Содержание

[Содержание 1](#_Toc129727265)

[Train to nowhere (Я предлагаю «Горизонт событий») 2](#_Toc129727266)

[Предыстория 2](#_Toc129727267)

[История 3](#_Toc129727268)

[Часть 1. «Первые 20 душ» 4](#_Toc129727269)

[Часть 2. «Первое заклинание» 4](#_Toc129727270)

[Часть 3. «Вторая кровь» 5](#_Toc129727271)

[Часть 4. «Последние приспешники» 6](#_Toc129727272)

[Часть 5. «Зачем?» 6](#_Toc129727273)

[Часть 6 «Бесконечная глубина» 7](#_Toc129727274)

[Определения 8](#_Toc129727275)

Train to nowhere (Я предлагаю «Горизонт событий»)

«По результатам проведения опросов был сформирован в голове Автора черновик мира, в котором происходят все события, история персонажа и таймлайн. Ниже вы можете ознакомиться с данным черновиком, а также внести предложения по правкам. Название «Train to nowhere» не имеет отношение к этому миру, по сколько был выбран сеттенг симбиоза магии и киберпанка» – Автор.

Предыстория

В далеком мире существует цивилизация «Империя», которая достигла невероятных успехов в научно-техническом прогрессе. Результаты этих достижений позволяют имперцам прыгать в пространстве и времени через всемирную сеть «Горизонт событий», к которой можно подключиться с помощью портальной пушки.

Для тестирования новой портальной пушки была собрана команда X1, в состав которой входили ученые из самых разных сфер. Были приглашены: разработчик оружия Бестган (он будет предпоследним боссом, который продемонстрирует ГГ новейшие пушки), лекарь Целестиал (в последствии станет союзником и научит ГГ применять магию для моментального лечения), инженер роботов Батллер (один из боссов, собравший из подручных материалов мега робота), химик Дефектор Рет (премкнув к команде светочей, обучится элементарной магии и вступит в команду освободителей (злодеев)), андроид-помощник Аим Ассистович (единственное связующие звену между командой и «Горизонтом событий», он будет чекпоинтом, которым можно будет воспользоваться раз в забег для сохранения. После смерти игрок может закончить забег, а может вернуться в данную точку и время через «Горизонт событий» к которому подключен Аим), и Люмен – крутой айтишник (главный герой, один из разработчиков горизонта событий).

В ходе тестирования новой портальной пушки команду X1 переносит в неизвестный и сказочный мир «Элкия», который населяют маги. Группа имперцев-исследователей теряет одного члена команды, главного героя, в результате прыжка. Все остальные члены команды не могут определить время, в котором они оказались, и понимают, что данный мир не имеет технологического прогресса, но преуспевает в неизвестном искусстве магии. Команда конфликтует и делится на 2 лагеря: сильные и тщеславные имперцы решают объединиться и захватывать элкийцев, а остальные решают идти на компромисс с элкийцами и обменяться знаниями в своих областях.

Первая часть имперцев называет себя «Освободителями». Они захватывают поселения элкийцев и заставляют собирать прототип новой портальной пушки, чтобы снова подключиться к «Горизонту событий» и вернутся обратно.

Вторая часть, которую обыватели называют «Светочами», понимает, что вернуться в «Горизонт событий» можно попробовать с помощью магии, потому что технологическое развитие этого мира может затянуться на долгие годы. Они начинают обучаться у элкийцев искусству магии взамен на знания о технологиях.

История

Главный герой, Люмен, просыпается в неизвестном месте с головными болями от потери памяти. Он видит около себя Медсину, которая и выхаживал своего старого друга. Черновик катсцены 1 (Просыпание ГГ):

- Люмен! Ты очнулся! Все-таки местные учения – это потрясающая штука!

- Ты кто? Какие учения? Что произошло?

- Постой, ты не помнишь? Мы с тобой участники команды Х1 по тестированию твоей новой портальной пушки…

- Постой, постой. Какой портальной пушки? Ты грибов наелся.

