



# Святослав Храбрый: Иду на Вы!

Концепт-документ

## 1. Введение

В X веке Киевская Русь страдала под игом Хазарского каганата. Словно полночный вампир он вытягивал из неё все соки, грабя, насилая, убивая. Славянские рабы стали самым ходовым товаром на невольничьих рынках. Чтобы справиться с захватчиками, русским нужен был герой. Им стал великий князь Святослав Храбрый. Вместе со своей дружиной он отправится в самое сердце волжских степей, чтобы сокрушить кровожадного зверя в его логове.

## 2. Жанр и аудитория

Игра «Святослав Храбрый: Иду на Вы!» относится к жанру приключений (Adventure) с элементами ролевой игры (RPG), разрабатывается только для PC.

Игра ориентирована на широкую аудиторию и не содержит ограничивающего контента. Минимальный возраст игрока – 10 лет. Особый интерес игра представляет для любителей истории Руси, ищущих новые подходы в жанре ролевой игры. Преимуществом игры является её историчность и максимальное следование первоисточникам.

Игра не использует торговые марки или другую собственность, подлежащую лицензированию.

## 3. Основные особенности игры

Ключевые особенности (USP – unique selling points):

- Максимальная историчность происходящего в игре. События, архитектура и планировка поселений, одежда, предметы быта, оружие и доспехи воспроизведены по археологическим и литературным источникам.
- Развитая система умений гармонично сочетается с отсутствием жёстко заданной системы классов. Создайте персонажа по своему вкусу!
- Различные пути развития персонажа могут привести в княжескую дружину, на тайные капища древних волхвов или же превратить в мистическое чудовище.
- Оригинальный подход к общению с волшебными силами: воздействие посредством заговоров и обрядов, каждый из которых имеет реальный прототип в русском фольклоре.
- Реалистичная система боя, обобщающая опыт реальных поединков того времени.
- Множество заданий и сюжетных поворотов, требующих вдумчивого подхода.

Игра пригодна для издания на территории Российской Федерации и стран СНГ.

Сюжет рассчитан на 10~15 часов прохождения.

## 4. Описание игры

Основная задача игрока – выполнение всех сюжетных заданий. Каждое такое задание способствует продвижению сюжетной линии. Управляя командой персонажей, игрок может перемещаться по глобальной карте, представляющей собой некоторые регионы Восточной Европы X века, через которые проходил путь Святослава Храброго во время его похода на Хазарский каганат. На карте есть специальные пометки; каждая из них позволяет перейти в локацию, связанную с этой точкой. Внутри локации игрок управляет командой, решает сюжетные задачи, сражается, торгует, взаимодействует с игровыми персонажами.

Препятствиями на пути игрока выступают:

- Неисследованная карта
- Люди и звери в качестве врагов
- Сложность в решении заданий и сюжетных задач

Игрок начинает играть одним персонажем (главным), которого он может развивать по своему желанию. По ходу игры к нему могут присоединяться другие персонажи, формируя отряд. Максимальное количество персонажей в отряде – четверо, включая главного персонажа. Когда персонаж попадает в отряд, его умения становятся доступными для использования и развития.

Отряд может получать задания от жителей населённых мест и других персонажей. За выполнения задания обычно полагается награда. У торговцев и мастеров можно покупать снаряжение. В числе умений персонажей есть сугубо мирные профессии, освоив которые можно заработать деньги. Слушая мудрых людей, персонажи запоминают заговоры и изучают обряды. Взаимодействовать с волшебными и потусторонними силами можно только таким способом.

Помимо обычных локаций, как населённых, так и необжитых, существуют особые:

- С привязкой к тому или иному событию. В локации такого рода можно попасть только один раз, после этого она исчезает с глобальной карты. Например, Купальская ночь в деревушке.
- Формирующие атмосферу. Эти локации призваны раскрыть характеры персонажей отряда, показать их взаимоотношения. Они могут быть как неинтерактивны, так и проходить в режиме диалога. После посещения такой локации она, как правило, исчезает с глобальной карты. Например, можно послушать сказки у костра или поговорить с товарищами.
- Сюжетные локации. Только здесь можно выполнить сюжетные задачи, необходимые для развития сюжетной линии. После выполнения всех сюжетных задач на локации и выхода из неё, локация исчезает с глобальной карты, и появляется новая сюжетная локация в другом месте, обеспечивая непрерывность повествования.

## 5. Пример геймплея

Пример 1

Отряд прибывает в небольшую деревушку. Глобальная карта сменяется изображением местности, которую видно сверху и чуть спереди. В верхней левой части экрана располагаются портреты персонажей. Если сделать по ним левый клик, то откроется специальное меню, где можно просмотреть данные по каждому персонажу, включающие в себя информацию о его самочувствии, умениях, социальном статусе, снаряжении и прочем.

