# Введение

Знаками (!) помечены места, подлежащие обсуждению.

Есть такая идея: сделать в игре культ Создателей. То есть веру в неких сверхъестественных существ, которые создали этот мир и полностью контролируют его. Создателями, по сути, будут являться разработчики, а служители культа будут неявно ломать четвертую стену, давая главному герою намеки, что все это лишь игра. Для усугубления эффекта можно сделать официальной религией что-нибудь другое, а этот культ вымирающим, культом сект, нищих и психов. Таким образом, сохранение или загрузка будут реализоваться как, например, молитва Создателям, а смерти будут не просто экраном с надписью «игра окончена, вы погибли», а частью игрового процесса.

# Термины

Все термины подлежат обсуждению

Направления магии – ветки магического искусства, по умолчанию огонь, вода, дух, природа и тьма. Тьма повсеместно запрещена.

Магия огня – орден, носящий статус придворных магов. Участвуют в политических интригах и войнах. Придерживаются мнения, что магия – лишь инструмент для избранных, дабы решать прикладные задачи. Не гнушаются смертей, презрительно относятся к обычным людям, те в свою очередь не любят магов в ответ, однако боятся. Верхушка оплота огня представляет собой аналог ФСБ-шников, которые ведут разведку, проводят операции для блага королевства и себя самих. Сама магия включает с себя различные атакующие заклинания, создание огненных существ, создание огненного оружия, а так же некоторое количество заклинаний другой направленности.

Магия воды – орден относительно мирных магов. Стараются оставаться нейтральной стороной, однако способны защитить себя и свои убеждения. Придерживаются мнения, что магия – дар, который мы должны применять на благо общества, помощь простым людям, изучение окружающего мира. Занимаются своего рода наукой в симбиозе с магией, развивают алхимию. Так же участвуют в обучении героя в оплоте, хоть и не согласны с убеждениями магов огня. Магия включает в себя множество атакующих заклинаний льда, а так же бафы на улучшения себя и союзников.

Магия духа – орден мирных магов. Остаются полностью нейтральной стороной в любом конфликте, принимают на себя роль лекарей. Оплот их находится далеко и является по сути «Швейцарией», за что их не любят маги огня. Встречаются они редко, в основном в виде странствующих целителей. По философии и виду со стороны смахивают на буддистов. В арсенале этой магии множество заклинаний лечения, небольшое количество атакующих заклинаний, бафы.

Магия природы – неформальный орден друидов. Живут в лесах, по виду смахивают на Радагаста или, те кто более одичавшие, на друидов из WOW, то есть меняющие облик на зверей, деревья. Основные заклинания – атакующие, лечащие, обездвиживающие, стилизованные под корни, землю и т.д.

Магия тьмы – подпольный орден запрещенной магии. Давным-давно был изгнан и запрещен, к его адептам были применены репрессии со стороны официальной магии. В арсенале этой магии – атакующие заклинания, подчас очень мощные, проклятия, некромантия, демонология, магия крови и контроля над разумом.

Оплот – место, где маги определенного направления развивают и применяют магию, обучают своих адептов. Соответственно у каждого направления магии есть свой оплот.

# Концепция

Действие происходит в мире, где существует магия. Магия различных направлений изучается и развивается в оплотах, в каждом из которых свое видение роли магии в мире, методов и целей применения магии. Видов магии несколько: огонь, вода, дух, природа и тьма. (!) Главный герой адепт магии огня, способный ученик в соответствующем оплоте. (!) Маги огня имеют статус придворных магов, они всячески вмешиваются в политику, используют магию как оружие и средство удержания неформальной власти.

Действие логически разделено на две большие части: вступление и основная часть.

Во вступлении герой помогает руководству оплота справиться с проблемой: один из учеников, друг главного героя, завладевает книгой из числа запрещенных, книгой по магии тьмы. В процессе выполнения основного задания (найти и обезвредить этого ученика), главный герой получает дополнительный задания от руководства оплота и других учеников, в каждом из которых он должен будет принять решение, влияющее или не влияющее на дальнейший сюжет, причем забыть выполнить задание тоже считается за решение. Так же, так как действие основного задания происходит в библиотеке, игрок будет иметь возможность читать или забирать с собой книги из нее. После успешного выполнения основного задания, главного героя приставляют к награде и признают его обучение оконченным. Вступление кончается выходом из стен оплота со специальным поручением от главы оплота.

Основная часть пока лишена внятного описания, за исключением главной мысли: изначально магия тьмы будет чем то запретным и табуированным и все персонажи будут яро проповедовать против нее. Однако с течением сюжета полярность будет переворачиваться на 180 градусов, станет понятно, что маги огня тоже те еще засранцы, плюс к тому сами не брезгуют магией тьмы. В то время как магам тьмы тоже в большинстве не чуждо сострадание и доброта. В итоге герою предстоит сделать выбор и выступить на одной из сторон, или же остаться нейтральным и стать изгоем.

# Сведения об игре

Жанр – 2D RPG-платформер. Игрок может передвигаться вправо-влево, совершить прыжки, взаимодействовать с игровым окружением, в последствии, возможно, уметь левитировать.

Платформа – пока только ПК на под ОС Windows.

Игрок получает основное задание, его выполнение является прохождением игры. Помимо основного задания игрок может брать дополнительные задания. Задания берутся и сдаются NPC в диалоге с ними.

В процессе путешествия по миру игрок может собирать предметы в инвентаре, использовать их, надевать то, что возможно.

Игрок имеет свою книгу заклинаний, где хранятся все доступные изученные им заклинания. Заклинания могут быть самого широкого спектра – атакующие, лечащие, заклинания-телепорты, бафы, превращения и другие.

# Особенности

* система предпосылок и результатов, когда сделанные в заданиях и вне их непосредственно влияет на последующее развитие сюжета и игры.
* временная дифференциация, то есть ход задания может кардинально меняться в зависимости от того, как долго игрок его выполняет, например при задании на спасение можете успеть предупредить и сбежать, можете явиться в пылу битвы, а можете опоздать и увидеть лишь трупы.
* выделение магии из всех остальных игровых механик, то есть игрок не имеет возможность постоянно ходить с мечом и щитом, но этот минус купируется за счет разнообразия магии, возможно комбинации заклинаний, создания своих.
* мизерные требования к аппаратной части
* множество секретов и фич, не подающихся в явном виде, а требующих сноровки, смекалки и везения для их нахождения
* множество аллюзий на известные и не очень игры, книги, фильмы и т.д.
* история мира подается кусочками в виде рассказов NPC, книг, описаний предметов.

# Персонажи

## Главный герой

Молодой и перспективный маг, обучающийся в оплоте огня. Неплохо владеет магией огня и основами других направлений.

На игровой процесс влияют характеристики персонажа.

|  |  |
| --- | --- |
| Сила | Определяет количество здоровья и переносимый вес |
| Ловкость | Определяет высоту прыжков, скорость бега, скорость каста заклинаний и скорость ударов |
| Интеллект | Определяет доп. урон от магии, возможность использования заклинаний, количество очков маны |
| Репутация | Определяет отношение к главному герою со стороны различных групп NPC, а так же их поведение при выполнении заданий |
| Уровень | Повышение уровня приводит к повышению всех характеристик, а так же предметы требуют минимальный уровень |
| Сопротивление | Определяет снижение урона от определенного вида атак |