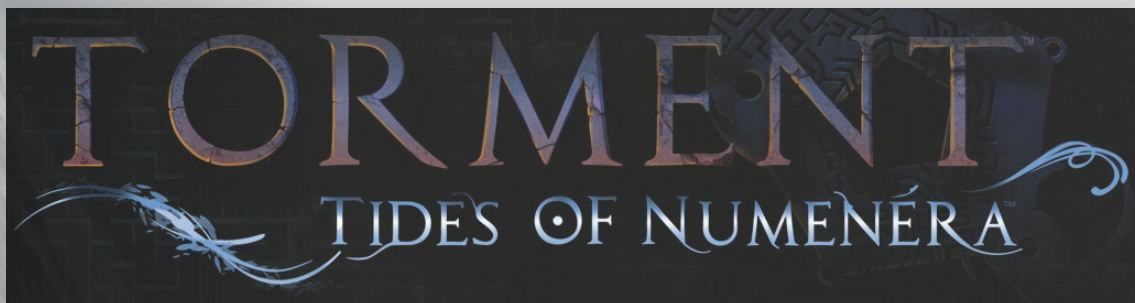


TORMENT

TIDES OF NUMENÉRA

Концептуальный документ

The title banner features the word "TORMENT" in large, metallic, serif capital letters at the top. Below it, "TIDES OF NUMENERA" is written in a smaller, elegant, blue serif font. The text is set against a dark, textured background with faint, glowing blue lines and a small circular icon between "OF" and "NUMENERA".

TORMENT

TIDES OF NUMENERA™

NUMENERA является торговым знаком MONTE COOK GAMES LLC.

INXILE ENTERTAINMENT, ЛОГОТИП INXILE, TORMENT, TIDES OF NUMENERA, И ЛОГОТИП TORMENT: TIDES OF NUMENERA ЯВЛЯЮТСЯ ТОРГОВЫМИ ЗНАКАМИ INXILE ENTERTAINMENT. Все остальные торговые знаки являются собственностью их владельцев.

(c) 2013, INXILE ENTERTAINMENT LLC. Все права защищены.

(c) 2013, перевод С.О.Р.Е. | Center of RPG Ecstasy.

Пролог

«Как ты нашел меня?» — пораженно выдавил он и воздвиг энергетический щит между собой и существом. — «Я скрылся от тебя!».

Тень медленно, но верно, как наступающее наводнение, поползла к нему. — «Ты вызвал меня своими созданиями. Ты вызываешь меня всей болью, что сам создаёшь. Ты взываешь ко мне даже сейчас». — вьющийся усик дыма подлез под защитную стену. Внезапно обретя форму, он разорвал в клочья щит. — «Я пришел судить тебя, смертный».

Человек отступил вглубь зала под высоким, сводчатым потолком. — «Я больше не смертный. Теперь я бог». — несмотря на дрожь, в его голосе звенела уверенность. Он снова поднял руку и выстрелил потоком энергии в чернильную тьму. Вторая стена отвратила приближающуюся гибель, и его кожа засияла блестящим синим светом. Свет замигал вокруг него — он терял контроль. С видимым усилием он скрыл свет в себе.

«Годы не награждают ни святостью, ни мудростью», прошипела тень. — «Несколько лет твоих скитаний по пути жизни не научили тебя ничему, кроме страха смерти». — Новый щит пал, разорванный в призрачные лоскутки. — «И сейчас она пришла за тобой».

Содержание

Вступление	4
Спойлеры?	4
Подход и стиль.....	5
Четыре столпа Torment	6
Подробная, тематически полноценная история	6
Мир как никакой другой.....	7
Подробный, личный сюжет	11
Реакция на действия игрока, выбор и реалистичные последствия.....	13
Игровой процесс	15
Кто вы	15
Потоки Нуменеры	15
Система наследия	16
Бой	17
Внешний вид	24
Художественное оформление	24
Музыка и озвучание.....	25
Поддержка сообщества	26

Вступление

Torment: Tides of Numenera — это сюжетная компьютерная ролевая игра в сеттинге Девятого Мира Нуменеры, новой настольной RPG Монте Кука. Мы стараемся вложить в *Torment* богатый игровой опыт, касающийся глубоких, личных тем.

- *Torment* будет одиночной игрой. Вы будете играть за одного, определённого персонажа, хотя вам и будут встречаться напарники-NPC, которых можно будет добавить в свой отряд.
- *Torment* будет дерзким и весёлым, по возможности переворачивающим все классические каноны RPG с ног на голову.

А также в этой игре будут:

- Изометрический вид на мир.
- Продвинутая система диалогов и подход, делающий диалоги важнейшей частью развития игрового опыта.
- Движок Unity для платформ ПК (Windows), Mac и Linux.
- Переводы на английский, французский, немецкий, итальянский, польский, русский, испанский.
- DRM-free версия и возможность игры оффлайн. Её можно будет скачать со Steam и GOG.com, также будут доступны другие возможности загрузки DRM-free.

Спойлеры?

Не беспокойтесь, что прочитав этот документ вы испортите себе впечатление от игры. Это в наши планы не входит. Мы хотим, чтобы вы были в таком же восторге от *Torment*, как и мы, но постараемся не раскрывать слишком много. Так что давайте договоримся: не всё, что мы обсудим здесь, появится в финальном варианте игры. Столпы игры, Потоки, темы — всё это спланированные и устоявшиеся аспекты дизайна. Но все детали, касающиеся локаций, существ, персонажей и даже таких элементов геймплея, как «Омуты» (Meres) могут быть изменены. Разработка игры включает в себя множество этапов и проверок, выживут только лучшие идеи.

Многое изменится в ходе того, как история принимает свой окончательный вид в наших умах. Так что наслаждайтесь этими примерами, зная, что в игре, которая попадёт вам в руки, будет множество интересных секретов.

Подход и стиль

Первостепенная задача разработки игры Torment — это создание соответствующего стиля игры и подхода к нему. Связный, целостный подход, управляющий сложными, взаимосвязанными моральными устоями и условностями оригинала, оставаясь при этом верным нашим собственным предметным разработкам, необходим для того...

Секундочку. Это не исследовательская работа. Это концептуальный документ к игре. А игры должны приносить удовольствие. Даже если они очень серьёзные, они должны радовать. К счастью, несмотря на то, что в этой игре мы заглянем во тьму, в самые тёмные глубины, мы пробудем там не всё время. В широком символическом смысле наша игра будет путешествием длиною в жизнь, а любая жизнь, достойная описания, наполнена самым разнообразным опытом и эмоциями: радость, смех, любовь, печаль, надежда, отчаяние, и, неминуемо, смерть. В Torment: Tides of Numenera будет всё это, и не только. Мы хотим наполнить игру богатым захватывающим опытом, и, хоть он и мрачен, мы разбавим его эпизодами чистого веселья и света. Естественно, вы можете выбрать роль того, кто отказывается участвовать в мрачных, моралистических историях, то и дело встречающихся по сюжету. Вы сможете сделать такой выбор.

Мы сказали выбор? Да, так и есть. Если уж на то пошло, то это один из **Четырёх Столпов** игры. О них пойдет речь на следующей странице.

Torment: Tides of Numenera проводит вас в мир, разительно отличающийся от всех, что вы знали до этого. В то же время вы обнаружите, что данный мир полнится человечностью, и историю, которую мы поможем вам раскрыть, это история о человеке. Мы с нетерпением ждём, когда начнётся наше путешествие.



