**Цифровая Синхронизация: Ивент монохромного пламени**

**Главные герои:**

Фёдор: бывший фехтовальщик. Прекратил занятия после того, как чуть не убил лучшего друга, разрубив ему плечо во время дуэли. Снова начал приходить в себя и выбираться из своего состояния. После того, как Саша предложил ему сыграть в AR игру нового поколения «Цифровая синхронизация».

Александр: тот самый друг Федора, которого чуть не убили. Долго пытался достучаться до своего друга, но в итоге рискнул предложить ему игру в дополненной реальности. В ЦС играет с самого старта, потому прогресс его несколько выше, чем у Федора.

**Экспозиция:**

Прошел месяц со старта Федора в игре. Он уже достаточно освоился и обзавелся навыками. Так же повстречал свою бывшую и сразился со старшим братом. В этом небольшом промежутке между приключениями, произошел внезапно анонсированный ивент. Слухи говорят, что в мире игры появился настоящий кузнец, что совершенно не типично для космического слешера. Как и все игроки, друзья отправляются в приключение, чтобы разобраться в деталях ивента.

Особенностью кузнеца является его возможность создавать особые чипы навыков, которые нельзя достать иным путем. Чипы навыков жестко привязаны к открытым навыкам игрока и полностью раскрывают их настоящий потенциал.

Так как кузнец появился на территории Керчи (в локации забытого космического порта), Саша и Федя спешат собрать все ресурсы, дабы по полной воспользоваться возможностями кузнеца. Но, вот, крупнейшая группировка игроков из Симферополя заявляет, что захватывает кузнеца и теперь никто не имеет права пользоваться его усилениями.

В процессе окажется, что кузнец – развитый ИИ, вынужденный подчиняться игровым правилам, но не одобряющий свой захват. Когда Федор согласится помочь кузнецу и вызволить его, тот, в тайне от захватчиков, создает уникальный чип – коррозии.

Коррозия – уникальный эффект рыжей молнии. В игре он встречается только в рамках природных явлений и не определен ни одним перком. Коррозия - это ответвление от эффектов молнии, быстро разрушающая любую структуру, у которой в игре есть ХП.

**Техническая задача:**

Сделать небольшое приключение, способное раскрыть главных героев и задать тон миру игры. Так же важно создать ощущение реального приключения в MMO.

**Лор Цифровой Синхронизации**

Некогда существовала объединенная галактическая система, ныне распавшаяся. Ее миры растворились в звездной пелене и проявляются отголосками эха.

Все люди, игроки, народ Дрифтеров. Они обладают технологией, позволяющей проецировать себя в разных уголках галактики. Проекция может взаимодействовать с тем местом, где оказалась. Так в остатках галактики появилась целая фракция, собирающая бесхозные сокровища и сражающаяся друг с другом за ресурсы.

Технически весь игровой мир представляет собой огромное колесо с сегментами. Каждый из сегментов представляет собой выживший отголосок умирающей галактики. Поговаривают, в самом центре находится некий «Якорь», удерживающий все отголоски миров вместе.

Раз в определенное время колесо делает небольшое вращение, сменяя игровую территорию. Нарративно оправдывается это тем, что Дрифтеры используют относительные координаты для проекции, используя как якорь, положение Земли. Из-за смены положения Земли, меняется и конкретное местоположение миров.

Геймплейно же это создано для того, чтобы игроки из разных городов, могли рано или поздно посетить все доступные локации и получить с них ресурсы.

На момент этой истории будет всего одна локация – забытый космический порт. Порт был разрушен из-за тяжелой битвы против механических вторженцев из темных секторов космоса. Теперь там остались только корабли с редкими припасами, брошенные и не добитые вторженцы, охранные механоиды станции и редкие роботы NPC. Так же порой можно встретить редких существ, случайно забредших из Звездного Моря.

