



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 воздаёт молитвы, чтобы получить способность творить заклинания.

- 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, а иногда и боги, задетые подобной наглостью.

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.

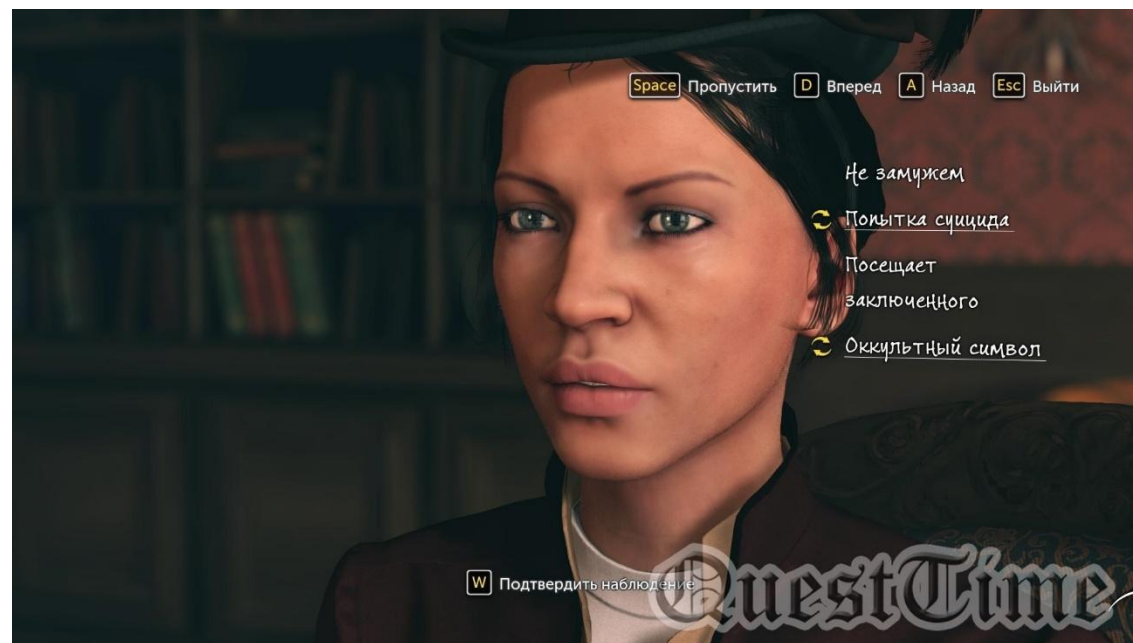
Осмотр локаций устроен по принципу поиска предметов в Point-n-click играх. В картинке, нагруженной деталями, необходимо разглядеть нужный предмет.



Особенности

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.



Сеттинг

Фэнтези, близкое к реальному средневековью.
Боги в нём действительно существуют, некоторые из них смертны.
По соседству друг с другом живут представители различных рас,
в мире есть магия, технологии практически не развиты.



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.



Референсы: Талай



Референсы: Талай



Референсы: 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

не все



Референсы: второстепенные персонажи



Референсы: 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.