Песок и Вода. Концепт-арт Андре Валлин

Четыре Столпа Torment

Torment держится на четырех столпах, и, несмотря на всю встряску RPG канонов, мы будем придерживаться их в ходе разработки *Torment: Tides of Numenera*.

1. **Подробная, тематически полноценная история.** Как с точки зрения механики, так и сюжета, игрой управляют философские устои *Torment*. Ваши слова, выбор и действия будут вашим основным оружием.
2. **Мир как никакой другой.** У этой игры фантастический неповторимый сеттинг с повергающим в трепет визуальным оформлением, богатыми на детали локациями, крайне необычными вещами и множеством магических приёмов. Правда «магия» в Нуменере поразительно отличается от знакомого нам понятия.
3. **Подробный, личный сюжет.** История наполнена глубоким смыслом и закручивается вокруг игрока. Эпический по ощущениям, но вместе с тем глубоко личный сюжет с нетрадиционными персонажами и напарниками со своими мотивами и желаниями, которым они следуют по всему ходу игры.
4. **Реакция на действия игрока, Выбор и Реалистичные Последствия.** Мы уделяем особое внимание возможности повторного прохождения игры и её реакции на действия игрока. Ваш выбор приведёт к огромным изменениям в игровом процессе. Вы сможете заново пройти игру, выбрав другой подход, и найдёте совершенно новые пути. И самое важное — мы не будем указывать вам, как играть. Вы сами выберете лучшую концовку, она плавно составит из всех ваших действий по ходу игры.



Путешествующий между мирами. Концепт-арт Чанг Юань

Подробная, тематически полноценная история

Что значит одна жизнь? Значат ли наши жизни вообще что-нибудь или они бессмысленны? Какое наследие мы оставим после себя? Эти вопросы стары как сама жизнь и на них нелегко ответить, особенно в сеттинге Девятого Мира Нуменеры, обитатели которого бродят среди развалин забытой древней цивилизации предков, которые тоже думали, что их жизни имеют смысл. Эта суровая реальность преследует их каждый день. Но, как и всегда, люди продолжают идти вперёд, они пытаются улучшить свои жизни, жизни своих друзей и возлюбленных. И, иногда, мечтают о чём-то большем.

Это наша основная тема: **наследие**. Наш вопрос: «Что значит одна жизнь?» Мы поможем вам рассказать историю, и в конце концов вы найдёте свой ответ на этот вопрос. Вы можете решить, что одна жизнь — это самая важная вещь на земле, если это правильная жизнь. Или, что эта жизнь ничего не стоит, а смысл есть только в Жизни. Может быть для вас и сама Жизнь ничего не стоит. Мы не будем навязывать вам то или иное решение в процессе вашего поиска. Но мы заставим вас подумать.

Вторая тема *Torment* тоже логично исходит из сеттинга — **изоляция**. Мы изучим что она значит на самом деле — уход из дома, из жизни, отказ от детей, от воли, и как она влияет на сопутствующие ей проблемы. Станут ли они сильнее или зачахнут? Продолжат ли они цепляться за надежды в память об ушедших или оставят их позади и будут строить новые? Вы можете помочь встретившимся вам по пути (включая напарников) сделать этот выбор, и вы сделаете его для себя. Он станет частью вашего наследия.

И, наконец, мы подходим к водовороту, из которого рождаются все вопросы этого мира — **тайна**. Вы начинаете игру и входите в мир — новорожденный и наивный — и вы должны найти свою правду, ответы, которые лучше всего подойдут под ваше путешествие. Люди вокруг вас могут помочь вам, запутать или навредить. Но почему? Что управляет ими? Что управляет вами? Берегитесь — не на все вопросы есть ответы, и пытаться ответить на них может быть опаснее, чем вы думаете.



Утёсы Сагуса на рассвете. Концепт-арт Чанг Юань

Но мы ведь сказали, что не будем совсем мрачными? Точно. Выбор света или тьмы, радости или грусти тоже на вас. Это дополнительная тема, с которой вы столкнётесь по ходу прохождения игры. Вы можете страдать от отчаяния и погрузиться во тьму — но это совершенно не обязательно. Выбрав свет или тьму в своем путешествии, вы тем самым повлияете на всех вокруг вас. Вы можете привлечь к себе других своим мучением и попытаться помочь им избавиться от их страданий.

Или нет.

Вам решать, какое наследие останется после вас. В этом основной посыл игры.

Мир как никакой другой

Новая история *Torment* разворачивается в радикально ином сеттинге, Девятом Море Нуменеры, сердце ролевой игры «Нуменера». Если вы искали сеттинг, который переворачивает все каноны RPG с ног на голову, вы его нашли.

«Нуменера? Что за черт?»

Нуменера — это совершенно новая игра, созданная суперзвездой в разработке настольных игр, Монте Куком. С первого взгляда сеттинг представляет собой средневековье, но этот мир видел миллиарды лет развития и падения цивилизаций.

Нуменера

«Нуменерой» называются все остатки старых времен. Некоторые из этих объектов встречаются так часто, что их можно обнаружить в воздухе или в пригоршне земли. Одни могут стать невероятно полезными инструментами, другие же смертельно опасны. Есть люди, которые изучают эти предметы, надеясь понять их силу.

Учёные называют его Девятым Миром, утверждая, что до него прошло восемь великих эпох. Мы не знаем, что случилось в те славные времена, и почему они закончились: одни пришли в упадок, другие пали под сапогами и мечами захватчиков, представители некоторых перешли на новый уровень сознания. Для нас достаточно того, что они ушли, но оставили мир совершенно

Разновидности нуменеры

Есть три вида нуменеры, их названия отражают заключенные в них силы.

Артефакты — предметы многоразового использования. Этот термин относится к вещам с точно определенной ценой и применением.

Шифры — менее эффективные устройства, зачастую одноразового использования. Если носить с собой слишком много, можно пострадать от побочных эффектов. Но шифры очень многочисленны, используя одни, вы легко найдете другие.

Диковинки — интересные безделушки без определенного назначения. Конечно же, это совсем не обозначает, что они бесполезны.

иным, чем прежде. Тайна их существования представляет собой не меньшую загадку, чем их исчезновение. Нахождение и использование их изобретений приводит к грандиознейшим событиям в современном мире.

Каждый из предыдущих миров оставил следы своей деятельности в виде маленьких диковинок и инструментов, огромных механизмов, гигантских плавучих городов или космических спутников из живой плоти и искусно обработанных металлов. Когда-то — центр огромной империи, проникшей за пределы пространства и времени, когда-то — перевалочный пункт для межпространственных путешественников, мир становился совсем, совсем другим.

Говорят, магия — это наука, которую мы ещё не понимаем. На Нуменере это так и есть — мир наполнен загадками, выходящими за пределы человеческого понимания, реликвиями ушедших времён. Они изменяли мир по своему желанию, прорубив странные каналы в единственном сохранившемся континенте на Земле, окруженном бескрайним, практически не изученным океаном. Горы возвышаются гигантскими монументами давно забытым правителям, их лица и фигуры врублены на милью в высоту в несокрушимый живой камень.

Некоторые из живущих в Девятом Мире называют это магией, а кто мы такие, чтобы с этим спорить?

Цивилизации-создатели этих чудес давно исчезли. Вместе с ними ушли и знания, поднявшие их до таких высот. Теперь новые люди живут в пыли павших империй. Чудесные инструменты забытого прошлого ждут в руинах, пока кто-нибудь из предприимчивых путешественников не подберёт их или по неосторожности приведёт их в действие. Эти устройства называются нуменера.