Вся локация представляет собой большой космический заброшенный порт. Весь сектор делится на три типа уровней:

1. Гостевая зона\зона ожидания (Легкая)
2. Административная зона\зона обслуживания (Средняя)
3. Зона кораблей (Ближе к открытому космосу) (Сложная)

**Игровые механики:**

Система уровней:

В игре нет системы уровней. Весь рост персонажа осуществляется за счет покупки\нахождения\прокачки способностей и снаряжения персонажей. Большую значимость имеют реальные умения самого игрока, и разумное применение навыков.

За победу в сражениях и квесты игроки получают Очки доверия. Очки доверия – это доверие всех окрестных жителей разрушающейся системы. При смерти игрок теряет определенное количество ОД. При помощи ОД можно покупать абсолютно все в игре, и это практически единственная валюта в Цифровой Синхронизации.

Система навыков:

Есть множество навыков, которые можно покупать по отдельности. Зачастую они улучшают общее состояние игрового персонажа.

Но, с элементальными навыками все сложнее. Зачастую есть ключевой навык – в нем хранятся правила. По которым будет работать стихия, и его прокачка является важной частью развития навыков. От уровня ядра-навыка будет зависеть общая сила стихии и ее правила. С прокачкой правила могут дополняться или вовсе меняться.

От навыка-ядра идет древо других навыков, привязанных к конкретной стихии. Многие из них приходится открывать последовательно.

Теоретически, можно качать все ветки стихий, но количество опыта для каждой новой способности, не зависимо от ветки прокачки, увеличивается в двое. Потому, логичнее уделять внимание одной, максимум, двум веткам прокачки, т.к. ОД на них физически не напасешься.

Так же есть особые чипы, для оружия, которые можно собрать благодаря мастерам-NPC. Такие чипы имеют ограниченны функционал стихии, заложенной в него, и превращают урон оружия в элементальный.

Большинство навыков срабатывают при помощи жестов, или пассивно. Порой для правильной активации навыка нужно не просто показать жест, но и произнести его название, или повторить правильную позу. Детали есть в описании каждого навыка.

Навыки часто синергируют друг с другом. Несмотря на то, что игра позиционирует себя, как слешер, командные бои могут быть весьма эффективны.

Система оружия и брони:

Базовое оружие можно купить в магазине, который всегда с игроком. Это надежное и дешевое снаряжение, но в него нельзя вставлять чипы, качественно его улучшать, и оно имеет весьма слабый запас прочности.

Последующее снаряжение можно найти в качестве награды с противника или создать при помощи NPC или самостоятельно, имея определенные навыки. Это снаряжение уже более разнообразно, и является основным в игре.

Основные типы оружия в игре

Мечи: одноручные, полуторные, двуручные

Древко: посохи, копья, косы

Стрелковое: лук, пистолет, винтовка.

Так же есть оружие, которое классифицируется системой как «Нестандартное». Зачастую это редкие типы вооружения, работающие не по стандартным механикам, а по своим особенным.

Так же большинство оружия, помимо уникальных свойств, может обладать несколькими режимами. Зачастую оружие Цифровой Синхронизации довольно технологичное, даже если отсылается на оружие древних эпох. Так. Меч может быть и ганблейдом, и мечом-хлыстом. Копье, раскладываться в два клинка, или длинный меч и т.д.

Из-за того, что игра происходит в реальности, невозможность создать по-настоящему удивительные навыки, разработчики нивелировали многофункциональным оружием и комплексными навыками.

Броня делится на несколько типов

1. Легкая
2. Средняя
3. Тяжелая

Полный набор экипировки каждого сета: шлем, нагрудник, наручи, штаны, обувь.

Система редкости точно такая же, как и у оружия.

Основные характеристики, которые предоставляет снаряжение:

Оружие: атака\защита\бонус при использовании навыков, нанесенных на оружие.

Броня: защита (Режет характеристики входящего урона)\сопротивление накладыванию эффектов.

Характеристики достаточно примитивны, дабы максимальное число людей могло влиться в игру, и не забивать себе голову лишней информацией. Урон от способностей режется по той же формуле, что и обычный урон, однако скейлы на навыках выше. Так же в случае прока негативного эффекта от стихии (У каждой стихии есть свой негативный эффект), урон от стихии проходит в полном объеме. Так же есть редкие способности с «Чистым» уроном, игнорирующим защиту.

