# Сценарий игры «Лабиринт»

Игра – точка входа для других игр, симулятор-ферма

## 1. Сюжет

### 1.1. Описание

Определённой сюжетной линии нет. Сюжет слабый – несколько квестов для освоения в игре плюс периодические рекламно-донатские. В заставке – с десяток незатейливых историй о том, как герой попал в этот мир.

### 1.2. Предыстория

Во времена Последней Битвы Богов, когда силы Света потеснили силы Тьмы, повелитель тёмных сил Денница Мечом Нави рассёк Веер Миров. Денница был пленён и заточён навеки в одном из миров, но Вселенная на долгие века погрузилась в Эпоху Хаоса и смерти.

Через тысячу лет Великие Волхвы сумели сшить Веер, положив на это свои жизни, и нитями, связующими Миры, стали родной мир Денницы Навь и Мир Светлых Волхвов Правь.

После Великой Битвы и последовавшей Калиюги эти миры тысячи лет пустовали, но люди из разных миров начали находить «стежки» - проколы, связующие миры, и начали заселять Правь и Навь, назвав их Тёмным и Светлым {лабиринтом?}.

Война опустошила Навь и Правь, в этих мирах не осталось ни одной целой планеты или галактики, но нашлись уголки в этих Вселенных, где бы мог поселиться человек.

В Светлой Прави таким уголком стали остатки древнего сооружения Светлых Волхвов и корабля Демонов. Энергетические установки этих объектов стали центрами масс системы, его Солнцем и анти-Солнцем. Плывущие вокруг них обломки Храма и корабля, сохранившие внутри себя гравитационные установки – островами земли. Газовая смесь, окружившая острова, вполне подходила для дыхания. Чего-то, конечно, не хватало, но первые поселенцы быстро приноровились добывать из недр островов редкие элементы и артефакты, выгодно продававшиеся в других мирах.

Жизнь снова закипела в уничтоженных Древней Великой Войной мирах. Сюда хлынули искатели приключений, торговцы, преступники всех мастей, осуждённые у себя дома на смерть, просто неприкаянные души…

### 1.3. Основная линия

#### 1.3.1. Обучение

##### 1.3.1.1. Управление персонажем

##### 1.3.1.2. Инвентарь

«Теперь научимся пользоваться инвентарём. У всех предметов в этом мире есть размер, и он определяет, может ли этот предмет поместиться внутрь другого, предназначенного для хранения. Некоторые предметы занимают одну ячейку инвентаря, их можно поместить в карманы одежды или рюкзака. Рядом с тобой на земле лежит осколок камня. Щёлкни по нему левой кнопкой мыши и выбери «Убрать в инвентарь» – «Куртка». Нажми значок инвентаря или клавишу “I”, чтобы убедиться, что взятый осколок лежит в кармане куртки.

Отлично, ты справился, вот тебе за это конфетку, найдёшь ее в другом кармане куртки. А теперь перейдём к вещам покрупнее. Вот тебе палка, попробуй положить в карман. Да, ничего не выйдет. Брось палку, возьми сумку, слева от тебя. Отлично. В сумку палка уже входит. С чем я тебя и поздравляю, возьми на полке пирожок.

Полки нет? Значит в сумке уже лежит. Поосторожнее, шагни в сторону. Оппа, не задело? Отлично, это тебе маленький сундучок, размерами три ячейки вдоль и поперёк. Попробуй положить в авоську. Ага, не влезает, логично, ее внутренние габариты два на два. А наоборот? Ага, влезла, даже вместе с палкой, ее внешние габариты от одной ячейки (когда сумка пустая) до четырёх – когда полная. У твердых пустотелых предметов внешние габариты постоянны и не зависят от заполнения. Ну и далее в том же духе.

Еще один атрибут вещей – их вес. Сколько ты можешь поднять – зависит от твоих характеристик. Если как-то умудришься взвалить на себя больше своих возможностей – упадёшь. Что вполне логично. Да, если что-то не влезло в рюкзак – можно нести в руках. Правда, руки при этом заняты. Ну и слишком большие вещи одной рукой не возьмёшь. Вроде бы всё рассказал. Едем дальше.»