

Драко

Концепт– документ игры

"Дикие лезвия"

(рабочее название)

I. Введение.

Мир Г. Л. Олди. Мир книги "Путь меча" – довольно похожий на средневековую Землю, с той только разницей, что здесь холодное оружие – мечи, копья, алебарды и т. д. – является одушевленным и обладает разумом. Живые клинки называют себя "Блистающими", а людей считают своими "Придатками", даже не догадываясь, что люди тоже разумны. Люди же, в свою очередь, не догадываются, что многими их действиями руководит не их собственная воля, а воля их разумного оружия.

Впрочем, мир этот является весьма добрым и гармоничным: искусство фехтования здесь отточено до немыслимого совершенства, но все поединки бескровны, несмотря на то, что участники вооружены и мастерски владеют оружием – а, вернее, благодаря этому. Это сильно эстетизированный и достаточно стабильный мир – но прогресса в нем практически нет – развивается только фехтование и кузнечное дело – ведь люди и не догадываются, что зачастую действуют под влиянием своих мечей.

И вот в гармоничном и стабильном мире начинаются загадочные кровавые убийства. И люди, и Блистающие в шоке – такого не было уже почти восемь веков!..

Главному герою романа "Путь меча", Чэну Анкору, поручают расследовать эти убийства. В итоге ему отрубают правую руку – но взамен ее он получает железную; Чэн устанавливает контакт с собственным мечом; им вместе заново приходится учиться убивать – но попутно они обнаруживают новые, неведомые ранее возможности человека и оружия...

Все это происходит на фоне коренного перелома судеб целого мира, батальные сцены чередуются с философскими размышлениями, приключения героя заводят его далеко от родного города, в дикие степи Шулмы – и там...

...там происходит много чего интересного, но к нашей игре отношение имеет лишь самый финал книги: в финале изобретают огнестрельное оружие. А значит, состояние гармонии нарушено навсегда, и мир больше никогда не сможет оставаться в вековой "спячке", прогресс дотянулся и сюда. Будь проклят тот день, когда оружию стали давать имена...

Давайте вообразим, к чему может придти эволюция в таком мире, как Кабир? В мире, где мечи и кинжалы разумны, а людей называют Придатками, к чему приведет развитие техники и оружия? Да к тому, что Придатки оружию скоро не понадобятся! В мире, где железная рука может ожить, а кусок стали, откованный кузнецом, сам обретает разум и чувства – в этом мире техника быстро станет более живой, чем органика.

О, разумеется, бывшие мечи не станут враждовать со своими бывшими Придатками, но с какой стати им, стальной расе Блистающих, помнить, что когда-то они жили в симбиозе со слабыми и мягкими "теплокровными"? Спустя несколько тысяч лет после изобретения огнестрельного оружия, мир Кабира превратится в могучую цивилизацию живого металла. А люди – и прочие живые обитатели – в страхе перед ужасающей мощью стальной расы, станут прятаться по лесным деревенькам, уйдут в горы, так и оставшись на уровне развития средних веков. А вернее, еще хуже, поскольку страх перед оружием заставит их вернуться в деревянный и каменный век.

Но поскольку Блистающие, все же, были созданы по образу и подобию людей, и предназначены для войны – гармония и философия древнего Кабира протянут недолго. Рано или поздно, весь мир превратится в поле битвы между Дикими Лезвиями, и на сей раз битвы будут такими, каких даже мудрый Куш– Тэнгри не представил бы в кошмарном видении.

Чем выше шло развитие Диких Лезвий, тем страшнее становились их войны. Блистающие, будучи бессмертными, не любят рисковать сами, а потому они строили механозверей, механочудовищ, боевые машины, которые и натравливали друг на друга (не роботов, а одушевленных зверей из металла, подобно руке Чэна). Чем все это

кончилось, догадаться нетрудно: глобальной ядерной войной, в результате которой смертельный импульс ЭМИ уничтожил почти всех Блистающих. Остался умирающий мир, жалкие теплокровные дикари в горах – и тысячи механических монстров, которые, как и любая военная техника, от импульсов ЭМИ были защищены...

II. Место действия.

Итак, далекое будущее. Землей правит ядерная зима. Небо скрыто низкими, быстро летящими тучами, в их разрывах иногда видны вечно бушующие в высоте вихри, влекущие камни, вырванные с корнем деревья, обломки зданий и т.д. На всем протяжении игры с неба время от времени (по случайному распределению) падают всякие объекты, оставляя на месте падения огненный столб и трещины или воронки. Всегда дует ветер, то и дело слышны раскаты грома. Деревья – искаженные, уродливые, травы мало, и она не зеленая, а лилово–бурая.

По уровням обильно разбросаны руины некогда великой цивилизации. Остовы машин, ржавые скелеты небоскребов, ушедшие в землю обломки эстакад, мрачная картина запустения, как на самых "угрюмых" уровнях HL2. Все покрыто снегом и льдом. Это умирающий мир – причем мир не людей, а Блистающих. Людям он почти неизвестен! Вот почему никто не спросит, с какой стати в мире громадных мертвых мегаполисов и разрушенных машин, все герои ведут себя как в фэнтези и не знакомы с техникой – да потому что все эти города были ЧУЖИЕ, и игрок, вместе с героями игры, будет их ИЗУЧАТЬ, впервые видя. Всех персонажи родились и выросли в горах, для них равнины и пустыни – Легендарные Земли, куда мало кто живой осмеливался соваться в годы Громовых Войн. Но уже много–много лет с равнин не слышен гром, отдельные смельчаки ходили туда и рассказывали, что Стальной Народ погубил сам себя...

Что же касается живых народов, то в мире произошли большие перемены. Теперь там обитают не только люди – многие странные создания из прошлого нашли себе место под солнцем. Все эти расы возникли после войны, кто-то из-за мутаций,

кто-то в экспериментах отдельных безумных Блистающих. Сами Блистающие – те, кто выжил – подобно неким "Предтечам" и "Древним" в фэнтези, исполняют роль полубогов, горько скорбящих о том, что они сами сотворили с миром. Это идеальные NPC (Non– playable Character) , а также, просто потрясающие ПРОВОДНИКИ по сюжету. Только представьте, как герой, никогда не бывавший в городе, ищет путь в руинах, подчиняясь приказам живого кинжала на поясе – "Здесь поверни!", "Нажми рычаг и жди лифт!", "Ты должен запустить реактор! – Что такое реактор?! – Просто беги влево и ищи пульт..." и т.д.