Стихии, их основные эффекты:

Есть несколько типов базовых стихий – огонь, лед, молния, воздух, квант.

Все они имеют свои ветки прокачки и открываются при помощи кор-навыка (навыка-ядра).

Ядро огня:

С определенный шансом поджигает врага и наносит урон следующие несколько секунд за тик. Большой поток пламени способен поджигать и плавить некоторые объекты.

Ядро льда:

Наносит проникающий урон. Проникающий урон игнорирует броню, но наносит небольшой, пусть и постоянный урон. Так же большинство способностей льда позволяет создавать разные объекты для битвы, будь то глыбы льда, мечи, или иные структуры из льда. Диапазон навыков гораздо шире, чем у большинства остальных стихий и статус проникающего урона гарантирован, но лед довольно хрупок и его легко разбить. Мобов можно заточить в лед.

Ядро молнии:

С определенным шансом накладывает на противников статус «Шок». Мобов статус Шок может застанить на короткое время, но основная особенность Шока в другом. Первая атака молнии наносит шок и может продлевать его с небольшим шансом с каждой последующей атакой. Но, каждая последующая атака со статусом молнии увеличивает урон от атак молнии, на процент от здоровья противника. Однако, весь урон молнии может быть срезан базовой броней.

Ядро воздуха:

Обладает самыми требовательными условиями для техник. В начале боя активируется поток Шторма, накапливающий стаки, пока игрок не получает урони, или наносит урон противникам. В зависимости от количества стаков, ветряные атаки игнорируют процент брони игрока. Игнорирование брони – пассивная способность. Несколько стаков тратятся при получении любого урона персонажем. Так же их можно расходовать на активные способности Короля Штормов.

Способности Короля Штормов призывают рыцарей штормов, которые молниеносно несутся к противнику и наносят урон. Так же при полном количестве стаков можно призвать Короля штормов за всю их сумму, и нанести большой урон по площади.

При приближении числа стаков к максимуму, атаки воздухом обретают покров молнии. Покров молнии наносит дополнительный фиксированный урон и может увеличивать его при ударе по статусу Шок так, словно это обычная молния. Покров молнии не может накладывать статус Шок.

Ветка воздуха самая требовательная по ОД и цены способностей несколько выше всех остальных веток.

Ядро кванта:

Способности кванта строятся на небольшом изменении игровых правил, создания некоторых объектов и атакующих копий игрока. Изменять игровые правила можно одно за раз, откатываются все способности такого типа одновременно. Созданные объекты имеют свой фиксированный урон\защиту и не получают бафов от возможных усилений, но откатываются достаточно быстро. Квантовые копии игрока копируют 50% от характеристик создателя.

Самая дешевая ветка прокачки.

**Игровые механики мира:**

Игра представляет собой систему дополненной реальности. Все, что проецирует игра, строится на основе координат и виртуальной модели города, построенной за счет снимков с дронов и камер, специально установленных по Крыму.

Исходя из этого, каждая локация имеет свои пресеты, но всегда генерируется процедурно, опираясь на реальный ландшафт окружения. Зачастую, полностью генерируемое окружение располагается в небольшом радиусе, выйдя за который игрок перестанет видеть симуляцию.

По лору игры это объясняется тем, что Ретранслятор улавливает только отголоски чужой реальности, и пытается ее подстроить под настоящее окружение.

В действительности это сделано для безопасности самих игроков. Проезжая часть обязательно подсвечивается небольшой лентой-ограждением, при приближении к ней, а движущийся транспорт никогда не покрывается проекцией. Это рушит погружение, но было одним из требований администрации Крыма, после нескольких неприятных инцидентов во время закрытого бета-тестирования.

Зачастую проекция уровней появляется в четко зафиксированных местах городов, рассчитанных для безопасной игры. В остальных случаях игра лишь слегка подчеркивает образы общей локации, в некоторых местах, оставляя большую часть видимого окружения настоящей реальностью.

