**Operation Koppelung**

Дизайн-документ

**Содержание**

[1. Введение](#_leb8wj38ose0)

[1.1. Краткое описание игры](#_tjurpq5x3s0t)

[1.2. Жанр](#_aeub8ni2fm89)

[1.3. Сеттинг](#_7yd3dn5zerfa)

[2. Геймплей и механики](#_22eaf5f3lzyd)

[2.1. Основные механики](#_k38sjrdbr2gx)

[2.2. Боевая система](#_u7ycl2jblof8)

[2.3. Прокачка и развитие персонажа](#_dh7gqm5z67mf)

[2.4. Инвентарь и предметы](#_15od2li31wf9)

[2.5. Заклинания](#_gwv2uix6t0x2)

[2.6. Интерфейс и управление](#_ehywklzgcro6)

[3. Сюжет и мир](#_ynjradf9k15q)

[3.1. До событий игры](#_jy4vtg36yxu4)

[3.2. Концлагерь Узедом](#_14wffqahsa3o)

[3.3. Тоннели под концлагерем](#_jlrqqvgvl29i)

[3.4. Веморкские катакомбы](#_1vsdu8xwozgr)

[3.5. Подземелья форта Ла-Ферте](#_rfq4vmw1zq9k)

[3.6. Концовки](#_5op40sycb222)

[4. Противники](#_m5f27rda94rq)

[4.1. Обычные враги](#_51canz6a3l3c)

[4.2. Боссы](#_n5zbpaxm16u0)

[5. Локации](#_x37nae97yd1j)

[5.1. Концлагерь Узедом](#_ofg449v93ize)

[5.2. Тоннели под концлагерем](#_17ghbkfq23j1)

[5.3. Веморкские катакомбы](#_8elbxoy0trp9)

[5.4. Подземелья форта Ла-Ферте](#_ksgwxhaauyun)

[5.5. Замок Вевельсбург](#_l7eh0u9juqfq)

[5.6. Перемещение между локациями](#_m5odil2vg354)

# 1. Введение

## 1.1. Краткое описание игры

Игра представляет собой тактическую RPG с пошаговыми боями, в которой игроку предстоит выживать в тайных подземельях, разбросанных по всей Европе, заполненных мифологическими сущностями, и исследовать тайны оккультной организации «Фессельшпренгер», чтобы остановить Ритуал.

## 1.2. Жанр

Текстовая тактическая RPG (dungeon crawl).

## 1.3. Сеттинг

Альтернативный мир времен Второй мировой войны с элементами мистики, мифологии и оккультизма.

# 2. Геймплей и механики

## 2.1. Основные механики

1. **Исследование.** В каждой комнате в локациях есть возможность осмотреть предметы. Любопытство и неспешность игрока вознаграждается: при рассматривании помещения можно найти лут, записки, раскрывающие мир игры, прочие секреты.
2. **Магия.** Начиная с локации **катакомб**, у игрока открывается доступ к использованию магии. Заклинания сильнее стандартного оружия, но тратят рассудок.
3. **Рассудок.** Характеристика персонажа игрока. Если уровень рассудка ниже некоторого значения, то у некоторых противников меняются атаки, меняется текст во взаимодействиях с некоторыми предметами. Некоторые противники меняют свое поведение в зависимости от уровня рассудка. Динамика уровня рассудка непосредственно влияет на концовку. Рассудок можно восстановить, слушая музыку на разбросанных по локациям граммофонах. Рассудок тратится при чтении оккультных текстов, пассивно в сражении с некоторыми противниками, при прослушивании “неправильных” граммофонов.

## 2.2. Боевая система

Игрок и противник ходят по очереди. В свой ход у игрока есть **пять действий** на выбор (из них можно выбрать два):

* **Атака** — удар ближним оружием;
* **Магия** — расходует рассудок, но мощнее обычных атак;
* **Предмет** — использование аптечек, таблеток для восстановления рассудка и т.д.; атака одноразовым оружием; замена оружия в хотбаре;
* **Защита** — уменьшает урон от противника на следующий ход;
* **Взаимодействие** — возможность осмотреть комнату на наличие предметов, с которыми можно взаимодействовать; побег из боя.