Это мир, в котором разворачивается наша история. Смысл Нуменеры в открытиях. В основе *Torment* — поиск смысла, значения одной жизни и непредвиденных последствий наших действий.

«Круто! А теперь расскажите, как выглядит этот мир»

Девятый Мир населяют полулюди. Они могут быть изящными и грациозными, или отсталыми существами, ненавидящими свет. Жрецы Вечности помогли выстроить новую цивилизацию, пытаясь понять сущность нуменеры, чтобы использовать эти силы во благо. Отважные исследователи носят сияющую броню, что не потеряла свой блеск за тысячи лет и сделана из материала крепче алмаза, но имеет довольно странные пропорции — она была создана не совсем для людей. Странные существа из легенд и кошмаров скачут по горным вершинам, взлетают в небеса или охотятся в пустошах, нападая как на путешественников, так и на местных жителей.

Цивилизация выстраивается заново, иногда повторяя феодальные структуры классического фэнтезийного мира.

Но Девятый Мир — это не просто смена декораций с позаимствованными стандартными особенностями и образами. Существа приспосабливаются под новое окружение, растут и изменяются, миллионы лет находясь под действием сырой энергии мёртвых цивилизаций. Например:

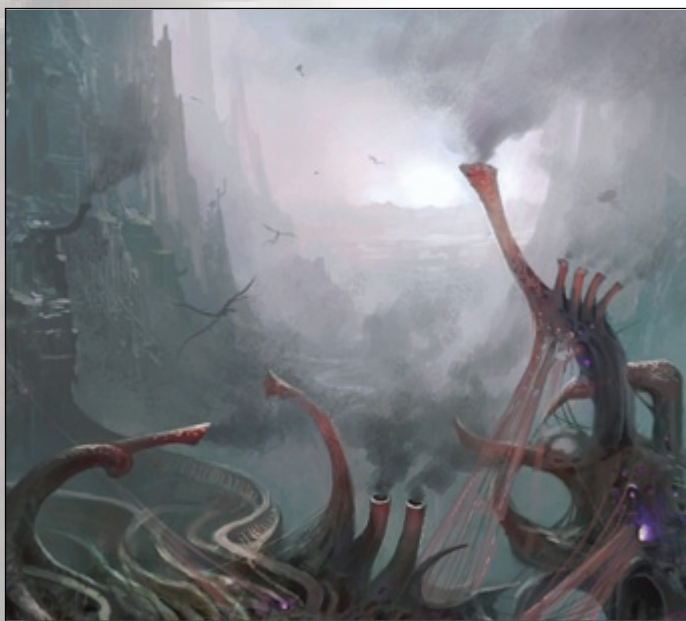
- Медлительный насекомообразный монстр, известный под названием «Стихус», обитает в теплой и влажной среде огромного полумозгового города-хищника.
- Стайные охотники, «ломаные псы» — хищные падальщики с собачьими телами и птичьими головами, проклятие путешественников.
- Амёбовидная штукавина — с виду милый питомец, но она отвечает на ваши команды и отношение к ней и может принять любую форму по вашему желанию. Она может быть чем угодно — от смолянистого шарика, способного общаться с любым разумным существом, до неуклюжего клыкастого когтистого монстра. Возможно, она станет одним из ваших напарников.

А как же люди?

Фантастический сеттинг подчеркивает человечность (и чудовищность) его обитателей. Смотря на мир свежим, незамутнённым взглядом, мы можем анализировать нашу сущность и верования без вмешательства предубеждений и шаблонов.

В *Torment* вы будете жить в очень странной среде, убегать от монстров и поражаться каждой находке, но в сердце сюжета лежит человеческая история.

Не все люди обязательно обладают всеми человеческими чертами — по крайней мере, не в привычном нам смысле. Некоторые из обитателей Девятого Мира изменились, слишком долго находясь под воздействием энергии ушедших народов, побочного эффекта миллионов лет экспериментов с реальностью. Некоторые родились со способностями, которые кажутся нам мистическими. Одни могут возродить жизнь из одной капельки крови и узнать священные секреты мертвых. Другие способны проникать в сознание окружающих и управлять их мыслями или испепелить врага словом. Возможно, они наткнулись на тайник, который лучше было бы оставить нетронутым, и оказались опутанными в живые цепи, одновременно исполняющие роль брони и клетки. Они могут обладать обострённым чутьем или перепрыгивать бездонные ущелья. Вы обнаружите и сможете использовать подобные способности и вещи в *Torment*.



Цветение — левиафан, город и связующий узел между измерениями. Концепт-арт Чанг Юань

И хотя уровень технологического развития вряд ли выходит за рамки средневековья, обитатели Девятого Мира ежедневно пользуются реликвиями прошлого, даже если не понимают их предназначения. Большинство просто старается применить их в своем деле. Фермер вспахивает поля древним полуразвалившимся механизмом. Ткачи запрягают щёлкающих пауков охранять свои станки, создавая шёлковые наряды крепче стали. Торговый путь переходит в мост, сплетённый из солнечных лучей, через город на морском утёсе. Рыбаки носят съёмные жабры и загоняют свой улов в сети, сшитые из твёрдого света. Будущие тираны одерживают верх над своими соперниками, поддерживаемые дивизионами воинов, вооружёнными стреляющими огнём копьями и огромными топорами, способными рубить стальные двери за один удар. Такие чудеса тоже попадут вам в руки.

Так как немалая часть обитателей Девятого Мира живут далеко друг от друга, и только единицы обитают в одном центре, их не объединяет ни диалект, ни жаргон. Типичный уличный сленг Утёсов Сагуса абсолютно непонятен в городах Твердыни (Steadfast). Уже не говоря о том, что в мире *Torment* нет языков торговли или особых лингвистических приёмов. Однако, что касается языка по всему миру, люди создают термины и правила их использования, которые больше подходят под их жизнь, чем под установленную норму.

«И как сюда вписывается Torment?»

Наш первый шаг — создание крепко завязанной на личности героя истории, не эпической саги о спасении мира, а истории борьбы человека за место в этом мире, и ответе на древний вопрос — Что значит одна жизнь? В сеттинге Девятого Мира мы можем рассказать эту историю с потрясающими дизайнерскими и сюжетными находками.

Например, мы можем создать живые спутники, о которых уже шла речь выше. Мы можем вызывать существ из других измерений. Мы можем переносить разум из одного тела в другое. Можно создать броню, которая прячется в вашем теле, или существ, отвечающих на ваши ментальные приказы. И мы собираемся создать всё это. Посреди этих чудес (и множества других) не на последнем месте стоят человеческие страхи и фобии, и история о вашем создателе, Меняющемся Боге. В своих экспериментах с жизнью и сознанием он пробудил древнего стража и навлек на себя его гнев. Вам предстоит играть за одно из созданий Меняющегося Бога, отчаянно пытающегося найти все ответы до того, как его (и вас) сотрут из истории.

«Прекрасно, но что этот сеттинг дает для игрового процесса?»

Исследователи Нуменеры определяют себя при помощи характеристики, класса (называемого типом) и фокуса. Например, «я решительный Ключ, который существует вне фазы реальности». Можно сказать и так: «Я <характеристика> <тип>, который <фокус>». Давайте разберёмся поподробнее.