Так же проекция уровней может появляться при столкновении игроков друг с другом или при сражении игроков с сильным монстром, но с меньшим радиусом иллюзии. В местах, где нет дронов и камер, игра зачастую не симулирует окружение, а только показывает образы самих игроков. Ретранслятор имеет часть встроенных функций и связывает образы игроков через беспроводное соединение, напрямую подавая часть самых скоростных и простых сигналов в девайсы друг друга.

По этой же причине в игре есть ощущение столкновения клинков и веса объектов и их инерция. Эти функции заложены в самом базовом приложении ЦС и подаются в мозг игрока с наивысшим приоритетом. Тем не менее, картинка все равно ощущается не как виртуальное погружение, а скорее, как мимолетный, но очень глубокий и яркий сон. Связано это так же с тем, что сигналы поступают сразу в мозг.

Из-за таких условий игры приходится адаптировать игровые события и награды. Большинство сундуков или призываемых мобов генерируются либо случайно, либо в определенных заготовленных точках города. Проезжие части и все не безопасные места отмечены как запрещенные для генерации. Зачастую. Когда игрок близок к айтему или особому мобу, или тем более, мобу, хранящему особый айтем, игра показывает лично ему небольшие направляющие стрелки. Каждая стрелка показывает лишь часть направления. Одновременно может появиться до двух направляющих стрелок, и всего один айтем.

В игре мало NPC и зачастую они представляют из себя редких представителей какой-то выжившей фракции в игре. Зачастую они дают\принимают квесты или продают редкие предметы. Некоторые из них могут даже обучить уникальным навыкам, но подобные события происходят невероятно редко.

**ИИ:**

В игре используется продвинутый искусственный интеллект. Многие говорят, что для его разработки использовались современные нейросети, однако настоящая техника производства ИИ держится в строжайшем секрете.

Искусственный интеллект игры умеет адаптироваться и к игрокам, и к самому себе. Для разумных существ из игры все игроки – Дрифтеры, вторгающиеся в обрывки галактики при помощи Ретранслятора. Ни для кого не секрет, что игровые аватары – всего лишь проекции Дрифтеров. Однако, эти проекции способны взаимодействовать с окружающей реальностью. Зачастую выжившие фракции воспринимают Дрифтеров нейтрально или дружелюбно, однако бывают исключения.

Сами NPC и мобы способный спокойно реагировать на, казалось бы, нестандартные ситуации, и также враждовать, и кооперироваться друг с другом.

**Основные персонажи пробной истории:**

**Фёдор:** согласился на то, чтобы сыграть в ЦС, только ради того. Чтобы от него отстал Саша с бесконечными просьбами. Но первых трех дней игры ему с головой хватило, чтобы втянуться. Федор не признается сам себе, что игра заменяет ему хорошие тренировки фехтования. Он отделяет игру от реальности на столько, что в его сознании это не вызывает лишний раз ассоциаций.

**Саша:** друг детства Федора, да и в целом, его единственный хороший друг. После инцидента, в котором Саша чуть не лишился руки. Федор от него отстранился и замкнулся в себе. Какое-то время Саша винил в этом себя, но после решил, что не собирается оставлять друга с этим наедине, и вскоре начал пытаться восстановить общение. Сначала они просто вновь начали списываться. Потом вместе играть в игры и общаться. Так они за два года подсели на ммо. Однако. За это время Федор почти не шел на реальный контакт, и тогда, прикинув все плюсы и минусы, Саша рискнул позвать друга в ЦС, зная последствия.

Года четыре как влюблен в Федора, в чем себе давно признался, но, узнав, что у друга появилась девушка, похоронил в себе эти чувства, как мог. Собственно, к дуэли на реальных мечах Саша и сам подначивал Федю. Как минимум, потому что ему давно было интересно, кто из них лучше. Как максимум, его поедала обида за всю ситуацию с его чувствами, за девушку. За первую любовь и за невозможность об этом рассказать. Потому он абсолютно не винит Федора за произошедшее. Напротив. Спустя годы, ему неловко за тот идиотский бой.