- Похоже, что у кого-то из нас началась жизнь с чистого листа. Давай коротко о главном: … (тут он рассказывает часть из предыстории)

- Пока ты был в отключке, я научился элементарной магии и теперь могу восстанавливать здоровье, не используя зелья. Тебе надо найти талисман элкийцев в данже. В пещере есть сундук, который охраняют враги. В этом сундуке и хранится еще один талисман.

- Каких душ? Кого-то придется убивать!?

- К сожалению, да. Вот тебе мой нейронный пистолет. Некоторые члены нашей команды решили захватить эти территории и стать королями этого мира. Они вербуют местных обывателей, дарствуя им свои простецкие пушки и кормя их обещаниями о технологическом будущем и присоединении к горизонту событий… Тут начинается первая часть.

Часть 1. «Первая магия»

Игрок, совершая забеги (походы в данжи), исследует первую локацию и собирает души мертвых врагов. В самой первой комнате забега игроку дается случайное оружие и сундук патронов. После смерти враги дропают опыт в зависимости от сложности врага, хилку с вероятностью (если игрок имеет полное хп, то вероятность нулевая, при минимальном здоровье вероятность примерно 25%), патроны с вероятностью, аналогичной хилке. Толстые мобы могут дропнуть пушку с минимальной вероятностью. С увеличением глубины крутость пушки увеличивается. Пушка не сохраняется при смерти игрока.

Ничего интересного со стороны сюжета не происходит. В этой части проходит обучение игрока и оттачивание основных механик игры, таких как: перемещение, перекаты, стрельбы из пистолета. После прохождения пещеры появляется на уровне сундук с талисманом элкийца.

Часть 2. «Первое заклинание»

Цилестиал дает игроку бумажку с заклинанием исцеления (вводить последовательностью стрелочек (типа: вниз, влево, вправо, вниз)). Любое заклинание можно применить только единожды за забег.

Можно сделать книгу всех заклинаний, которая будет заполняться страницами с заклинаниями по мере прохождения игры. Игрок будет получать странички книги за квесты, находить в секретках, в сундуках и тд и тп. С помощью этого заклинания игрок сможет проходить намного глубже в данже. И в этой главе он должен победить первого босса – Дефектора Рета – и пройти первую локацию леса. В сундуке Рета игрок находит несколько новых заклинаний, например призыв новой способности (выпадает случайная активка), повышение скорострельности (повышает скорострельность в забеге), восстановление патронов и тд и тп.

Лес наполнен деревьями. Враги в лесу – похожи на волков и других диких зверей… с магическими элементами (по типу глаз, талисманов на шее и тд). У них самые простые пушки – пистолеты, ножи, и волшебные посохи, которыми они могут исцелять врагов в ограниченной зоне. Повышая уровень в забеге, игрок может выбрать случайную активку из 3 предоставленных. После смерти уровень сбрасывается и активки пропадают. Игрок возвращается в лобби с короной Дефектора Рета – первый артефакт, который можно взять в забег, он позволяет начать забег с одной случайной активкой.

После открытия новой локации игрок получает возможность проходить старую бесконечное количество раз подряд, увеличивая рекорд, как в настоящем рогалике.

Часть 3. «Вторая кровь»

Игрок получает корону магии. Каждая корона является ключом к новой локации. Без короны нельзя войти в новую локацию.

Тут открывается вторая локация – пустошь. В этой главе приспешники становятся толще, и наносят больше урона, что характерно повышению опыта и скиллов игрока. В конце этого забега появляется босс Бестган, представляя игроку свою совершенную пушку, сочетающую магию и технологичность.

После прохождения второго босса, игрок получает корону Бестгана, которая позволяет находить лучшие пушки вне зависимости от глубины.

Часть 4. «Последние преспешники»

Игрок получает корону оружия. Тут появляется робот Аим и проигрывается катсцена 2:

- Друг! По моим вычислениям ты не должен был остаться в живых к этому времени!

