**Рабочее название игры:**

**"Последний Свет"**

**Основные элементы:**

* **Жанр:** Фэнтези, RPG
* **Сеттинг:** Мир магии, полон магических существ, древних лесов, зачарованных замков и забытых руин. Магия является неотъемлемой частью мира, но её сила постепенно уходит. Некоторые расы магических существ начинают исчезать.
* **Основная тема:** Исчезновение магии и борьба за её возвращение.

**Главные фракции:**

1. **Совет Магов:** Старейшие маги мира, когда-то обладавшие огромной силой. Они охраняют древние знания и силу магии. Однако с течением времени их власть ослабевает, и магия покидает мир.
2. **Тёмный Орден:** Сектанты, поклоняющиеся древним существам Хаоса. Они стремятся уничтожить остатки магии, чтобы освободить своих богов и захватить мир.
3. **Эльфы Света:** Одна из старейших рас, тесно связанная с магией природы. Они видят себя хранителями магического баланса, но их силы ослаблены из-за утраты магической энергии.
4. **Королевство людей:** Люди — сравнительно новая раса, и их лидер пытается объединить земли в борьбе против угрозы Тёмного Ордена.

**Главный герой (ГГ):**

* **Происхождение:** Полуэльф, сирота, чьи родители погибли при загадочных обстоятельствах. Выходит на тропу приключений в поисках ответов о своей семье и о своём предназначении.
* **Особенность:** ГГ обнаруживает в себе редкую способность — контролировать древнюю, почти утраченную магию, которую больше никто не может использовать.
* **Цель:** ГГ должен найти источник магической силы и либо восстановить баланс в мире, либо дать магии исчезнуть навсегда, принимая последствия своих решений.

**Сюжет:**

**1. Пролог: Исчезновение магии**

Мир начинает терять магическую энергию. Заклинания становятся менее эффективными, магические существа слабеют и исчезают. Совет Магов в отчаянии ищет решения, но не может понять причину. В это время, на окраине старого эльфийского леса, молодой полуэльф находит таинственный амулет своих родителей, который становится отправной точкой для его приключений.

**2. Первые шаги: Поиск знаний**

ГГ отправляется в путь, чтобы узнать больше о своей семье и амулете. Путешествуя по миру, он встречает союзников из разных фракций: мудрую эльфийку, опытного воина-человека и молодого мага. Вместе они сталкиваются с Тёмным Орденом, который ищет древний артефакт для пробуждения богов Хаоса.

**3. Разделение магических путей**

Постепенно ГГ узнаёт, что амулет связан с древней магией, которая может спасти или уничтожить весь мир. Он получает возможность либо использовать эту магию, чтобы восстановить магические силы мира, либо уничтожить её, чтобы раз и навсегда освободить мир от магической зависимости. На протяжении игры ГГ столкнётся с моральными дилеммами: поддержать ли традиции старого мира или искать новую, магически свободную эру.

**4. Восстание Тёмного Ордена**

В финале Тёмный Орден почти завершает ритуал призыва древних богов Хаоса. Герой и его союзники должны помешать ритуалу, сражаясь с лидерами Ордена и демонами, которых они призывают. Здесь ГГ предстоит сделать главный выбор — уничтожить артефакт, пожертвовав остатками магии, или использовать его, чтобы восстановить магию и вернуть силу магическим существам.

**5. Финал: Судьба мира**

Финал зависит от выбора ГГ:

* **Восстановление магии:** Магия возвращается в мир, но это ведёт к возрождению старых магических конфликтов. Совет Магов восстанавливает свою власть, но магия всё ещё может быть опасной силой.
* **Исчезновение магии:** Мир переходит в эру без магии. Эльфы и магические существа исчезают, но люди начинают процветать, создавая новые технологии и цивилизации без зависимости от волшебства.

**Основные персонажи:**

1. **ГГ (полуэльф):** Молодой и неопытный герой, который открывает в себе древнюю силу. Его путь связан с выбором между традициями прошлого и свободой от магии.
2. **Эльфийка Лайранн:** Хранительница древних знаний и магии леса. Она видит в ГГ последнюю надежду на возрождение магии.
3. **Рыцарь Халдер:** Бывший воин королевства людей, который теперь сражается против Тёмного Ордена. У него собственные счёты с Орденом, который уничтожил его деревню.
4. **Маг Айлен:** Молодой маг, обучающийся в Совете. Он полон амбиций и считает, что магию можно использовать для блага мира.
5. **Архимаг Зорн:** Лидер Тёмного Ордена. Стремится пробудить древних богов Хаоса и уничтожить мир, чтобы создать новый мир на руинах старого.

**Особенности геймплея:**

1. **Развитие персонажа:** В игре будет несколько путей развития ГГ — магический, боевой, или гибридный.
2. **Выборы и последствия:** Каждое важное решение влияет на мир и финал игры. Восстановить магию или уничтожить её — это главный моральный выбор.
3. **Союзники:** У каждого персонажа в группе есть своя арка, и решения ГГ могут влиять на их судьбы.
4. **Мир открытого исследования:** Игрок может исследовать разнообразные локации — от древних руин до зачарованных лесов и тёмных подземелий.