**Рабочее название игры:**

**"Песнь Манаса"**

**Основные элементы:**

* **Жанр:** Фэнтези, RPG с элементами эпоса.
* **Сеттинг:** Мир вдохновлён традиционными киргизскими сказаниями и эпосами, с широкими степями, высокими горными хребтами, чистыми реками и древними традициями. Мир наполнен мифическими существами и духами природы. В центре истории – борьба за баланс между людьми, духами и древними магическими силами, связанными с землёй и небом.
* **Основная тема:** Борьба за защиту магического мира, основанного на традициях кыргызского эпоса, и восстановление гармонии с природными и духовными силами.

**Главные фракции:**

1. **Наследники Манаса:** Последователи эпического героя Манаса, борющиеся за сохранение традиций и защиту мира от злых сил. Их цель – сохранить наследие древних героев и восстановить утерянные знания.
2. **Дети Тенгри:** Древние шаманы и хранители знаний, которые поддерживают связь с духами природы и небом. Они используют магию, чтобы управлять стихиями и защищать баланс между людьми и духами.
3. **Орда Кара-Демона:** Армия злобных существ, предводитель которых пытается разрушить мир и захватить власть над небесами и землёй, используя силы древних демонов. Они ищут могущественные артефакты, чтобы вернуть древних демонов в мир людей.
4. **Кочевники Ала-Тоо:** Люди, живущие в гармонии с природой, но вынужденные сражаться за свою свободу и будущее. Их вождь ищет путь к объединению всех племён перед лицом угрозы со стороны злых сил.

**Главный герой (ГГ):**

* **Происхождение:** Потомок древнего рода героев, чьи корни восходят к самому Манасу. Его родители были могущественными шаманами, защищавшими землю от злых духов, но погибли в бою с силами Кара-Демона.
* **Особенность:** ГГ обнаруживает в себе способность общаться с духами природы и небесными силами. Эта редкая дарованная Тенгри сила может спасти мир или привести его к разрушению.
* **Цель:** Найти артефакты, которые помогут восстановить баланс между людьми, духами и магией, а также остановить Орду Кара-Демона, чтобы не допустить разрушения мира.

**Сюжет:**

**1. Пролог: Пробуждение зла**

Мир начинает погружаться в хаос. Легендарные духи природы перестают откликаться на молитвы шаманов, а в степях появляются странные существа, несущие разрушение. Люди видят знамения конца света, и шаманы предсказывают скорое возвращение древних демонов. Орда Кара-Демона собирает свою армию, чтобы захватить мир и освободить демонов.

**2. Путешествие за наследием Манаса**

ГГ, узнав о своей связи с героем Манасом, отправляется на поиски утраченных артефактов, которые могут помочь остановить силы зла. В этом путешествии его сопровождают разные персонажи: мудрая шаманка, потомок древнего рода манасчи (сказителей), опытный воин-кочевник и молодой маг, изучающий силы духов.

**3. Сила Тенгри и духов природы**

Во время путешествия ГГ начинает осваивать магические силы, дарованные духами и самим Тенгри. Эти силы связаны с природой – управлением стихиями, взаимодействием с духами земли, ветра и воды. ГГ учится у шаманов, а также проходит испытания, чтобы доказать своё право использовать магию древних духов.

**4. Противостояние с Ордой Кара-Демона**

Орда Кара-Демона с каждым днём становится сильнее, и ГГ вместе с союзниками должен остановить их до того, как они пробудят древних демонов. В этом эпическом конфликте решается судьба мира: либо мир погрузится в вечный хаос, либо будет восстановлен гармоничный баланс.

**5. Финал: Выбор героя**

Финальное сражение происходит в горах Ала-Тоо, где ГГ должен сделать выбор: использовать древнюю магию и духи природы, чтобы уничтожить Кара-Демона, но при этом нарушить баланс сил, или попытаться найти другой путь, который сохранит гармонию мира.

В зависимости от выборов ГГ, исход игры будет разным:

* **Гармония с природой:** ГГ восстанавливает баланс между духами и людьми, магия возвращается в мир, а племена кочевников объединяются, чтобы противостоять будущим угрозам.
* **Мир без магии:** ГГ жертвует духами и магией ради спасения людей, и мир переходит в эпоху без магии, но с новыми угрозами, связанными с техническим прогрессом и изменениями климата.

**Основные персонажи:**

1. **ГГ (потомок Манаса):** Молодой кочевник, которому суждено стать защитником мира. Его путь связан с поиском наследия предков и установлением мира между людьми и духами.
2. **Шаманка Айчурек:** Мудрая и опытная шаманка, которая направляет ГГ на его пути и помогает освоить магию духов. Она владеет силой, дарованной Тенгри, и знает древние предания.
3. **Манасчи Кошой:** Потомок древнего рода сказителей, чья задача – хранить эпос о Манасе и помогать ГГ найти скрытые знания.
4. **Воин Эртай:** Смелый и решительный кочевник, защитник степей и племён, который верит в победу сил добра. Он – верный друг и соратник ГГ.
5. **Лидер Ордена Кара-Демона – Чёрный Шаман:** Главный антагонист, шаман, который предал Тенгри и принял сторону демонов, стремясь обрести безграничную власть.

**Особенности геймплея:**

1. **Магия природы:** Игрок будет управлять силами стихий и духами природы, от вызывающих штормы ветров до обращения за помощью к духам рек и гор.
2. **Песни и предания:** В игре важную роль играют песни и легенды, основанные на эпосе "Манас". Игрок может собирать фрагменты эпоса, чтобы открывать новые способности и знания.
3. **Система выбора:** Выборы ГГ влияют на развитие сюжета и отношения с союзниками, а также на финал игры.
4. **Открытый мир:** Игрок может исследовать обширные степи, горные хребты, священные озёра и древние руины, вплетённые в мир, вдохновлённый культурой и природой Кыргызстана.