Так или иначе, немногие уцелевшие Блистающие влачат мрачное одинокое существование в своих дворцах из стали и бетона, а "живые" расы ютятся в занесенных снегом горных деревеньках и постепенно вымирают. Вопреки штампам жанра, никто в этом мире не враждует, все пытаются выжить и отразить атаки механических монстров, сохранившихся со времен войны. Строго говоря, это фэнтези, замаскированная под киберпанк.

III. Жанр и аудитория.

В целом, игра «Дикие лезвия» представляет собой 3D приключенческую ролевою игру от третьего лица с элементами экшн. (3D Action– RPG with Adventure) Сеттинг игры – киберфэнтези, в оригинальном мире, основанном на работах Генри Лайона Олди (с официального разрешения автора). Ориентирована на широкую категорию игроков. Не содержит ограничивающего контента, минимальный возраст игрока – 14 лет. Особенную привлекательность имеет для любителей фэнтези и техно–фэнтези, а также для всех кто устал от примитивности и схематичности сюжетов в львиной доле существующих игр. Игра использует элементы, защищенные авторскими правами Генри Лайона Олди (с официального разрешения автора) и Д. Локхарда (автора сценария и разработчика игровой концепции).

IV. Ключевые особенности:

Необычный игровой процесс: в любой момент времени игроку доступны сразу четыре героя с разной специализацией, и многие игровые задания требуют их координированных усилий (с предварительным продумыванием стратегии).

Дракон, человек, кентавр и двухголовый адау в качестве главных героев игры (основная сюжетная роль у дракона).

Очень необычный сеттинг, основанный на ярком и уникальном пост-апокалиптическом фэнтези-мире, созданном писателем-фантастом Д.Локхардом на базе работ лучшего фантаста Европы-2006, Генри Лайона Олди.

Подавляющее большинство "монстров" в игре являются неодушевленными механизмами, что позволит избежать эскалации насилия и львиной доли убийств, которыми так славятся RPG.

Исключительно развитый и сложный сюжет с полной озвучкой диалогов и "кинематографическими" приемами повествования.

Четыре различных модели развития персонажа – своя модель у каждого героя. Высокий потенциал для повторного прохождения

Удивительный синтез техники, магии и мистики в едином мире. Более пятидесяти узловых сюжетных событий.

Отдельные эпизоды игры будут выполнены в жанрах "FPS", "Симулятор полета" и даже "Битвы боевых роботов"(типа MechWarrior).

Игра пригодна для издания на западном рынке.

Сюжет рассчитан на много часов прохождения.

Игра заканчивается в момент наивысшего накала сюжета, оставляя богатое поле для продолжений.

V. Краткое описание игры.

Большая единая кампания за всех четырех героев. Герои становятся доступны поэтапно (в начале – лишь один, затем два, три и, наконец, четыре). Менять героев можно в любой момент (если данная миссия предусматривает участие всех героев; а будут задания и для одного, и для двоих).

Кооперация героев означает, что, встав перед проблемой, игрок, как в старой DOS-овской игре "Викинги", должен продумать последовательность шагов, выбрать подходящих героев, решить головоломку и продолжить игру. Повреждения от монстров получает только тот герой, которым в данный момент управляет игрок, и в случае гибели любого из четырех надо начинать сначала (с последнего сейва). Это, кстати, еще и заметно усложняет игру, т.к. заботиться о здоровье всех четверых сложнее, чем одного. К счастью, все герои умеют понемногу регенерировать жизнь.

Глобальная задача: спасти мир. Коротко и ясно. Вернуться в прошлое и предотвратить войну, уничтожившую будущее. Из-за огромного числа сюжетных событий, в описываемой игре глобальная задача исполнена не будет, оставляя почву для сиквела.

VI. Герои.

1. Драконесса – главный персонаж в игре, "локомотив сюжета", молоденькая драконочка размером с обычного человека. Единственная в команде умеет летать, и может на короткое время взмыть вертикально вверх на большую высоту, чтобы провести аэроразведку (посмотреть на карту с высоты). Летает, бегаёт на всех четырех лапах (см. иллюстрации), может ходить и на задних лапах, вдвое медленнее (как драконы в "Heroes 2"). Основным способом передвижения – бег на четырех лапках, во время полета расходуется энергия, объем которой (т.е. длительность полета) растет вместе с увеличением опыта, поэтому на ранних стадиях игры дракоша летает плохо и недолго. При решении головоломок ее главный козырь – полет, часто она самый необходимый член группы. Может садиться на деревья и оттуда дразнить монстров (задорной песенкой), отвлекая их внимание на себя пока другие



герои делают работу. Особенности: полностью иммунная к огню, чешуя защищает от стрел. Бомбометание с низкой высоты. Главный минус – она не может покупать снаряжение в человеческих городах, поскольку для драконов не подходят обычные доспехи и оружие. Регенерирует здоровье впятеро быстрее остальных.

Имя: Аяко.

Прозвища: Хвостатик, Зубастик.

Внешность: Изумительно красивая, грациозная, как кошка, сине– золотая драконочка размером чуть меньше человека. Идеально сложена, гармонична, восхитительна. Чешуя блестит всеми доступными шейдерами, перепонка крыльев как полупрозрачное зеркало. Внешний вид см. иллюстрации. Очень важно показать ее именно красивой, гармоничной – это так редко встречается в играх :(.

Характер: Веселая и озорная девочка. Часто смеется, любит шутить. Ее излюбленный объект для шуток – мрачный кентавр Шквал, Аяко обожает устраивать с ним розыгрыши. Никогда не теряет надежды, всегда готова поддержать друзей добрым словом. Главный положительный персонаж в команде. Игрок должен ее полюбить как живую, я сделаю для этого все, что смогу.

