**Chronicles of the Four Worlds / Хроники Четырёх Миров**

Автор:  
Чайкин Игорь Александрович

E-mail: cia00007@gmail.com

Дата создания: [29.072025]

**🌍 Основной мир — визуальные референсы и стиль**

### ⚔️ Стилистика:

* Постапокалиптическое фэнтези с элементами техно-архаики.
* Вдохновлено: Attack on Titan, Made in Abyss, NieR:Automata, Nausicaä of the Valley of the Wind.
* Сочетание руин былой цивилизации и вторжения магии: заросшие города, рухнувшие мосты, в которых поселились магические твари.
* Зоны Силы: искажение пространства, странные законы природы, разломы, из которых прорастает магическая энергия.

### 🌌 Идеи для визуализации:

1. **Разломы и вторжение магии:**
   * Разломы выглядят как гигантские входы в пещеры, прикрытые мерцающими магическими барьерами.
   * При входе аватары проходят через тоннель длиной около 350 км, в котором отключается техника, оружие перестаёт стрелять, броня рассыпается.
   * На выходе — другая планета с крайне высокой плотностью Силы, где физические законы работают иначе.
2. **Адаптация людей:**
   * Без технологических куполов: выжившие прячутся в древних зонах силы, где магия формирует защитные поля.
   * Магические барьеры, поддерживаемые кругами рун и алтарями, заменяют привычные системы защиты.
   * Изоляционные поселения, построенные вокруг таких зон, — магические монастыри, храмы, бастионы выживших.
   * Горожане, утратившие технологии, строят магические фермы.
   * Улицы, где электричество больше не работает, но вместо фонарей — светящиеся руны.
3. **Команды аватаров:**
   * Отряд из разных классов: маг, культиватор, технобоец, их экипировка смешана.
   * Бой на границе магической зоны и технологического мира: один дерётся мечом, другой — с пылающей ладонью, третий — в экзоскелете с отключающимися модулями.
4. **Архитектура:**
   * Обломки старых небоскрёбов, превращённые в храмы.
   * Осколки спутников и дронов на алтарях магии.
5. **Существа и явления:**
   * Магически-мутировавшие звери: кентавры из бетона и растений, энергетические химеры.
   * Поглощённые города — здания, вросшие в магические кристаллы.
6. **Аватаризация и выбор:**
   * Молодёжь перед алтарём выбора аватара: массовое событие, над головой проекции миров.
   * Эпические сцены активации аватара с ментальной проекцией всех четырёх миров.
   * **Право участия получают только те, кому исполняется 18 лет ± 6 месяцев от 1 сентября текущего года.**
   * **Каждый из трёх алтарей инициализирует до 100 000 аватаров в год.** Никто не знает, по какому принципу выбирается, кто именно получит доступ — Система не поддаётся контролю. Единственное, что можно — это оказаться рядом с алтарём в нужное время.
   * Визуально: миллионы кандидатов, сотни тысяч прошедших Системную проверку, сцены надежды, отчаяния и триумфа.
7. **Броня и вооружение:**
   * Архаические мечи, с гравировками и вставками от старых микросхем.
   * Броня из сочетания металлических пластин и зачарованных тканей.
8. **Аватарские войска:**
   * Бойцы аватара в разы сильнее обычных людей, и потому армия активно использует их в операциях.
   * После годичного обучения они направляются в охрану врат и экспедиции на враждебные планеты.
   * Потери огромны — до 40% личного состава ежегодно. Зоны врат крайне опасны, а контакт с монстрами и сущностями с той стороны ведёт к регулярным гибелям.
   * Тем не менее, именно эти бойцы считаются элитой человечества и основной надеждой на спасение мира.

### 🌀 +150 лет — Конец вселенной

* Несмотря на локальные успехи в колонизации и обороне, **история человеческой цивилизации на планете подошла к завершению**.
* На **+150 году после прихода Системы** во всей **вселенной** одновременно открылись **разломы**, не похожие на известные ранее. Из них **вышли Пожиратели** — неведомые сущности, не принадлежащие ни одному миру.
* Эти Пожиратели **не сражались** — они **высасывали энергию сущности самой Вселенной**, нарушая фундаментальные законы пространства и времени.
* Начался **процесс Схлопывания**: галактики исчезали, планеты обращались в пустоты, Сила уходила, превращаясь в пепел воспоминаний.
* **Погибли боги, цивилизации, целые реальности** — десятки тысяч миров исчезли в безмолвии.
* Но не всё потеряно...

✴️ **Продолжение истории — в новом цикле.** Появился шанс на перезапуск. Точка отсчёта: **момент вмешательства Богини и пробуждения Избранного**. И теперь начинается альтернативная ветка — та, которую **мы называем Игрой**.