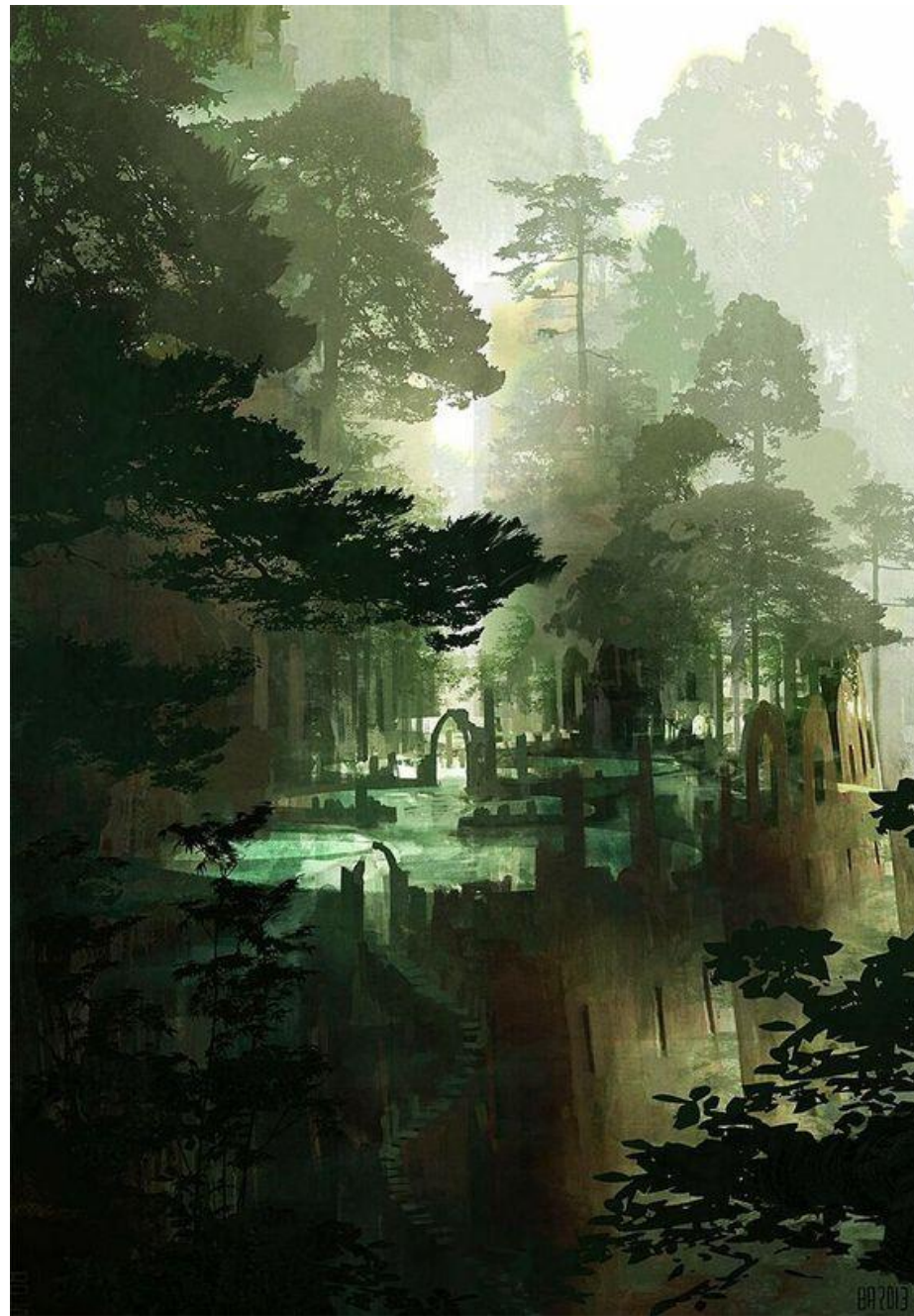
*Домен олицетворяет один из аспектов покровительства божества, например: Мудрость, Огонь, Природа, etc.

Референсы Окружение

Несколько типичных
для фэнтези видов
локаций.

Лес, руины, город,
храм, курган.

В зависимости от
локации
может слегка меняться
геймплей: в городе
возможно раствориться
в толпе; в храме
следует опасаться
жрецов; в лесу есть
вероятность встретить
представителей
отличных от людей рас.