В случае, если ОЗ врага опускается до нуля, он выходит из боя (погибает) и далее не участвует в ходах. После хода игрока наступает ход противника. Каждый из врагов делает по одному ходу (зачастую, это выбор из **атак** или **магии**), после чего ход вновь переходит к игроку.

## 2.3. Прокачка и развитие персонажа

Каждое оружие в игре обладает «душой», которая «питается» убийствами. Чем больше врагов убито оружием, тем сильнее оно становится. Чем мощнее оружие, тем больше оно наносит урона, и в то же время пассивно отнимает всё больше рассудка при ношении (стимул менять оружие на новое при нахождении в локации). Начиная с некоторого уровня у оружия появляется имя (отсылка к викингам), позже — черты характера. Если игрок носит оружие слишком долго, может появиться надпись о том, что персонаж советуется с оружием.

Убийство противников с помощью магии прокачивает непосредственно персонажа. Прокачка увеличивает лимит рассудка и урон от заклинаний, но уменьшает здоровье игрока. Уровень игрока по итогам игры влияет на концовку: некоторые нельзя получить, не достигнув определенного уровня, другие, напротив, недостижимы при слишком высоком значении уровня.

## 2.4. Инвентарь и предметы

В инвентаре восемь мест под предметы, помимо этого в хотбаре игрока есть место под одно оружие и амулет.

| **Предмет** | **Тип** | **Локация** | **Как получить?** |
| --- | --- | --- | --- |
| Топор | Ближнее оружие | Концлагерь | Найти в одном из зданий |
| Лом | Ближнее оружие | Концлагерь, туннели | Подобрать с драугра |
| Сухари | Восстановление здоровья | Концлагерь, туннели | Найти на кухне/в карманах трупов |
| Молитвенник | Восстановление рассудка | Концлагерь | Найти в бараках |
| Панцерфауст | Одноразовое оружие | Концлагерь | Найти в оружейной |
| Церемониальный кинжал | Ближнее оружие | Туннели | Найти в комнате жертвоприношений |
| Коктейль Молотова | Одноразовое оружие | Туннели | Подобрать с трупов |
| Таблетки “Ясность ума” | Восстановление рассудка | Туннели | Найти в лабораториях |
| Настойка на травах | Восстановление здоровья | Туннели | Найти в лабораториях |
| Обугленный амулет | Амулет, пассивно восстанавливает рассудок | Туннели | Подобрать с мары |
| Ледоруб | Ближнее оружие | Катакомбы | Найти в руках трупа |
| Ледяной меч | Ближнее оружие | Катакомбы | Получить, убив кристаллизованного драугра |
| Тюленье сало | Восстановление здоровья | Катакомбы | Найти на кухне |
| Сердце йотуна | Ближнее оружие | Катакомбы | Подобрать с йотуна |
| Ядовитый кинжал | Ближнее оружие | Подземелья | Подобрать с заросшего драугра |
| Каменный молот | Ближнее оружие | Подземелья | Подобрать с тролля |
| Мандрагора | Восстановление рассудка | Подземелья | Найти растущей из земли |

## 2.5. Заклинания

Магия хаоса:

1. **Жуткий сгусток** — атака противника сгустком хаотической энергии.
2. **Проклятье сломленного рассудка** – заставляет врага атаковать случайную цель, включая союзников.

Магия льда:

1. **Копьё Инея** —метает в противника ледяное копьё, пробивающее броню.
2. **Ледяная стена** — создаёт барьер, блокирующий одну атаку.
3. **Вьюга Смерти** — вызывает снежную бурю, наносящую урон всем противникам.

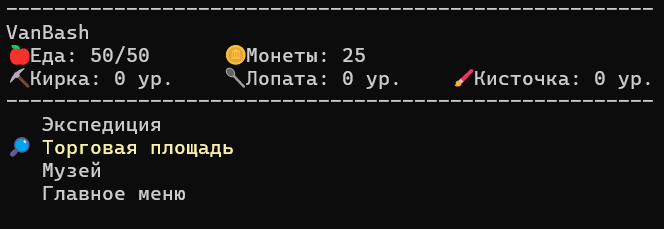
Магия природы:

1. **Колючие лозы** — враг обвивается корнями и пропускает два хода.
2. **Жизненная искра** — восстановление здоровья.

## 2.6. Интерфейс и управление

1. **Верхняя панель (характеристики персонажа)**
2. **Основное меню выбора (нижняя часть экрана)**

Референс:



Управление осуществляется следующими клавишами:

* **стрелки «вверх» и «вниз»** — навигация в меню выбора;
* **Z/Enter** — выбор опции.

# 3. Сюжет и мир

## 3.1. До событий игры

Алексей Рябинин, опытный советский разведчик, был направлен в Восточную Германию с миссией по сбору информации о секретных разработках нацистов. Во время выполнения задания в окрестностях острова Узедом самолет, на котором Алексей был штурманом, был сбит. Алексей оказался единственным чудом выжившим в крушении; он был схвачен патрулём СС и доставлен в местный концлагерь.

## 3.2. Концлагерь Узедом

Действие игры начинается с того, что Алексей Рябинин приходит в сознание с сильной болью в голове и обнаруживает себя в бараке концлагеря, охваченного хаосом. Повсюду разруха.

Выходя на улицу, Алексей сталкивается с мертвыми телами охраны, работников и пленных, которые явно пережили нечто сверхъестественное. В процессе исследования лагеря он находит стартовое оружие. После осмотра нескольких построек Алексей встречает человека, который оказывается **драугром**.

Спустя некоторое время игрок находит тело высокопоставленного офицера в одном из административных зданий лагеря. Из его дневника становится известно, что он был членом оккультного немецкого общества «Фессельшпренгер». В 1943 году, когда нацистское руководство осознало, что война идет не по плану, «Фессельшпренгер» получили значительные средства на проведение «исследований». Это было связано с растущим интересом к оккультным и мифологическим идеям, популярным среди партийной элиты.

В своих записях офицер упоминает, что концлагерь, в котором находится игрок, был не только местом заключения, но и скрытым центром исследований организации: под лагерем прорыта сеть туннелей, где проводились эксперименты с темными силами и демоническими сущностями. Испытания ФАУ-1 и ФАУ-2, которые проводились в этом регионе, использовались лишь как прикрытие для более темных и опасных исследований, скрытых от внешнего мира. Реальная цель этих исследований заключалась в проведении Ритуала, способного призвать на помощь Германии богов Асгарда. Финальные строки в дневнике рассказывают о последних приготовлениях к Ритуалу.

При выходе из административного здания Алексей сталкивается с группой драугров. Он осматривает обстановку, понимает, что патронов не хватит, и скрывается в пристройке. После того как драугры отступают, дверь не открывается. Алексей спускается в подвал.

## 3.3. Тоннели под концлагерем

Игрок, скрываясь от преследования, оказывается в сети туннелей под концлагерем. Эти тоннели служили как лаборатория, склад и ритуальное пространство для исследований "Фессельшпренгер". Здесь проводились эксперименты над заключёнными, тестирование оккультных ритуалов и изучение древних артефактов.

Пространство лабиринтное, полное коридоров, тупиков и секретных проходов. Свет мерцает, стены исписаны древними рунами, капает вода, раздаются нечеловеческие шёпоты.

В центральном зале игрока встречает первый босс — **Верховный маг Шульц**. После победы над ним игрок может подобрать с него книгу заклинаний.

В следующей комнате игрок видит карту Европы с несколькими точками, обведенными фиолетовым цветом («места силы», необходимые для Ритуала), с самым большим кругом в Западной Германии — замок Вевельсбург.

