



Самозванец

Сорока Е. Ю.
Б18Д318

Синописис

Альтернативное средневековье, проще — фэнтези.

Главный герой — фальшивый жрец по имени Талай.

Обо всех существующих религиях он знает больше, чем многие представители этих религий; он говорит на нескольких языках, а его карманы набиты символами божеств. История собрана из бессвязных сценок, в каждой из которых герой делает то, что умеет лучше всего: обманывает набожных людей.

Есть несколько богов, которые готовы даровать своим последователям силу вне зависимости от искренности тех, кто её просит. Этим богам жрец воздает молитвы, чтобы получить способность творить заклинания.

Отсутствует возможность лично встретиться с богами, но при произнесении заклинания можно выбрать, чьей помощи попросить. Боги охотнее помогают с теми заклинаниями, которые относятся к области их покровительства.

Синописис

Герой — жулик, обманщик и вор, движимый алчностью.

- Он лечит крестьян и — реже — монархов, предварительно одевшись в белое и повесив себе на шею золотой символ бога медицины.
- Он проповедует и собирает пожертвования на реставрацию храмов, стоя посреди площади и размахивая посохом с узорным набалдашником.
- Он получает бесплатную еду и кров, скрыв лицо под капюшоном и прикинувшись пилигримом.
- Он проводит ритуалы захоронения, в действительности обворовывая и усопших, и их родственников.
- Он — целитель, он же — инквизитор, друид, боевой маг, послушник и настоятель в одном лице. Любой каприз за ваши деньги!

Проблема в том, что рано или поздно шарлатан попадетсся. Он вынужден странствовать, так как обман раскрывается достаточно быстро, да и там, где вчера представился жрецом бога А, сегодня невозможно стать жрецом бога Б, даже если очень хочется. По его следам постоянно идут разгневанные истинные жрецы и блюстители порядка.

Механика

Самозванец вынужден быть внимательным, чтобы удачно угадывать, жрецом какого бога следует представиться на этот раз.

Чтобы выбрать верный образ, ему необходимо анализировать локации и персонажей, подмечая малейшие детали.

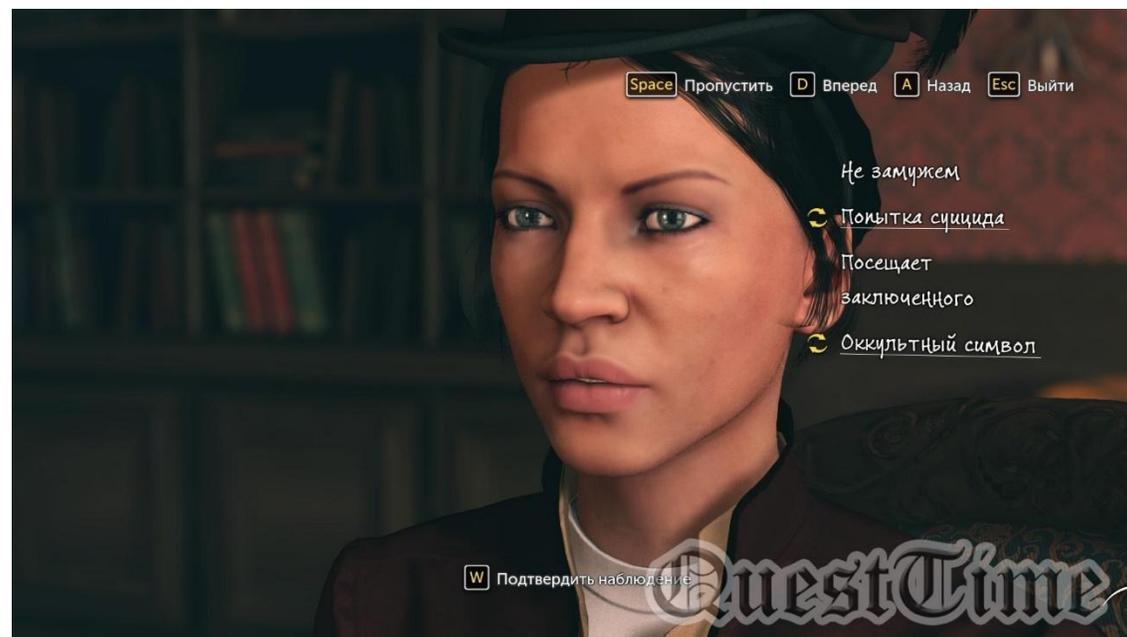
Осмотр локаций устроен по принципу поиска предметов в Point-n-click играх. В картинке, нагруженной деталями, необходимо разглядеть нужный предмет.



Механика

Недостаточно просто заметить деталь, нужно также понять, какой на её основании сделать вывод.

Похожая механика представлена в игре Sherlock Holmes: The Devil's Daughter. При осмотре персонажа необходимо отмечать его особенности и предполагать, что из них следует.



Механика

Игра от первого лица.

Герой не может передвигаться произвольно, его перемещение ограничено определенными точками на карте.

Зато он может осматриваться, стоя на месте. В зависимости от конкретной локации он может повернуться на угол от 180° (2 игровых экрана) до 360° (4 игровых экрана, полный оборот).



Пример игровой сцены. Герой проповедует перед группой людей. Возможно повернуться только на 180° , так как нужно всё время стоять лицом к толпе.

Персонаж: Талай

Главный герой является профессиональным обманщиком. Он никому не показывает свою настоящую личность, и поэтому в его внешности всё двойственно.

Талай полуэльф, то есть принадлежит двум расам.

У него гетерохромия (разного цвета глаза).

Основная деталь его одежды — плащ с капюшоном. С одной стороны (лицевой) плащ тёмный, с другой (изнанки) светлый, и в зависимости от ситуации его можно надевать по-разному.



Персонаж

Тёмный плащ
должен расцениваться
как знак принадлежности
к тёмному богу;
Светлый — к светлому.

Камень в посохе
меняет цвет
в зависимости
от выбранного
сейчас божества.



Предметы

У героя есть набор предметов, помогающих ему показывать свою принадлежность к той или иной религии.

По мере прохождения количество предметов увеличивается.

В зависимости от ситуации игрок должен выбирать, что и каким образом лучше всего использовать в данный момент.



Пантеон

За основу взяты Божества Forgotten Realms (Забывтых Королевств), мира игры Dungeons & Dragons.

Пантеоны условно делятся по расам: Пантеон людей, Пантеон эльфов, дварфов, драконов, etc.

Все пантеоны схожи с реально существующими религиями.

Божества условно делятся по мировоззрению (добрые, нейтральные, злые) и областям, за которые они отвечают.

Также каждое божество относится к одному или нескольким доменам*, а жрецы в большинстве своём выбирают один домен и относящегося к нему бога.

*Домен олицетворяет один из аспектов покровительства божества, например: Печаль, Огонь, Природа, etc.



Старый людской герб.
В этой местности нет
гербов таких цветов.
Вероятно, захватчики.



Знак Амаунатора —
Бога солнца и времени.
Его жрецы одеваются
в белое и золотое.

Слишком мало информации!
Нужно заметить ещё минимум 3 детали.



Референсы: звук

Музыка в локациях:

- Лес  
- Город 
- Руины  
- Погост  