Типы представляют собой три класса персонажей: клинок, ключ, нано. Клинок — это воин, совершенствующий себя при помощи интенсивных физических тренировок и воздействия нуменерой на тело и разум. Вороватый Ключ петляет в тени, не занимаясь никаким определённым ремеслом, но понимая суть каждого из них. Он использует множество нуменер, создавая свои загадки. Нано изучает секреты ушедших веков, надеясь обуздать осколки силы, заключённые в найденных реликвиях, и увеличивает врождённые способности до разрушительных высот.

Характеристики — это прилагательные, такие как «грубый», «умный», «очаровательный». Ваша характеристика помогает определить, какая вы личность и изменяет некоторые из ваших способностей.

Но самое интересное начинается с фокуса. Ваш фокус — это подарок (или проклятие), который вы унаследовали или создали. Он определяется по вашей связи с нуменерой и годам тренировок. Фокус помогает полностью раскрыть ваши силы. Вы можете обуздать молнию и заставить электричество танцевать по вашему слову. Вы можете стать мастером клинка и самым опасным воином во всем Девятом Мире или даже общаться с душами умерших и узнать секреты забытых времён. Есть великое множество вариантов и все эти способности могут стать вашими.

Девятый Мир — кладезь тайн и неожиданных открытий, где сложнее всего не узнать правду о прошлом, а пережить постоянное влияние наследия, оставленного людьми забытых эпох.

Это мир Нуменеры — вы ещё не видели ничего подобного.

«Вы сказали пару слов про экипировку. Давайте обсудим ее поподробнее»

В *Torment* огромное разнообразие экипировки и различных предметов, которые не сводятся к коллекции статусов и характеристик. Найти «дубину +1» совсем не так круто, как невидимую булаву Талазона Безумного, с которой он вошёл в палаты Призрачного Короля, куда никто не в силах войти при оружии, и победил стального тирана. Каждая важная вещь (и даже множество второстепенных) будет обладать своего рода историей, функцией и «личностью» - исключительной особенностью, помогающей дать этой вещи характер, обогатить сеттинг и игровой процесс.

Вещи в *Torment* будут интересными, занятными, многообразными и полезными. Вы можете экипироваться живой броней, которая вращается в кожу и станет невидимой защитой. Может быть вам приглянется зеркальный браслет, который отражает вражеские атаки, разбрасывая их в разные стороны. Или вы случайно наткнётесь на скипетр Хромого Деспота и с его помощью поведёте на врагов армию металлических статуй.

Мастерство Меняющегося Бога не ограничивалось кровью и плотью, по ходу игры вы найдёте множество вещей, которые как-будто были созданы специально для вас. В каком-то смысле это так и есть. Но всё не ограничивается его творениями, вы буквально окружены реликвиями исчезнувших миров. И вам только надо выяснить, как они работают.

Подробный личностный сюжет

Мы обещаем подробный личностный сюжет. Вот где он берет свое начало:

Этот человек вырос в руинах и пыли невообразимо великих империй. Он решил оставить после себя наследие, которое будет сиять сквозь века. Остаток своих дней он провел, выясняя значение одной жизни и способ оставить после себя буквально незабываемый след в ткани вселенной. Наконец, с помощью нуменер, реликвий прошлых веков, он нашёл способ переносить свое сознание в другие живые тела, используя артефакты, которые он назвал «Омутами». Так он может найти ответ на свой вопрос и через тысячи лет, если это будет необходимо.

Живя одну жизнь за другой, покидая отверженного, если он слишком сильно ранен, или вдоволь насытившись его историей, он получил имя «Меняющийся Бог». Сотни тысяч лет Меняющийся Бог вновь появлялся в этом мире в бессчётном количестве форм и обличей. Он видел, как его друзья превращаются в пыль, семья умирает, а знакомый мир меняется до неузнаваемости вокруг него. Ничего удивительного, что он отстранился от повседневного течения жизни.

Несмотря на всю его гениальность, всё безумие, он не понимает сущность нуменеры, которую сам использует. Отверженные тела продолжают существовать, их сознание начинается там, где кончается его, сохраняя только смутные проблески воспоминаний о его времени. Отверженные знают, что их использовали и бросили. Создатель сделал себе очень выносливые тела, поэтому они живут очень долго, но медленно излечиваются, запертые в гниющих, но не умирающих оболочках.

Отверженные Меняющегося Бога несут в себе куда более ужасное проклятие. Они не чувствуют боли — она переносится с их тел на всех окружающих, неся страдания всем их близким. Отверженные живут за счёт быстрой и мучительной смерти других людей. Поэтому многие из этих полубессмертных созданий вынуждены годами существовать в одиночестве и полной изоляции от окружающих. Некоторые приняли воистину чудовищный образ. Другие же стали практически святыми.

Но обилие страдания пробудило к жизни ещё одно смертоносное создание исчезнувших миров. Ангел Энтропии увидел, сколько мучений приносит в этот мир Меняющийся Бог, и начал уничтожать его отверженных в охоте за их создателем, чтобы совершить долгожданное правосудие.

С этого момента начинается ваша история. Вы — Последний Отверженный, последняя брошенная оболочка Меняющегося Бога на данный момент. Вы знаете, что Ангел идёт за вами, и вы не способны противостоять ему. Вам известно только одно существо, которое способно справиться с ним — ваш создатель. Гонимые постоянной угрозой забвения, вы должны найти своего хозяина до того, как он, и вы, будете стёрты с лица мироздания карающим ангелом. Вы найдёте союзников и врагов среди остальных отверженных. Вы можете проникать в их умы через Омуты, изменяя их жизни для собственной выгоды. Вы будете путешествовать по всему Девятому Миру, глубоко в пещерах под его поверхностью и высоко в небесах над ним в компании напарников или в одиночку, как вам захочется.



Одна из ваших возможных спутниц — хладнокровная расчётливая Ключ.
Концепт Нилс Хамм

Мы говорили про «Мучение» (Torment)?

Ваша способность переносить страдания на других будет одновременно игровой и ролевой механикой. Это станет особенно заметно, когда ваши напарники осознают, что страдают из-за вашего выбора. Если вы заберёте их боль на себя, они могут стать вашими самыми преданными союзниками. А кто захочет остаться с вами, узнав, что вы виновны в их боли?

Ваше путешествие приведёт в иные измерения и далекие миры, парящие в свете других солнц. Некоторые Омуты дадут вам ещё более необычные возможности, например способность изменять само время. И вы оставите свое наследие, найдя ответ на вопрос:

«Что значит одна жизнь?»

«Расскажите побольше о напарниках»

Ваш персонаж по своей природе притягателен для других — сильные, но сломленные до самых основ своей сущности люди ищут вашего общества. Они могут знать ответы на некоторые ваши вопросы и быть самыми преданными союзниками, или самыми опасными врагами. Вашими напарниками могут стать:

- Падший жрец, вселяющий ужас в сердца врагов с помощью живых извивающихся татуировок на руках.
- Хладнокровная расчётливая Ключ с кинжалом в кармане и кислотой в душе. Она носит изменяющие сознание артефакты как ожерелье и нашла способ контролировать свет и тень.

- Прорицательница, видящая мир через кривое зеркало безумия. Она способна распознать истинную сущность ваших собратьев отверженных.
- Хромой нищий, впитывающий в себя магию в попытке утолить тягу к энергии, текущей в нуменере. Он способен взывать к силам, уничтожающим врагов волнами чистой энергии.
- Межпространственный путешественник, видящий сквозь маску плоти скрытую внутри жизненную энергию и способный украсть ее усилием мысли.