Оружие: Главное оружие Аяко – собственный хвост, огненное дыхание (на поздних этапах игры) и когти. После того, как дракоша найдет живой меч Единорог, он станет ее главным оружием. Доспехи ей нужны особые, в игре не встречающиеся, их можно только заказать у кузнеца за большую плату. В конце данного документа приведен перечень драконьего оружия и доспехов.

2. Варвар (адау) – Верный друг и защитник Аяко. Полагается только на силу оружия, в равной мере владеет булавой, топором и дубиной. Магических способностей не имеет. При решении головоломок отвечает за силовые решения (поднять камень, натянуть трос, расчистить путь и т.д.)

Имя: Борг

Прозвище: Медведь.

Раса: Адау (двухголовый огр).

Характер: Молчаливый, угрюмый. Говорит только по делу. В прошлом Медведя скрыто большое горе, и он иногда чувствует сильную боль. Медведь – очень несчастный и одинокий адау, потерявший все, и потому спасение драконочки и дружба

с ней становятся для него шансом начать новую жизнь.

Оружие: Булавы, топоры, дубины. Не владеет древковым оружием. Не владеет луком. Не владеет магией. Плохо владеет мечом.

Возможности при решении головоломок: Сила. Отодвинуть препятствие; натянуть трос; открыть ворота; бросить тяжелый камень; вытянуть из колодца других героев или спрятанное сокровище и т.д.

3. Жрец (кентавр) – Маг. Верховный жрец тайного культа Блистающих, полагается на волшебство и на копье. При решении головоломок отвечает за магические действия (поджечь удаленную цель, наколдовать дождь или метель, отвлечь внимание врагов и т.д.). Главная особенность: управление погодными эффектами.

Имя: Шквал.

Прозвища: Непарнокопытный, Единохвост, Конек– колдунок (так его дразнит Аяко)

Раса: Кентавр.

Характер: Суровый и скрытный пожилой кентавр. Свою главную тайну (пост жреца) никому не раскрывает, об этом знает только Джигар (см. ниже). Шквал – довольно холодный и жестокий субъект, но не "злодей", а просто маг, который четко знает, что ему нужно, и не остановится ни перед чем для достижения своей цели. Не остановится он и перед убийством своих спутников, если того требует положение.

Оружие: Только древковое. Не владеет луком. Магия. Погодные эффекты.

Возможности при решении головоломок: Магия. Поджечь цель; открыть секретный замок; наколдовать туман для спасения от врага; отвлечь противника фантомом и т.д.

4. Стрелок (человек) – молодой и надменный стрелок Джигар. Далекий потомок Чэна Анкора, последний в чьих жилах еще течет его кровь, и потому – объект

поклонения культа Блистающих. Для служителей культа Джигар – кто-то вроде Нео. Еще он тайный помощник кентавра Шквала (верховного жреца), и исполняет его приказы. При решении головоломок Джигар отвечает за дистанционные триггеры (подстрелить мишень вдали, перебросить через пропасть канат со стрелой и т.д.)

Имя: Джигар.

Прозвище: – –

Раса: Человек.

Внешность: Невысокий и изящный молодой азиат с длинными черными волосами, собранными в косу на китайский манер, и выбритым лбом. Ходит в бело–серой китайской одежде, с веером, при разговорах заводит одну руку за спину. Лук у него – азиатский, с огромной верхней частью (выше человеческого роста), а колчан со стрелами Джигар носит не на спине, а на правом бедре.

Характер: Слегка надменный и холодный (в начале игры), более живой (в конце). Джигар отлично знает, что он потомок самого Чэна, и потому брезгливо относится ко всем "низшим расам", к которым сначала причисляет и Аяко с Боргом. Считает себя и Шквала единственными разумными существами посреди варварства. Джигар полагает ниже своего достоинства собирать стрелы после битвы, и посылает Аяко делать эту кровавую работу.

Оружие: Только лук и стрелы, в отдельных миссиях – лазерная снайперская винтовка.

Возможности при решении головоломок: Стрельба. Активация триггеров на расстоянии, закидывание канатов через пропасть или на высокую стену, физические головоломки (выстрелить в колокол на башне, чтобы тот упал и выбил дверь).

VII. Завязка игры.

История мира и сюжет будут выдаваться игроку не в "роликах", которые он все равно пропустит, а прямо по мере игры – через квесты, разговоры с NPC и открытия. Причем сюжет станет раскрываться постепенно. Таинственность, яркий атмосферный мир, по крупицам добываемая история – вот ключ!

Пререндеренный ролик в начале игры будет разделен на две половинки: "Пролог" и "Начало". Между "Прологом" и "Началом" игроку покажут заставку игры

и главное меню. "Пролог" при первом запуске игры промотать нельзя.

Ролик №1: "Пролог"

Он достаточно короткий и в нем нет разговоров, однако выразительность ролика должна работать без слов. Начинается так: космос. Из темноты проступает слепящее солнце, камера медленно движется, сверху в кадре появляется грандиозная, на весь экран поверхность голубой планеты. На фоне гигантской планеты, микроскопической точкой выглядит звездолет. Смена кадра: звездолет показан вблизи. В задней части корабля, справа от основной надстройки, видна конструкция в виде большого плоского диска, накрытого сверкающим прозрачным куполом, внутри заметны экзотические деревья. Камера облетает корабль, приближается к куполу. Мгновение, и она уже внутри. Интерьер звездолета. Огромный прозрачный купол, залитый лучами солнца, камера медленно летит между деревьями, над густой травой, пейзаж напоминает изображения джунглей юрского периода. В одном из кадров по стволу дерева пробегает юркая зеленая ящерица. Камера приближается к центру купола.

Там есть небольшое круглое озерцо, окруженное желтым песком. На песке, под лучами солнца, лежит большое продолговатое яйцо с гладкой, зелено-белой пятнистой скорлупой. Рядом на берегу смонтирован манипулятор-робот, который бережно и мягко поворачивает яйцо тем или иным боком к солнцу.

Камера несколько секунд показывает эту картину, затем начинает удаляться вверх, сквозь стенку купола, все быстрее, пока звездолет вновь не кажется точкой вдали. И в этот миг из-за границ кадра, мрачно и грозно, предельно крупным планом появляется сегмент чудовищного, состоящего из сплошных лезвий, пушек и ракет, боевого корабля-робота. Видно, как одна из пушек беззвучно разворачивается в сторону далекого мирного звездолета и посылает мощный луч. Далеко-далеко заметна вспышка.

