**ДИЗДОК**

**Жанры:** текстовое рпг

**Сеттинг:** игра основана на легенде о Данко из произведения Максима Горького "Старуха Изергиль".   
Некогда могущественное племя было изгнано вглубь мрачного, непроходимого леса, где их настигли тьма и отчаяние. Густые заросли скрывают смертельные опасности: дикие звери, ядовитые растения и зыбучие топи. Люди, охваченные страхом и безысходностью, теряют веру в спасение. В этот момент появляется Данко — смелый и самоотверженный юноша, который решает повести племя к свету. Его горящее сердце становится единственным источником надежды в кромешной тьме.

**Концепт:** игроку предстоит взять на себя роль Данко — молодого и смелого героя, который должен вывести соплеменников из тьмы к свету, преодолевая различные испытания в лесу и защищая свой народ.

**Цель:** найти выход из леса и спасти своё племя

**Целевая аудитория:** от 16-17 до 35 лет

*\*Свет сердца - СС*

|  |  |
| --- | --- |
| **Фичи** | **Описание фич** |
| Свет сердца *(не является показателем ед. здоровья)* | Уникальный ресурс, который используется для освещения пути в темноте, исцеления ран, поднятия морального духа соплеменников. Однако использование СС может истощать Данко, что приведет к его гибели и поражению для игрока (если у игрока 0 ед. СС) |
| Магическое ицеление | Если у Данко заканчиваются очки здоровья, игрок может использовать num\_salvation единиц света сердца для магического исцеления |
| Лес как противник | Игроку придется быстро принимать решения, чтобы спасти членов своего племени от опасного болота |
| Разное оружие | В зависимости от типа оружия враг получает разное количество урона |
| Сражение с представителем враждебного племени | В лесу игрок может встретить представителя враждебного племени, вступив в бой с которым есть шанс получить предметы из его инвентаря (в случае победы). В случае поражения игра заканчивается (если нет достаточного количества единиц света сердца для магического исцеления) |
| Взаимодействие с соплеменниками | От диалогов игрока с npc зависит отношение соплеменников к Данко и их моральный дух, что в будущем повлияет на концовку |
| Разные концовки | В зависимости от действий игрока и взаимоотношений Данко с соплеменниками, игрок может получить ту или иную концовку |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Механики** | **Описание механик** | **Дополнения к механикам** |
| Передвижение | Выбор предложенного направления/действия в консоли |  |
| Шкала ед. здоровья и света сердца | Изначально у игрока полные шкалы ед. здоровья и света сердца (max ед.з. = num\_health, max ед. СС = num\_light) Данко может получить урон от леса или врагов Восстановить ед. з. можно с помощью ед. СС (1 ед. з. = 1 ед. СС) Ед. CC постепенно тратятся по мере продвижения в глубь леса |  |
| Магическое ицеление | Перед смертью появляется окошко с предложением магического исцеления. Можно использовать неограниченное количество раз |  |
| Защита от “живого” леса | В случайные моменты времени перед игроком появляется изображение/анимация с кликаньем рандомной клавиши, что сигнализирует о том, что Данко/один из соплеменников угодил в болото. При достаточном количестве кликов на нужную клавишу игрок не теряет ед. з. и спасает персонажа, что позволяет продолжить двигаться дальше. В противном случае игрок постепенно теряет ед.з., пока не наберет нужное количество кликов |  |
| Оружие и бой | Без оружия - dam0 Острая ветвь в лесу - dam1 Нож - dam2 Игрок выбирает тип атаки. В зависимости от типа на экране появляется комбинация клавиш (стрелочек), чем удачнее будет введена комбинация, тем более сильный урон получит враг После атаки игрок должен уворачиваться от нападающего. Механика такая же, что и у боя (чем удачнее была введена правильная комбинация стрелочек, тем меньше урона получает герой) | Виды атак: Обычная. Персонаж наносит урон оружием или руками С использованием ед. СС. В случае удачно набранной комбинации стрелочек герой наносит больше урона, чем обычной атакой, но тратит ед. СС |
| Взаимодействие с соплеменниками | Игроку предоставлена возможность общаться с некоторыми соплеменниками. В ходе диалога герой может выбирать предложенные вариант ответа У каждого npc есть шкала морального духа, которая повлияет на концовку Также Данко может отдать ед. СС соплеменникам, чтобы поднять их моральный дух |  |
| Восстановление ед. СС и морального духа | Если на своем пути игрок встречает что-то, что даёт Данко надежду выбраться из леса, добавляются ед. СС Определенные предметы из инвентаря могут повысить моральный дух соплеменников или дать ед. СС Если герой собирает необходимое количество веток, появляется возможность разжечь костер, который повысит моральный дух и ед. СС | Предметами, восстанавливающие ед. СС, являются всё, что связано с миром вне опасного леса. Например, цветы, которые символизируют о том, что местность, в которой находится герой, не так опасна для живых существ Найденная еда и вода поднимает моральный дух соплеменников |

**Концовки (спойлер)**

Концовки всего две, но в каждой из них Данко вырывает себе сердце, чтобы осветить путь к выходу остальным. Однако после этого события развиваются по-другому

1. Если игрок набирает достаточное количество морального духа соплеменников, то Данко будет «воскрешен/вылечен» самым старым представителем племени, который единственный помнил о древнейшей медицине, которой обучали еще до того, как племя было изгнано

2. В ином случае Данко умирает героем и спасителем, но ни один соплеменник не оценит этого

Цель концовок – показать безграничную любовь к людям и готовность пожертвовать жизнью, чтобы спасти тех, кто в этом нуждается