Сценарий

1. Описание

Игровой мир разбит на «локации» - пустоши вокруг города. Игра представляет собой смесь квеста и RPG. Решая задания, герой получает подсказки – сначала, как проникнуть в город, затем – как «подняться» в городе по иерархической лестнице. При этом есть задания индивидуальные, есть групповые. Результирующая цель индивидуальная – достигнуть «верха» иерархической лестницы и не дать другим подняться на нее.

1. Варианты начала игры.

1.1.

1.2.

1.3.

1.4.

1.5.

2. Этап обучения (пустоши)

3. Квесты.

3.1. Основные

3.2. Дополнительные

4. Атаки на город

4.1. Способы проникновения в город

4.2. Способы «блокировки» охранных систем города

4.3.

5. Взаимодействие персонажей

5.1. Гильдии (кланы, группировки, поселения)

5.2. Группы атаки на город

5.3. PVP

6. Механика игры

6.1. Боевая механика

6.2. «Хакинг»

6.3. Охранные системы городов.

7. Персонаж

7.1. Характеристики

7.2.