Смена кадра. В полной тишине, раскаленные добела обломки звездолета продолжают лететь по орбите, медленно вращаясь и сталкиваясь. Камера влетает прямо в облако обломков, лавирует между ними, пролетает облако насквозь и устремляется к планете, догоняя и "обгоняя" маленькую спасательную капсулу, отчаянно пытающуюся затормозить импульсами двигателей.

Камера влетает в атмосферу, пронзает ее насквозь и мчится над заснеженными горами, приближаясь к одинокому огоньку на громадном склоне. Видна высокогорная деревенька типа индейского стана, посреди вигвамов горит костер, возле него греется какое-то крупное крылатое животное (в темноте плохо видно). Камера разворачивается так, чтобы в кадре были разом и житель деревни, и звездное небо. Яркая черточка падающей "звезды" вспыхивает на небосклоне, затем следует вспышка и за ближайшей горой поднимается алое зарево. Житель деревни резко вскидывает голову и поднимается на ноги. На фоне зарева отлично виден красивый силуэт грифона. Конец ролика "Пролог".

Заставка игры, главное меню. После выбора пункта "Новая игра", на черном фоне виден титр "20 лет спустя", и начинается ролик "Начало".

Ролик №2: "Начало"

Ржавый, засыпанный снегом цилиндрический ангар (как вкопанная до половины в землю железная бочка). В стенах прорезаны окна, забитые досками крест-накрест. С подоконника свисают сосульки, полумрак, снаружи бушует метель. Адау (Борг), сгорбившись и уронив мощные руки, одиноко сидит перед столом, где горит единственная свеча.

Борг смотрит в пустоту. По его лицам видно, что особого смысла в жизни он не видит. Грудь адау тяжело вздымается. Опустив одну голову, он механически, без всякого смысла проводит пальцем по столешнице. Еще раз. И еще раз.

Внезапно, напрягая все мышцы, он поднимает обе головы и тоскливо рычит. От этого ничего не меняется, и адау закрывает лица мощными ладонями. Некоторое время он молча сидит так, одинокий и никому не нужный. Камера медленно отодвигается, пока огонек свечи не кажется звездочкой во тьме.

Неожиданно, от двери слышен тихий стук. Задышающийся, слабый детский голос:

– Пожалуйста, откройте... Спасите...

Борг судорожно, рывком, вскакивает на ноги, опрокинув стол. Свеча гаснет. В полной темноте слышно хриплое дыхание адау.

– Она? – (спрашивает сам себя)

– Она мертва... – глухо отвечает второй голос (адау часто беседует сам с собой).

Слышны тяжелые шаги.

– Кто тут? – мрачно спрашивает Борг.

– Откройте, пожалуйста!

Дверь открывается, в ангар врывается метель. Что-то белое, облепленное снегом с ног до головы, бессильно падает на руки адау. Тот молча затаскивает обледеневшего путника в дом и ногой закрывает дверь. Темнота.

Слышно чирканье огнива, искры вырывают из темноты угрюмые лица Борга. Наконец, с пятой попытки он зажигает свечу и со стуком опускает ее на стол.

– Кого тут принесла нелегкая? – угрюмо спрашивает одна из голов.

Камера показывает замерзшего путника. Это Аяко, с ног до головы замотанная в облепленную снегом меховую накидку. Видны лишь ее яркие желтые глаза, с надеждой следящие за адау.

– Только не пугайтесь... – тихо просит драконочка. – Я не зверь, я прилетела издалека, я никому не причиню вреда и сразу уйду, как согреюсь...

– Кто таков? – Борг, продолжая смотреть на дракошу глазами одной головы, поворачивает вторую в сторону большой кирпичной печи, подходит к ней и принимается совать в топку поленья, не отводя взгляда от гостыи. – Никак ящер?

– Не пугайтесь! – драконочка умоляюще прижимает лапки к груди. – Я не ящерица, я просто похожа! Пожалуйста, не прогоняйте, я замерзну снаружи! Мы плохо переносим холод...

Некоторое время адау, скрестив мощные руки на груди, молча смотрит на спасенную драконочку. Затем, махнув рукой, поворачивается к ней спиной и залезает на печь. Аяко в страхе за ним наблюдает.

– Вы... Не прогоните?..

Не ответив, Борг забирается на печь и скрывается из кадра. Некоторое время в ангаре царит тишина.

Наконец, Аяко, дрожа от холода, несмело подползает к печи и замирает, жмуря

глаза от тепла. Камера медленно отодвигается в темноту.

Восходящее солнце на фоне исковерканных стальных опор электролинии. Петушиный крик.

Утро. Борг просыпается и видит мирно посапывающую Аяко у печи. Некоторое время адау молча глядит на драконочку.

– Н– да, – произносит его левая голова. Борг тяжело спрыгивает с печи и выходит из ангара во двор, с трудом открыв засыпанную снегом дверь. Потягивается, смотрит на небо. Оглядывается.

– Принесла нелегкая... – он поворачивает головы лицами друг к другу.

– Этаких, поди, и Као не видал.

– Где б разузнать?

Почесав в правом затылке, Борг поднимает из снега бревно и припирает им снаружи дверь.

– Авось не сбежит..

– Да оно, кажись, и бегать не умеет, – фыркает вторая голова.

– Сгоняем– ка все ж к Као, – решает первая.

Приняв решение, адау отдирает от стены примерзшую большую дубину, закидывает ее на плечо и спешит со двора.

Подключается игрок – первая миссия. Подробнее см. ниже.

VIII. Узловые моменты сюжета.

Теперь, собственно, об общем сюжете. Как можно понять из ролика "Пролог", двадцать лет назад пролетавший мимо планеты мирный звездолет драконов подвергся атаке одного из автоматических крейсеров, продукта эпохи Громовых Войн, которые до сих пор ведут в космосе войну "все против всех", хотя на планете их хозяева – Дикие Лезвия – давно уничтожили сами себя. Звездолет погиб, но компьютер успел запустить спасательный зонд, где находилось драконье яйцо. Посадку этого зонда увидел грифон Карфакс, вождь небольшого грифоньего племени. Он той ночью полетел взглянуть на упавшую звезду, нашел яйцо в защитном контейнере (похожем на бриллиант) и, из

любопытства, забрал его. Как нетрудно догадаться, из яйца вылупилась Аяко, ставшая грифону приемной дочерью. Обо всем этом игрок узнает достаточно быстро, из диалогов.