Из записей на столе игрок узнает, что для активации Ритуала необходима синергия четырех рун: **Руна Кровавого Оброка (Fehu, ᚠ)** в Узедоме, **Руна Вечного Холода (Isa, I)** в Веморке, **Руна Нетлеющей Жизни** **(Jera, ᛃ)** в форте Ла-Ферте и **Руна Родового Наследия (Odal, ᛟ)** в Вевельсбурге. Для остановки Ритуала все четыре руны должны быть уничтожены.

Вернувшись в центральный зал, игрок замечает на столе Шульца руну. После ее разрушения раздается громкий хлопок. Последовав на звук, игрок увидит, как в соседнем помещении на ритуальном камне открывается разлом (из ранее встречающихся записок можно выяснить, что это **Врата Гиннунга**, ведущие в другое место силы). Игрок заходит в разлом.

## 3.4. Веморкские катакомбы

После активации Врат Гиннунга в туннелях Узедома игрок оказывается в Норвегии, в подземных катакомбах Веморка. Здесь находился один из ключевых объектов немецкой промышленности — исследовательская станция, связанная с производством тяжелой воды. Однако под ней скрывалось ещё более тёмное место: древние катакомбы, использовавшиеся оккультными обществами задолго до прихода нацистов.

В процессе исследования игрок узнаёт, что именно здесь была пробуждена сила, связанная с Руной Вечного Холода. Из-за Ритуала руна более не могла сдерживать существ ледяной стихии, и некоторые из них всё ещё обитают в катакомбах.

Босс локации — **Ледяной Патриарх**, глава норвежского отделения Фессельшпренгер. После его поражения игрок разрушает руну, что приводит к нестабильности катакомб. Лед стремительно тает, грозя полным затоплением локации. Единственным выходом становится новый разлом во Врата Гиннунга, ведущие во Францию.

## 3.5. Подземелья форта Ла-Ферте

Подземелья форта Ла-Ферте заросли растительностью, извивающиеся лозы и мшистые стены создают ощущение удушающего, живого лабиринта. С каждым шагом игрок продвигается глубже, и растительность становится всё гуще, скрывая странные, полуразложившиеся тела, обвитые корнями.

Не все противники стремятся атаковать игрока, и перед ним становится выбор: лишь защищаться или ***выжечь заразу дотла?*** (←вот такого типа мысли возникают у персонажа с низким рассудком).

Финальный противник ставит игрока перед судьбоносным выбором: сразиться с ним, в случае одержания верха разрушить руну, играя по правилам Мюллера, или объединиться с Хранителем в попытках спасти мир от Архитектора?

## 3.6. Концовки

1. **«Путь союзника»:** игрок никого не атакует в подземельях, щадит Хранителя. В финальном бою Хранитель вмешивается и сражается на стороне игрока, ослабляя Мюллера. После победы над Архитектором силами жертвующего собой Хранителя природа по всей Европе, изуродованная войной, восстанавливается.
2. **«Стандартная схватка»:** игрок убивает Хранителя, ведет обычное прохождение. В финальном бою сражается с Мюллером один на один. После победы над Архитектором игрок разрушает последнюю Руну. Европа в разрухе, но Ритуал остановлен.
3. **«Ледяное Вычищение»:** игрок убивает всех врагов в подземельях ледяной магией. Хранитель мгновенно погибает при встрече. В бою с Мюллером тот не успевает предложить союз — игрок убивает его одним ударом. Алексей становится богом во плоти.
4. **«Союз с Мюллером»:** во время битвы с Мюллером игрок принимает его предложение и встаёт на его сторону. Концовка остается открытой — неизвестно, чем завершится их союз.