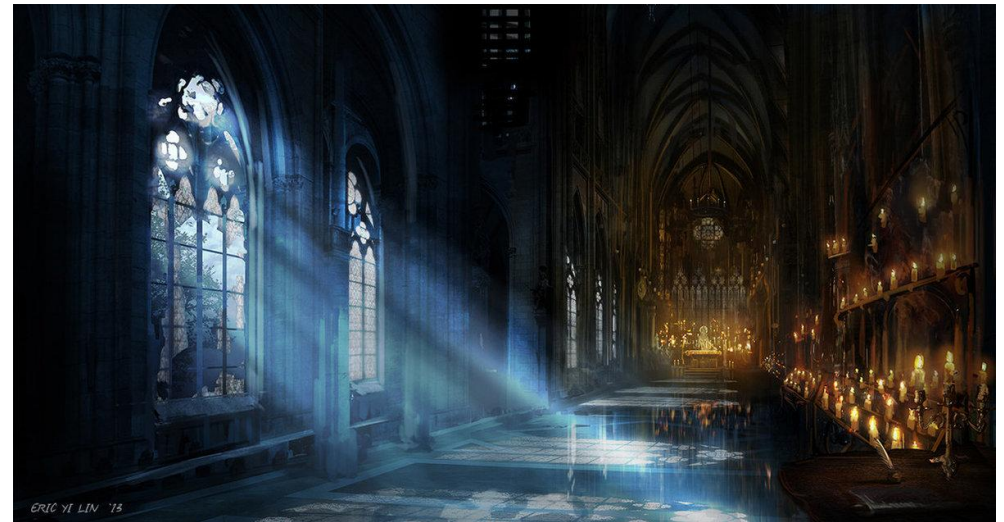
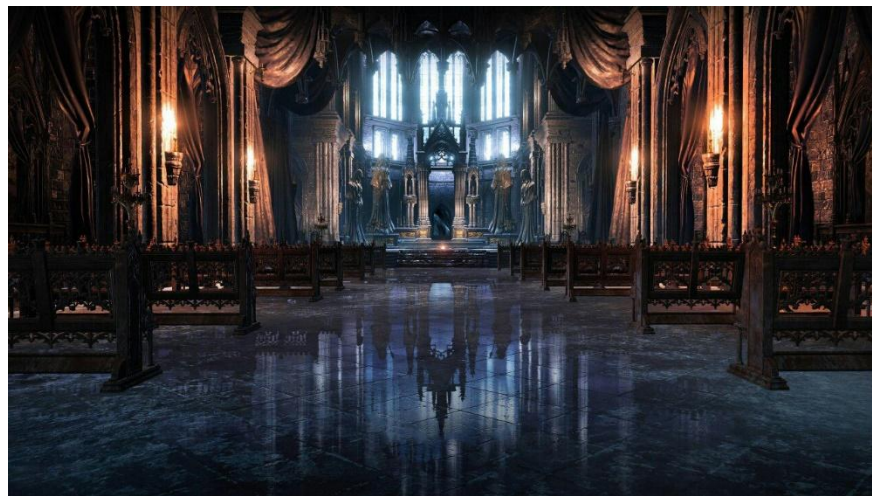
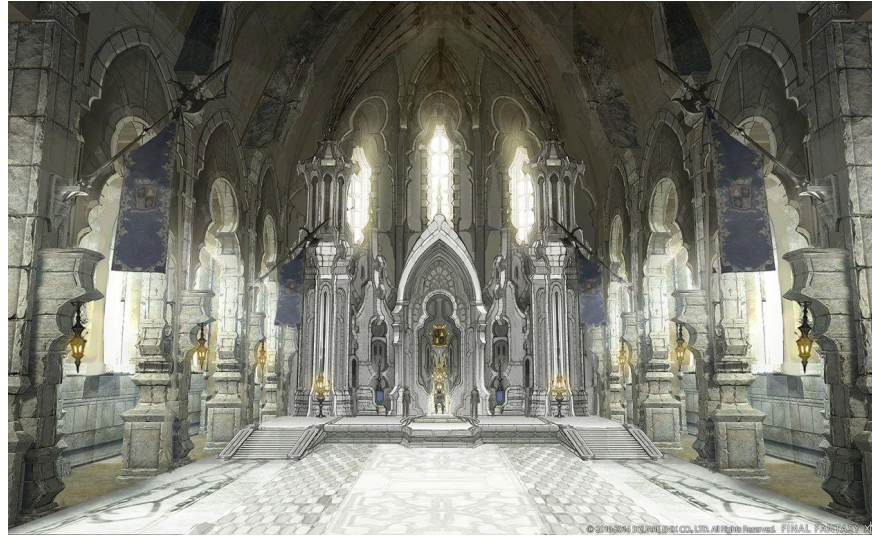
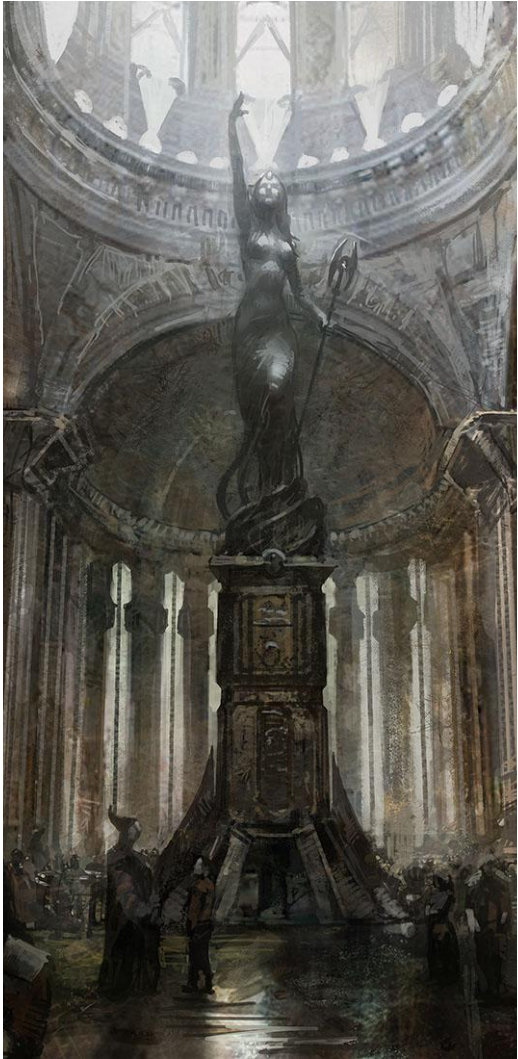


Референсы: окружение








Для каждой локации характерна своя цветовая палитра.

Референсы: окружение



Референсы: звук

Музыка в локациях:

- Лес  
- Город 
- Руины  
- Погост 