Ниже – перечень узловых эпизодов сюжета. Главный антагонист в игре – Стальная Владычица, местный аналог Саурона, безумная сабля Чинкуэда, Змея Шэн. Она "живет" в мертвом городе Хэш (см. карту мира), и оттуда рассылает армии механомонстров, чтобы перебить всех живых существ на планете. В лучших традициях фэнтези, сама Чинкуэда в сюжете не участвует и игрок ее ни разу не видит; она – Темная Королева за кадром.

По возможности я старался использовать каждую локацию как минимум дважды, а то и трижды, чтобы уменьшить необходимую работу по дизайну уровней. То, что пунктов и событий очень много – не значит, что моделировать тоже придется столько же локаций, многие события происходят в уже посещенных ранее местах.

Читать сюжет желательно, имея под рукой карту мира:



Карфакс пропадает во время охоты. В его поисках Аяко отправляется через Грозовой перевал на другую сторону гор, попадает в метель, чудом находит путь к деревне адау и знакомится с Боргом. Аяко пока НЕ УМЕЕТ дышать огнем; эта способность, как и новые дополнительные боевые приемы, как и длительный полет – все это появится с ростом опыта.

Борг решает помочь малышке найти приемного отца и соглашается сопровождать ее в легендарные земли Стального Народа, о которых ни он, ни дракошка, ничего не знают. Но, прежде чем начать путь, Аяко и Борг некоторое время

проводят в окрестностях деревни, "качая уровни" и выполняя некоторые местные квесты.

Герои спускаются с гор и начинается долгое путешествие на юго– восток. По пути, пересекая Мертвый Лес, Аяко освобождает из капкана жеребенка– единорога, и тот приводит спасительницу к заброшенному храму, где обитают несколько единорогов. Там Аяко впервые слышит о растущей на юге империи Нового Рейха, и узнает что целый табун единорогов был пойман в сети и угнан в северо-западную крепость, чтобы пройти дрессировку и стать боевыми скакунами для новых легионеров.

Аяко отправляется на запад, сквозь дикие земли, чтобы освободить пленников и разузнать об империи побольше. По пути на них с Боргом впервые нападает механический патруль Чинкуэды, занимающийся истреблением живых существ по ее приказу. Во время сражения, уже отключающийся командир механомонстров прокричит "Стальная Владычица отомстит за нас!". Так игрок впервые услышит о Чинкуэде.

Аяко с Боргом добираются до форпоста Империи, но видят настолько превосходящие силы врага, что вынуждены повернуть обратно. Однако, в лесу им встречается лучник Джигар, который тоже следит за форпостом Империи (по заданию кентавра: Шквал хочет помочь единорогам). Джигар рассказывает Аяко оЛедяной Башне, вздымающейся среди мертвых деревьев на юго-западе. Это Монолит Дзютте – последнее пристанище старейшего среди Блистающих, который удалился от мира, не желая видеть, как его "сородичи" уничтожают друг друга и всю планету. Проникнуть в Башню может только тот, кто умеет летать.

Джигар присоединяется к Боргу и Аяко. Вся троица добирается до башни Дзютте и находит кинжал. С этого мига Дзютте будет всегда сопровождать Аяко, давая ей советы в трудную минуту и, время от времени, просто беседа с ней, рассказывая историю взлета и падения Блистающих. Ну, а на первых порах Дзютте говорит дракоше как обмануть охрану Форпоста Империи, чтобы освободить пленных единорогов.

По совету Дзютте, Аяко возвращается к крепости, отвлекает внимание охраны и спасает единорогов. Когда все они вместе приходят к храму (лес вокруг теперь

живой, а не мертвый – в нем снова есть единороги!), один из спасенных вспоминает, что видел Карфакса в клетке, которую легионеры везли на юг. Перепуганная Аяко спешит дальше.

В холодных пустынях за лесом единорогов, Аяко впервые принимает бой с фоморами. Дзютте объясняет дракошке, что фоморы – магические солдаты, созданные Дикими Лезвиями незадолго до Последней Войны, и удивляется почему они так агрессивны. Аяко рассказывает о патруле Чинкуэды, Дзютте сильно встревожен.

Герои продолжают путь на юг, добираются до грандиозной Стены Закона, ограждающей земли Нового Рейха от врагов, и понимают что им не пробраться в империю. Дзютте советует отступить к руинам Кабира, чтобы основать там лагерь и, не спеша, набраться опыта для большого боя.

По пути к руинам Кабира, Аяко пересекает реку и попадает в деревню фей, страдающих от набегов банды разбойников Шакала. Дракоша решает помочь бедным феечкам и, впервые с начала игры, все трое принимают действительно серьезный массовый бой. Бандитов слишком много, так что одолеть их герои не могут, но, когда их уже загоняют в угол, внезапно поднимается страшный шквал и несколько молний испепеляют разбойников, обратив выживших в бегство. Так мы знакомимся с кентавром.

Шквал не спешит присоединиться к Боргу и Аяко, он пока не считает их достойными внимания, к тому же Джигар и так работает на него. Проводив друзей до границ деревни фей, кентавр отказывается следовать дальше и уходит, дав Джигару тайный приказ наблюдать за драконочкой. Троица движется к руинам Кабира.

Там они встречают множество беженцев с северо– востока, которые рассказывают о безумной Стальной Владычице, решившей истребить все живое. Борг покупает домик, который станет для них с Аяко базой. Дракон, адау и Джигар начинают изучать окрестности города, исполнять квесты местных жителей и накапливать опыт. В процессе этих квестов раскрывается несколько секретных суб– миссий, в том числе Аяко узнает о существовании где-то на крайнем юге разбитого звездолета своих родителей.