# 4. Противники

## 4.1. Обычные враги

1. **Драугры** — нежить, тела мертвых людей, подверженные контролю демонических сил. Их тела частично разложены, они обладают высокой силой, но низким здоровьем. В основном встречаются в местах, где проводились оккультные ритуалы или эксперименты. Драугры могут быть как бывшими заключенными концлагерей, так и военными, подвергшимися трансформации. **Атака:** драугры ведут ближний бой, в зависимости от наличия оружия сражаются или голыми руками, или с помощью топоров/ломов, а также могут использовать заклинания, если находятся под контролем демонов. **Локации:** концлагерь и туннели.
2. **Мары —** злые духи. Искаженные оккультными экспериментами «Фессельшпренгер», мары приобрели физическую форму. Это полупрозрачные существа с длинными когтями, пустыми глазницами и ртами, растянутыми в беззвучном крике. Они парят над землёй, оставляя за собой след чёрного дыма. **Атаки:** удушающий захват (мара обвивает игрока тенью, нанося урон), когти ночи (серия атак, каждая из которых наносит небольшой урон; стимул для игрока не выбирать «атака + защита» каждый ход), страх (аура, снижающая рассудок игрока). Уязвимы к свету. **Локация:** туннели.
3. **Кристаллизованные драугры** — подвид драугров. Отличаются от обычных увеличенным здоровьем, но слегка уменьшенным уроном. Вместо стандартного оружия используют созданное изо льда. Способны заморозить игрока. Уязвимы к теплу. **Локация:** катакомбы.
4. **Йотуны** — инеистые великаны, под действием земной гравитации уменьшившиеся до 2-3 метров ростом. Их тела покрыты ледяной броней, а дыхание превращает воздух в иглы инея. Глаза светятся синим светом. **Атаки:** ледяной топор (мощный удар, наносящий урон и замораживающий игрока), стужа (активирует ауру холода, постепенно замораживающую игрока), бросок камня (поднимает огромный камень и бросает в игрока). **Локация:** катакомбы.
5. **Заросшие драугры** — драугры, обросшие мхом и лозами, с грибами, растущими прямо из их тел, могут сливаться с окружающей растительностью, затрудняя их обнаружение (противники, которые имеют инициативу в бою, то есть атакуют первыми). **Локация:** подземелья.
6. **Тролли** — каменные великаны (до трех метров ростом), чьи тела заросли мхом. Охраняют свои сокровища, не нападают на игрока, если их не тревожить. **Атаки:** природная магия (отравление игрока быстро вырастающими ядовитыми растениями, в случае наличия союзника могут вырастить корни, приковывающие игрока к земле — пропуск хода), вызов локальных землетрясений. **Локация:** подземелья.
7. **Тени** — предстают перед игроком в образах близких главного героя. Не видны игроку при высоком уровне рассудка, видны, но пассивны при среднем, агрессивны при низком.