Участники отряда представлены на карте локации изображением анимированной фигуры главного героя. Перемещение в пространстве и взаимодействие с окружающим миром происходит посредством мыши. Для этого надо навести курсор на интересующий объект, и нажать левую кнопку мыши. Персонаж подойдёт ближе к интересующему объекту или точке на карте, и с объектом будет произведено одно из действий: подобрать, говорить, использовать, открыть и т.д. Просмотреть статус объекта можно правой кнопкой мыши.

Деревушка насчитывает с десяток домов вдоль единственной улицы, посреди деревни колодец, на задворках пара огородов. На улице стоит несколько селян. Отряд исследует деревню в поисках работы. Игрок подводит отряд к дому со стороны двери, нажимает на левую кнопку мыши. Происходит смена экрана. Статическое изображение внутреннего убранства дома. В правой части экрана вертикальная панель с портретами жильцов. С каждым из них можно поговорить, у некоторых получить задания. В одном из домов старик просит отряд найти для него кунью шкурку, потому что ему нечем заплатить хазарским сборщикам дани, когда они придут. Игрок соглашается выполнить задание, условия которого записываются в специальный журнал. Содержимое журнала доступно в любой момент из окна информации персонажа.

Отряд переходит поле и углубляется в лес. Пропетляв по лесу, отряд находит куницу. Игрок нажимает кнопку «enter», и игра переходит в боевой режим. Теперь на экране можно увидеть поле боя с расставленным отрядом и противником, роль которого играет куница. Если бы игроку противостоял вражеский отряд, то и он был бы представлен в выбранной боевой формации.

Игрок выбирает одного из персонажей, который вооружён луком, затем делает левый клик на кунице. Выстрел оказывается точным, куница получает смертельное ранение. Бой заканчивается. В списке трофеев можно увидеть шкуру куницы. Она там появилась, потому что один из персонажей умеет снимать шкуры с животных. Шкура переключивается в скарб, и вскоре игрок ведёт своих подопечных по тропинке в деревню. Отряд возвращается в деревню, отдаёт шкурку старику, а обрадованный старик дарит персонажам большого сома.

## Пример 2

Отряд прибывает в Новгород. После приключения в лесу, отряд потерял охотника, павшего в бою с хазарскими сборщиками дани, но зато приобрёл нового товарища. Это христианин по имени Андрей Боголюб. На одной из улиц Новгорода отряд заходит в маленькую церковку. Дьякон, увидев среди членов отряда христианина, решает попросить его о помощи в деле, которое никогда бы не доверил язычнику (в игре существует разделение по религиозному признаку, и возможность получения некоторых заданий определяется им). Нужно отнести Евангелие, недавно привезённое из Византии в лесной скит, где живёт старый мних (монах). Он занимается переписыванием книг. Ранее дьякон

пересылал ему книги, и те, что мних уже переписал, нужно вернуть обратно в новгородский храм.

Отряд покидает локацию новгородского конца (района) и переходит на глобальную карту. На карте появилась отметка новой локации «Лесной скит». Игрок делает левый клик на этой локации, и метка отряда начинает двигаться к цели. По достижению оной становится доступным переход внутрь локации.

Локация представляет собой лесной массив. По тропкам отряд выходит к землянке переписчика, и обнаруживает её разорённой. Рядом с землянкой лежит труп её обитателя. Книг нигде не видно. Отряд ни с чем возвращается к дьякону, и тот предлагает им отыскать убийц переписчика, указав, для начала, на близлежащую языческую деревушку. Они-де убили монаха, поселившегося в их землях.

После беседы со старостой деревни отряд получает указание на ватагу норманнов, недавно появившуюся в этих землях. Они пытались напасть на деревню, но получили жёсткий отпор. Видимо, нашли жертву послабее в лице отшельника. Переговоры с викингами могут закончиться дракой или выкупом книг. Вернув книги дьякону, отряд получает заслуженную награду.

## 6. Сравнение и предпосылки создания

Игра «Святослав Храбрый: Иду на Вы!» имеет, с одной стороны, некоторые оригинальные решения в жанре, но в то же время концепция игры использует следующие лучшие свойства выбранных образцов:

- Серия «Аллоды» - отображение локаций, исследование мира, общение с персонажами.
- «Fallout» - глобальная карта, ролевая система навыков, развитая система диалогов.
- «Князь» - использование славянского сеттинга.

## 7. Платформа

Разработка игры для иных платформ кроме PC Windows не планируется.

Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Процессор	Pentium 2000 MHz	Pentium 2800MHz
ОЗУ	512 MB	1 GB
Видео карта	DirectX 9 совместимая	DirectX 9 совместимая

## 8. Контакты.

Контактные лица: Евгений Леонов

Телефоны: 8-926-257-08-54

E-mail: borimir.rus@gmail.com

Сайт: <http://sirin-games.ru/shiv>