Аяко очень тревожится за Карфакса и постоянно просит Дзютте о помощи. Тот всегда отвечает "Сначала подучись". Наконец, когда уровень героев достигает нужной

отметки, Дзютте соглашается им помочь и рассказывает Аяко об Огненной Башне, где спрятан пулемет "Саранча". Но, чтобы просто добраться до башни, нужно пересечь радиоактивную пустыню, на что троица не способна. Дзютте советует найти вертолет, спрятанный высоко в горах, окружающих тайный город гномов Нидвеллир. Туда есть лишь один путь – по воздуху, через Долину Вечного Ветра.

Оставив Борга и Джигара в городе, Аяко в одиночку отправляется в долину. Это целиком воздушный уровень, где атаковать дракошу будут металлические птицы и механоптеродактили Чинкуэды. Наконец, одолев врагов, Аяко добирается до конца долины и находит пещеру где спрятан вертолет.

Полетов на вертолете в игре можно и не делать, просто по окончании этой миссии можно сразу показать южную пустыню, стоящий на песке вертолет и написать "Герои пересекли радиоактивную зону".

Большая и богатая на приключения часть игры; изучая южные пустыни, где живут орки и похожие на них существа, герои посетят Безымяные Руины, исполнят кучу местных квестов и найдут обломки звездолета, где Аяко впервые узнает часть правды о себе. Так или иначе, в конце– концов герои доберутся до Огненной Башни и, в яростной битве с фоморами, добудут пулемет "Саранча". Здесь они впервые встретятся с "боссом" – Диким Лезвием, прислуживающим Чинкуэде и носящем магический роботизированный экзоскелет.

Когда герои вернутся к руинам Кабира, Дзютте посоветует Аяко натравить на Новый Рейх фоморов, чтобы отвлечь все силы империи на оборону. Для этого надо захватить контроль над пультом в Секретном Центре посреди радиоактивной пустыни, а также победить еще одного слугу Чинкуэды – Дикое Лезвие, которое Стальная Владычица отправила в пустыню охранять пульт.

В радиоактивную зону никто из героев проникнуть не может. К счастью, Дзютте вспоминает, что кентавры неподвластны радиации. Аяко бросается на поиски кентавра, обнаруживает его в лесу единорогов и уговаривает помочь. На сей раз Шквал уступает просьбам дракоши и соглашается доставить ей пульт из руин Секретного Центра. Отныне он часть команды.

Одиночная миссия для кентавра и сложная, многоэтапная схватка с Диким Лезвием.

Пульт в лапках Аяко! Теперь все четверо могут отправиться на крайний запад, к кратеру Фоморов, и с помощью пульта натравить древних солдат на империю Нового Рейха.

Внимание легионеров отвлечено; настала пора спасти Карфакса. Это одиночная миссия для Борга, т.к. Аяко еще маленькая, и не может даже приподнять могучий пулемет "Саранча", а кентавр не намерен рисковать ради какого-то там грифона.

Одиночная миссия для Борга. С пулеметом наперевес адау отправляется в логово врагов, искать Карфакса и заодно спасти других жертв Империи.

Освобождая рабов, Борг добирается до столицы Империи и убивает правителя. В его дворце Борг находит в клетке замученного грифона, и перед смертью Карфакс успевает рассказать о страшной опасности. Солдаты Чинкуэды осадили город гномов Нидвеллир и рвутся в его арсеналы, где еще с довоенных времен хранятся кобальтовые ракеты. Если Стальная Владычица доберется до этого ужасного оружия, миру настанет конец, поскольку чудовищная радиация истребит все живое, а механомонстры и Дикие Лезвия радиации неподвластны. "У Чинкуэды есть старый враг, один из последних истинных Блистающих," – говорит Карфакс. – "Древний и мудрый меч Единорог долгие века сражался против безумной Владычицы, но в последние годы он исчез. Найдите Единорога!" – с этими словами несчастный грифон умирает.

Мрачный Борг возвращается к руинам Кабира. В пулемете кончается боезапас во время миссии, и Борг вынужден бросить оружие. Узнав о чудовищном плане Чинкуэды, герои спешат из Кабира на северо– восток, где они, по совету Дзютте, желают найти союзников в лесу эльфов.

На пути героев лежит база работоторговцев. Расправившись с ними, Аяко узнает от одного из спасенных рабов, что меч Единорог много лет назад исчез в море, когда его роботизированную подлодку торпедировал корабль Чинкуэды. "Блистающим вода не страшна, Единорог до сих пор может быть жив, там, на дне..." – говорит раб.

Никто из четырех героев не может дышать под водой. Однако мудрый Дзютте знает решение. Двадцать лет назад, когда звездолет драконов был сбит, часть его обломков рухнула на северо– востоке, между Грифоньим озером и лесом эльфов. Там должны были остаться скафандры для драконов, поскольку зона падения заражена, и

никто не смог бы туда пробраться.

Герои спешат на север, вдоль берега моря, мимо города Мегассиния (там им пока делать нечего). Вскоре вдаль уже видна воронка, откуда торчит гигантский хвост звездолета, но в этот миг с неба пикирует отряд эльфов верхом на грифонах, и похищает Аяко (дракошка летела над отрядом). Герои, даже Шквал, не успевают им помешать.

Аяко надо спасать, но как? Эльфы оказались враждебны, а немного севернее – ядовитая пустыня и мертвый город Хэш, где обитает безумная Чинкуэда. Гномы в осажденном Нидвеллире едва справляются с собственными проблемами. Единственный выход – искать помощи у кентавров на Острове Черных Ливней. Герои вынуждены, не дойдя до звездолета, повернуть обратно и спешить в Мегассинию.

Мегассиния – второй "базовый лагерь" после руин Кабира, здесь надо исполнить множество квестов, чтобы заработать на билет до Острова Черных Ливней.

На острове Шквал встречается с вождем кентавров и получает от него магический мимикрирующий комбинезон. Теперь он может превратить Джигара в эльфа и заслать его в Эль–Таллак.

Одиночный уровень для "эльфа" Джигара. Без единого выстрела он должен пробраться в лес эльфов, навести справки где держат Аяко и спасти ее, а на обратном пути еще и послать ее к звездолету, чтобы взять скафандр.

