

Додаю картинки, бо мені так цікавіше писати

Lmao team

28.3.2023

Зміст

Світ	2
Історія	2
Істоти	2
Боги	2
Фавна	2
Сильні та впливові (можливі боси)	2
Малята	3
Головний героїня	3
Речі	3
Уміння	3
Взаємодія зі світом	3
Геймплей	3
Загальне	3
Механіки	3
Темрява	5
Головоломки	5
Керування	5
Рух	5
Вихор	5
Бойова система	5
Що під землею?	5
Технічна дупа	6
Стратегія розробки ПЗ	6
Банда	6
Тім діди	6
Розробники	6
Тестувальники	6
Ігровий дизайнер, писака	6
Художники (концепт, аніме, UI, UX, ...)	6
Музика	6

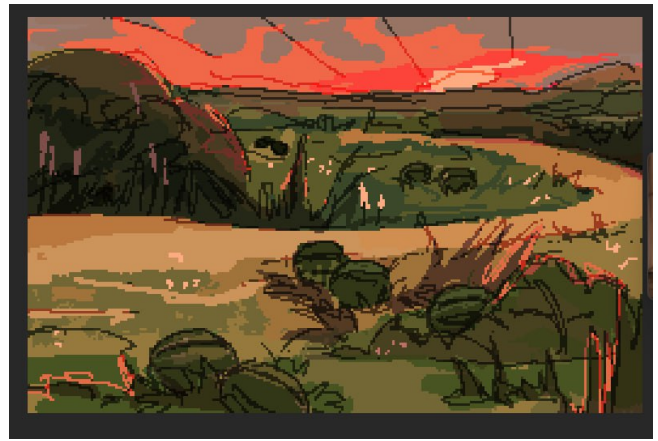
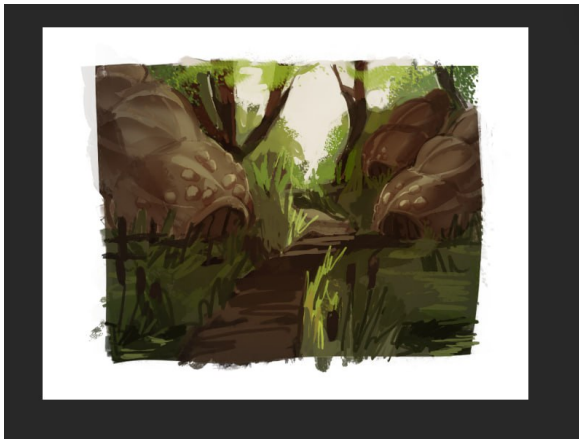


Рис. 1: імбові концепти десв

Світ

Давній світ, що нагадує ранню Київську Русь (часи Ярослава Мудрого чи як). В нім відбувається активна християнізація, яку народ загалом підтримує, та ще залишилися самотні язичники, що бережуть традиції. усі селюхи тому еееееее кавуни

Історія

Отож, на фоні придушення язичництва та паганських реакцій люди виявляють, що зла більше (бо язичницькі методи захисту викорінюють, а християнські недостатньо сильні у своїй ранності). Чудовиська, які раніше траплялися лише в сильно ізольованих місцях, тепер значно поширилися та підійшли мало не до людських осель. Гравець захищає від них людей або захищає їх від людей, залежно від ситуації та його рішень.

Початкова мета — знайти корінь зла й усунути його. Згодом виявляється, що не все так просто і чудовиська відіграють важливу роль у світоформуванні. Тут може бути один із вирішальних моментів сюжету — вибір сторони, якій у кінці гравець допомагатиме перемогти. Але історія потребує окремого(их) файлу(ів)

Істоти

Боги

Непомітний, але дуже впливовий елемент світу. Саме з ними спілкуються волхви, коли потрібно розібратися з чимось страшним.

[пантеон суперміт](#)

Фавна

Сильні та впливові (можливі боси)

- Гаспид (вогняний змій)
- песиглавці
- Мара (богиня смерті та тіпа зла)

Про вказаних вище вже є окремі файли. Ідемо далі;

- Вій
- Чугайстер (більшість часу добрий)
- Триголовий всеосяжний змій (той, що тримає хвоста в пащі та спричиняє землетруси)
- Може якийсь чорнокнижник, у якого далі гравець забере книжку і стане злим

Малята

[файл](#)

Головний героїня.