Понимая, что в сознании Федора он оставил глубокую травму, сейчас Саша пытается быть просто хорошим другом, надеясь, однажды помочь Феде справиться с тем злополучным днём.

**Лена:** бывшая девушка Федора. Начала играть в ЦС самостоятельно, услышав о деталях збт от подруги, тестировавшей игру. По иронии, подруга не стала играть в официальную версию, но вот Лена, ею увлеклась.

Отличница школы, в свое время, начала встречаться с Федором. Они нравились друг другу, но дальше поцелуев и объятий сильно не дошли. Сама она быстро разочаровалась в нем, как в парне, когда тот замкнулся в себе, не объяснив ей причины. В итоге она сама сказала, что он совершенно ее не достоин, поселив еще один комплекс в его голове. Тогда он уже не мог спорить о большинстве вещей и просто принял это, как факт. Но, спустя годы он не мог с этим мириться, и, когда узнал, что они играют в одну игру, решил стать лучше нее.

На момент этой демки часть конфликтов между ними уже улажена. Прошло два года, и несмотря на явное притяжение друг к другу, они не спешат сближаться, ведь все еще помнят обиды и чаще ругаются. Тем не менее она тоже член команды.

Так Федор, Саша и Лена стали играть вместе.

**Алексей:** старший брат Федора. Братья были довольно близки все время, особенно после того, как от отца ушла их мать. Благодаря друзьям и увлечениям Алексея, Федор заинтересовался фехтованием и заинтересовал Сашу. На момент дуэли Саши и Феди Алексей был в армии, и оттуда он тоже вернулся более замкнутым. Т.к. Федор уже замкнулся в себе, братья стали меньше общаться, и в какой-то момент Алексей связался ни то с частной военной компанией, ни то с государственной компанией развития технологий, деталей он не разглашал. Но после предложения он уехал и больше не появлялся дома, лишь регулярно присылая деньги семье. На прощание Алексей отдал Федору свою бирку с номером из армии, и теперь Федор постоянно ее носит на шее.

Последнее что Федор слышал о брате – то, что Алексей участвует в разработке новейших военных технологий.

**Кирилл:** бывший ролевик и друг Леши. Отошел от дел. И. что странно, подружился не с Федором. Но больше с Сашей. Сейчас работает на крупный игровой «Журнал», ведя свою колонку на их сайте. Сейчас активно занимается изучением Цифровой Синхронизации, от чего, в свободное время, всегда рад помочь нашим героям с очередным делом в игре. У него достаточно связей и знакомых, что приятно, но сам он бывает еще тем занудой, и часто на фоне компашки двадцатилетних опездалов выглядит, как их опекун, хотя ему самому всего 27.

**Антагонисты:**

**Елисей «Сказитель»**. Глава отряда из Симферополя, захватившего NPС, способного создать уникальные навыки. Относится к жизни довольно насмешливо, но относится к противникам с уважением. Отличный координатор и стратег. Пользуется копьем, способным трансформироваться в рапиру. Использует стихию ветра и уникальные навыки, способные ускорять реальное физическое тело.

**Валерия «TrueForm».** Отменная лучница, часто полагающаяся на огненные стрелы и пламенные навыки. Зачастую действует в качестве поддержки издалека.

**Ярослав «Ярик».** Полноватый водитель, управляющий их микро-фургоном. Так же мастер бесконечных клинков, о котором ходят слухи в комьюнити. Из-за веса не может резво сражаться, но ему это и не нужно – он призывает на поле множество клинков, которыми свободно пользуется. Сменяя их за мгновение. Основное оружие – убойный ганблейд.

**Аби «Мисс резак».** Использует два одинаковых ганблейда, довольно резкая и юркая, но не использует какие-либо стихии, зато применяет различные крафтовые инструменты.

**Руты демки:**

Всего в демо планируется три рута. Два из них ведут к проигрышу – Кузнеца увозят в Симферополь, либо вовсе убивают. Последний рут рассказывает о безоговорочном проигрыше команды из Симферополя, и раскрывает планы Алексея, исследовавшего появление квеста с кузнецом.