Аяко держат в темнице недалеко от Королевского Дерева; двадцать лет назад эльфы изучили обломки звездолета, и теперь думают что Аяко – один из выживших пришельцев. Джигару удастся ее спасти, но Аяко отказывается бежать. Сначала они должны отыскать Дзютте, которого у дракошки отняли эльфы, и освободить из рабства грифонов.

Грифоны подчиняются эльфам, поскольку на них надеты магические ошейники, лишаящие воли. С вершины Королевского Дерева к небу вздымается антенна–излучатель, управляющая всеми ошейниками. Беда в том, что Дерево охраняют несколько ужасных Стражей Леса, которые никогда не спят. Справиться с ними в бою невозможно; Аяко решает сначала найти Дзютте, чтобы спросить совета у мудрого кинжала.

Джигар прячет дракошечку, а сам отправляется глубже в лес на поиски Дзютте.

Для этого ему приходится общаться с эльфами и некоторое время исполнять их задания. Наконец, информация получена, и Джигар находит Дзютте в доме одного из эльфийских офицеров. Старый кинжал очень рад вернуться к Аяко.

Дзютте объясняет дракоше, что та умеет дышать огнем. "Но я же не умею!" – изумленно отвечает Аяко. Дзюттэ рассказывает ей про великих драконов древности, защищавших мир и справедливость на сотнях планет. Воодушевленная Аяко решает попробовать огненное дыхание, и, о чудо – у нее получается! :)

Теперь справиться с деревянными Стражами Леса не составит труда. Аяко и Джигар с боем прорываются к Королевскому Дереву и уничтожают антенну, тем самым вернув свободу всем рабам. Благодарные грифоны на крыльях относят героев к звездолету, где Аяко забирает скафандр.

Одиночный подводный уровень для Аяко в скафандре. Она находит затонувшую подводную лодку и несчастного, всеми забытого Единорога. Отныне этот меч – главное ручное оружие Аяко, а сама ее роль в команде резко меняется: обладая Единорогом и огненным дыханием, Аяко становится главной "ударной силой".

Единорог чертовски рад снова увидеть солнце. Узнав, что Чинкуэда совсем обезумела и рвется в арсеналы гномов, Единорог рассказывает героям о древней железной дороге, ведущей из Нидвеллира к озеру О. "Много веков назад страшное землетрясение рассекло там скалы, породив бездонную трещину, названную Бездной Голодных Глаз" – говорит меч. – "Мы должны сбросить все кобальтовые ракеты в эту бездну, прежде чем до них доберется Чинкуэда."

Для этого требуется мощное транспортное средство. К счастью, Борг вспоминает, что, когда он воевал в империи Нового Рейха, он видел чуть южнее крепости Центурия танковый завод. Герои спешат обратно, к руинам Кабира, где они оставили вертолет.

Вертолет переносит героев через пустыню, и они вторгаются в Новый Рейх с юга. Новая битва с легионерами, но в этот раз в команде есть "тяжелая артиллерия" – огнедышащая Аяко в бронескафандре и с магическим мечом! :) С ее помощью герои добираются до танкового завода и похищают шагающий танк, похожий на огромного робота из MechWarrior. Он такой большой, что кабину помещаются все четверо, даже кентавр и адау.

Игрок, управляя шагающим танком, идет через всю карту на северо– восток. Танк совершенно неуязвим, но вооружением герои управлять не умеют, поэтому максимум, на что способен танк – давить механических монстров громадными лапами. Выходить из танка нельзя (это будет слишком сложно реализовывать).

Впереди – город Нидвеллир и осаждающие его полчища железных зверей. Внезапно Дзютте понимает, как включить оружие, и начинается грандиозная битва роботов, как в MechWarrior.

Войска Стальной Владычицы разгромлены. Гномы, которые сами рады избавиться от ракет, грузят их на танк, и герои отправляются к Бездне Голодных Глаз вдоль железнодорожного пути.

На краю Бездны земля внезапно осыпается, и шагающий танк вместе с ракетами падает в пропасть. Герои едва успевают выскочить. Теперь у них снова нет транспорта...

Зато рядом – озеро О, из центра которого вздымается странный монумент под названием "Малахитовый дельфин". Едва бросив на него взгляд, потрясенный кентавр падает в обморок.

"В чем дело"? – спрашивает Аяко, когда Шквал приходит в себя. Кентавр дрожащей рукой указывает на монумент: "Это... это... Это же звездолет!" – "Как звездолет?!!!!" – "Я сам не понимаю..."

Подобраться к звездолету невозможно; он вздымается из озера, как гигантская скала в форме дельфина. Герои вынуждены повернуть на север, там Единорог когда-то жил и у него во дворце сохранилось много полезных вещей.

По пути на север, в снежной пустыне герои неожиданно попадают в цветущий оазис, где живет одинокий слепой Феникс. Это последний член экипажа того самого звездолета, что вздымается из озера О. Века назад их корабль прилетел, чтобы вступить в контакт, но как раз в это время началась тотальная война, и все пришельцы погибли. Выжил лишь капитан, но и он ослеп от близкого ядерного взрыва. С тех пор, без всякой надежды, слепой Феникс влачит тихое существование в оазисе.

Узнав, что Чинкуэда планирует новую войну, Феникс отдает героям ключи к звездолету. "Мне он больше не понадобится" – печально говорит старик. – "Я останусь здесь..."

Между тем полчища механомонстров все растут и растут. Справляться с ними становится трудно даже нашим героям, хотя к этому времени все они уже развились до максимальных уровней. Аяко собирает военный совет, чтобы решить, как дальше быть, но в это время к ним прилетает молодой грифон и в ужасе сообщает, что Чинкуэда построила подземных роботов– червей, которые проникли в Бездну Голодных Глаз и сейчас готовятся запустить оттуда кобальтовые ракеты. Помешать им невозможно.

Отчаяние и ужас наполняют сердца героев. И тогда Дзютте, не в силах больше молчать, рассказывает Аяко, что звездолет Феникса можно использовать не только для полетов в космосе, но и во времени. "Я знаю, как переделать двигатель" – тихо говорит Дзютте. – "Мы должны вернуться в прошлое и помешать мастерам Масуду и Мансуру создать Блистающих." "Будь проклят тот день, когда оружию стали давать имена!" – глухо говорит Единорог.

