

ЛУКОМОРЬЕ: РАСКОЛ

Рабочее название игры

Вот это уже похоже на проект, ради которого люди добровольно теряют по 3000 часов жизни. Сделаем **не “Доту с кокошниками”**, а самостоятельную МОБА, где механики завязаны на русских сказках, нечисти, богатырях и магии.

Жанр: 5v5 МОБА **Матч:** 30–45 минут **Стиль:** тёмная сказка + лубок + славянское фэнтези
Сеттинг: сказочный мир раскололся после гибели Мирового Дуба. Две стороны пытаются собрать его силу и переписать сказку под себя.

Вместо обычного трона:

- у одной команды **Бел-Камень**
- у другой **Чернокамень**
- вокруг каждого растёт магическое древо
- победа наступает после разрушения **Сердца Сказки**

Крипы называются **ратью**. Лесные монстры: кикиморы, волколаки, упыри, бесы, болотники.

А вместо Рошана живёт:

Чудо-Юдо

Огромная хтонь в пещере под рекой.

За убийство даёт **Жар-Перо**: владелец после смерти превращается в огненную птицу и через несколько секунд воскресает. Да, знакомая механика, только теперь хотя бы есть уважительная причина, почему герой внезапно встал из трупa.

1. Илья Муромец

Роль: танк / инициатор / керри

Сложность: низкая

Тридцать лет сидел на печи. Потом решил, что хватит этой вашей удалёнки.

Сила Земли

Пассивно получает меньше физического урона, пока стоит на земле.

Богатырский Размах

Мощный удар палицей по дуге. Край зоны наносит дополнительный урон и оглушает.

Стоять Насмерть

Вонзает оружие в землю.

На несколько секунд:

- получает броню;
- иммунен к отбрасыванию;
- враги рядом замедляются.

Конь Богатырский

Призывает Бурушку и совершает рывок вперёд, раскидывая противников.

Ульт: Тридцать Лет Силы

Илья снимает все негативные эффекты и временно становится гигантом.

Получает:

- силу;
- дальность атак;
- сопротивление контролю;
- атаки создают ударную волну.

2. Баба-Яга

Роль: маг / поддержка / контроль

Сложность: высокая

Абсолютно нейтральный персонаж. Просто иногда помогает героям, иногда пытается их съесть. Типичный саппорт из паблика.

Следы Замести

Яга заметает землю метлой.

Союзники становятся быстрее, враги теряют обзор.

Зелье Наоборот

Бросает котёл.

На враге:

- наносит периодический урон;
- лечение превращается частично в урон.

На союзнике:

- усиливает восстановление здоровья.

Избушка

Призывает избушку на курьих ножках.

Она:

- блокирует путь;
- пинает врагов;
- даёт обзор.

Полёт в Ступе

Яга перелетает через препятствия и деревья.

Ульт: Навий Отвар

Огромный котёл создаёт область проклятия.

Враги внутри постепенно превращаются в лесных зверей и временно теряют возможность использовать способности.

3. Кощей Бессмертный

Роль: маг / керри

Сложность: высокая

Сухая Плоть

Чем меньше здоровья у Кощея, тем выше сопротивление урону.

Игла

Запускает магическую иглу.

Проходит через врагов и накладывает метку.

Повторное применение возвращает иглу обратно.

Чахнуть над Златом

Поглощает часть своего золота и создаёт щит.

Чем богаче Кощей, тем толще щит.

Капитализм наконец-то стал игровой механикой.

Душа Вовне

Создаёт скрытый объект с частью своей души.

Пока он существует, Кощей получает дополнительную регенерацию.

Ульт: Смерть Кощеева

Кощей не умирает при смертельном уроне.

Вместо этого начинается цепочка:

Кощей → сундук → заяц → утка → яйцо → игла.

На карте появляется несколько объектов. Врагам нужно уничтожить настоящую иглу, иначе Кощей воскресает.

4. Василиса Премудрая

Роль: маг / саппорт

Сложность: средняя

Премудрость

После каждого использованного заклинания следующее становится сильнее.

Клубок

Запускает волшебный клубок.

Он раскрывает местность и движется к выбранной точке.

Живая Вода

Исцеляет союзника.

Если тот недавно получил смертельный урон, лечение значительно усиливается.

Мёртвая Вода

Останавливает кровотечение жизни: цель временно не может потерять здоровье ниже определённого уровня.