## Основной мир — Образ и История

### Общая концепция

Основной мир — центральная арена будущего сражения за судьбу всех четырёх миров. Именно здесь зародилась и впервые проявила себя Система, изменившая физику, биологию и саму суть жизни. Мир основан на нашем современном, но по мере активации Силы технологии начали деградировать, вытесняемые магическими и духовными полями. Этот мир стал перекрёстком судеб, испытательным полигоном для героев и ареной последней битвы.

## Временные Линии

### Основная хронология

* **-18 лет** до событий: в этот момент Система проникла в эту вселенную. Начал расти общий фон Силы. Животные, растения и даже люди начали спонтанно мутировать, получая доступ к примитивным способностям. Сила закрепляется в теле — навсегда. Это не как спорт: если взял уровень, он остаётся с тобой.
* **-17 – -16 лет**: учёные начинают получать "озарения" — вспышки новых знаний, технологии прогрессируют. Никто ещё не знает о Богине Любви, кроме Избранного.
* **-15 лет**: создаются новые типы кораблей, появляется технология пространственных разрывов. Начинаются экспедиции на другие планеты. Все планеты — сражённые, везде врата, чудовища. Ресурсов нет.
* **-10 лет**: появление первых трёх Алтарей (аналог США, Евросоюза, Китая). Начинается инициализация бойцов Аватара: они получают полноценный интерфейс, прокачку, систему и связь с аватарами в других мирах.
* **Каждый год**: отбираются кандидаты 18 лет (±6 месяцев). 100 000 получают систему через Алтарь.
* **-9 лет и далее**: 10 тренировочных лагерей, затем 20 училищ по 5000 курсантов. Лучшие 1000 — в Академию Аватара. От уровня зависит звание, статус, ежемесячное довольствие, доступ к снадобьям и зельям.
* **Настоящее время (старт игры)**: +3 года от прихода Избранного. Он — воспитанник интерната, с интерфейсом Игрока, послан Богиней спасти вселенные. Осознаёт свою миссию: привлечь последователей, стать героем, объединить силы четырёх миров.

### Альтернативная история (рассказана регрессорами)

* **+12 лет**: без системы Аватаров. Монстры всё агрессивнее. Появляется Первая Волна. Из Врат выходят чудовища под предводительством Альф (20–25 уровней). Максимальный уровень людей на тот момент — 12. Земля теряет до 70% населения. Оставшиеся выжившие концентрируются в крепостях Отваги, окружённых магическими барьерами.
* **+55 лет**: люди укрепились. Первые колонии на другой планете. Достигнут 30 уровень. Начинаются успешные рейды за врата.
* **+80 лет**: вторая Волна. Альфы 40+ уничтожают всё. Колонии пали. Земля — опустошена.
* **+150 лет**: по всей вселенной открываются разломы. Появляются Пожиратели — сущности, выкачивающие Суть Вселенной. Всё схлопывается. Конец альтернативной ветви.

## Регрессоры — спасители падшего будущего

Богиня Любви возвращает в прошлое четырёх сильнейших героев альтернативной ветви — в детское тело на момент -3 года до появления Врат. Они помнят всю альтернативную историю и решают переписать судьбу человечества, избежав ошибок.

### Герои-регрессоры:

1. **Ким Ён Хо (김영호)** — корейский тактик и маг ментального класса, стратег из разрушенной Азии.
2. **Чэнь Шуан (陈霜)** — китайская культиваторша и лидер повстанцев, сражавшаяся до последнего.
3. **Артём Молчанов** — русский инженер и духовный мастер, погибший сражаясь за Урал.
4. **Амелия Стоун (Amelia Stone)** — американка, элитный снайпер и первая женщина, покорившая аватара на трёх мирах.

Они — молчаливые союзники Избранного. В этом мире им по 14–16 лет. Они знают слишком много, и действуют осторожно, иногда против официальной системы.

## Реинкарнаторы — души из других вселенных

Избранный — не единственный. Есть и другие, чьи души были перенесены из параллельных миров.

1. **Хару Сэгава (瀬川 春)** — японец, в прошлом — геймдизайнер и игроман, специализируется на боевых аватарах и тактических схемах. Использует термины из игр, мгновенно просчитывает систему.
2. **Эллисон Грей (Allison Gray)** — англичанка, бывшая военная аналитик. Обладает уникальной способностью к системной навигации и взлому алгоритмов системы.

Они не столь могучи, как регрессоры, но лучше всех понимают механику Игры.

Готов к генерации следующего раздела.