Эти люди нуждаются в вашей помощи. Вы можете наполнить их жизни смыслом или дать им необходимые силы для вашей миссии, даже если этим вы обрекаете их на верную гибель.

Реакция на действия игрока, выбор и реалистичные последствия

Интересно играть, когда вы чувствуете, что ваши действия важны и влияют на окружающий мир, и игра соответствующе реагирует на них. Награды должны соответствовать поступкам, а отношение мира к вам изменяться в зависимости от ваших деяний. Для ролевой игры необходимо создать множество вариантов достижения различных концовок, и все они должны быть одинаково важны и правдоподобны, реалистично отображая последствия вашего выбора.

Мы так и сделаем.

Ваш выбор начнётся вместе с игрой. Даже выбираясь из обломков в самом начале сюжета, вы должны выбрать подходящее действие. Как бы вы ни поступили — это ваш первый шаг в игре и он отразится на всем сюжете. Мы последуем за вашими действиями без лишнего морализаторства — вы можете быть сколько угодно добрым или злым без страха перед карой небесной.

«Я нашёл тебя в руинах моего магазина, покрытого слизью в мешке разлагающейся плоти. Обычное рождение, только простые младенцы не оставляют за собой дымящийся кратер на месте моего дома. И, да, я не хочу повстречаться с той, что помогла тебе появиться на свет».
— Часовщик Последнему Отверженному.

«Значит мои поступки что-то да значат?»

Неприменно! Вы действуете, основываясь на том, как вам хочется поступить, а не с оглядкой на установленную шкалу добра и зла. И все окружающие будут судить вас не по мотивам, а по последствиям ваших действий.

Что ещё важнее, ваш выбор определяет наследие, историю, которую вы оставите за собой в качестве примера или предупреждения остальным. Посвятите себя другим, попытайтесь облегчить их страдания или дайте им лучшую жизнь при помощи найденных нуменер. Вслед за жрецами Вечности ищите смысл жизни, правду о себе и использовании нуменеры. Накопите чудовищную мощь, сейте ужас и разрушение или станьте паладином правосудия. Это не судьба, это не предназначение. Это ваша жизнь. Вы можете плыть по течению навстречу неведомым горизонтам, или бороться с волнами, чтобы достичь другого берега.

«Так что насчет последствий? Как влияет мой выбор?»

Последствия ваших действий волнами пройдутся по всему сюжету и будут неотступно следовать за вами. Если вы закроете проход между двумя измерениями, сровняв с землей окружавшую его деревню, выжившие станут вашими заклятыми врагами. Но что подумают ваши напарники, если вы закроете портал, пожертвовав одним из них на другой стороне прохода? Они считают вас своим предводителем, но могут напасть или предать, увидев, как вы бессердечно распорядитесь их жизнями. Если вы вступите в неравную схватку в трущобах Цветения, отказавшись поклониться чудовищному мафиозному боссу, кровь невинных будет на ваших руках. Ваш образ будет напрямую зависеть от того, как вы распорядитесь своей репутацией.

Ваши враги настойчивы. Некоторые из них как и вы, кажется, не подвластны смерти. Ваши действия влияют и на их поведение — со временем они могут стать вашими союзниками. Ваши напарники тоже наблюдают за вами. Многие из них (но не все!) последуют за мрачным и жестоким предводителем.



«Что за маской?».
Концепт-арт Дэвид Парсли

Будучи оптимистом, вы можете вывести их из глубин страданий. Вы можете изменить и вылечить их, или, как уже упоминалось выше, сделать орудиями вашей прихоти, покалеченными существами, овладевшими невероятной силой под вашей командой. Они могут довериться вам или убежать в отвращении перед вашими действиями, или попытаться уничтожить вас собственноручно.

В разделе «Игровой процесс» вы узнаете в подробностях о том, как мы обеспечим связь между действиями и их последствиями. Также мы поговорим о Системе Наследия и Потоках Нуменеры.

Игровой процесс

Кто вы

Вы играете за Последнего Отверженного, оболочку для сознания, созданную Меняющимся Богом. Другими словами — вы играете за predetermined персонажа. Так как Меняющийся Бог... эмм... меняется, вы можете выбрать между женским и мужским телами в самом начале игры. Как ни странно, это широкий, не ограничивающий выбор.

Он повлияет на реакцию окружающего мира к вам и откроет новые сюжетные ветки. Однако, он не скажется на характеристиках, возможностях, основном сюжете и других факторах.

Остальные параметры — тип, характеристика и фокус, определяются по ходу игры в зависимости от выбранного вами пути.

Это значит — вы изменяете персонажа своими действиями по ходу игры.

Читаем дальше!

Наше литературное собрание включает в себя новеллы Колина Маккомба и Монте Кука, а также «Из Глубин» — пять взаимосвязанных новелл Тони Эванса, Адама Хайне, Мура Лафферти, Натана Лонга и Рея Валлезе. Новелла Колина наиболее тесно связана с сюжетом игры и включает в себя истории некоторых персонажей и напарников (конечно же, никаких крупных спойлеров). Новелла Монте Кука служит развернутым предисловием к Девятому Миру и Твердыне.

Потоки Нуменеры

Избранные учёные Девятого Мира изучают течение сил, которое они назвали «Потоки» - невидимая энергия, оказывающая продолжительное сильное действие на всех, кто способен уловить её движение. Как гравитация или магнетизм, Потоки не видны невооруженным глазом, сильны и, возможно, при помощи подходящих инструментов, поддаются контролю. Те, кто использует их, могут обрести огромную власть в обществе, над нуменерой и мистическими существами этого мира.

Такую силу сложно полностью понять и приручить. Природу потоков практически невозможно объяснить обычным языком. Те, кто осознал их существование, обозначили их символическими цветами, основываясь на их связи с эмоциями и психологическими реакциями.

Мы подробно изучим Потоки в собрании новелл.

Каждый Поток представляет собой набор концептов, складывающихся в общий образ, и, поэтому, у каждого из них есть свой цвет. Цвета очень важны, легко сказать - «правосудие» — просто и ничего определённого. Синий Поток включает не только правосудие и честность, но и, возможно, стремление к высшему благу и мышление «цель оправдывает средства». Золотой Поток может обозначать как жертвенность, так и показную благотворительность. Важны действия, а не мотивы.

В игре Потоки служат системой настройки — тонкой и детализированной системой, не разделяющей действия на добрые и злые. Вы узнаете больше о Потоках, изучая мир *Torment*. Потоки будут изменяться в зависимости от ваших действий и решений и, в конце концов, определяют Наследие.



Потоки определяют ваш выбор, скрытые волны мотивации, проходящие по всей жизни.

Система Наследия

Есть наследие, включающее в себя все истории, что люди рассказывают о вас, и вдохновение, которое они находят в вашей жизни. А есть Наследие — его то мы здесь и опишем. Ваше Наследие определяется наиболее используемыми Потоками. Вы используете свою мудрость, чтобы помочь другим? Или копите силы во имя высшего блага? Может быть, вы — мститель, готовый на всё, чтобы помочь всем близким. Возможно, вы просто гонитесь за славой (или деньгами, люди всегда за ними гонятся). Ваш выбор изменяет движение Потоков и определяет Наследие.

Наследие влияет на мир вокруг вас. Оружие и реликвии могут иметь различные бонусы для персонажей с разным Наследием. Чувствительные персонажи и древние монстры будут реагировать на вас в зависимости от созданного Потоками образа. Одни потянутся к вам, если вы проявите себя мыслителем и творцом. Другие же помогут вам, только если вами движут страсть и сила.

