- Версия от 30.11.2020
 - о Переработан геймплей Истории Едржея: вместо визуальной новеллы основу геймплея теперь составляет квест-адвенчура с упором на решение головоломок;
 - о Добавлено описание колористики в раздел Интерфейса.

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 Добрана

- 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

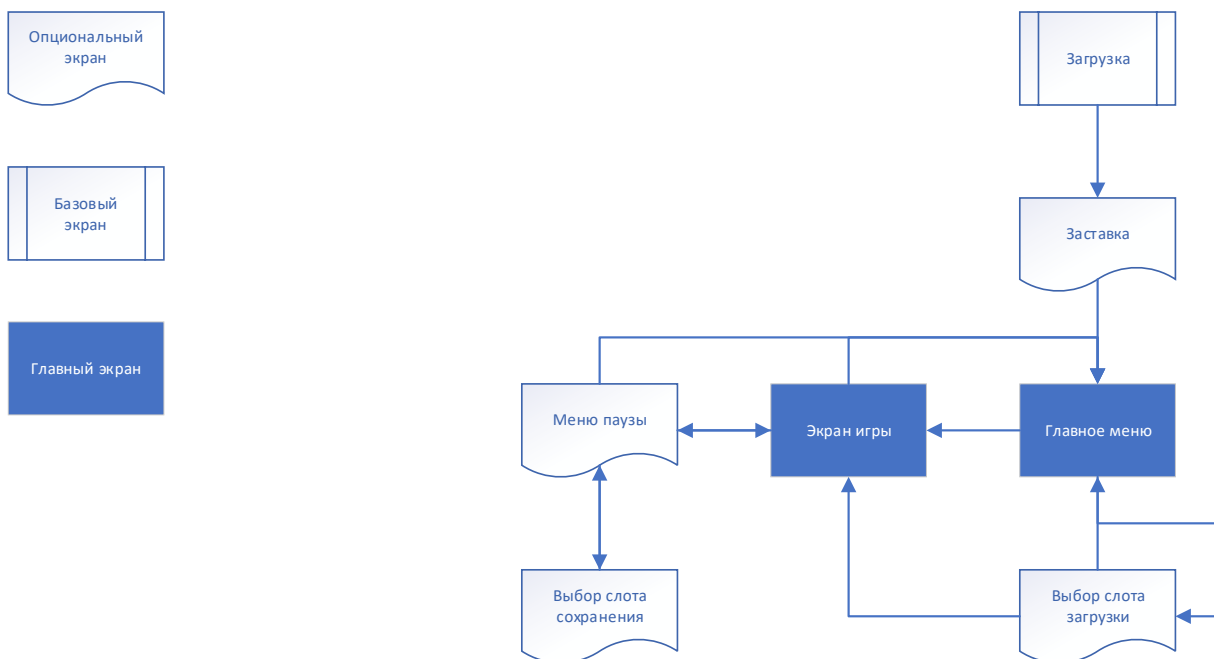


Рисунок 1. Блок-схема перехода между состояниями игры

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»;
- #AAAA2B – оттенок желто-зеленого (для более удобного обращения будет известен, как «Мазьяд»);
- #48557A – средне-темный оттенок голубого (для более удобного обращения будет известен, как «Дым»).

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.

