**Линейное описание сюжет:**

<Происходит до начала действий игры>

Главный персонаж - сотрудник правительства, один из ответственных за перевозку данных между планетами (имя не требуется). Во время выполнения одной из миссий, на подлете к конечному пункту доставки, он замечает вражеский корабль, который, очевидно, хочет перехватить ценные данные, которые он перевозит. Соответственно инструкции он должен сбить данный корабль со своего хвоста (а затем следа), но открывать по нему огонь не имеет права, в силу принятых соглашений между его государством и государством, которому принадлежит корабль.

Он решает совершить прыжки по 7 разным хорошо защищенным планетам его страны (планеты открыты и хорошо известны другим государствам, а уровень защиты такой, что одиночный корабль не посмеет на них напасть, от полноценной атаки какой-либо армии защищают все те же соглашения), оставляя на них перевозимые им сведения по частям и одновременно стирая эти сведения с корабля и часть своей собственной памяти. Таким образом он запутает вражеский корабль, станет не интересной целью (так как сведений у него не будет), а также может быть в ходе быстрых прыжков по системам пилоты корабля не справятся с управлением (так как, по сути, не знают маршрута) и сами разобьются. Да, таким образом он уничтожит их корабль своими действиями, но технически соглашения не будут нарушены, так как открытого нападения он не совершит.

Свою память он оставляет в последних трех пунктах, при этом сохраняя знания об управлении кораблем и другие полезные навыки. Последний прыжок он совершает в систему, планеты которой расположены довольно близко друг другу. Из-за погрешности расчета маршрута он оказывается совсем близко к звезде системы, в итоге корабль встряхивает, и наш герой теряет сознание, кроме этого, из-за того, что его память и так была уязвима, забывает еще события последних 30 минут и свой дальнейший план действий.

Вражескому кораблю еще меньше повезло с маршрутом, и он, конечно же разбился, как и рассчитывал наш герой.

<Начало игровых действий>

Мы видим корабль возле звезды, не далеко от него должны быть обломки корабля с другой расцветкой.

Миникарта не должна быть прогружена (собираем ее в течение игры, либо полностью восстанавливаем с данными с какой-либо планеты)

Выводим на экран сообщение с бортового компьютера о пункте назначения (название планеты, название планет, в каком направлении двигаться), немного в другом стиле выводим мысли героя (в духе «ничего не помню, но раз есть забитый пункт назначения, лечу туда»).

(в ходе игры, наверное, будет достаточно 4 систем, но не маленьких)

(это начало прохождения планет в порядке обратном тому, в каком герой проходил их, пряча сведения)

1 планета 1 система:

Получаем инфу, что мы убегали от корабля той-то страны. И что эта и наша страна враждуют, но заключили перемирие. Получаем всю инфу о конечном пункте назначения, и что сведения предварительно надо собрать.

2 планета 2 система:

Получаем инфу о том, что же было прописано в мирном договоре. И 1 кусочек сведений (не будем прописывать, что в них просто отметим где-нибудь, что собрано)

3 планета 3 система:

Инфа о том, почему же все-таки страны пытаются перехватывать инфу друг у друга и кусочек инфы

4 планета, все равно какая система:

Описание важности миссии и перевозимых данных, еще кусок инфы.

5 – 6 планеты, все равно какие системы, но разные:

Куски инфы

7 планет:

Сообщение из главного штаба об разбившемся вражеском корабле, и как он вообще на нас вышел (а можно и без этого на самом деле) +последний кусок инфы

8 планета: конечный пункт, конец игры.

Можно еще добавить какие-нибудь подсказки к инфе в духу «облетайте метеориты» и еще куда-надо вставить инфу об этой всей предыстории, наверное.