Ульт: Сказано — Сделано

Повторяет последнюю способность союзного героя, использованную рядом.

Вот тут начнётся такое комбо-дрочево, что балансировщик уйдёт жить в монастырь.

5. Иван-Дурак

Роль: универсал

Сложность: ???

Герой для людей, которым недостаточно рандома в собственной жизни.

Дуракам Везёт

Некоторые действия Ивана имеют случайный бонусный эффект.

Авось!

Иван бросает предмет во врага.

Случайно летит:

- лапоть;
- яблоко;
- кирпич;
- щука;
- золотая монета;
- неизвестная хрень.

По Щучьему Велению

Выбирает случайный положительный эффект.

Игрок может отказаться один раз и перебросить.

На Печи

Иван садится на самоходную печь и быстро едет вперёд, расталкивая противников.

Ульт: А Мне И Так Нормально

На несколько секунд все характеристики Ивана становятся равны его **самой высокой характеристике**.

6. Змей Горыныч

Роль: тяжёлый керри / маг

Сложность: средняя

Три головы. Три полоски здоровья голов.

Три Головы

Каждая голова даёт отдельный бонус.

1. огонь;
2. физическая атака;
3. магическая защита.

Голову можно временно отсечь.

Огненное Дыхание

Конус огня.

Крылья Змея

Подлетает и приземляется с ударом.

Отрастёт

Восстанавливает потерянную голову.

Ульт: Горыныч

Все три головы одновременно используют огненное дыхание в разных направлениях.

Если все лучи пересекаются на одной цели, происходит взрыв.

7. Кот Баюн

Роль: саппорт / контроль

Сложность: высокая

Баюн

Стоящий неподвижно Кот становится менее заметным.

Сказка на Ночь

Кот рассказывает сказку выбранному противнику.

Если тот не отойдёт достаточно далеко, засыпает.

Мурчание

Аура восстановления здоровья и маны союзников.

Семь Вёрст

Кот прыгает между деревьями, зданиями и героями.

Ульт: Баю-Баюшки-Баю

Начинает петь.

Враги вокруг постепенно получают:

1. замедление;
2. молчание;
3. сон.

Получение сильного урона будит их.

8. Леший

Роль: лесник / инициатор

Сложность: высокая

Хозяин Леса

Деревья вокруг Лешего дают броню и регенерацию.

Корни

Корни хватают противника.

Заблудись

Меняет направление движения вражеского героя на короткий момент.

Игрок кликает вправо, герой идёт влево.

Да, мерзость. Значит, хорошая способность.

Древень

Оживляет дерево.

Ульт: Лес Идёт

Большая область карты покрывается лесом.

Леший и союзники видят внутри нормально.

Противники получают ограниченный обзор, а деревья периодически атакуют их корнями.

9. Соловей-Разбойник

Роль: стрелок / мобильный убийца

Разбой

Атаки со спины наносят дополнительный урон.

Свист

Звуковая волна отбрасывает противников.

Засада

Запрыгивает на дерево и получает дальность обзора и атаки.

Разбойничья Тропа

Быстро перемещается между деревьями.

Ульт: Соловьиный Свист

Огромная звуковая волна.

- ломает деревья;
- разрушает призванных существ;
- отбрасывает героев;
- наносит больше урона вблизи.

10. Марья Моревна

Роль: дуэлянт / керри

Воительница

Каждая последовательная атака по одной цели ускоряет Марью.

Цепи

Связывает врага.

Чем дальше тот пытается уйти, тем сильнее замедление.

Клинок Моревны

Следующая атака пробивает часть брони.

Не Женское Дело

Парирует следующий физический удар и контратакует.

Название намеренно издевательское.

Ульт: Поле Битвы

Создаёт круг дуэли.

Марья и выбранный противник не могут покинуть его несколько секунд.

Другие герои могут вмешиваться снаружи заклинаниями, но не входить внутрь.

11. Морозко

Роль: маг / контроль

Стужа

Заклинания накладывают холод.

При 5 зарядах цель замерзает.

Мороз Красный Нос

Ледяной луч.

Сугроб

Создаёт снежную стену.

Тепло Ли Тебе?

Отмечает героя.

Если герой движется, он получает урон холодом.

Если стоит, постепенно согревается.

Ульт: Лютая Зима

Начинается локальная метель.

- ограничивает обзор;
- замораживает реку;
- замедляет противников;
- усиливает самого Морозко.

12. Водяной

Роль: танк / контроль / саппорт

В Тине

В реке Водяной быстрее передвигается и восстанавливает здоровье.

Утащить

Хватает противника и тащит к себе.

Омут

Создаёт глубокую лужу.

Противники внутри замедлены и постепенно погружаются.

Русалки

Призывает двух русалок, заманивающих врага в воду.

Ульт: Разлив

Водяной затапливает большую область карты.

Она временно считается рекой.

Все его способности в ней усиливаются.

Предметы

Сделаем несколько классов.

Простые

Предмет	Эффект
Лапти-сороходы	скорость движения
Рукавицы богатыря	сила + урон
Пояс-крутень	сопротивление контролю
Берестяной оберег	магическая защита
Молодильное яблоко	здоровье
Гребень русалки	мана
Заячья душегрейка	уклонение
Осиновый кол	бонусный урон нечисти и призывам

Средние предметы

Сапоги-Скоросты

Активно: несколько секунд огромной скорости, но получение урона снимает эффект.

Скатерть-Самобранка

Ставит пир.

Союзники рядом восстанавливают здоровье и ману.

Щит Никиты Кожемяки

Блокирует физический урон.

Активно: отражает первый направленный удар.

Гусли-Самогуды

Активно заставляют врагов рядом танцевать 1 секунду.

Да. Очень серьёзная киберспортивная дисциплина.

Шапка-Невидимка

Активно даёт невидимость.

Но герой оставляет следы на земле.

Сапфир Снегурочки

Усиливает замедления и холод.

Топовые предметы

Меч-Кладенец

Большой физический урон.

Каждая атака уменьшает броню противника.

Активно: **Кладёт конец**

Следующий удар наносит дополнительный урон в зависимости от потерянного здоровья цели.

Живая Вода

Активно: моментально восстанавливает здоровье.

Если использовать на только что погибшем союзнике в течение нескольких секунд, сокращает его время возрождения.

Шапка Мономаха

Очень дорогой универсальный артефакт.

Даёт все характеристики.

Активно:

Тяжела Шапка

Вы становитесь невосприимчивы к контролю, но двигаетесь медленнее.

Клубок Судьбы

Активно отправляет клубок к выбранной точке.

Он:

- выбирает безопасный маршрут;
- показывает невидимых врагов;
- раскрывает ловушки.

Перо Жар-Птицы

Повышает скорость атаки и передвижения.

Активно:

оставляет огненный след, который наносит урон врагам.

Яйцо Кощея

Очень редкий предмет.

Когда герой получает смертельный урон, яйцо разбивается и оставляет его с **1 НР**.

После этого предмет уничтожается.

Прикольная системная механика: Сказ

У каждого героя есть стандартные уровни, но на уровнях **6 / 12 / 18** игрок выбирает одну из двух веток сказки.

Например Илья:

Путь Богатыря

танк / защита / контроль

или

Путь Витязя

урон / атака / керри

Баба-Яга:

Яга-Помощница

бафы, лечение, телепортации

Яга-Костяная Нога

проклятия, яд, контроль

Таким образом один и тот же персонаж может собираться совершенно по-разному.

И ещё одна фишка: Сказочные условия

Некоторые предметы и способности взаимодействуют не только с героями, но и **с миром**.

Например:

- Соловей может ломать деревья свистом;
- Леший выращивает новые;
- Морозко замораживает реку, превращая её в проходимую поверхность;
- Водяной затапливает сушу;
- Горыныч поджигает лес;
- Баба-Яга может перемещать свою избушку;
- Клубок Василисы находит тайные тропы;
- Иван может проехать на печи сквозь мелкие деревья.

Вот это уже даёт игре собственное лицо, а не просто **«Valve, только берёза.jpg»**.

Базовый ростер

Герой	Основная роль
Илья Муромец	танк / керри
Баба-Яга	маг / саппорт
Кощей	маг / керри
Василиса	саппорт
Иван-Дурак	универсал
Змей Горыныч	керри
Кот Баюн	контроль
Леший	лесник / инициатор
Соловей-Разбойник	стрелок
Марья Моревна	дуэлянт
Морозко	маг
Водяной	танк / саппорт

Из этого уже реально можно разворачивать **полный геймдизайн**: 3 линии, лес, экономика, характеристики, формулы урона, 50–70 предметов, прокачка героев, руны, боссы и таланты. И самое вкусное здесь именно взаимодействие со сказочным миром, потому что оно может дать механики, которых в обычных МОБА почти нет.