- Ого, консервные банки умеют говорить?

- … (Тут я потерял тягу к творчеству и заливанию воды в диалоги)

- Ты уже достаточно далеко зашел, чтобы потерять все это… Поэтому я хочу научить тебя сохраняться в Горизонте с помощью магии. Теперь ты можешь сохраниться в забеге и после смерти вернуться к этой точке в горизонте, если захочешь!

- О, это занятно…

Робот дает корону сохранения в забеге.

Открывается третья локация лаборатория. Тут врагами являются самые отвратительные магические твари в экзоскелетах с крутыми пушками и заклинаниями. Начиная от простых лягушек с пистолетами до автономных андроидов с дробашами (начинается настоящий буллет хелл). Аналогично первым двум боссам, в конце появляется третий босс – Батлер с мегароботом с крутыми пушками и огромным здоровьем.

Часть 5. «Зачем?»

Игрок получает последнюю корону – корону симбиоза, которая позволяет совмещать пушки и магию.

После смерти Батлер замыкает «Горизонт событий» и игрок возвращается в самое начало игры, где он потерял память… Игрок начинает игру заново (но сам персонаж уже не вступает в диалоги, потому что все помнит) и начинается так называемый LOOP, все враги локаций перемешиваются, боссы становятся сильнее. Локации идут друг за другом начиная с первой и циклически повторяются. С каждым лупом враги становятся толще, боссы сильнее, оружие круче.

Часть 6 «Бесконечная глубина»

Этот режим предназначен для настоящих любителей рогаликов и позволяет игроку идти на рекорд. В этом режиме игроку доступны все открытые им до лупа заклинания и короны.

Определения

*Империя* – мир из которого следует команда Х1.

*Имперцы* – жители Империи.

*Команда Х1* – исследователи, тестирующие новую портальную пушку. Состав команды:

* айтишник Люмен (главный герой)
* андроид Аим Ассист (откроет крутое заклинание сохранения в забеге)
* лекарь Цилестиал (откроет заклинание исцеления)
* инженер роботов Баттлер (главный босс, который замкнет «Горизонт событий», дропнет корону симбиоза)
* разработчик оружия Бестган (второй босс, дропнет корону оружия)
* химик Дефектор Рет (первый босс, дропнет корону магии)

*Элкия* – мир магии, в который попадает команда Х1.

*Элкийцы* – жители Элкии, которых вербуют злодеи и заставляют противостоять главному герою.

*Артефакт* – предмет, дающий способность, с которым игрок может начать забег, не отнимается после смерти.

*Корона Магии* – артефакт, позволяющий быстро использовать заклинания.

*Корона Оружия* – артефакт, позволяющий найти лучшее оружие.

*Корона Симбиоз*а – артефакт, позволяющий использовать связь магии и оружия.

*Корона Горизонта* – артефакт, позволяющий сделать сохранение на данном уровне в данной комнате и дающий возможность вернуться сюда после смерти игрока.

*Забег* – поход в данж, заканчивается со смертью игрока.

*Loop* – прохождение игры от 1 локации до последнего босса. После чего снова появляется 1 локация, только усложненная.

*Повышение уровня* – при сборе определенного количества опыта, собираемого с убийства врагов, при переходе в следующую комнату дается выбор одной из трех случайных активок.

*Активка* – способность, отнимающаяся после смерти игрока. Забег начинается без активок. Список способностей (будет пополняться):

* Повышение скорострельности
* Повышение здоровья
* Повышение скорости
* Повышение размера обоймы
* Терпение (подождать следующего перехода на уровень, чтобы сменить активки для выбора)
* Увеличение максимального количества опыта (чтобы усложнить игру и получать активки реже)
* Двойной выстрел (делает двойной выстрел, тратит в 2 раза больше патронов)
* Уменьшение жизней всех врагов (количество жизней врагов уменьшается на 25%)