Core plot by Миша Рудь

ПРОЛОГ

ГГ – начинающий, рядовой новобранец.

1. Первый шаг.

Цель: должен ошеломить

Главного героя и ЗАВЛЕЧЬ. Главный герой должен понять что такое война (поставить жёсткие условия).

Реализация: это кинематографический прием переходящий в геймплей: взрыв + визуал и потом который отнимает 90% HP главного героя и ему эти 2 минуты как то выжить, что то такое.

Комментарий: завлечть это САМОЕ главное в начале игры.

2. Экшен

Цель: главный герой должен подраться и поучаствовать сражении: пройти сложное наступление. Когда они наступают, потом отступают итд, как на войне.

Реализация: геймплейный челленж из препятствий (простейшая реализация – траншея с противниками). Всё это как обучение.

Комментарий:

1) я бы хотел моменты наступления его отряда и моменты защиты всем отрядом.

2) обучение не должно быть в явном виде, а как путь проб и ошибок новобранца и чтобы сюжетно гг тоже был новобранцем, это логично.

3. Эхо войны

Цель: должен погрузится в основную конву игры, почувствовать свободу действий на карте. Должен отправится на свободу, сражение утихло.

Реализация: условия облегчаются и он имеет свободу выбора действий:

1) Пойти вперёд вместе с другими бойцами, но это будет очень сложно и отнимать много энергии и боеприпасов и нужно придумать как быть с концепцией смерти на этом этапе, ТК это война.

Долго отбиваться и пробиваться вперёд по назначено и направлению фронта. (Возможно это будет бесконечный и непроходимый бой ) – событие а.

2) подобрать лут с других павших бойцов, но тогда он отстанет от бойцов и случится какое-то событие б

3) может пойти по более выгодному обходному пути.

\* У меня некоторые мысли поэтому оставлю здесь

Введение: ГГ слышит слухи о дезертирах, но не знает точно, что это такое.

Расследование: ГГ может найти следы дезертиров (вещи, письма) или услышать об них от других солдат.

Наступление: В ближайшие дни ожидается наступление.

Выбор: ГГ может не заниматься дезертирами и пойти на наступление. Он умирает, так как не подготовлен.

Встреча: ГГ встречает дезертиров и имеет три варианта:

1) Выторговать преимущества (знания о крафте, лучшее оружие).

2) Помочь убежать.

3) Задержать дезертиров.

Последствия:

Выторг – ГГ получает уважение анархистов.

Помощь – ГГ присоединяется к дезертирам.

Задержание – ГГ получает уважение белых.

Комманда:

ГГ (солдат)

Фельдшер

2 других персонажа (классы зависит от выбора в прологе).

Комментарий:

1) В зависимости от выбора в прологе развивается сюжет и состав комманды.

2) ГГ не может сразу угрожать дезертирам, иначе они его убьют.

3) По выбранным веткам далее будет развиваться сценарий.