Наследие откроет для вас новые потенциальные возможности. Сильный Синий Поток может дать способность легче определять особенности нуменер или эффективнее использовать чудотворные силы. Сильный Серебряный Поток может открыть талант к созданию иллюзий и вселять ужас в сердца врагов. Некоторые Наследия могут изменять саму структуру вашего тела, давая сверхчеловеческие способности — силу прочесть прошлое в умах мёртвых или сверхъестественное мастерство владения оружием.

Это сила Потоков. Ваш создатель так и не смог полностью понять ее. Вы овладеете ей.

Бой

Torment — игра, замешанная на сюжете и вашем выборе. Порой бой будет одной из возможностей решения возникшей ситуации ничуть не хуже других вариантов действий.

Какие элементы будут управлять боевой системой *Torment*?

Интеграция с элементами сюжета

У вас будет уникальная возможность управлять болью окружающих. С точки зрения игрового процесса вы можете перенести ущерб на ваших напарников или защитить их, взяв его на себя.

Это решение зависит не только от игровых механик. Ваши спутники будут реагировать на ваше обращение с ними. Падший жрец станет служить вам с большей преданностью, если вы возьмёте его боль на себя. Суровая Ключ придёт в возмущение от таких нежностей, но плюнет на вас и уйдёт, попытайтесь вы направить свою боль на неё.

У других персонажей тоже будут уникальные связанные с сюжетом способности. Бродяга может питаться Силами Избранных, или питомец будет обладать различными способностями в зависимости от вашего обращения. Их истории становятся важной частью планирования сражения.

И, как у каждого решения, у боя есть свои последствия — ваша репутация, соотношение Потоков, судьба напарников. Ваша связь с Потоками обозначает, что, вступив в битву или избежав ее, вы измените мир вокруг и его отношение к вам.

Силы Избранных?

Это таинственные способности, которыми владеют Нано, Ключи и остальные. Сперва можно подумать, что это заклинания (большинство людей Девятого Мира так считают), но они могут с такой же вероятностью объясняться наследственными отклонениями или вживленными в тело артефактами, как и предполагаемыми тайными знаниями.



Стихус. Милашка, правда?
Концепт-арт Нилс Хамм

Значимые решения игрока до битвы

Все ваши действия в игре становятся важными стратегическими решениями, влияющими на исход сражения. Мораль вашего персонажа, экипировка, напарники (если есть таковые). Потратили ли вы очки опыта, улучшая силу вместо скорости, или использовали их, чтобы добавить новую способность в свой репертуар — всё это изменит подход к битве. А вступите ли вы в нее вообще? И, конечно же, определённое Потоками Наследие повлияет на расстановку сил в вашем распоряжении.

Конечно же, ход битвы будет зависеть и от планирования. Помогите маленькой уличной попрошайке, и она подарит вам свою любимую безделушку — сферу, ослабевающую мощь живущих в туннелях под городом Стиха (единственное число — «Стихус»). Попытайтесь войти с ними в контакт (это будет гораздо сложнее, чем просто «поговорить»), и вы можете узнать о прочёсывающих туннели отрядах воров, или обнаружите древнюю ловушку, которая позволит вдвое уменьшить силы воров (или Стиха, если вам так угодно). Ваши слова могут стать лучшим оружием, позволяя избежать битвы еще до ее начала.

Важные решения игрока в битве

У каждого персонажа есть бессчётное количество способностей на выбор. Многие из них вы можете настроить самостоятельно по ходу игры.

Вы полагаетесь на свою силу, рубя направо и налево зубастых монстров мощными круговыми атаками? Или развиваете интеллект, чтобы поразить ментальным ударом кислотоплюев за ними? Подействует ли на них ментальные атаки?



Не будите ее тёмную сторону. Концепт
Нилс Хамм

Не все существа Девятого Мира одинаково уязвимы, вам надо внимательно следить за результатами ваших действий, чтобы выстроить эффективную тактику нападения.

Вдобавок, по всему миру в немыслимом разнообразии разбросаны одноразовые предметы для битвы — шифры. О них уже шла речь на странице 8.

Подбрасывайте врагов в воздух. Создавайте барьеры из чистой силы. Вызывайте помощников из других миров при помощи искажающего измерения куба. Вы можете носить только ограниченное количество шифров, но их невероятно много, поэтому у вас не возникнет необходимости накапливать их... по желанию. Каждый раз у вас в инвентаре будет разный набор вещей, а поэтому каждая битва станет уникальной.

Качественные сражения

Мы хотим сделать каждую схватку интересной и неповторимой и избежать так называемого «данженкроулинга» и битв в стиле «толпа на толпу». Это ещё не значит, что мы вручную выстроим каждую возможную битву, но мы разработаем главные сражения с учётом тактики. В *Torment* будет возможность изучить боевую систему во всех подробностях, битвы (проведённые или отклонённые с помощью слов или действий) будут иметь большое значение.

А это значит — различные сильные и слабые стороны врагов, иммунитеты. Это значит — огромное внимание к числу и расположению различных бойцов и тактике боя.

О боевых системах

Игры на Infinity Engine используют боевую систему «в реальном времени с паузой» (RtWP). Wasteland 2 работает на классической пошаговой системе (ТВ). Есть различные мнения по поводу, какая из них лучше.

У нас тоже есть свое мнение на этот счет. Для Torment лучше всего подходит система... которая включает в себя всё, о чем мы только что говорили. Серьёзно, все: интеграция с сюжетом, значимые действия игрока в бою, вне его, качество битв вместо количества — это не зависит от того, используется ли система в реальном времени с паузой, пошаговая система или гибридная пофазовая смесь.

Мы хотим использовать систему, которая не будет мешать вам. Интересную систему. И, самое важное, систему, которую вы выберете сами. Мы планируем создать два-три высокотехнологичных дизайна, объясним, как применить их для достижения наших целей, расскажем о преимуществах каждой из них и, потом, предоставим вам, нашим спонсорам, полный доступ и информацию к ним. Что бы мы ни решили, мы создадим прекрасную систему, убедившись, что она включает в себя все вышеперечисленные обещанные особенности.

В конце концов, это ваша игра.

Диалоги и напарники

В основе Torment лежат захватывающие диалоги и интересные персонажи. Мы сохраним эту традицию. Мы используем разветвлённую систему диалогов — она хорошо подходит для достижения наших целей. Вы будете выбирать подходящую фразу или действие из списка, формируя личность персонажа из его слов и поступков. Мы улучшим старые добрые системы, чтобы придать ещё больший интерес разговорам, но будем придерживаться того же типа игрового опыта.

Вы сможете общаться со своими напарниками, изучить все закоулки их личностей и историй, даже изменить или оттолкнуть их своими ответами. У них тоже может быть свое мнение насчёт сложившейся ситуации, и они обязательно выскажут его, если им так захочется. У вас будет возможность найти пути в умы ваших напарников, чтобы лучше понять их потенциал и помочь им раскрыть потаенные силы, которые они уже не надеялись обнаружить или подчинить себе.

Другими словами, у вас будет полный контроль над вашим отрядом. Некоторые из напарников могут уйти в экстремальной ситуации, но, пока они являются частью вашей компании, они пойдут, куда вы им укажете, и сделают все, что скажете.