## 4.2. Боссы

1. **Верховный Маг (оберштурмбаннфюрер) Иоахим Шульц** — глава ячейки «Фессельшпренгер» в концлагере, главный босс локации тоннелей. Считая, что Ритуал был не провален, а всего лишь «ослаблен», он продолжает верить в его успех. Шульц подвергся воздействию тёмных сил, получив возможность манипулировать магией. Его глаза светятся красным пламенем, его форма сильно изношена и испачкана кровью, а разум далек от нормального. На первой фазе Шульц занят своими делами за столом и не обращает внимание на игрока, окружен щитом, непробиваемым как для ближнего, так и для дальнего оружия. Игроку необходимо обнаружить висящую над противником люстру и сбить ее, переводя босса в основную стадию. Он может атаковать игрока с помощью красных сгустков энергии, которые наносят урон и временно уменьшают силу атаки игрока. На определённых этапах боя Шульц может призывать драугров (ослабленных), увеличивая количество противников. В ходе боя бросается лорными репликами. Чем больше урона игрок наносит Шульцу, тем безумнее он становится, его атаки становятся все менее точными. Погибает от перенапряжения (у игрока будет выбор — добить противника или нет). В качестве лута игрок получает книгу заклинаний.
2. **Ледяной Патриарх (штандартенфюрер) Эрих Штиглиц** — глава норвежского отделения «Фессельшпренгер», фанатик. Из-за Ритуала его тело слилось с кристаллом льда. Человек с прозрачной кожей, сквозь которую видны ледяные жилы. Правая рука превращена в гигантскую ледяную клешню. **Атаки:** ледяная буря (вызывает метель, уменьшающую точность атак игрока и наносящую урон), призыв йотунов, абсолютный нуль (замораживает игрока на ход). Атаки игрока по «человеческой» половине (правая сторона противника) наносят двойной урон. Из лута — «Сердце Ледяного Патриарха», открывающее доступ к ледяной магии.
3. **Хранитель Жизни (манн) Ганс Франк** — рядовой, по какой-то необъяснимой причине выживший во время Ритуала. Наткнувшись на тело главы французского отделения “Фессельшпренгер” и обыскав его, тот нашел Посох Лозы, даровавший ему магию природы, но помутнивший рассудок и начавший постепенно превращать его в подобие лешего. Не желает игроку зла, если тот не атаковал противников в данной локации, а лишь защищался (то есть собственноручно не начинал бой). Рассказывает игроку, что тот не должен разрушать местную Руну, так как это последнее, что сдерживает Мюллера. Если игрок не соглашает объединить силы/самостоятельно атаковал противников в локации, Хранитель вступает в бой. Он не атакует игрока напрямую, его действия заключаются в призыве драугров и троллей и восстановлении их здоровья. После победы над боссом игроку предоставляется возможность пощадить противника. Если игрок добивает босса, то может получить с него Посох, дарующий возможность использовать магию природы.
4. **Архитектор Теней Генрих Мюллер —** главный антагонист, архитектор ритуала (референс — Форест Блэкуэлл из “Шерлока Холмса”). В отличие от фанатиков Фессельшпренгер, он движим не идеологией, а личной жаждой силы. Использует игрока, устраняя конкурентов, но не стремится сделать его своим союзником – для него герой лишь инструмент. В бою мгновенно опускает рассудок игрока до нуля, закрывая доступ к магии на первую стадию. Призывает теневые щупальца, руки, хватающие игрока, всяческих монстров. В диалогах психологически ломает главного героя, в случае сопротивления его магия начинает ослабевать.

# 5. Локации

## 5.1. Концлагерь Узедом

Бараки (личные вещи, записи заключенных), административные здания (дневники руководителей лагеря, офисы с ключами от других помещений), кухня (запасы еды), оружейная (огнестрельное оружие, боеприпасы).

## 5.2. Тоннели под концлагерем

Лаборатории, исследовательские помещения (записки ученых, надписи на стенах). Локация битвы с боссом — центральная лаборатория (главный зал) — большое помещение с массивными столами для экспериментов, столами для оборудования и магических артефактов.

## 5.3. Веморкские катакомбы

Разрушенные лаборатории, заброшенные генераторы, замороженные коридоры, ледяные и снежные глыбы с лутом. Зал босса — гигантская ледяная пещера с кристальным алтарем.

## 5.4. Подземелья форта Ла-Ферте

Околосредневековые подземелья, заросшие растительностью: с продвижением вглубь локации количество растений увеличивается. Локация битвы с боссом — мшистая пещера, обилие различных цветов и растений.

## 5.5. Замок Вевельсбург

Тронный зал, на троне восседает финальный босс игры, больше никаких комнат. Торжественность, пафос, величие.

## 5.6. Перемещение между локациями

Перемещение между локациями осуществляется через **Врата Гиннунга** — разрывы в пространстве. При попытке проведения Ритуала были открыты эти разломы, связывающие локации друг с другом. В каждом месте силы, где расположена руна, существует жертвенный камень — массивный алтарь с высеченными древними знаками. После победы над боссом и разрушения **руны**, энергия, удерживающая пространство, выходит из-под контроля, и на алтаре открывается разлом, ведущий в следующую локацию.