

# ЛЕСНОЙ ХРАНИТЕЛЬ

Одиночная игра про существо, оберегающее лес и остерегающееся людей

Ефимюк Маргарита  
Б18Д321

# Синописис

Издревле люди верили, что у каждого места есть свой собственный дух-хранитель. Их почитали, боялись, им приносили дары и жертв. Но с развитием науки и цифровых технологий люди перестали верить в мифы и сказки, всему, что раньше считалось чудом, стали находить рациональное объяснение.

Про духов и хранителей позабыли, многие из них от одиночества и голода исчезли или перестали выходить на контакт с людьми, но в некоторых местах, где редко ступает нога человека, все еще можно наткнуться на следы, напоминающие не то животного, не то человека.

# Синописис

Вы играете за одного из последних лесных хранителей — в основном безобидного духа, на чьих крошечных плечах лежит ответственность по защите дремучего леса и его обитателей.

С каждым новым веком охранять лес становится всё сложнее: то охотники и браконьеры вырежут половину живности, то лесорубы от пил перейдут на машины по вырубке деревьев, то ленивые туристы набросают мусор на свежую траву.

Но жители ближайшей деревни, в основном состоящие из одиноких старичков, всё ещё помнят и чтят старые традиции, они часто оставляют на опушке леса небольшие дары — порой лишь корочку хлеба — веры в которой бывает достаточно для поддержания жизни в маленьком хранителе леса. И всё же он остерегается людей. Как стоит лишь мотыльку обжечься о горячую лампу и умереть, так и хранителю нельзя попадаться людям, иначе он потеряет свои силы.

# Синописис

Хранитель должен защищать лес, отпугивать людей, оберегать деревья и помогать животным. Он может видеть и слышать гораздо больше, чем зверь и тем более человек.

Но со временем следить за бескрайней чащей в одиночку маленькому хранителю оказывается всё тяжелее. Подати от жителей деревни уже недостаточно для поддержания сил в лесном духе. Он нуждается в помощи, и её оказывает игрок, управляющий действиями хранителя и отслеживающий его состояние.

# Тема

Лесной хранитель – это дух, опирающийся на органы чувств и физические ощущения. Он отвечает за состояние леса и его обитателей. У него есть инфракрасное зрение, он может выгонять людей из леса, пугая их. Но он не может попадаться им на глаза, иначе это подвергнет лес опасности.

Легенды о духах и хранителях лесов будут привлекать любопытных, желающих увидеть и поймать хранителя.

Основными задачами игрока будут:  
отпугивание людей с помощью звуков/животных/прочего, оберегание леса и его обитателей.

# Механика

Изначально у персонажа есть большое количество способностей и возможностей эти способности применять.

Например, он может в любое время без ограничений менять свой облик ( у каждого облика свои сильные и слабые стороны, в некоторых легче скрываться от людей, другие позволяют контролировать растения), становиться видимым или невидимым, общаться с животными, управлять ростом деревьев и состоянием природы.

Со временем врагов (людей) будет становиться всё больше, и управление персонажем будет усложняться. Способности нужно будет тратить осмотрительно.

# Механика

Каждому облику даны свои способности. К примеру, становясь маленьким и почти незаметным, лесной дух может взаимодействовать с насекомыми и лучше прятаться от людей, но при этом становится совершенно неспособен управлять ростом травы и взаимодействовать со зверями.

Дух не может долгое время находиться в одном и том же облике, так как это приводит к дисбалансу в природе. Также он не может слишком часто использовать данные ему способности, так как это отнимает его силы.

Для восстановления сил духу нужно питаться подношениями людей и спать.

Цель игры: суметь сохранить в безопасности и изначальном состоянии хотя бы маленькую часть леса от влияния людей, так как сложность игры не позволит сохранить всю его территорию.

# Сеттинг и атмосфера

Игровая стилистика будет иметь мрачный мультяшный вид.

Цветовая гамма будет сочетать в себе оттенки чёрного, серого и белого.

Рисовка будет простой и недетализированной.

У персонажа будет в основном милый вид,

всё остальное будет выполнено в немного пугающей стилистике.



Тим Бёртон. «Ночь перед Рождеством» Раскадровка. 1993



# Игры с похожей атмосферой



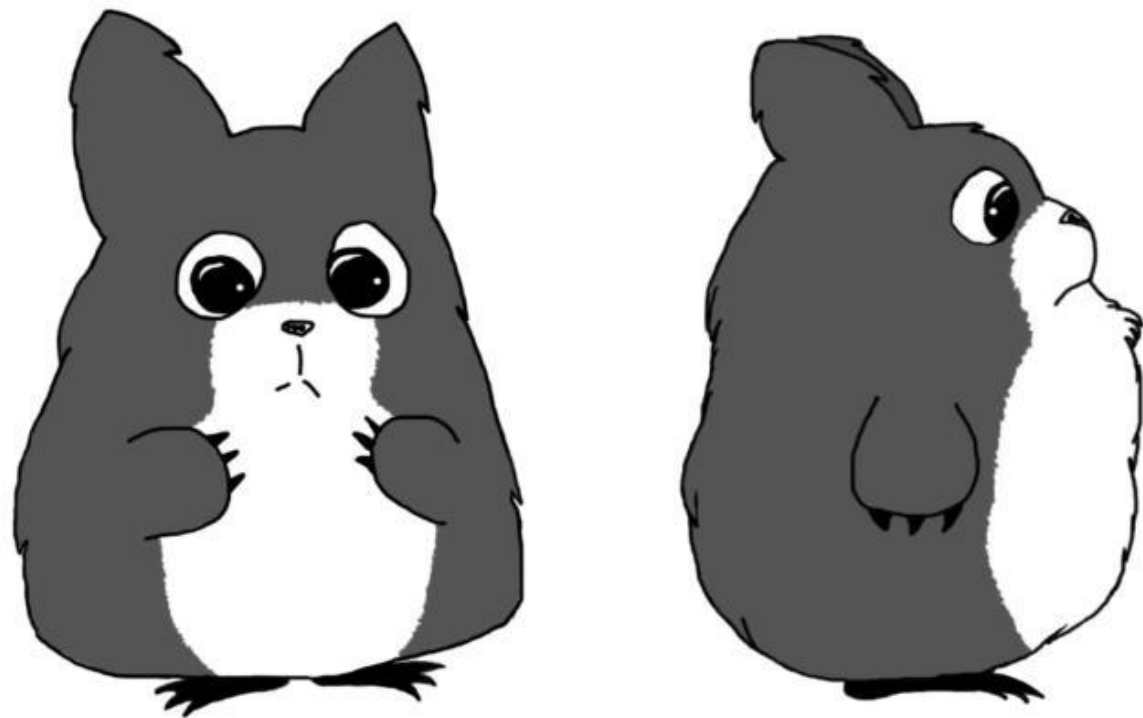
Don't starve



Fran Bow

# Эскизы: персонаж

Форма и внешний вид духа изменчивы и непостоянны, он может быть как крошечным и незаметным, так и огромным.



Дух может принимать любую желаемую форму.



Люди представляют духа как страшного лешего, опасного для заблудившихся путников.

Чаще всего эта форма опасна для самого духа, так как заметна и привлекает любопытных.



# Эскизы: окружение

Живой дремучий лес с живой флорой и фауной.



На территории духа лес густой и мрачный.



# Референсы: музыка

Общая атмосфера игры:

