# GAME DESIGN DOCUMENT

An Adaptation of Richard Wagner‘s Der Ring des Nibelungen

# *Ring of the Nibelungs*

*„Wotan! We have completed Valhalla!“*

# Popis hry

*Ring of the Nibelungs*, je imerzivní hra na hrdiny, která adaptuje operní cyklus Der Ring des Nibelungen od německého skladatele Richarda Wagnera—primárně pak poslední dvě opery v cyklu, tedy Siegfried a [ta poslední], zatímco první dvě části jsou adaptovány jako in-game lore.

Odehrává se z izometrického pohledu, a evokuje tzv. ‚Infinity Engine-era' CRPG, jako kupříkladu výše zmíněný Planescape nebo Icewind Dale.

Hráči se ujmou role mocného mytického hrdiny Siegfrieda, jenž se snaží ve zbídačeném fantaskním světě, inspirovaným středoevropskými mýty, sestavit svůj mocný meč Nothung a zabít obra Fafnera, a ukořistit mechanický artefakt známý jako Prsten (The Ring, Der Ring), který se nachází v jeho vlastnictví. Na své cestě se dozvídá o pravé podstatě prstenu, o své vlastní minulosti, a o nepochopitelných machinacích bohů, jenž ho dovedly do těchto končin.

RotN si bere jak z mytologie, na níž je původní opera založena, ale také se inspiruje díly kosmického hororu, aby příběh o manipulacích starodávných bohů, které se táhnou po generace lidského pokolení udělal o něco hrozivější.

Narativně si hra klade za cíl nejen převyprávět Wagnerův epos, ale zároveň jej dekonstruovat—využívajíce k tomu různé způsoby interpretací původního díla, a odvyprávět příběh o kultuře, kánonu, archetypech a asociacích, nebo o třídním boji a o ideje legend a mýtů, které vytvářejí civilizace, a rozvinout implikace, které z příběhu Cyklu vycházejí.

Platforma: PC, později možné porty na konzole.

Cílová skupina: Věkové rozmezí 18+, čtenáři fantasy, hráči CRPG, čtenáři obecně (hodně textu).

Inspirace: Planescape: Torment, Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, Weird West, Disco Elysium, Pathologic, Fallout (1 a 2), do určité míry způsob hráčské progrese z Kingdom Come: Deliverance, dialogový systém ze hry Harvester; Warhammer, Berserk v rámci vizuálního designu.

Hra nabízí bezprecedentní imerzi ve fiktivním světě, a systém dovedností které podporují hráčovo umění konceptualizace a chápání kultury. Vedle běžných RPG prvků si tak na své přijdou hráči, jenž dokážou kriticky uvažovat a *chápou krásu*.

Zároveň se ve hře nachází systém dialogu, kde mimo vybraných dialogových možností může hráč napsat klíčové slovo, které odemkne nové dialogové možnosti. Dává to hráčovi důvod prohledávat svět a zjišťovat nové informace. Hráči, kteří znají původní operu, mají nejspíš do jisté míry výhodu, nicméně vzhledem k tomu, že asi ne každý *hardcore gamer* zná nějakou německou operu z roku 1876, se o tento problém nemusíme bát, naopak jej můžeme vnímat jako odměnu pro ty, kteří dílo již znají, a neví co s těmi informacemi mají dělat.

Hra je zároveň stále koncipovaná jako immersive sim, přichází tedy na řadu hluboká interakce s prostředím, hledání tajných cest, řešení problémů alternativními způsoby, neboť vaši nepřátelé mohou často být mocnější než vy sami. Jak těchto efektů hra docílí je uvedeno níže.

# Herní prostředí

Hra se odehrává ve fantaskně-technologickém otevřeném světě, který je plný prazvláštních lidí a věcí. Je rozdělen na dvě části—jednotlivé specifické lokace, a "overworld mapa", po které se hráč pohybuje, když vyjde z některých specifických lokací.

Jednotlivé lokace jsou renderované z izometrického pohledu. Většinou jde o pole, města a vesnice, katedrály a hory, nebo obří kostry, interiéry domů a paláců. V poslední fázi hry se dostaneme do hor, kde sídlí bozi a starodávní obři.

Vše je stylizováno jako obrovské, tajemné a mytické, i lidské stavby se zdají mimo naše chápání. Podobně jako samotný cyklus, i hra by měla působit grandiozně, možná až zbytečně pompézně. Ve světě jsou obří monumenty, paláce a chrámy, které jsou mimo jiné často vizualizovány na obrazech a vitrážích.

Dynamický izometrický pohled tento pocit umocňuje, když například hráč před takovou věcí stojí, neboť se kamera dá oddálit tak, až je hráč vedle monumentu jen velmi nepatrný. Tato škála je také aplikovaná na budovy a interiéry. Hráč by měl mít pocit, že na něj dýchá historie.

Kamera se oddálí automaticky poprvé co hráč nějakou velkou strukturu nebo interiér uvidí. Poté, co jí hráč už navštívil, se to dít nebude, neboť to dozajista bude velmi vysilující, a přijde to o kýžený efekt.

# Gameplay

**Základní Ovládání a Navigace:** Jde o izometrický Immersive Sim s prvky CRPG a adventury. Ovládá se myší, formou point-n-click. Kam hráč klikne, tam Siegfried půjde. Hra využívá pathfinding aby se nezasekával o překážky, a byl je schopen obejít, aby se dostal k vyznačenému bodu.

Pro interakci s prostředím a lidmi se rovněž využívá myš.

Velkou součástí jsou dialogy, které se objevují na textovém boxu v dolní polovině obrazovky. Hráč má možnost vybírat dialogové možnosti, které se nacházejí vedle textového boxu, nebo psát klíčová slova do kolonky po dnimi. V dialozích probíhá většina samotného narativního příběhu, občas  v kombinaci se slidy, které ukazují zrovna velmi vyhrocené scény. Více o dialogu je vypsáno níže.

Hráč může z hlavního menu hru kdykoliv uložit, je tu také quickload a quicksave. Během dialogů a souboje hru uložit nicméně nejde.

**Mechaniky:** Primární mechaniky jsou pohyb, dialog, interakce s prostředím, vedlejší jsou pak využívání skillů (páčení zámků, okrádání atp.), předmětů, další jsou pak systémy tahového souboje, vytváření předmětů, stealth, reakce herního prostředí na hráčův vstup, v menším i větším měřítku.

**Souboj:** Ve hře se nachází tahový soubojový systém. Hráč má určité možnosti, které může ve svém tahu vykonat—tři akce, a určitý počet políček, které může ujít. Při zlepšení statu MOTORICS se zvyšuje počet políček, které může Siegfried ujít za svůj tah.

K tomu, aby byl hráč v těchhle soubojích efektivní, potřebuje dovednost „Dueling“, která mu de-facto umožňuje se pouštět do bojů muže proti muži. Dueling na úrovni jedna totiž odemyká akci ‚útok‘, která je v běžných RPG dostupná hned ze začátku, nicméně Siegfried se ji musí naučit, protože to nikdy předtím nedělal. Při dalších vylepšeních bude možné se naučit například specifické útoky na specifické části těla, a otočit i nev

Mimo běžný tahový souboj, v němž je pak možné se naučit například kouzla a nové akce při zvyšování Statů, je také podporováno alternativní řešení konfliktů. Podle toho, jak hráč hraje, se Siegfried vylepšuje, a tedy je možné si udělat postavu inteligentní a důvtipnou, nebo primitivní a násilnou, nebo cokoliv mezi tím.

Siegfried může mimo boje totiž využívat technologické výdobytky které si sám postaví, může používat jedy a přesvědčování. Vrazit někomu skalpel do oka, postrčit ho do obří díry, naučit se božskou magii (díky svému původu je toho schopen), způsobit někomu krvácení a utéct, dokud neumře.

Boj probíhá v tazích, kde se okolní svět zastaví, a další kroky, které může Siegfried a jeho nepřátelé udělat, je omezené množství.

V boji může hráč vykonat tři akce, které můžou být jakékoli—využít stat, předmět, využít akce jako:

**Shove** – postrčí nepřítele zpět o tolik kroků, kolik má Siegfried BODY
**Attack** – Zaútočí se zbraní, kterou má zrovna Siegfried vybavenou. Attrack se vypočítává z kombinace BODY, a pokud má hráč skill Dueling, přidá se i on. Následně se vypočítává síla zbraně, a obranné číslo nepřítele. Z toho se odvodí poškození, které nepřítel utrží. Zbraň specificky útočí na některou končetinu, většinou je to ale náhodné. Při kritickém zásahu je možné nepříteli způsobit kondici „dismembered“, což znamená, že přijde o nějakou náhodnou končetinu. Je tím v podstatě z boje vyřazen. Totéž se může stát i hráči.
**Use item** – Použít předmět, co hráč zrovna má ve svém Inventáři.
**Interact** – Interagovat s předmětem na bojišti.

Skriptované bojové sekvence by se vždycky měly dát nějak obejít, jestli na to hráč má určité staty a skilly.

Měly by se odehrávat na místech, kde by hráč, který si nedělá postavu založenou na souboji, mohl mít více možností, jak k situaci přistupovat. Hráč by měl být schopen vždycky najít nějakou díru, do které někoho strčit, nějaký stroj, který při aktivaci někoho zmrzačí. Hráč může před soubojem nastražit pasti, například beartrapy, všemožná lana a skryté jámy, do kterých může nepřítele nalákat.

V rámci boje, ale občas i v rámci světa mimo něj, je možné pro Siegfrieda i jeho nepřátele utržit nějaký ‚stav‘. To se stane, když je na něj proveden nějaký specifický útok, nebo stoupne do určitého místa.

Stavy jsou tyto:

> **Bleeding** – ubírá určitý počet HP každý tah, nebo každou vteřinu (mimo boj). Je způsobeno při kritickém zásahu, nebo když někdo vejde do určitého typu pasti, například Past na medvědy.
>
> **Stun** – Jen v boji. Stun přeskočí tah.
>
> **Burning** – ubírá určitý počet HP každý tah nebo každou vteřinu. Je způsoben, když je například nepřítel strčen do otevřeného ohně, nebo když s houfnicí utrží ‚misfire‘.

**Poisoned** – Podobně jako krvácení. Je způsobeno, když na někoho někdo hodí bombu s jedem, nebo když vejde do jedové pasti.

**Dismembered** – Podobné, jako krvácení, jen permanentní. Postava, co je Dismembered, má useklou nějakou končetinu. V podstatě ji to zcela vyřazuje ze souboje. Hráč ji pak může dorazit nebo nechat být

**UI:** Hra také obsahuje několik nabídkových oken, dialogové okno, menu pro Staty a Perky, inventář, vybavení postavy, menu pro kování a vylepšování, Action Hotbar.

**Skupina:** Hráč ve hře může rekrutovat tři další specifické postavy. Toto je spíš výjimka než pravidlo, a stane se tak ve specifických částech příběhu. Jeden z těchto tří ‚followerů' se do party přidá sám ve specifický moment v příběhu, a hráč ho nemůže odmítnout, protože je důležitý/á v příběhu.

Followeři pak chodí za hráčem, a v boji se stanou ovladatelní. Dva followeři jsou spíš bojovníci. Mají už jasně dané Staty a vybavení, se kterými se nedá hýbat. Další follower může být mechanický konstrukt, který si může vytvořit v rámci Smithing.

Velkou součástí hry je stavba postavy. Na začátku hry není hráči umožněno si vytvořit svou postavu, neboť hrají za specifického člověka. Během hry však svými volbami do určité míry vytvoří jiného Siegfrieda, najdou jiné předměty a artefakty, a naučí se řešit problémy jinými způsoby.

Tomuto pomáhá nejen velká škála předmětů (uvedeno níže), ale také Staty (Stats), které Siegfried může využívat. Někteří členové skupiny mohou nadobro umřít. Jsou ale specifické předměty, které je oživí.

**Nepřátelé:** Nepřítel může být v podstatě kdokoliv ve světě. Základními nepřáteli jsou bandité, kterých se ve světě nachází mnoho. Dále jsou tu strážní a vojáci, kteří spadají pod jednotlivé lidské državy. Zabití jednoho může způsobit pád reputace ve městech a državách, ke kterým patří. Musí to ale vidět někdo další, a musí o tom informovat patřičné orgány. Svědci se dají odchytit a přesvědčit, aby nic neříkali—nebo se dají zabít. Jen pozor na svědky vraždy svědka.

Nepřátelé mohou spadat ke třem rasovým kategoriím:

***Lidé***

***Zvěř***

***Lesní bytosti**, tj. skřítci, šotci a trolové*

***Duchové**, tj. spirits, duchové lesa*

***Monstra**, tj. klasická mytická stvoření*

***Boží abominace**, tj. variace na bytosti z germánské a norské mytologie*

V rámci lidí je možné potkat jak běžné vidláky, tak dobře obrněné rytíře nebo šlechtice. Ti u sebe mají často velmi dobré vybavení, a je možné jim to všechno vzít. Není ale lehké je zabít, a vaše reputace s místy, ke kterým jsou vázáni, může skončit velmi špatně.

**Reputace:** Ve všech državách, kde jsou lidé, je třeba si udržovat určitou reputaci. Hra vám o tom přímo neřekne, ale lidé budou reagovat na vaše akce. Jestli hráče někdo načapá, jak se snaží někam vloupat, sníží mu to reputaci, a brzy si o něm začnou lidé šeptat.

Může nastat i stav, kdy je hráč aktivně hledán, a musí do měst chodit jen s nějakým zahalením, třeba kápí, nebo speciálním předmětem neviditelnosti.

**Staty:**
Některé akce, které hráč může vykonat, jsou v neposlední řadě svázány se systémem Statů, jenž jsou:

***BODY*** – Siegfriedova síla. Silou je chápáno například zvedání předmětů, rozdávání ran, míra nosnosti.
***MOTORICS*** – Obratnost, dexterita, rychlost.
***TOUGHNESS*** – Odolnost vůči vnějším vjemům.
***SOUL*** – Mentální odolnost a síla charakteru.
***MIND*** – Nakonec je tu jeho obecná inteligence, percepce a chápání světa. Na začátku je velmi nízká.

Staty jsou přiřazeny ke specifickým akcím, které hráč může vykonat. Ze základu jsou všechny na úrovni jedna, mimo BODY, které je na úrovni dva. Celkem je úrovní statů deset, a čím vyšší úroveň, tím je vyšší šance na úspěch.

Staty se vylepšují automaticky, podle toho, jak moc je hráč využívá. Váží se k ním ale dovednosti (Skilly – Skills), které se pak vylepšují klasickými dovednostními body.

Na začátku nicméně vyjma vysokého BODY nebude hráč umět lautr nic. Perky jsou provázané se Staty, v tom smyslu že když hráč dostane bod dovednosti, vždy se tak stane v rámci určitého statu. Může pak tento bod utratit za perk, který se ale nachází právě v kolonce toho zmíněného statu.

Aby hráč mohl získat ten kýžený dovednostní bod, musí nejdřív získat body Praxe. Ty získá tak, že bude v rámci určitého Statu vykonávat akce. Například využívat stat BODY k tomu, aby dělal věci spjaté se silou—zvedal věci, pral se, koval a podobně. Těmito akcemi pak získá bod praxe. Poté, co má těchto bodů pět, se vytvoří Skill Point, který může utratit za skill co se váže k tomu specifickému Statu.

***Uvedeme na příkladu:***
*Hráč najde velký balvan, který se rozhodne zvednout. Přejde k němu, klikne na něj, a vybere možnost „lift". Siegfried tak učiní, a uspěje. Znamená to, že balvan zvedne, a hráč ho může s klidem přenést někam jinam. Touto akcí získá hráč Bod Praxe.*

*V tuto chvíli měl body praxe již čtyři, a tímto získal pátý. Znamená to, že dostává Bod Dovednosti (Skill Point), který se nicméně vytvořil v rámci BODY, stejně jako ty předešlé body Praxe. V tu stejnou chvíli má body praxe i v jiných statech. Za tento vytvořený Bod Dovednosti pak může vylepšit kterýkoliv ze Skillů vázajících se k onomu Statu.*

Skilly jsou tyto:

**BODY**
> Smithing — Kování, tvorba a spravování věcí. Siegfried tento skill má už ze základu.
> Dueling — Dá možnost útočení, bez tohoto skillu Siegfried v podstatě neumí bojovat.
> Carrying — Nosnost

**MOTORICS**
> Running — Rychlost postavy ve světě a v bojové mapě, i v rámci narativu.
> Climbing — Možnost se dostat na vyšší místa. Čím větší úroveň, tím vyšší místa.
> Reflex — Reakční rychlost, primárně v dialozích nebo skriptovaných eventech.

**TOUGHNESS**
> Withstanding — Odolnost vůči vnějším okolnostem. Fyzické brnění.
> Health — Tento skill má Siegfried už ze základu na první úrovni. S vyšší se přidávají Hit Pointy.

**SOUL**
> Character — Síla charakteru, charisma a konzistence osobnosti.
> Sanity — Mentální odolnost.

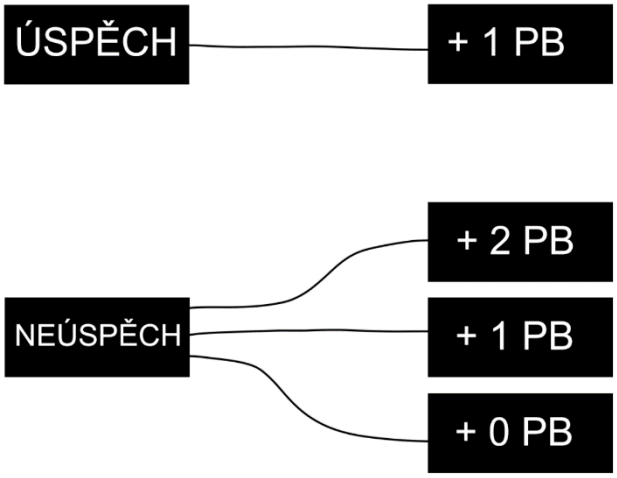
**MIND**
> Speaking — Rétorika, přesvědčování.
> Finding — Nalézání věcí a předmětů, bez tohoto skillu mohou být předměty ve světě schovány.
> Realizing — Některé věci, které si Siegfried musí uvědomit sám jako postava, jako třeba jak fungují věci.

Všechny perky mají deset úrovní. K tomu, aby se dal jeden z perků vylepšit, je třeba pět bodů praxe, z nichž se stává jeden dovednostní bod. Progrese je většinou vertikální, což znamená, že se zvyšují číslíčka. Občas ale hráč dostane novou sílu, nebo se s vyšším statem naučí používat něco nového.
S vyšším Dueling se například naučí používat postupně více komplexní zbraně, a naučí se nové typy útoků. Pro meče je to Seknutí a bodnutí, pro kopí je to Vržení.
S vyšším Realizing se naučí zjišťovat nové a lepší informace, a s vyšším Smithing se naučí dělat komplexnější věci.
S vyšší Sílou charakteru se mu otevřou další dialogové možnosti, stejně jako s vyšším Speaking. V rámci MOTORICS jsou skilly jen vertikální.

Perky vázané k intelektu (MIND) specificky v podstatě jen dávají hráči nové dialogové možnosti a kontext pro to, co se děje, a co jim postava říká, zároveň mohou odhalovat nové předměty a možnosti v samotném gameplayi. Hra nicméně dává důraz na vědomosti a pozornost samotného hráče, takže vyšší MIND neznamená nutně, že vás hra bude více držet za ruku.

Vylepšování těchto statů probíhá formou akumulace Praxe, která se poté po pěti těchto bodech mění v dovednostní bod. Hráč dostává tyto body Praxe v rámci specifických statů—jestli například vykoná hodně akcí které vyžadují BODY, dostává body Praxe, z nichž se pak stanou Body Dovednosti, jen v rámci perků korespondujících k BODY.

Vylepšování těchto statů, tedy získávání dovednostních bodů, probíhá tím, že tyto věci hráč zkouší. Například v rámci přesvědčování, tedy Speaking, je možné mít dialogové možnosti které se snaží nějak přesvědčit NPC již v základu. Budou sice slabé, nicméně mají šanci, že budou fungovat na slabomyslné. Při každém nevydařeném skill checku, třeba u selhaného přesvědčování, se hráči mohou přidat rovnou body dva—protože chybami se člověk učí. Nicméně je také možnost že hráč selže a nepřidá se mu nic, protože občas člověk neví, proč selhal.




Při úspěšném má nicméně garantováno, že dostane jeden.

Tento způsob charakterové progrese má za cíl působit na flow hry. Hráč je přitom úzce propojen s hlavní postavou, protože se oba pořád učí a zlepšují se. Zároveň si ale musí rozmyslet, na čem stráví drahocenný čas, a tedy každého Siegfried bude na konci hry trochu jiný. Svět, do něhož je vhozen, je neznámý a zvláštní, a stejně jako samotný Siegfried je z něj zmaten.

Cílem hráče jako Siegfrieda je najít sérii kusů které povedou k sestavení jeho mocného meče Nothungu. Aby toho docílil, musí utilizovat exploraci a nekonvenční strategie. Už od začátku hry je hráčovi jasně řečeno, že k tomuto cíli má omezený čas, který je měřen primárně v rámci overworldu, (když se hráč pohybuje po overworldu, s každým krokem čas ubývá) a posouvá se dál s každým splněným questem. Jak dlouho quest zabere v rámci času ve hře (nikoliv pro hráče) je vždy jasně uvedeno u hráčova rozhodnutí, zdali ho přijme nebo ne. (Přijmání questů probíhá v rámci dialogu.)

Ve hře je možné formou rozhodnutí jak v gameplayi tak v dialozích, a tato rozhodnutí ovlivní další průběh. Příběh je tedy větvený. Hráč selhává ve chvíli, kdy zemře, nebo se svými rozhodnutími dostane ke špatnému konci, nebo se nevejde do časového limitu. V takovém případě nastane blíže nespecifikovaná katastrofa, a svět zanikne.

**Game Flow:** Hráč začne jako solidní nýmand, jenž má nízkou inteligenci a poměrně vysokou sílu. Nemá žádné dovednosti, ani žádné znalosti o světě, minimálně pokud je intimně seznámen s příběhem opery, tak lehce tuší. Některé tyto předtuchy se v díle potvrdí, jiné nikoliv.

Siegfried byl od svého útlého dětství vychováván trpaslíkem Mimem, který ho nenáviděl a snažil se ho vychovat jako svého osobního služebníka. Siegfried tedy neví nic o světě, a kromě pomáhání v dílně nic neumí.

Hráč tedy začne s BODY na druhé úrovni (vše ostatní je v základu na úrovni první) a dovedností Smithing na první úrovni (hráč dokáže vyrábět jednoduché předměty).

Postupným experimentováním a interakcí s okolním světem se hráč i Siegfried naučí machinace tohoto pravzláštního světa, nabere nějaké perky a bonusové body, a pomalu se začne stávat tím nebojácným válečníkem jenž zabije obra a přinese zkázu bohů.

Je to proces bolestivý, kde se hráč musí učit ze svých chyb, a při svém prvním průchodu si svými rozhodnutími zavře spoustu dveří, aniž by to třeba na první dobrou věděl. Působí to pak víc uvěřitelně.

**Dialog:** Dialogy zastavují čas ve hře, a jsou velkou součástí zážitku. Dialogy by měly působit mysticky, tajemně, alegoricky, jakási verbální přetahovaná, kde je nejasná pravda věcí názoru. Jsou založeny na informacích, a ten, kdo drží informací víc, je ten, kdo dialog skutečně ovládá.

Probíhá takovou formou, jakou v běžných CRPG. Součástí dialogů je i popis toho, co postava zrovna dělá, a dialogy jsou vyznačeny „“ závorkami. Popis akcí je ze třetí osoby v čase přítomném.

Hráč má určité možnosti, které mohou být omezené staty. Pokud hráč některý stat nemá dost vysoký, některé možnosti se mu vůbec nezobrazí.

Množství možností vychází z kontextu, občas může být možnost jen jedna.

Pokud hráč musí někoho přesvědčit, dialogové možnosti mu nabízejí různé úhly, jak přesvědčovat. Pokud chce někomu vyhrožovat, aby ho přesvědčil, vybere dialogovou možnost, která má za sebou napsané [Intimidate]. Vyhrožování je vázáno se statem BODY, protože sází na fyzickou zdatnost Siegfrieda. Je tu potom přesvědčování na základě intelektu, tedy [Reasoning], které se váže k MIND. Ostatní staty mají tyto specifické způsoby přesvědčování vázané k sobě, které jsou při specifických momentech vyjednávání vždy k dispozici. Pokud má hráč nízký ten stat, přesvědčování nevyjde, což může vést k řadě věcí.

*BODY – Intimidation*

*MOTORICS – Wit*

*TOUGHNESS – Persuasion*

*SOUL – Debate*

*MIND – Reason*

Nedílnou součástí dialogů je také kolonka, kam může hráč psát klíčová slova. Pokud hráč tyto klíčová slova napíše, vzniknou další dialogové možnosti, které mohou mít jiné tóny. Pokud hráč například napíše klíčovou informaci, která souvisí s nějakou lží (někdo hráčovi lže o tom, že nemá vodu, a hráč napíše slovo „water"), ukážou se mu dialogové možnosti s tím související. Může potom postavu obvinit, může se s ním snažit vyjednávat, nebo mu může jen výhružně říct, že ví, že mu lže.

**Předměty:** Ve hře se také nachází obrovské množství předmětů, magických nebo obyčejných, které může hráč využívat. Tyto předměty umožňují vykonávat různé akce, nebo přidávají nějaké výhody nebo čísla ke Statům.

Předměty se dělí do několika kategorií.

**Common Use** předměty jsou materiály, rostliny, běžné věci které by člověk našel na ulici. Jsou nicméně velmi užitečné při výrobě jiných předmětů (jak výroba funguje je níže). CU předměty ve své podstatě nic nepřinášejí, ale dají se z nich vyrobit lepší věci.

**Food** předměty jsou věci, které se dají sníst. Vejce, chleby, jídla které se dají vyrobit z Common Use předmětů. Jídlo přidává něco málo zdraví, a mimo jiné se dá nabídnout lidem, aby vás měli raději. Vaření nemá žádný specifický skill, záleží v první řadě na vybavení kuchyně nebo táboráku, u kterého zrovna vaříte.

Vaření probíhá stejně, jako Výroba.

**Money** jsou peníze. Měna v tomto světě nemá žádný daný název, a postavy o nich mluví jako o ‚coins' nebo ‚money'. Za peníze se dají kupovat věci, a získávají se za některé questy.

Ekonomika se odráží od běžného Eura při silné inflaci. Chléb pro dvě osoby tu stojí 1,30. Od toho lze vyčíst zbytek cen v tomto světě.

Ve světě se nachází velké množství vendorů, kteří prodávají různé věci.

**Tools** předměty jsou nářadí, se kterým může hráč vyrábět předměty. Většinou stačí jeden, a čím více nářadí hráč má, tím lepší výdrž může později vybavení mít. Nářadí se dělí na tři kategorie kvality: A, B, a C, s tím že A je nejlepší, a C je nejhorší. Podle toho, jakou kategorii nářadí má, se odvozuje následná kvalita toho, co vyrobil.

> **Výroba**, neboli Smithing nebo Crafting, probíhá ve specifickém menu. Hráč může vyrábět jen ty předměty, o kterých Siegfried ví, nebo které ví jak se vyrábějí. Pro toto se využívá skill Realizing—čím vyšší je, tím lépe dokáže Siegfried jako osoba chápat, jak věci fungují. Hráč bude mít možnost sbírat plány a informace o stavbě předmětů, které začnou postupně být více a více náročné.
>
> Každý sestavený předmět má určitou úroveň výdrže, která se postupně zhoršuje s každým použitím. To, jakou úroveň má ze základu, a jak rychle se zhoršuje její stav, je určeno tím, jaké nářadí hráč použil, jak rozuměl Siegfried plánkům, a kde předmět sestavil.
>
> Uvedeme na příkladu:
>
> *Jestliže Siegfried sestavil jednoduchý meč, ale učinil tak s jedním kusem nářadím kategorie C, kdesi uprostřed pole, a s Realizing na nízké úrovni, meč bude mít výdrž 3/10, a velmi rychle se poničí.*
> *Jestli ale tentýž meč sestavil s dvěma kusy nářadí kategorie A v profesionální dílně, a s Realizing na úrovni vyšší, meč bude mít výdrž 10/10, a bude se ničit pomaleji, možná mu dokonce vydrží až do konce hry.*
>
> Výdrž je něco jiného než poškození. Poškození se předmětu odečítá při každém použití, nicméně může pořád mít výdrž 10/10. Když se začne výdrž zmenšovat, například zbraně budou dávat o něco menší poškození nepřátelům, nebo některé předměty budou mít vyšší šanci, že prostě nebudou fungovat (předměty mechanického charakteru, pasti).

**Traps** jsou pasti, které hráč může nastražit nebo vyrobit. Pasti se dělí na typy, na specifické pasti pak musí hráč najít Plány.

Pasti jsou tyto:

Způsobující krvácení – pasti na medvědy, mechanické žiletkové pasti
Způsobující pád – skryté díry, klády na provázcích, speciální mechanické pasti které nedělají nic jiného, než že do někoho strkají
Způsobující otrávení – pasti, jako třeba automatická foukačka, která do nepřítele dostane jedovatou šipku. Šipky se vyrábějí společně s pastí.
Způsobující okamžitou smrt – nejtěžší na výrobu, tyto pasti způsobují okamžitou smrt. Jsou to pasti jako skryté meče, žiletkové bomby a podobně. Tyto pasti většinou člověka rovnou zabijí.

Na pokládání a manipulaci s pastmi je samostatný mini-systém. Hráč musí fyzicky přesunout past ze svého inventáře, a může ji napozicovat ve scéně. Siegfried tam, kam hráč past umístil, doběhne, a umístí ji. Funguje to podobně, jako když v The Sims pokládáte nábytek. Můžete ji otáčet, a dát ji na nejlepší možné místo. Stejně to funguje s Machinery.

**Machinery** jsou předměty, které může hráč vyrobit s určitými potřebnými skilly. Stroje jsou ve své podstatě turrety, mechaničtí brouci nebo trpaslíci. Hráč si takhle může postavit menší armádu. Mašinérii je extrémně těžké vyrobit, nebo na ni vůbec sehnat materiály.

Mechanický turret – automatická houfnice. Funguje jako past, dá se položit i v boji.

Mechanický pavouk – jednoduchý follower, který působí spíš jako distrakce. Dává primitivní 5d6 poškození svými paťáty.

Mechanický trpaslík – nejvíce komplexní konstrukt. Je sice podsaditý, nicméně může fungovat jako běžný follower. Může držet zbraně a mít brnění. Jeho zdraví je odvozeno od jeho kvality.

Všechnu Machinerii je složité vyrobit. Vyžaduje obrovské množství oceli, dřeva, uhlí, a komplexní plány.

**Explosives.** Jsou předměty, se kterými je možné házet (MOTORICS) a způsobovat poškození. Patří sem věci jako bomby, jedovaté bomby, šipky, různé součástky, které si hráč vyrobí.

Šrapnelová bomba – způsobuje poškození podle toho, jak kvalitní je. A – 10d5, B – 5d6, C – 1d6

Jedová bomba - způsobuje poškození podle toho, jak je kvalitní. Podle toho způsobuje i stav „poisoned“ na určitý počet tahů. A – 5, B – 3, C - 1

Hořlavá bomba – způsobuje poškození podle toho, jak je kvalitní. Podle toho způsobuje i stav „burning“ na určitý počet tahů. A – 5, B – 3, C - 1

**Weapons** předměty jsou zbraně. V tomto světě se již sporadicky používají i zbraně využívající střelný prach, které mohou utrpět takzvaný „misfire“ (o misfire níže). Jak bylo uvedeno výše, zbraně mají různé úrovně výdrže, která se postupně zhoršuje s každým použitím.

Typy zbraní jsou tyto:

| TYP ZBRANĚ | ZÁKLADNÍ VÝDRŽ | NEJVYŠŠÍ POŠKOZENÍ | POTŘEBNÁ ÚROVEŇ DUELING |
|---|---|---|---|
| Meč | 15 | 15d6 | 2 |
| Kopí | 12 | 12d6 | 1 |
| Kladivo, Palcát | 10 | 10d6 | 1 |
| Mušketa | 10 | 10d10 | 3 |
| Houfnice | 15 | 15d10 | 4 |
| Štít | 20 | Žádné, může způsobit ‚stun‘. | 1 |

Sic se „typ zbraně“ nějak jmenuje, zbraně samotné se mohou jmenovat a mohou vypadat jinak. Například pod ‚kopí‘ spadají věci jako kopí, vidle, jezdecká kopí, obecně věci, co jsou dlouhé a mají na konci něco ostrého. Kladiva a palcáty odkazují na věci které mají velký tupý konec, kterým je možné někoho tlouct po hlavě.

Poškození se odvozuje od RNG, které funguje na klasickém systému šestistranných kostek. Inspirace z tohoto systému vychází pochopitelně ze stolních RPG. K tomuto poškození se zároveň připočítá celková úroveň BODY, a skillu Dueling. Probíhá to proti obrannému číslu oponenta, které v rámcu hráče vychází z TOUGHNESS, skillu Withstanding (jestli ho má), jeho brnění, a ovlivněného RNG výsledku (je ovlivněn modifikátory z TOUGHNESS a Brnění.

Je třeba mít na paměti, že tato pravidla a poškození se vztahují jak na nepřátele, tak na hráče. Poškození 10d10 plně funkční mušketou může hned zabít protivníka, ale hráče taky.

Nehledě na to, že najít nebo vyrobit plně funkční zbraně by mělo být v podstatě nemožné.

Většina nepřátel, (banditi, rolníci a podobně) u sebe mají zbraně na velmi nízkých úrovních. Všechny je samozřejmě možné ‚vylootovat', a vzít jim vše co u sebe mají. Sbírat zbraně z mrtvol takovýchto náhodných lidí se nicméně nevyplatí, protože jejich věci jsou k ničemu.

Nejlepší zbraně si hráč většinou sám vyrobí, nebo ukradne někomu velmi důležitému.

**Armor** předměty jsou, jak již název napovídá, brnění. Helmy, pláty, nárameníky a podobné. Siegfried může mít najednou pět kusů brnění—Přílbu, hrudní plát, nárameníky, boty a rukavice. Poslední tři jsou v párech, ale hra je bere jako jeden předmět.

Typů brnění je větší množství, a řadí se do stejných kategorií kvality jako Nářadí (A, B a C, s tím že A je dobrá kvalita C špatná. Stejně jako se zbraněmi, bandité a běžní lidé budou mít spíše C, jestli vůbec nějaké). Brnění se také dělí na Lehké a Těžké. Lehké má menší obranné číslo, ale dá se v něm lépe pohybovat, a není detrimentální k MOTORICS. Těžké vstřebá více ran a má vyšší obranné číslo.

> **Obranné Číslo:** Je kus čísla, který se připočítává k TOUGHNESS, a určuje to, jak moc ran je vstřebáno, a jestli vůbec proběhne nějaké zranění. Je třeba brát na vědomí, že zbraně a síla nepřátel ve hře není malá, a souboje můžou skončit velmi rychle. Každý typ brnění má nějaké nejvyšší možné obranné číslo, a

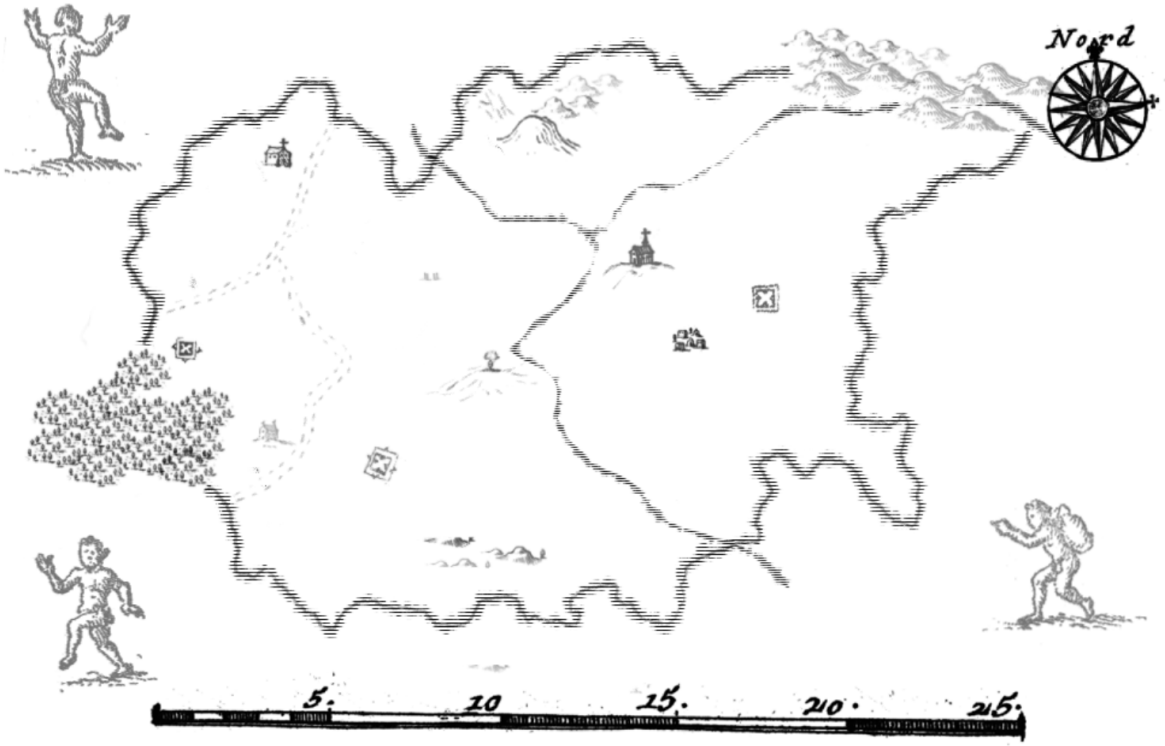
| TYP BRNĚNÍ | ZÁKLADNÍ VÝDRŽ | NEJVYŠŠÍ MOŽNÉ OBRANNÉ ČÍSLO | VSTŘEBÁNÍ |
|---|---|---|---|
| Těžká přilba | 10 | 5 | Střední |
| Lehká přilba | 7 | 2 | Lehké |
| Lehký plát | 15 | 5 | Střední |
| Těžký plát | 20 | 10 | Velké |
| Těžké boty | 10 | 7 | Velké |
| Lehké boty | 8 | 2 | Lehké |
| Lehké nárameníky | 7 | 5 | Lehké |
| Těžké nárameníky | 10 | 9 | Střední |
| Lehké rukavice | 10 | 7 | Lehké |
| Těžké rukavice | 15 | 9 | Velké |

**Mythic** předměty jsou pak specifické artefakty, které hráčovi dávají nějakou novou schopnost. Je jich omezené množství, a dají se najít na specifických místech ve světě. Většinou to souvisí s nějakými questy nebo side-questy.

Předměty jsou:

- Tarnhelm – helma, která dává svému nositeli schopnost neviditelnosti, ale jen na omezenou dobu.
- Dainsleif – Meč, který vyrobili trpaslíci. Je prokletý, takže pokaždé, když je vytažen, tak musí někoho zabít, dokud ho nepůjde zase vrátit. To může způsobit nepříjemnosti, neboť ve městech a državách je třeba meč vracet do pochvy. ZV: 15, Pošk.: 15d6, Duel: 5
- Gungnir – Magické kopí patřící Wotanovi. Když je hozeno, tak se vždycky trefí. ZV: 20, Pošk: 20d6, BODY 10, MOTORICS 10
- Odrorir – Speciální magický kotel, ve kterém se dá vařit medovina.
- Svalin – Mytický štít, který chránil jezdce před sluncem.
- Laevateinn – Logeho meč. Dokáže vytvářet kopie sebe samotného na místech, kde byl zabodnut. Dává ohnivé poškození. ZV: 15, Pošk.: 15d6, Duel 3
- Nothung – Poslední meč, který hráč má jen v poslední části hry. Je velmi mocný. ZV: 20, Pošk.: 20d6. Hráč ho musí držet, ale nemusí s ním bojovat. Pro to, aby s ním bojoval efektivně, potřebuje minimálně Dueling 3. S dalším Duelingem se to pak jen zvyšuje.

# Herní svět




(Tato mapa je velmi simplistické zobrazení, finální prostředí by mělo obsahovat lesy, pole, menší stavení. Zde jsou vyobrazeny jen ty nejdůležitější lokace.)

Hra se odehrává v technologicko-fantaskním světě vágně připomínající střední až severní Evropu. Je to svět starý a mystický, grandiózní a hrozivý, na nějž se bozi zdánlivě obrátili zády. Nachází se v jakémsi bezčasí, v němž se prolínají časová pásma a kulturní evoluce.

Je to svět postižen znečištěním, kde se technologie vyvíjí mnohem rychleji než etika nebo filozofické směry humanismu. Běžná magie je zde nahrazena vědomostmi, které překračují hranici možného. Světy bohů a lidí jsou odděleny neprostupnou bránou šlachovitých nebes, v nichž se boří skutečnost a je nahrazena krystalizovanou verzí entropie, ve kterém čas plyne jinak. Dotknout se nebes v tomhle světě znamená přijít o rozum.

Podobné fantaskní elementy se ve světě lidí, v němž se hra primárně odehrává, nacházejí, a jsou vzdělanými jedinci brány jako samozřejmé.

Vše by mělo působit živě, „low-fi“, a používaně. I ty nejpodivnější technologické výdobytky jsou oprýskané a evidentně využívané. Dalo by se mluvit do určité míry o steampunku, nicméně takové označení by mohlo být reduktivní. Celková koncepce světa je „svět z legend, který se musel vyvinout, aby se lidé v něm dokázali přizpůsobit těm hrůzám které se v mýtech nacházejí“.

Jsou tu fantaskní postavičky jako šotci a elfové, kteří se v germánském folkloru nacházejí, jsou ovšem vyobrazeni tak, jak byli vyobrazeni v nich, nikoliv tak jak jsou v moderním fantasy. Lesní duchové jsou mstiví, a elfové

(skřítci) jsou zvláštní bytosti s vykulenýma očima které unášejí děti. Trollové žijí pod mosty a vymáhají mýtné, a jestli jim není poskytnuto udělají vše proto aby vám mohli sníst ruku.

Se vším se ale, podobně jako v pohádkách, dá nějak domluvit. Z těchto fantaskních domluv se často může stát side-quest, kde musí nějaké mytické postavičce donesen předmět, aby mohl hráč jít dál. Nebo jen musí rozluštit pár hádanek.

Svět hry je otevřený, kde hráč může jít v podstatě kamkoliv, nicméně zhruba první hodina hry je spíše lineární a dialogová, neboť je třeba vybudovat anticipaci.

**Pozadí** – tento příběh je hráčovi postupně odhalován. Jde o příběh prvních dvou oper v cyklu, jmenovitě *Das Rhinegold* a *Die Walkure*. Některé detaily jsou dost pozměněny tak, aby i lidé jež jsou s cyklem Prstenu seznámeni, byli některými věcmi v příběhu zmateni.

*Zápletka se točí kolem mytického artefaktu, připomínající prsten, jenž vytvořil zlotřilý král Nibelungů Alberich ve své hoře, ze zlata, které ukradl z řeky Rýna. Využívá k tomu své trpaslíky, které postavil z živého kovu a poháněl jediným zdrojem který měl k dispozici a kterému rozuměl—neuchopitelným konceptem mocichtivosti.*

*Alberich zavrhne vše dobré – primárně lásku, čímž můžeme chápat v podstatě jakoukoliv sentimentální emoci – aby získal moc svého artefaktu.*

*V téže době je vládce bohů Wotan konfrontován obry Fafnerem a Fasoltem aby jim byla poskytnuta odměna za konstrukci jeho metakosmické tvrze Valhally. Vládce bohů jako platbu přislíbil svoji dceru Freiu, bohyni mládí a krásy. Nicméně poté, co ho ostatní bohové přesvědčí, aby tak nečinil, nabídne Wotan alternativu—moc prstenu, který nedávno Alberich vytvořil z Rýnského zlata.*

*Společně s bohem plamene Logem se vydává do Alberichovy hory, aby prsten ukořistili.*

*Alberich vytvořil hordy mechanických nibelungů, kteří nyní kutají zlato z hor. Vytvořili tak mnoho předmětů, jako například magickou helmu Tarnhelm, která dává svému nositeli schopnost neviditelnosti (tyto předměty se dají najít ve světě).*

*Wotan a Loge dorazí, a svedou s Alberichem a jeho hordami lítý souboj, z něhož se stala legenda. Bitva končí destrukcí hory, zničením nibelungů, a Alberich je proměněn na ropuchu. Všechno zlato jim bohové vezmou, nicméně, než se tak stane, Alberich stihne uvrhnout na prsten kletbu—každý, kdo prsten nebude mít, po něm bude toužit, a každý kdo jej bude mít se bude strachovat že o něj přijde, a nakonec o něj vždy přijde a bude zabit jeho novým majitelem.*

*Bohové se opět setkávají s Obry, aby vyměnili zlato za Freiu. Během diskuze se stává součástí ceny i Prsten. Bohové varovali Wotana, aby se prstenu vzdal, aby se vyhnul kletbě. Vládce bohů jim tedy předá veškeré jmění, které ukořistili od Albericha, nicméně moc prstenu začne okamžitě působit. Obři se o prsten začnou dohadovat, což nakonec skončí tím, že Fafner Fasolta zabije a s prstenem kamsi zmizí.*

*Wotan pak začne spřádat hrozivé plány, jak prsten získat zpátky. Tyto plány zahrnují generace a generace lidí, kteří o machinacích bohů nemají nejmenší tušení.*

*Po několika generacích se narodí dvě děti, které má Wotan s lidskou ženou—Siegmund a Seiglinde. Jen krátce po narození jsou separováni. Po několika letech dospějí, a Siegmund cestuje světem pod falešným jménem kvůli zločinům kterých se dopustil ve své domovině, zatímco Seiglinde žije s jakýmsi zvláštním stvořením jménem „Hunding“ v lesní chýši. Toto stvoření se považuje za jejího manžela a ochránce, a zřejmě má jakési supernaturální pozadí.*

*Oba se opět setkají, když se Seigmund po měsících cestování ukryje v jakési chatičce v lesích—tato chýše patří Hundingovi, a Seigmund se v něm nachází se Seiglinde. Z popisu je jasné, že si oba připadají velmi přitažliví. Hunding se vrací, a již z kraje je jasné, že proti Seigmundovi drží jakousi zášť, není však jasné jakou.*

*Jen několik dní před tím se Wotan, v podobě starého muže v kápi, objevil u chatrče, a do starého stromu nedaleko vrazil meč, který může vytáhnout jen skutečný hrdina. Seiglinde o tomto řekne Seigmundovi, který meč okamžitě vytáhne, a jme se utkat Hundinga. Seiglinde ho zastaví, a místo toho oba utečou, když se Hounding zrovna nedívá. Je ale jasné, že Hounding je bude následovat, a že k boji přesto dojde.*

*V téže době je Valkýra Brunnhilde instruována Wotanem aby zařídila, že Seigmund v souboji s Hundigem zvítězí. Nicméně ostatní bohové ho přesvědčí, aby napravil několik chyb, které udělal (jmenovitě mít ratolesti se smrtelnou ženou), a tedy reluktantně rozkáže Brunnhilde aby se naopak postarala o to, že Seigmund zemře.*

*Brunnhilde tyto informace dvojčatům poskytne. Když se Seigmund dozví, že Seiglinde s ním nemůže do Valhaly, rozhodne se, že se zabít nenechá—byl by raději, kdyby umřeli spolu. Brunnhilde se rozhodne neuposlechnout Wotanův původní rozkaz, a Seigmundovi při souboji s Houndingem pomůže.*

*Nicméně na poslední chvíli se objevuje Wotan, který zničí Seigmundův meč, a on je brzy nato zabit Houndingem. Brunnhilde posbírá kusy meče, a společně se Seiglinde prchne. Schovají se kdesi v lesích, kde se ukáže, že Seiglinde bude mít dítě—tím dítětem není nikdo jiný než Seigfried.*

*Brunnhilde je potrestána za své neuposlechnutí rozkazů—zřejmě ne proto, že by Wotan chtěl, ale proto, že je to jakési pravidlo, což naznačuje, že existuje něco ještě většího a hrozivějšího než samotný vládce bohů. Stává se z ní smrtelná žena, a bude zmražena kdesi v horách, dokud jí odtam někdo nedostane.*

*Bohové kolem ní zároveň vztyčí věže a božský plamen, který bude moci přemoci jen někdo, kdo se nebojí hněvu bohů.*

*Seiglinde zemře krátce poté, co je narozen Siegfried, a ve svém posledním dechu ho svěřuje do péče Mima, jednoho z posledních trpaslíků.*

*V téže době mimo jiné obr Fafner začíná uzurpovat více a více moci ze světa živých, což způsobuje jeho rapidní destrukci. Lidské pokolení tedy začne vyvíjet stroje, a využívá i ty, které našli ve zničené hoře Nibelungů. Fafner pozře Slunce, a lidské pokolení je nuceno vytvořit artificiální světlo, které skryje pod šedivými mračny, přes které není vidět na šlachovitý kosmos v němž žijí bohové.*

*Stane se tak, že se lidstvo odřízne od Bohů a od Valhally, a začne tím dlouhá doba temna a úpadku.*

O několik let později začíná příběh hry.

**POSTAVY**

Svět, ve kterém se hra odehrává, je vágně středověký, s prvky kultury 19. století. Nacházejí se zde tedy fiktivní verze skutečných lidí z té doby, včetně samotného Richarda Wagnera—jako adaptace díla se totiž nebere jen dílo samotné, ale i klimat a historický kontext kolem kterých vznikloa postav z germánských a norských mýtů. Jde hlavně o to, aby se ve světě vůbec něco nacházelo, neboť v opeře je množství postav omezené.

V tomhle duchu zároveň mnoho postav ve světě nemají jména, a jsou jen jakési archetypy—je tomu tak proto, že v samotné opeře se okolní svět přespříliš nenachází, je ovšem naznačován. Hra k tomu přistupuje podobně tím, že vytváří jen náznaky skutečných lidí, kteří nemají jména, ale jen tituly, které by se daly uvěřitelně najít v okolním světě.

Důležité postavy se samotné opery jsou nicméně jmenované. Jsou to:

**Siegfried:** Hlavní postava. Incestní potomek Seigmunda a Seiglinde. Jakožto sirotek vychovávaný trpaslíkem je jako osoba poměrné tvárný, a může být nejistý. Zároveň ze základu není příliš chytrý a je spíše výbušný. Tyto osobnostní aspekty se nicméně dají během hry napravit. Siegfried, stejně jako v opeře, je spíš idea, než člověk. Je to něco, co mu mnoho postav řekne do obličeje.

**Wotan:** Vládce bohů, který spřádá temné plány. Ve hře je vyobrazen mnohými způsoby, a společně s ostatními bohy je jeho podoba jen naznačená. Je implikováno, že všichni bozi vypadají jako obří sentientní vejce s chapadly a tisíci oky. Nikdo z nich toto nepotvrzuje ani nepopírá.
Wotan jako jediný z nich se objevuje v herním světě v podobě tajemného muže v kápi.

**Loge:** Bůh ohně a decepce. Objevuje se hlavně v přestrojeních, a snaží se nějakým způsobem hnout příběh dál tak, jak to chce Wotan.

**Fafner:** Strašlivý obr, který ve své skutečné podobě vypadá jako masitá strašilka obrovská s jedním centrálním jazykem který využívá podobně jako leguán, tedy že s ním olizuje okolí z čehož zjišťuje jeho hustotu.

**Hounding:** Humanoidní bytost s hlavou soba. Hounding zabil Seigmunda, a hráč se mu během hry může patřičně pomstít. Najde ho v jeho chatrči, kde sedí s tím stejným mečem, kterým zabil Seigfriedova otce. Může se k Siegfriedovi přidat, a slouží jako velmi užitečný spolubojovník.

**Brunnhilde**: Valkýra, která je za své transgrese vůči bohům zmrazená v čase kdesi v horách. Siegfried ji najde a vysvobodí, a Brunnhilde se přidá do hráčovy skupiny. Valkýry jsou ti, jenž vybírají padlé, a vedou je do Valhally. Valkýry jsou humanoidní bytosti, které postrádají hlavy. Mají velká křídla a plášté, které jsou součástí jejich fyziologie. Zřejmě šlo Bohům o to, aby valkýry co nejvíce připomínaly lidi, aby jejich tranzice do života po životě byla o něco snazší. Brunnhilde není žádná výjimka.

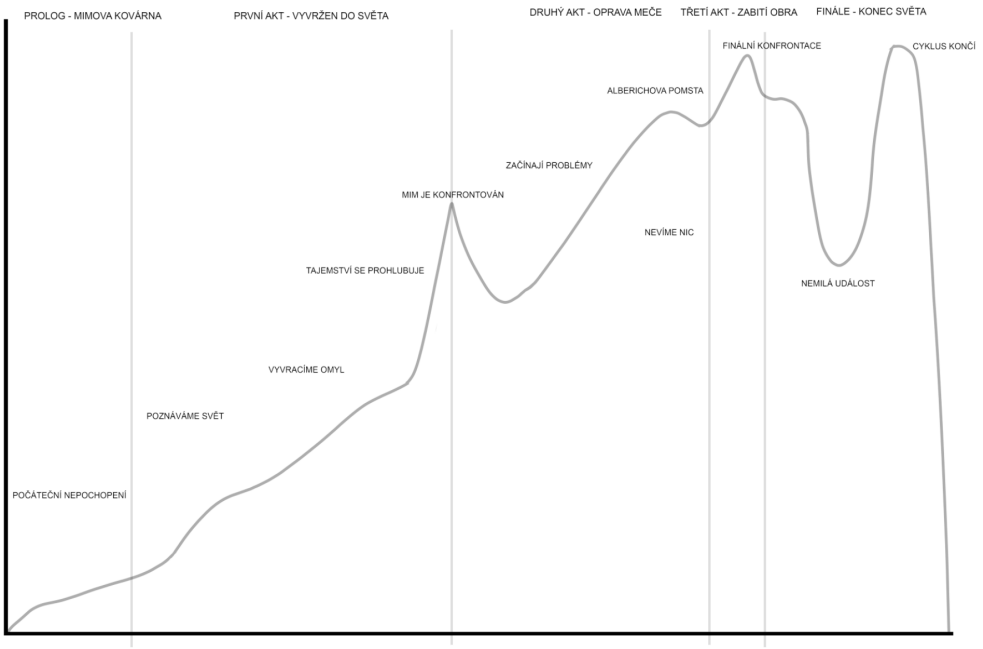
V epilogu Správného konce, po kterém je Siegfried již mrtvý, hráč hraje za Brunnhilde, kterak ničí prsten, a tím i svět.

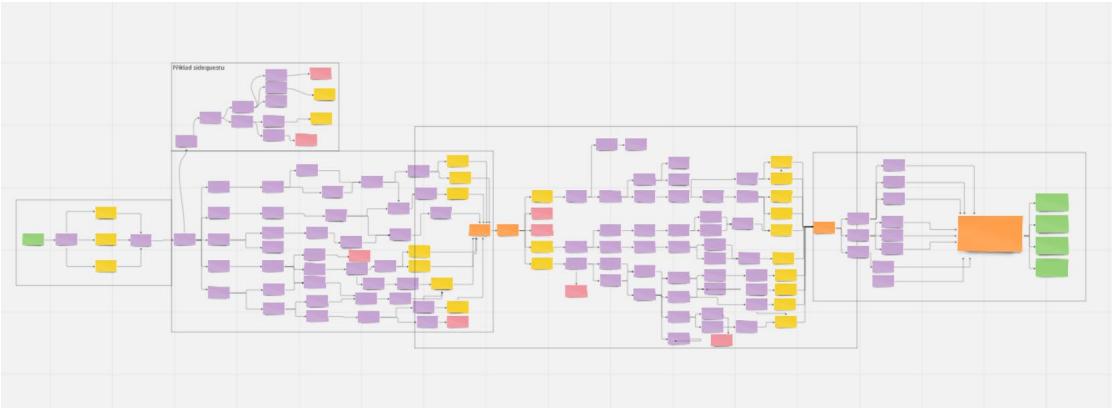
**Mim:** Siegfriedův adoptivní otec. Trpaslík, bratr Albericha, který přežil Pád Skály, a žije v kovárně kdesi v lesích. Je zbabělý, marnivý, ale poměrně chytrý. Chce prsten pro sebe, a snaží se zmanipulovat Siegfrieda, aby ho pro něj dostal.

**Panny Rýna:** Tři humanoidní, ryby-připomínající, mimozemsky vypadající bytosti, které mají sdílené vědomí. Žijí v řece Rýně. Pán trpaslíků Alberich jim ukradl zlato, z něhož vytvořil Prsten.

**Alberich:** Pán trpaslíků, které si sám vytvořil. Alberich je tyranický, sebestředný a nenávistný, nicméně své zlo si náležitě užívá. Vytvořil prsten, o který se pak rvou generace a generace jak bohů, tak lidí. Trpaslíci jsou v tomto světě jen podsaditi, podivně vypadající lidé. Je implikováno, že ani nejsou jiné rasy. Alberich je oděn v tmavých barvách, a má velkou černou korunu, kterou nosí i přes to, že jeho království bylo dávno zničeno.

**Hagen:** Syn Albericha, který chce pomstu, neboť Alberich zemře při bitvě s Fafnerem. Hagen se objevuje jen v jednom ze čtyř konců. Je stejně mocichtivý jako jeho otec, a chce prsten pro sebe. Wotan se mu zjeví hned po konci třetího aktu (off-screen), a říká mu, že prsten může být jeho, jestli zabije Siegfrieda, což se mu nakonec podaří. Hagen je o něco větší, a má na sobě těžké brnění.



# Opis příběhu

## PROLOG

Siegfried je sirotek vychováván trpaslíkem Mimem kdesi za horami. Vyrostl, aniž by věděl cokoliv o okolním světě nebo machinacích starodávných bohů. Není moc chytrý, a občas bývá lehce výbušný, a obecně exhibituje známky kterými trpí incestní děti. Mimo jiné nerozumí tomu, co to znamená „strach“, ani ho neumí cítit.

Jako sirotek vychovávaný trpaslíkem zároveň postrádá určité znalosti o sociálních normách ve světě lidí, což může vyústit v nepříjemné situace. Stejně tak neví nic o světě kolem něj, v čemž je si dost podobný se samotným hráčem.

Mim se snaží vytvořit meč. Důvod k tomu prý je, že chce vytrénovat Siegfrieda, aby zabil Fafnera a získal jeho prsten, neboť ho zavilý Mim chce pro sebe. První hodina hry je strávaná s Mimem, plněním jeho příkazů. Seigfried se vydává do lesa, aby naštípal dříví, ulovil divou zvěř, a aby se hráč naučil, jak s hrou nakládat. Získá i pár bodů Praxe. Potkává taky podivného muže v kápi, se kterým má dlouhou filosofickou konverzaci, které samozřejmě zatím vůbec nerozumí. Muž se ho zeptá, co všechno vlastně ví o své matce. Seigfriedovi, a možná i hráči, to připadá jako poměrně náhodná otázka, nicméně je pravda, že o své matce nikdy neslyšel.

Seigfried se pak vrací k Mimovi, a pobouřen konverzací kterou měl s tím podivným mužem, se trpaslíka velice konfrontačně ptá na svou matku. Mim mu to řekne, ale jen určitou část, neboť ho Seigfried buď přesvědčil nebo mu pohrozil násilím—tohle má velkou šanci, že vyjde, a znamená a to jeden bod praxe buď k MIND (přesvědčování) nebo k BODY (vyhrožování, postavené na fyzické přesile).

Mim mu řekne o tom, že jeho matka zemřela, a že Mim potřebuje meč, aby ji oživil. Siegfried, hloupý jako kámen, mu uvěří. Mim mu ale řekne, že nemá všechny kusy meče, a Seigfried se rozhodne, že se jej vydá hledat. Hra tak skutečně začíná, a hráč může od této chvíle jít kamkoliv.

## AKT I

V prvním aktu se Siegfried vydává do světa zcela sám. Nejprve je třeba, aby prošel lesem, v němž se nachází Mimova kovárna. Tímto se může docílit pár způsoby, a Siegfried může vyjít

Hra si hodně staví na emergentních narativech, které vycházejí z hráčových cílů. Siegfriedův první cíl je sestavit meč. Nicméně na své cestě se začne postupně dozvídat víc sám o sobě—zjistí, kdo jsou jeho rodiče, dozví se pravdy o bozích (jestli jim věří nebo ne je už na něm), najde zvláštní lidi a dokonce si udělá pár přátel i nepřátel.

Najde lidi, kteří mu nabídnou klasické ‚side-questy', a zjistí, jak funguje svět kolem nich.

V prvním městečku nachází řadu podivných indicií, a mluví s řadou lidí. Dozvídá se o konceptu peněz, a že musí pracovat, což se mu nelíbí a zdá se mu to arbitrární. Od té chvíle může přijímat jakoukoliv práci od kohokoliv. Často tyhle práce budou podvody. Siegfried neví o světě zhola nic, a často může skončit podříznutý někde na rohu, nebo kraden o všechny své úspory.

Siegfried se může zeptat prakticky kohokoliv na kusy meče. Většina lidí ho pošle do háje.

Tato část hry je strávená primárně explorací a vytváření emergentních narativů, které vycházejí z herních mechanik. Ve svém lovu za kousky meče, které jsou různě poschovávané po světě, je třeba dávat dobrý pozor na to, co říkají lidé v okolí, a číst staré dokumenty a proroctví. Jen plnou studií všech dokumentů a dialogů na to může hráč přijít.

Svět není tak obrovský, aby to hráč eventuálně nenašel jednoduše náhodou, nicméně bude to mít mnohem těžší.

Nalezení kusů meče zároveň často skrývá hlubší příběhy obyčejných lidí v tomto bohy zapomenutém světě.

Uvedeme nalezení jednoho kousku na příkladu:
*Jeden kus meče je zabodnutý ve skále. Když ho Siegfried jen tak odstraní, skála se zhroutí, a zničí vesnici která stojí hned pod ní. Byl to přeci jen meč magický.*

*Když si ale dá ten čas, a prozkoumá skálu i meč, a promluví s lidmi ve městě, a najde lidi kteří mu můžou pomoct, existuje i alternativní řešení. Nicméně má šanci se dozvědět o tom, že lidé této vesnice, vyhladovělí a zoufalí, začali konzumovat své staré a mentálně nemocné, neboť již dlouho nemají, co by jedli—půda je mrtvá, zvěř utekla, a obchod stagnuje.*

*V tu chvíli se hráčovi otevírá několik možností, jak s touhle informací naložit, a jak se morálně rozhodnout.*

*Pokud na to hráč má prostředky (které byly všechny popsány výše), může se pokusit vytvořit nástroj, který mu umožní meč vytáhnout, aniž by cokoliv poškodil. Pokud má skutečně vysoké MOTORICS, může se pokusit meč vytáhnout velmi VELMI opatrně.*

*V jiném městě možná zaslechl, že někdo přišel na způsob, jak oživit mrtvou půdu (v tomto světě jde o poměrně doslovnou terminologii), a vydá se na dlouhou cestu, jak městu pomoci i poté, co meč již odstranil nějakým bezpečným způsobem. Nebo si řekne, že jezení starých a nemocných se nedá nijak ospravedlnit nebo odčinit, a rozhodne se vytržením kusu meče ze skály město a jeho hříchy navždy pohřbít.*

Poté, co hráč najde určité množství kusů meče, se setkává s jakousi divnou ženou, která tvrdí, že je jeho matka. Je to samozřejmě nemožné, ona už je dlouho mrtvá, ale co Siegfried vlastně ví. Tou dobou si hráč i Siegfried uvědomili, že Mim mu často v mnoha věcech lhal.

Dialog s touto ženou je dlouhý, zvláštní, a záleží na něm hodně na tom, jaké Staty má hráč vylepšené, a jakého Siegfrieda si vlastně postavil. Žena bude lamentovat nad tím, jak Siegfried nyní je, bude komentovat jak si představovala že bude. Bude se snažit mentální obranu, a využít Siegfriedovy nízké inteligence. Samozřejmě, touhle dobou už může Siegfried být docela chytrý, a existuje možnost, že ženu prokoukne, a dokonce konfrontuje.

Žena eventuálně Siegfriedovi řekne, že Mim mu lhal, a řekne mu vše o tom, co se stalo. Samozřejmě vynechá tu část, kde Sieglinde umřela, a vynechá i Brunnhilde—do její role nasadí blíže nespecifikovanou „valkýru".

V tuto chvíli se Siegfried, ať už ženě věří nebo ne, vydává zpět za Mimem, aby ho konfrontoval. Tato konfrontace je vyhrocená a strašlivá.

## AKT II

V tutéž chvíli za Mimem přichází jakýsi muž v kápi. Dozvídá se, že jediný, kdo dokáže meč držet a sestavit je

ten, kdo nikdy nepoznal strach. Ti Mima znepokojí, protože ví, že je to právě Siegfried, kdo ani neví, co to „strach“ znamená.

Toto se stane mimo hráčovo zorné pole ještě předtím, než k Mimovi Siegfried dorazí.

-

Siegfried se vrací, a začíná prazvláštní sekce, kde se Mim snaží Siegfrieda naučit, co to znamená strach. Jde o lehce komickou scénu, kdy Mim ukazuje Siegfriedovi čerstvé mrtvoly, říká mu zvláštní věci, a vypráví mu o bozích a věcech mimo lidské chápání.

Touhle dobou již Siegfried mnoho z těchto věcí viděl a věděl, a moc to s ním nehne. Po bizarním dialogu, kde padnou ikonické hlášky jako *„Víš, jaké to je se bát?“* nebo *„Já se bojím neustále, a podívej se, jaký jsem mentálně způsobilý!“*, Siegfried má možnost Mima konfrontovat o tom, že mu lhal. Jde o situaci vyhrocenou, i když jde jen o dialog.

Mim Siegfrieda častuje, a Siegfried Mima obviňuje. Léta a léta strašného dětství, které si Siegfried prožil, vybublá na povrch. Mimo jiné se ale Siegfried dozvídá o Fafnerovi, dozvídá se o svých rodičích a o Alberichovi a prstenu.
Situace může skončit mnoha způsoby, což záleží na hráčovi. Každopádně, ať už v dobrém, ve zlém nebo v neutrálním, Siegfried odchází hledat zbytky meče—nyní už ví, proč tak činí.

Pokud to hráč hraje jistým způsobem a udělal si Siegfrieda velmi hloupého, tak se nechal zmanipulovat, a chce získat prsten a dát ho Mimovi, což je pak jeden z konců—Mim má prsten a stává se vládcem všeho. Dal by se považovat za špatný.

Svět se nicméně po této akci výrazně změní, a progresne. Wotanovy plány nabírají oprátky, po světě začínají chodit podivné bytosti. Je to jistá druhá fáze, kde se svět propadá více do zkázy. V této fázi hry pak hráč může viditelně vidět následky věcí, které předtím udělal. Je to skoro, jako by přešlo mnohem víc času.

V tuto chvíli hra probíhá dál, nicméně se děje více a více věcí spojených s příběhem. Během Siegfriedova dobrodružství se mu opět zjeví kdosi v přestrojení za jeho matku, a on ho má možnost konfrontovat. Pokud to neprokoukl, pak jí konfrontovat samozřejmě nemůže—nebo na to může přijít až teď.

Falešná Sieglinde není nikdo jiný, než přestrojený bůh Loge, který se snaží zhatit Mimův plán na příkaz Wotana. Siegfried ho může vyzvat na souboj, může mu lhát a předstírat že neví, kdo ve skutečnosti je.

Čas od času potkává Siegfried také přestrojeného Wotana (muž v kápi), a s každým nalezeným kusem meče začne být průchod o něco těžší. Ve světě se Siegfried stane známějším a známějším, a začnou se o něj zajímat jistí mocní lidé. V rámci toho vznikne několik side-questů a náhodných setkání na overworld mapě. Lidé začnou na Siegfrieda útočit nebo ho začnou obdivovat.

Vznikají kolem něho mýty a legendy. Je možné odhalit, že za tím stojí také Wotan.

V deviaci od původní opery, Siegfried nachází spící Brunnhilde ještě před tím, než zabije Fafnera. O Brunnhilde se dozvídá od učenců a spisů, které najde u jednoho z kusů meče—tyto informace hráč absolutně musí najít. Brunnhilde je zmražená kdesi v horách, obklopená plameny, kterými může projít jen člověk, který necítí strach. Touhle dobou se v Siegfriedovi něco takového probouzí, neboť se tolik setkává s bohy nebo fantaskními bytostmi mimo jeho vlastní chápání.

Nicméně plameny projde, a Brunnhilde probudí. Ta mu říká o jeho rodičích, o Sieglinde a Seigmundovi, a Siegfried jí má možnost říct o tom, jak vyrostl, kdo je Mim, a co má v plánu. Brunnhilde se k němu přidá, a od té chvíle cestují spolu. Kvůli tomu, jak vypadá a co je zač, musí mít na sobě stále kápi, když jsou v lidských državách.

V jistou chvíli také potkávají Panny Rýna, od kterých Alberich ukradl zlato, aby vytvořil prsten. Ty lamentují ztrátu svého zlata, a odhalují více detailů příběhu ze své perspektivy.

Akt končí tím, že se Siegfried buďto vrací za Mimem, nebo nachází jinou kovárnu, ve které Siegfried může konečně sestavit meč.

## AKT III

Třetí akt začíná poté, co je meč Nothung sestaven. Toto už je de-facto konec hry, kde se vydává Siegfried společně se svými společníky, kteří můžou být mnozí touto dobou, zabít Fafnera.

Touto dobou mu již mnoho spisů a zdrojů a přestrojených bohů řeklo, kde se Fafner skrývá, a najít ho tedy není složité.

V téže době se k hoře vydává Wotan, dokonce i Mim, a je tu i náš starý známý Alberich. O Alberichovi se hráč touhle dobou minimálně dočetl, a někteří lidé využívali jeho přestavěné mechanické trpaslíky jako levnou pracovní sílu.

Sekce na hoře, v níž se nachází Fafner, je samostatná, víceméně lineární sekce, ve které se odráží skrz dialogy a akce to, co hráč ve světě do té doby napáchal. Potkává kamenné verze lidí, které potkal, s nimiž může mluvit, a potkává Albericha, který mu slibuje pomstu. Zatím se ale zdráhá cokoliv udělat, neboť čeká na správný moment. Siegfried s ním může začít bojovat a hned ho zabít, nebo ho nechat žít, nebo s ním bojovat a nechat ho prchnout. Potkává Wotana, který je stále přestrojen za muže v kápi. Brunnhilde ho ale poznává, a častuje ho. Tato interakce může také vyústit v boj, bylo by to pro hráče ale velmi nevýhodné.

Nakonec se dostává do Fafnerovy skrýše.

Jak si hráč s Fafnerem poradí je pak na něm. Podle toho, jakého Siegfrieda si vytvořil, musí hráč využít všechno, co se do té doby naučil. Může Fafnera překecat, může s Fafnerem bojovat. Může na něj nastražit pasti, může s ním mít filozofickou debatu a vůbec ho nezabít.

Fafner se dá překecat k tomu, aby například opustil materiální pláni, a nechal prsten být, protože za to stejně nestojí. Dá se i zastrašit, jestli je Siegfried v tu chvíli dostatečně silný a hrozivý. Při tomto boji Alberich umírá, neboť ať se stane cokoliv, rozhodne se Fafnera konfrontovat jako první.

**KONCE:**
Konce jsou zobrazeny jako slidy, kde kdosi jménem „Wagner“ vypráví epilogy. Slidy ukážou nejen hlavní příběh, ale i příběhy vedlejší, které hráč nějak ovlivnil. Dozví se tak, jak dopadli ti lidé, kterým na svých cestách tolik vypomohl, nebo kterým naopak ublížil.

Správného konce dosáhne hráč tím, že se setká se všemi důležitými postavami, že udělá všechny důležité questy, a že ví všechen kontext, který využije ve finální části hry. Není třeba splnit všechna tato kritéria. Hra musí ale nějak zaznamenat, že hráč vše ví, a že si promluvil s lidmi, se kterými si promluvit musel, a že udělal správná rozhodnutí.

Dosažení Správného konce je pak určitá forma odměny, a podporuje znovuhratelnost.

**Správný konec:**
Konec, který se nejvíce blíží konci zdrojového díla, a je tedy kanonický. Místo slidů, tento konec je v podstatě celá další část hry. Slidy jsou až na konci.
Po vypořádání se s Fafnerem se Siegfried vydává na cestu, aby „zachránil svět“. Prsten ponechá Brunnhilde, aby ho chránila.

Je to možnost projít svět, a vyplnit side-questy, které hráč třeba ještě neudělal. V jistou chvíli se hráč může vydat na specifické místo, kde ho hra upozorní, že tím, že tam přijde, se příběh pohne dál.

Tam Siegfried potkává jakéhosi nevelkého muže jménem Hagen, který s ním mluví o tom, co vše prožil, a co vše se stalo. Dialog s ním by měl být podobný tomu, který má hráč úplně na začátku hry s přestrojeným Wotanem. Převypravuje příběh toho, co se stalo, a využívá toho, co hráč udělal. Ptá se ho, jestli si je jistý tím, co učinil.

Hagen odhaluje, že je synem Albericha, a pak mizí. Když se ho Siegfried snaží najít, Hagen mu zabodne jakýsi prokletý nůž do zad, a Siegfried umírá. Ze stínů se zjevuje muž v kápi.

V tuto chvíli se hráč ujímá role Brunnhilde, která mezitím čekala na hoře, kde byla původně zmražena. Dozvídá se, jakousi vyšší silou, že Siegfried zemřel. Chápe, co se stalo, a dělá jasné rozhodnutí—Wotanovy plány nesmí pokračovat, a hlavně nesmí uspět. Společně s prstenem se naposledy vydává k Rýnu. V tuhle chvíli se jí snaží zastavit velká škála Wotanových poskoků, polo-bohů, a zrůd.

Brunnhilde má vlastní staty, které ji umožňují de-facto v tuto chvíli cokoliv. Jde o jakési zadostiučinění potom, co hráč musel celou hru trpět a umírat a zkoušet všechno znovu. V sérii bojových setkání se tedy Brunnhilde vydává opačným směrem, než kterým přišel jako Siegfried, zatímco se probojovává doslova hordami poskoků. Tato pasáž je znatelně kratší.

Brunnhilde se dostává blíže a blíže k Rýnu. Když se dostává se od další Valkýry dozvídá, že Valhalla bude brzy zničena, pokud se prsten nedostane zpět do ruk Pan Rýna. Brunnhilde se tedy rozhodne, že nakonec prsten Pannám nedá.

Objevuje se Hagen a Wotan, a nastává další finální souboj. Brunnhilde v tomto boji nemá šanci. Kolem nich se začíná rozpadat svět, všechno se zdá velmi apokalyptické. Vše probíhá v rámci tahového souboje, který je protkaný dialogy.

Na konci Brunnhilde vidí, že nemá šanci zvítězit, a společně s prstenem se vrhá do Rýna, zatímco za ní začíná hořet svět. Hagen se vrhá za ní.

Rýn začíná stoupat, v dálce hoří oheň, jak valkýry přenášejí Siegfrieda do Valhally. Hagen se topí, když se snaží získat prsten, zatímco se Brunnhilde přidává k Siegfriedovi ve smrti.

Wotan lamentuje, jak je vše špatně, a že takhle se to vůbec nemělo stát.

Nastal soumrak bohů. Skrz konečný slide je vidět scéna, jak padá obloha. Šlachovité nebe se rozestupuje, a konečně svítí slunce. Další slidy ukazují lid, jak hledí na nebesa, na pronikavou zář.

Svět je zničen. Nakonec zůstávají jen Panny Rýna a jejich zlato.

**Siegfriedoův Konec:**
Siegfried zabije Fafnera, a prsten si ponechá. Následně jej dává Pannám Rýna, kterým se tímto vrátilo jejich zlato. Valhalla není zničena, a nebesa se začínají pomalu rozestupovat. Možná, jen možná, se svítá na lepší zítřky. Siegfried zmizí neznámo kam, a už o něm nikdy nikdo neslyšel.

**Wotanův konec:**
Wotan se zmocní prstenu, a je poblázněn mocí. Odhalí svoji skutečnou formu (skutečně je to výše zmíněné sentientní obří vejce s chapadly a okem), a rozhodne se změnit celý svět k obrazu svému. Poslední slide je masitý celek, plný prazvláštních tvarů a run. Wotanovo dílo je dokonáno. Vše je jedno, a vše je Valhalla.

Tento konec nastane v případě, že Siegfried v boji s Fafnerem zemře, nebo když se hráč přímo rozhodne Wotanovi prsten prostě dát. Je více kritérií, tato jsou ty hlavní.

**Mim-centrický konec:**
Siegfried dá prsten Mimovi, přes údiv a šok všech ostatních. Mim to využije, a vytvoří ze světa absolutistickou monarchii, kde všemu vládne on. Má všechno zlato, všechno víno, a jeden prsten. V náhlém rozmaru si jich nechá vytvořit více. Rozhodne se, že o tom sepíše memoár. Nazve ho ‚The Lord of the Rings'.

#### QUESTY A SIDE-QUESTY

Nebylo by to RPG, aby tu nebyly questy. Questy zde existují ve velmi volné formě, a formálně se nikam nezapisují. Hráč si je musí zapsat sám na papír—hra by tak měla sama instruovat. Hra by si je ale měla pamatovat, aby na ně mohla později odkazovat.

Hlavní questy jsou od těch vedlejších odlišeny tím, jak moc se drží hlavního cíle—sesbírání mečů, nebo zjišťování věcí o Siegfriedovi a jeho minulosti.

Side-questy jsou pak věci které se týkají lidí, historie světa, mýtů a podobných věcí, které v opeře přímo nejsou, ale jsou v ní naznačeny. Mytologie, ze které vychází, a lidé, kteří se v jejím světě dozajista nacházejí.

Popíšeme zde průběh jednoho ze sidequestů, kde se Seigfried setká s podivným mužem, který po něm chce, aby dostal z jakési jeskyně jakousi knihu.

*Siegfried přichází do většího města nedaleko řeky Rýna. Hledá tu kus meče, který tu podle všeho je. Vydává se do nedaleké krčmy, aby se dozvěděl něco více o městě.*

*Skrze podivný dialog se hráč dozví vše, co potřebuje vědět. V jakési jeskyni nedaleko města Brunna se nachází kniha, kterou tenhle zvláštní muž velmi potřebuje. Nezapisuje se mu žádný ‚quest', musí si to pamatovat.*

*Když se tam hráč dostane, jeskyně je plná šotků. Tento side-quest je možné aktivovat kdykoliv, nicméně zde můžeme předpokládat, že hráč sotva přišel do prvního města na mapě, nejblíže k začínajícímu bodu. Znamená to, že šotci by hráčovi takříkajíc pořádně zavařili. Má tedy na výběr, jestli se do toho pustí hned nebo až později.*

*Velmi záleží na tom, jakou postavu se hráč snaží udělat—i s šotky se dá domluvit, dají se nalákat do pastí, nebo se je dá nějak chytře obejít… nebo si naverbovat nějaké vesničany, od kterých se hráč předtím dozvěděl, že je šotci pořádně vytáčejí, a nechat je všechny pobít.*

*Toho by docílil tím, že by šel do nedaleké vesnice, a na šotky se vyptal. Může tak učinit využitím systému dialogu, kdy vypíše klíčové slovo ‚šotek' (goblin) do kolonky tomu příslušící. V cukuletu se mu přidá několik dialogových možností zahrnující šotky.*

*Ať už k tomu přistoupí jakkoliv, končí to tím, že v jeskyni skutečně nachází knihu. Je plná prapodivných zvěstí o čemsi, co brzy přijde, a obecně se to zdá příliš intelektuální na to, aby to tady měli šotci. Nedaleko od knihy je mrtvola.*

*Siegfried se eventuálně za mužem vrací, a říká mu o všem, co viděl.*

*Muž ho odměňuje, a side-quest tím v podstatě končí. Hráč si ale knihu může nechat a prostudovat ji. Dozvídá se z ní o jakési zapovězené pravdě, kterou když si napíše klíčové slovo, může s tím muže konfrontovat. Ten se na místě zabije v tu chvíli, když mu o tom hráč řekne.*

*Tento side-quest není nikdy rozřešen. Hráč má víc otázek, a víc se světa bojí.*

*Některé ze side-questů takhle holt dopadají.*

## VIZUÁL

S Hra využívá pre-rendered 3D pozadí. Modely postav jsou 3D. Stylizace by měla být kombinace olejomalby a inkování (inspirace Dishonored, Weird West). UI a UX design by měl být jednoduchý, ale stylizovaný.

Okolní svět by měl být obrovský a grandiozní, ale barvy by měly být tlumené, spíše tmavé a depresivní. Nebe by mělo být šedé, noci temné. Máloco roste, a to co ano, je napojené na nějaký stroj.

Okolní svět by měl působit fantasticky ale přesto uvěřitelně. Designy brnění a vojáků by měly vypadat podivně, ale přesto používaně. Držíme se zásady „low-fi“, tedy prostředí, ve kterém se viditelně žije.

S juxtapozicí s lovecraftovskými hrůzami, kterými jsou místní bozi, to vytvoří zajímavou estetiku.