Главная битва в игре. Аяко, Борг, Шквал и Джигар с боем прорываются к озеру и улетают на звездолете в прошлое, чтобы спасти будущее.

Конец первой игры.

Продолжение следует.

Приложение 1. Перечень драконьего оружия и доспехов.

Нахвостник с железными шипами

Нахвостник с мифриловыми шипами

Удлинитель рогов

Набор браслетов с шипами

Переметная сумка для осколочных бомб

Тонкая броня из алюминия

Сверхпрочная броня из алюминия

Тонкая броня из мифрила

Сверхпрочная броня из мифрила – лишает способности к полету

Магическая броня -то же, что и предыдущая, но не лишает способности к полету

Скорострельный арбалет (монтируется на спину между крыльев)

Набор метательных дротиков

Стенобитная бомба

Мифриловые удлинители когтей

Парализующие удлинители когтей

Ядовитые удлинители когтей

Набор магических противорыцарских мин

— — — Экстра— оружие (секретное, доступно лишь в тайных местах карты)— — —

D89f "Саранча" (мелкокалиберный скорострельный пулемет, монтируется на спину)

MG12 "Газонокосильщик" (двадцатиствольная установка залпового огня)

Анимации для дракона:

— — — На земле— — —

Ходьба вперед

Ходьба назад (пятиться)

Скольжение влево

Скольжение вправо

Поворот влево

Поворот вправо

Ползти (Прижавшись к земле, изгибаясь как ящерица)

Красться (Прижавшись к земле, распустив крылья)

Бег (Галопом, полураскрыв крылья, хвост движется в такт)

Прыжок вперед (Подобравшись, с места, как кошка)

Прыжок влево с переворотом («Лара Крофт»)

Прыжок вправо с переворотом («Лара Крофт»)

Карабкаться на среднее препятствие (Подняться на задние лапы, вцепиться и подтянуться)

Карабкаться на высокое препятствие (Подпрыгнуть, вцепиться и подтянуться)

Пробовать температуру воды хвостом (С опаской, точно как кошка подняв лапу)

Принюхиваться к следу (Опустив голову, как кошка)

Принюхиваться к предмету (С опаской, как кошка)

Неподвижность 1 (С любопытством наклонить голову и поднять лапу, желательно при этом смотреть на какой-нибудь предмет)

Неподвижность 2 (Расправить крылья, выгнуть спину и широко зевнуть)

Неподвижность 3 (Свернуться клубком и накрыть голову крылом)

Сон (Свернуться клубком, накрыть голову крылом)

Атака 1: Удар когтями (Чуть отклонившись влево, резко ударить перед собой правой лапой, точно как кошка)

Атака 2: Удар хвостом (Подпрыгнув, с резким разворотом вокруг себя. Приземлиться на задние лапы и сразу вернуться в исходное положение)

Атака 3: Комбо– движение (удар в прыжке) (Прыжок, изогнуться, ударить обеими ногами, упасть на бок, резко вскочить)

Атака 4: Комбо– движение (удар с бега) (Пробежать мимо цели, захватить ее хвостом и с разгона обернуться, швырнув врага в сторону)

Атака 5: Ручное оружие (Присесть на задние лапы и ударить передней)

Атака 6: Хвостовое оружие (Подпрыгнув, с резким разворотом вокруг себя)

Атака 7: Стрельба из ручного оружия (Присесть на задние лапы и стрелять, держа оружие в лапе)

Атака 8: Стрельба из наспинного оружия (Припасть к земле и вытянуть шею вдоль земли)

Атака 9: Стрельба из MG12 (Установить MG12 на землю перед собой, нажать кнопку, отпрыгнуть и свернуться клубком, зажав уши лапами. После выстрела подобрать MG12 и перезарядить)

Атака 10: Стрельба из «Саранчи» (Припасть к земле и вытянуть шею вдоль земли, крыльями и лапами упереться)

Дополнительно 1: Оглядываться (Время от времени, для оживления образа)

Дополнительно 2: Перебраться крыльями (Время от времени, для оживления образа)

Дополнительно 3: Потягиваться (Время от времени, для оживления образа)

Дополнительно 4: Чесать когти (У деревьев, при долгой неподвижности)

Дополнительно 5: Помахивать хвостом (Всегда когда неподвижен)

Легкое ранение (Увы, это тоже придется анимировать)

Тяжелое ранение

Подбитое крыло

Гибель

— — — В небе — — —

Зависание (Энергия расходуется быстро)

Полет вперед (Энергия расходуется средне)

Планирование вперед (полет вниз) (Энергия не расходуется)

Вираж влево

Вираж вправо

Скольжение влево

Скольжение вправо

Переворот

Резкий тормоз (Забить крыльями, встать в воздухе вертикально, хвост по инерции вытягивается вперед (между лапами))

Бомбометание: осколочное (Камера перемещается над драконом, крестика прицела нет)

Бомбометание: прицельное (Камера – «от первого лица», управлять высотой полета нельзя, крестик прицела есть)

Разгон для запуска стенобитной бомбы (Камера прямо за драконом на большом расстоянии, после запуска бомбы камера следует за ней, а дракон резко отворачивает в сторону. После взрыва кадр переходит на «зависание дракона»)

Набор высоты (Энергия расходуется очень быстро)

Пикирование (Энергия набирается; анимацию см. любую хищную птицу)

Стрельба из ручного оружия (Прямо в полете, вытянув лапу вперед)

Метание дротиков (Только из зависания)

Удар когтями на бредущем (Только если на выходе из пикирования рядом есть враг)

Удар хвостом на бреющем (Только если на выходе из пикирования рядом есть враг)

Воздушная битва: Удар когтями (Изогнувшись, сильно напрягая крылья)

Воздушная битва: Удар хвостом (Переворот назад через себя, удар хвостом снизу–вверх)

Воздушная битва: Кусать врага (Выбросить голову вперед и нанести резкий укус)

Падение на землю (Увы, это тоже придется анимировать)

Падение в воду (дракон остается жив) (По спирали, потом надо плыть к берегу)

Легкое ранение (Увы, это тоже придется анимировать)

Тяжелое ранение

Пробитое крыло и штопор