

FARWIND



О проекте

Приветствуем!

Главная цель данного документа – ознакомить читателя с концептом Farwind, некоторыми геймплейными и сюжетными особенностями, нашими планами и командой в частности. Благодарим за внимание к проекту и желаем приятного чтения!



Итак, что такое Farwind?

Farwind – компьютерная игра в жанре РПГ от третьего лица, в данный момент находящаяся в разработке. Проект фокусируется на повествовании и сюжетной составляющей, исследовании игрового мира и выживании.

Расскажите о себе

Мы – небольшая команда независимых разработчиков, Frozen Time Team. Farwind – наш первый значимый проект, мы работаем над ним с начала 2016 года. На данный момент команда состоит из четырех человек: художник, программист, гейм-дизайнер и PR-менеджер.

На каком игровом движке создается игра?

Farwind создается на Simple Engine, собственном игровом движке, уже разработанным нашим программистом. Simple Engine написан на C++ с использованием DirectX 11. Есть целый ряд причин, которые привели нас к использованию такого решения: во-первых, это упростило процесс разработки и сделало его более эффективным; во-вторых, это возможность оптимизировать игру на более низком уровне; в-третьих - чтобы оставаться независимыми, как финансово, так и функционально. Все это было сделано для того, чтобы обеспечить игроку приятный и максимально стабильный процесс игры, и мы приложим максимум усилий для реализации этой задачи.

Расскажите о своих текущих планах

На данном этапе мы занимаемся подготовкой демо-версии нашей игры. Это будет отдельный небольшой эпизод (около 20 минут), который напрямую не будет относиться к сюжету, но предоставит игрокам возможность ознакомиться с боевой системой, графикой, прочувствовать стиль повествования и атмосферу игры в целом.

Также мы работаем над новыми медиа и готовимся провести кампанию на Kickstarter.

Как можно описать атмосферу игры и её сеттинг?

Атмосфера в Farwind будет, скорее, мрачной, но её не в коем случае нельзя назвать однозначно мрачной: начало нашей игры будет спокойным, в то время как ближе к концу игра будет становиться все более мрачной, и даже немного жуткой.

Вы прочувствуете эти изменения как в геймплее, так и в повествовании.

Что касается сеттинга, лучше всего его можно описать как фэнтези пост-апокалипсис. Мир Farwind состоит из группы летающих островов – это одна из важнейших игровых особенностей.

Каким будет мир Farwind?

Чтобы лучше описать концепцию, начнем издалека. Итак, за 15 лет до начала нашей истории мир был уничтожен мистическим катаклизмом. Могущественная сила была вызволена, и мир распался на осколки.

Разбросанные высоко в воздухе, осколки Горы сформировали летающие острова, упомянутые ранее.

Древние, темные секреты Горы, веками хранившиеся в её сердце, были выброшены в мир, неся смерть и разрушение.

Тысячи погибли в это время. Выжившие назвали катастрофу Разломом, но и многие из них не смогли приспособиться к суровости и жестокости нового мира. Оставшимся в живых пришлось адаптироваться и строить новые дома на останках бывшего мира.

Через несколько лет их ждала новая напасть: острова удалялись друг от друга в разные стороны, изолируя людей на них, разрушая последние связи между поселениями.

Кто является главным героем и на чем основан сюжет?

На момент Разлома нашему герою было всего четыре года. Пережив катастрофу вместе со своей сестрой, единственным дорогим ему человеком, спустя некоторое время они встретили того, кто заменил им родителей.

Их названный отец научил протагониста всему, что умел сам: письму и чтению, искусству боя, основам алхимии и умению выживать. Четырнадцать лет они провели вместе, живя мирной и почти счастливой жизнью. Но ничто не вечно.

Вернувшись домой, наш герой обнаруживает отца мертвым, а сестру – похищенной. Полный горя, ярости и чувства потери, он покидает родной дом без надежды на возвращение.

Насколько масштабной будет игра?

Мы предполагаем, что прохождение Farwind займет у игрока в среднем от восьми до десяти часов времени.

Если говорить о сценарии, то на самых больших островах игрока ждут три главные сюжетные линии, каждая из которых состоит из ряда отдельных квестов. Сочетание всех этих квестов и приведет игрока к одной из четырех различных концовок. Десятки разных по масштабу побочных квестов также будут присутствовать.

Уточним, что каждый квест в игре будет полноценной историей с различными последствиями и развязками. И как разработчики, и как игроки, мы не хотим тратить свое и ваше время на квесты а-ля «принеси 20 пар лягушачьих лапок к следующему четвергу».

Реиграбельность?

Мир Farwind – мир выбора. На чью сторону встать? Какую экипировку использовать, а какую оставить? Разные решения приводят к разным последствиям, а это значит, что новое прохождение может дать игроку совершенно другие ощущения.

Теперь давайте немного поговорим о боевой системе. У игровых персонажей не будет уровней и навыков. Безусловно, накопление и распределение игрового опыта может быть увлекательным процессом, но нам кажется, это может отвлечь игроков от того, на чем мы фокусируемся. К тому же, выбор оружия в Farwind будет достаточно вариативен, что даст игроку возможность опробовать различные стратегии и тактики по ходу прохождения.