Полудниця (див. 2) або інша навь, що є в цьому світі кількасот років. Вона вже забула своє минуле, але в ході гри його згадає.

Висушена людина жіночого роду, яка не пішла в потойбіччя, тому що:

- а) померла приблизно в час весілля
- б) убила дитину
- с) украла чужу землю

Речі

- Якась річ, що тримає в цьому світі (може десь у полі собі лежить)
- серп
- коса

Уміння

- лоскоти
- відрізає голову
- дзеркальні проекції, які кружляють навколо жертви (висмоктує так енергію)
- не стікає кров'ю, тільки срібло валить її

Взаємодія зі світом

- в темряві слабшає
- на сонці сильніша і можемо зробити її бешаною

Геймплей

Загальне

Битви з потворами, розбавлені головоломками та дослідженнями.

Напружена атмосфера ближче до ночі, під час якої раціонально ходити різними захищеними місцями або грітися біля вогнища.

Великих чудовиськ важко перемогти без належної підготовки (зілля, магія, зброя з потрібних матеріалів).

Механіки

Поки в нас мало унікальних механік, тому пишемо все, що придумаємо, в чати

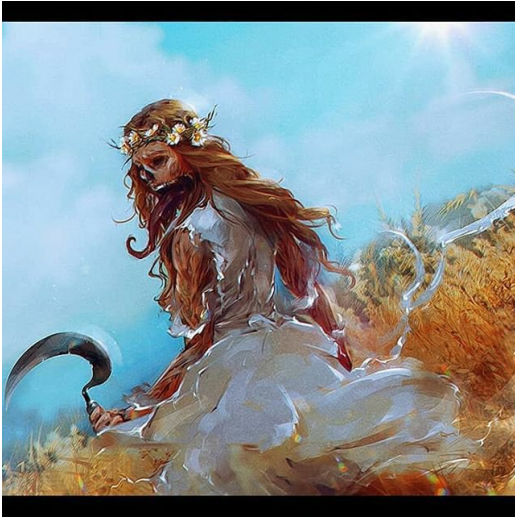


Рис. 2: може більше аніме

Темрява

Гравець слабшає уночі/в тіні (сильно слабшає). Це зумовлено особливостями будови істоти. Можливі зміни характеристик:

- сповільнення
- підвищена вразливість та слабкість
- занижена агресивність
- нездатність використовувати вихор і так далі

Відповідно, удень він сильніший, але більш кровожерливий та неуважний. (Можливо, дослідження та вирішення головоломок буде легше проводити вночі або в затінку)

Головоломки

Загалом механічні та магічні, хоча текстові теж можна додати. Механічно-магічні зосереджені в курганах (або старих будівлях?)

Реп-батли з мавками та чортами?

Керування

Поки орієнтуємося на клавіатурне та геймпадове. Можна потім додати мишу.

Рух

- вліво
- вправо
- уверх
- униз
- Ближче до/далі від глядача?

Зараз розглядаємо типове платформерне керування, але для стрибків — подвійний натиск на кнопку стрибка (один натиск із затримкою — пригнутися або бігти).

Вихор

Відноситься як руху, так і бойової системи. Короткі спрямовані переміщення з потоком вітру.

Головне — не перебрати з можливостями. Можливо, його варто обмежити часовим інтервалом. **Тестити!!!**

Бойова система

- легка атака
- потужна атака
- стандартний блок/контра (тримаєш — блок, натискаєш учасно — контратака)
- удар у повітрі?

Що під землею?

Можна комбінувати атаки з вихором

Технічна дупа

Стратегія розробки ПЗ

У проєкті використовується *еволюційна* стратегія розробки. Тобто ми не знаємо, що робимо, але щось робимо.

Банда

Тім діди

- Яблонський Назарій (klever2282)
- Мілюхін Олександр (sqwjrj)

Розробники

- Яблонський Назарій
- Володимир Харачко
- Nazeeek

Тестувальники

- Верещак Богдан (bodya_lux)
- Володя Скажений

Ігровий дизайнер, писака

- Мілюхін Олександр (sqwjrj)

Художники (концепт, аніме, UI, UX, ...)

- Олеся
- Бараболя
- Десв

Музика

?