Мы создадим нетрадиционных, сложных, реалистичных персонажей. Мы детально проработаем образ каждого из напарников, чтобы самим понять их личности и мотивы. И только затем мы запишем их реплики, чтобы они четко подходили под разные ситуации в игре.

В Сообществе уже поднимался вопрос о романах и отношениях между персонажами в целом. Наша позиция такова: любовь проявляется во многих формах и, несомненно, важна при изучении тем наследия, изоляции и тайны. Мы добавим эту эмоцию в подходящей под историю и персонажей форме. В игре будут значимые связи, дружба, и даже влечение к близкому человеку, но мы считаем, что развитие темы физической связи не подходит под наш сюжет.



Рабочий внутриигровой прототип Цветения от дизайнеров inXile.

На чьей вы стороне?

Фракции Девятого Мира — это не просто ненавидящие друг друга банды. У них есть собственные цели, иногда частично совпадающие, порой - противоположные друг другу. В *Torment* вы можете вступить как минимум в одну фракцию, или в несколько сразу — всё зависит от того, совпадают ли ваши действия и цели.

Мы ещё не создали полный список фракций в игре - мы хотим, чтобы вы, наши спонсоры, тоже могли сказать свое слово в этом деле. Некоторые фракции будут связаны с Потоками, но, скорее всего, не открыто. Девятый Мир не так прост.

Вдобавок, фракции не будут настолько едины в своем мнении, как предполагает их философия. Гильдия мудрецов может включать в себя различные секты: одна исповедует знания для всех, другая же утверждает, что знания слишком опасны для кого-либо, кроме элиты. Последователи религиозного ордена, посвятившего себя помощи бедным, могут спорить о том, какой вид благотворительности более эффективен — раздача еды и денег или обучение рабочим навыкам. Таким образом, даже если вы уже принадлежите определенной фракции, вы можете оказаться зажатым между двумя противоборствующими сектами, настойчиво требующими вашей поддержки.

С другой стороны, вам никто не запрещает остаться в стороне от всего этого. Как и остальные элементы игрового процесса, фракции не заставляют вас следовать определенному пути. Они дают вам значимые варианты действий, затрагивающие другие аспекты игры.

Также существуют группы, чьи цели как правило не сходятся с вашими. В отличие от фракций, культы в большинстве своем враждебны. Эти кочующие агрессивные сообщества срываются с места при первой возможности, идут, куда манит ветер, или слухи о власти, врагах или богатстве. Они могут сотрудничать как адепты невидимой силы или воевать друг с другом, до последней капли крови доказывая свою точку зрения по какому-нибудь двусмысленному философскому вопросу. Вряд ли у вас будет возможность присоединиться к одной из этих групп даже на краткий период времени, так как стоит им узнать о вашей настоящей сущности, и они сразу найдут способ использовать ваши силы в своих интересах и выкинут за ненадобностью, когда от вас больше не будет пользы.

Однако, возможно, вы догадаетесь, как можно манипулировать ими для собственной выгоды. Вам это точно понадобится, если они нападут всей толпой. Каждый попытается использовать вас как пешку в борьбе с другими, ваши задачи могут периодически совпадать с их целями, а переговоры — открывать новые квесты и возможности. На вашем пути могут встретиться такие культы, как:

Дети Бесконечных Врат — некоторые зовут их жрецами смерти. Они считают себя духами, запертыми в телесной оболочке. Ужас перед своей клеткой толкает их на ужасные зверства. Они называют себя освободителями или адептами свободы. Охотясь в городских трущобах, они не оставляют за собой никаких следов, кроме кровавой тропы — не иссыхающие врата в мир чистого духа, и ужаса.

Орден Самобичевания и Аскетизма — начав как закрытая монашеская секта Ордена Истины, так называемые Кнуты превратились в нищенствующий орден и двинулись в мир под предводительством нового духовного лидера сто лет тому назад. Эта миссионерская секта посвятила себя очищению мира от многочисленных грехов. Среди них: использование нуменеры или сил, полученных не по праву рождения, загрязнение плоти украшениями и конструкциями. Один Кнут не представляет угрозы, так как они действуют только при поддержке своих братьев. Но что, если вам повстречалась толпа? Они питаются яростью друг друга, преумножая силу духа и тела, и, если их вовремя не остановить, впадают в слепую ярость, разрывая на куски любого, кто посмеет противостоять им.

Смерть и Лабиринт Отверженного

«Говорят, что смерть — это конец, но это не совсем так. Когда волна смерти сбивает вас с ног, вы не умираете. Тело быстро восстанавливается, глаза смотрят в неведомую даль. Вы шевелитесь и дёргаетесь. Но что вы видите? Куда вы уходите после смерти?»
— дневник Падшего Жреца

Смерть в *Torment: Tides of Numenera* ещё не значит, что «игра окончена», и она включает в себя нечто большее, чем очередное пробуждение в морге.

Ваше тело практически бессмертно. Сознание же - крайне запутанное, ни на что не похожее место. После смерти сознание уходит из этого мира, глубоко в лабиринты разума.

Лабиринт Отверженного — странный мир, похожий на сон лабиринт джунглей, лестничных пролетов, туннелей и разрушенных городов. Это ваш разум, но вы не узнаете его за всем, что там находится.

Погибая в игре, вы можете просто перезагрузиться или найти лёгкий путь из лабиринта обратно в тело, но так вы многое упустите. Лабиринт Отверженного — необычная и интересная игровая локация, наполненная захватывающими открытиями и находками. Чем он глубже, тем сложнее и многограннее становятся его секреты.

Его уровни называются Глубины. Каждая несёт в себе новые секреты и (для настойчивых) новые награды.

Несколько примеров того, что вы можете делать, изучая загадки своего собственного разума при смерти:

- Встречайтесь с Отражениями ваших напарников и других персонажей. Эти призрачные образы поведают вам секреты, недоступные в мире живых. Но говорят ли они о себе или о вас? Чем больше Глубин в Лабиринте, тем больше Отражений и длиннее их диалоги.
- Обнаруживайте Лакуны. Лакуны — это плоды вашего воображения, несущие информацию о вас (действительно ли?). Общаясь с Лакунами, вы откроете новые загадки и квесты, и можете даже улучшить свои способности.
- Становитесь сильнее. Приобретите новые вещи и способности (Как они переносятся обратно к реальному телу? А кто их знает? Нуменера и не на такое способна).
- Получайте доступ к потайным местам в мире живых с помощью секретной информации, порталов, или других странных взаимодействий с нуменерой.
- Находите недоступные в реальном мире Омуты.



Лабиринт Отверженного, Глубина 7.
Концепт-арт Дана Кнатсон

Настраиваемый пользовательский интерфейс

Свобода выбора не ограничивается сюжетом. Специально для *Torment* мы настроим и модифицируем уже разрабатываемую для *Wasteland 2* систему гибкого пользовательского интерфейса (UI).

Интерфейс *Torment* сделает всё, что захотите, а затем уйдёт на задний план, чтобы не мельтешило перед глазами. Если вам не нравится, как он действует, просто измените его поведение. Настраивайте размер и местоположение любого элемента интерфейса. Функция автоматического скрытия позволит выводить на экран второстепенные элементы UI только когда они нужны, или полностью убрать их. Настраиваемые всплывающие меню и горячие клавиши помогут избавиться от лишних элементов, сохраняя погружение в игровой процесс. Будет доступно множество вариантов шрифтов.

Мы добавим субтитры, где это необходимо, и, несмотря на цветовые обозначения Поток, сделаем игру доступной для людей, страдающих цветовой слепотой.