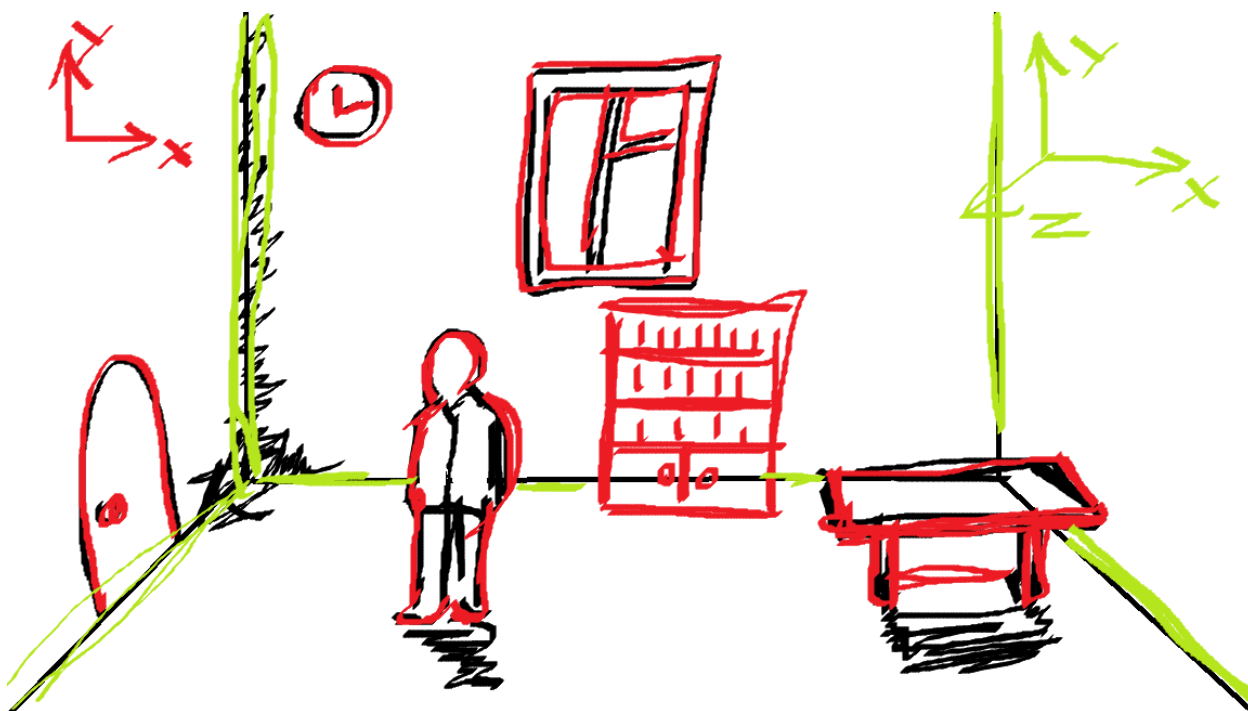


Рисунок 2. Пример представления визуального стиля игры; красным цветом обозначены двумерные объекты (спрайты), а зеленым – трехмерные.

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».

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 древнеегипетский 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.

- **Крокийский** – 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 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

Действие происходит в вымышленном мире под названием Эи, в котором преобладает энергия пара. Студент Университета естественных наук Соединенного Королевства ВузOLEV 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 безнадежный, 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 провала экспедиции для того, чтобы растратить все свое состояние, так как оно ассоциируется с темным прошлым, в котором приемная мать истязала Драговита, ибо было получено от неё по наследству.

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

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 ВузOLEV

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 рыжими 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

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

Владо родом из северных горных племен Соединенного Королевства и в детстве имел брата-близнеца – Мило. По программе интеграции Владо 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 Владо 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 Владо 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 Владо состоит в выборе своих следующих действий, исходя из ожиданий окружающих, которые знают Мило: что бы его брат сделал на месте Владо?

У Владо жилистое тело, он чуть ниже среднего роста, сутулый. Волосы у Владо вьющиеся и черные. Имеет, как и все вызинцы, слегка раскосые глаза. Его руки в мозолях. Владо 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 коллега 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. И нынешняя экспедиция – один из способов быстро потратить деньги, так как считается безнадёжной.

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 кролийцами.

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 Мао. 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

- **Чулостива** – 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.

История Драговита

- **Честин Пидлеггов** – 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 чаёт 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 Эи, 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, Крололанд, Аваэхум и Королевство Парадиз. 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 крокийского 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;
- Каюта Яромира;
- Столовая;
- Кухня;
- Машинный отсек;

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 Владо. 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 жизнью 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.

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.

Аналогии

Произведения, аналогичные данной игре и служащие в качестве референсов:

- «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» и «Bioshock 2» – игры студии 2K;
- Романы Жюль Верна
 - «Пять недель на воздушном шаре»;
 - «Путешествие и приключения капитана Гаттераса»;
 - «Дети капитана Гранта»;
 - «Двадцать тысяч лье под водой»;
 - «Плавающий город»;
 - «Приключения трех русских и трех англичан в Южной Африке»;
 - «Вокруг света за восемьдесят дней»;
 - «Ченслер»;
 - «Михаил Строгов»;
 - «Черная индия»;
 - «Пятнадцатилетний капитан»;
 - «Пятьсот миллионов бегумы»;
 - «Паровой дом»;
 - «Робур-Завоеватель»;
 - «Вверх дном»;
 - «Замок в Карпатах»;
 - «Плавучий остров»;
 - «Завещание чудака»;
 - «Истории Жана-Мари Кабидулена»;
 - «Властелин мира»;

- о «Маяк на краю света»;
- о «Тайна Вильгельма Шторица»;
- «Байки из Петли» – мини-сериал от Amazon Prime;
- «Valiant Hearts: The Great War» – игра в жанре квеста-головоломки, разработанная Ubisoft Montpellier.

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;

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.