В проигрышных рутах должна появляться сцена из будущего – Федор из второй части изучает вариации прошлого в симуляции, при помощи VR очков, пытаясь понять, выбрал ли он правильный путь.

Каждый рут открывает особенности самой Цифровой синхронизации, не как игры, а как военной технологии. Так же каждый рут намекает на отношения с одним из персонажей.

**Рут Саши**: сцена с героями в доме Саши. Будет больше походить на спонтанное помешательство, после которого им какое-то время будет неловко. В этом руте главной способностью будет навык клинка Алой Луны. В ключевой битве сознание Федора переместится в игрового персонажа так. Будто он в полном погружении. Персонаж, как и его меч будет состоять из помех и полностью красным. Так же там будет эффект красной молнии от клинка. Последняя атака сразит Елисея, но также заденет и кузнеца, убив того. Связано это с рассеянностью из-за Саши и того, что между ними было недавно.

**Рут Вики:** Тут они снова начинают чаще общаться, и в какой-то момент Федя, стоя на мосту, на рассвете, признается Вики, что чуть не разрубил друга давным-давно. Из-за этого он замкнулся в себе, стал менее уверенным, и начал бояться брать в руки настоящее оружие, от чего и бросил фехтование. Вика прощает его, и они проводят свидание от рассвета до заката, где Вика просит Сашу его простить, ведь она прекрасно знала о чувствах парня к Феде. В этот же день она рассказывает о том, что ее родители сейчас заняты помощью в разработке какой-то военной технологии, как и брат Феди. Посреди ночи они связались с девушкой и попросили проверить в Цифровой синхронизации одни координаты. Потому до утра глаз она не сомкнула, и ответила на звонок Феди.

Ребята собираются проверить адрес, и натыкаются на старую постройку у моря, где обитает девушка примерно их возраста, может чуть моложе. Они сразу понимают, что она NPC в игре, но слишком живая и выбивающаяся из общего образа. Эта молодая девушка рассказывает о том, что в реальности волны были более живыми, но игра отображает их менее прорисованными.

Пока никто не успевает задать лишних вопросов, девушка подходит к Федору, и говорит, что их противник использует более продвинутые возможности Ретранслятора. Так она дарит ему навык «Symbiotic Light», активирующийся голосовой командой.

Этот навык использует физические ресурсы человека, ускоряя его, подобно вспышке молнии. Но, после придет большой откат, бьющий по физическому телу. Именно из-за этого Федя не справится с нагрузкой и не сможет полноценно сражаться дальше, а кузнеца увезут в Симферополь.

**Рут Феди:** он додумывается позвонить кузнецу и, поговорив, Федя и Саша узнают, что в Черкио прямо сейчас есть еще один персонаж с продвинутым ИИ. Это та девушка, которая может помочь им встретиться в игровом подпространстве, где кузнец выкует Феде уникальный навык. В то же время Федя вспоминает, что Вика вчера рассказывала о странном NPC, которого встретила по подсказке ее родителей. Они собираются вместе и находят девушку, и после небольшого диалога, она соглашается отправиться с ними. Ближе к ангару, они простраивают общее пространство с кузнецом, и тот создает навыки для Феди, после чего его насильно отрубают, заметившие странности игроки.

Сам же Федя с командой, прихватив Кирилла идут в последний бой. Полученный навык – Корозия. Это тонкая рыжая молния, пожирающая очки здоровья в обход брони. Как только объект получает статус Коррозии, его очки прочности\здоровья начинают сбоить, постоянно сменяясь. В этот момент, если очки прочности хотя бы на секунду попадут под минимальное значение, объект не выдержит удара. Так же здоровье постепенно будет сниматься, пока эффект Коррозии не пройдет. Каждое попадание этого статуса продлевает эффект.

В этом руте команда из Симферополя полностью разгромлена, и наши герои просто празднуют победу. Кузнец отправляется в путешествие дальше, поняв, что тут ему не безопасно, и напоследок кует для героев по уникальному навыку, а приключение Феди продолжается.