Прибавьте к этому возможность наблюдать за всеми системными процессами и проверками (или наоборот скрыть их всех) и импорт пользовательских портретов персонажей и вы получите игру, которая идёт по вашим правилам.



Восхождение Кэкс-Лианиш.
Концепт Андрэ Валлин

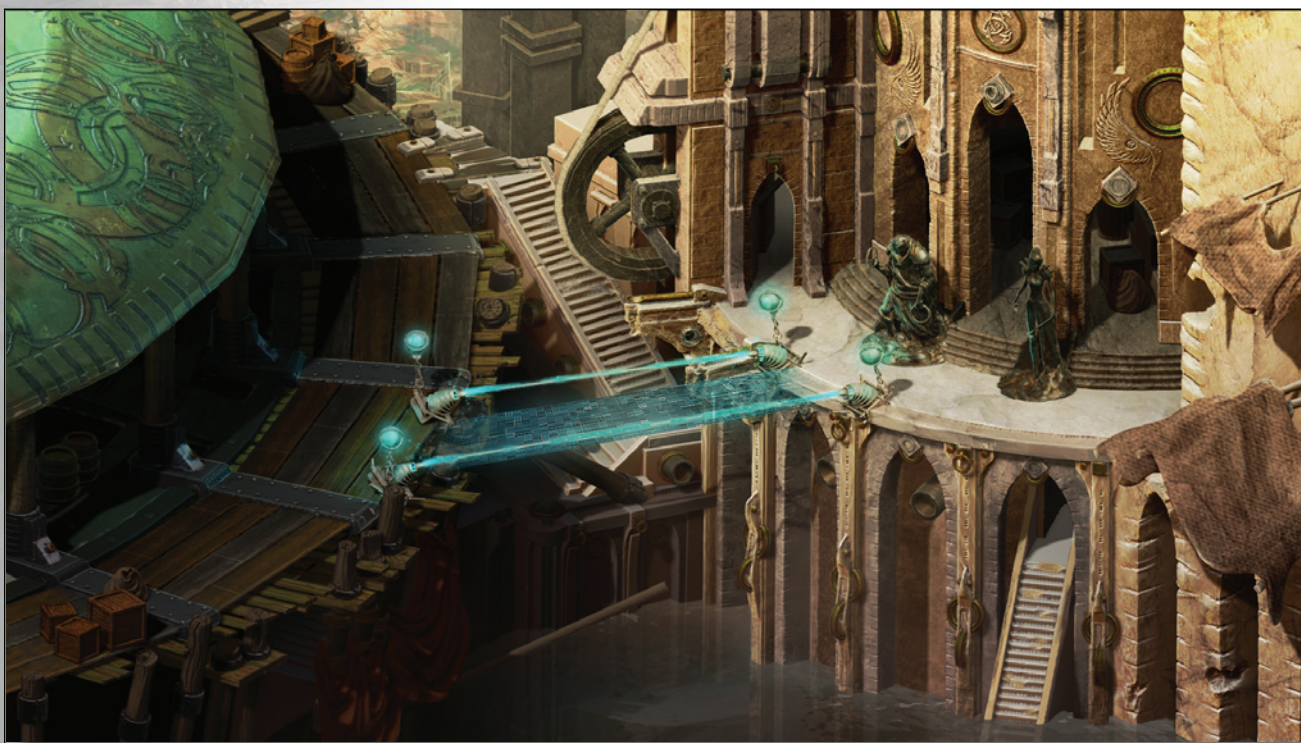
Внешний вид

Художественное оформление

Мы уделяем огромное внимание уже знакомым вам прототипам внешнего вида игры, и тем концептам, что вы увидите в ближайшие недели. Они устанавливают общее настроение и стиль, которые мы хотим повторить в мире игры, чтобы вы ощутили пробуждаемые ими эмоции, путешествуя по воссозданной нами части Девятого Мира и за ее пределами.

Мир игры полнится странными, экзотическими существами, захватывающими дух, поражающими своей красотой строениями, расстилающимися вокруг внезапными видами и другими, пугающими измерениями. Вы исследуете кристальный мир и встретитесь с его нечеловеческими обитателями. Пуститесь в путешествие по своему разуму и лабиринту потенциального безумия. Совершите все это и много больше, а наша команда талантливых художников и дизайнеров локаций покажет вам, как это все выглядит.

Вот еще один из наших рабочих прототипов.



Мост через Утесы Сагуса. Рабочий прототип от дизайнеров локаций inXile

Звук, музыка и озвучание

Создание звукового и музыкального сопровождения — один из важнейших этапов формирования впечатления от игры. Мы хотим, чтобы тонкий клинок пел, а тяжелый топор с мощным свистом рассекал воздух. Электричество и пламя должны потрескивать. Артефакты забытых времен — жужжать и вибрировать от скрытой в них энергии и магического потенциала.

Мы понимаем, насколько важен звуковой дизайн в создании определённого образа игры, и сделаем звуковое оформление *Torment* неотъемлемой частью его незабываемого игрового опыта. Звук должен добавлять веса и полноты созданному миру, должен скрипеть, стонать и ухать в правильных местах.

Мы заручились поддержкой талантливейшего ветерана в создании звукового оформления, Марка Моргана, для разработки саундтрека *Torment: Tides of Numenera*. Он уже создал очаровательную по своей красоте звуковую тему для Цветения и шум большого города для Утёсов Сагуса. Мы надеемся, что он сотворит живой яркий дополняющий её смысл звуковой портрет игры. При помощи дополнительных целей мы существенно увеличили его участие в проекте.

Мы планируем включить в игру частичную озвучку главных персонажей и, возможно, реплик Последнего Отверженного. Объём озвучания ещё остается под вопросом, но учитывая его высокую стоимость и влияние на график разработки, мы не планируем создание полного звукового сопровождения для всех диалогов и реплик в игре.

Участие Сообщества

Мы создаем игру, в которую сами хотим поиграть, но при этом не закрываемся в четырех стенах. На всем протяжении разработки *Torment* мы будем спрашивать совета у вас, наших спонсоров, и действовать соответственно. Компания InXile прибегла к помощи народного спонсорства в первую очередь потому, что это прекрасная возможность спросить вас, игроков, что вы хотите увидеть в наших играх.

Мы четко определим основные элементы дизайна (такие как столпы игры, описанные в этом концептуальном документе). Проведем подробную экспертизу процесса разработки и выявим наиболее значимые решения для проекта и игрового опыта в целом. Но многие аспекты игры открыты для обсуждений. Есть несколько верных путей создания полноценного, увлекательного игрового опыта. Мы будем активно вовлекать вас в разработку *Torment*.

Возможно, это понятно и без слов, но лучше сказать все — мы скрываем многие подробности о сюжете и персонажах, чтобы не преуменьшить тайну игры. Например, даже у бета-тестеров не будет доступа к определенному контенту, который мы хотим сохранить в секрете, чтобы потом приятно удивить вас. Но мы будем прислушиваться к вашему мнению и примем во внимание все пожелания относительно основного сюжета, отдельных историй и персонажей. Все, кто хочет помочь в разработке игры не только в денежном плане, получают такую возможность.

Хочется, чтобы *Torment: Tides of Numenera* стала не просто интересной игрой, но классикой жанра. Чтобы вы могли с гордостью показывать на нее, зная, что вы помогли ей появиться на свет. Мы хотим создать эту игру вместе с вами и вместе рассказать эту историю, эти истории.