Черный цвет – игровой взгляд

Красный цвет – расширенное объективное описание картины

**Начало:**

Начинается сон (игрок вначале не знает что это сон)

**Начальная Сцена:**

Место действия: атмосфера фрагментами участков земли висящими в невесомости(или небольшая обратная гравитация (объекты потихоньку летят вверх), затуманенный дальний обзор, остановленное/замедленное время вокруг …

\\

Туториал по управлению в игре

\\

Немного пройдя заходишь в сцену первого события:

**Военное событие:**

\\

Объяснение вкратце: на планете некий механизм (сфера) воспоминаний (древняя технология атлантов), с которого начинается действие. Он как записывающий произошедшее событие механизм. После того, как до него дотрагивается объект, участвующий в событии (в роли которого будет игрок) начинает записывать это как воспоминание, через время запись заканчивается или после смерти объекта в событии.

воин в бою случайно находит механизм воспоминаний и осматривает его, после чего продолжает свою боевую операцию.

\\

Оказываешься где-то под землей рядом с неким механизмом. Никого нет, ничего не слышно. Время начинает приходить в норму, постепенно проявляются звуки взрывов и криков. Осматриваешь механизм. Далее выбираешься на поверхность и оказываешься в центре боевых действий.

\\

событие неких военных действий из истории (примерно 100 лет назад некая война между государствами в данном месте: война между Технологическими государствами либо между Технологическим Военным и Техномагическим)

\\

быстрый туториал по боевой системе.

\\

Необходимо придумать более подробно само событие. Желательно какое-нибудь важное, которое будет часто упоминаться в игре как исторический фактор. Какаянибудь важная битва.(типа Бородино, карибского кризиса, взрыва Херасимы, аварии в Чернобыле, в общем что-то мощное)

………..

Заканчивается **Военное событие**. Постепенно исчезают люди, взрывы, звуки, сцена переходит в атмосферность **Начальной сцены**.

Проходя дальше, заходишь в следующую сцену второго события:

**Техномагическое событие**

\\

(туториал по техномагии):

\\

Действие начинается с того же механизма: Игрок дотронулся до него.

\\

сцена с событиями, связанными с историей техно-магии (период примерно 500-1000 лет назад)

\\

………

Заканчивается **Техномагическое событие**. Постепенно исчезают люди, взрывы, звуки, сцена переходит в атмосферность **Начальной сцены**.

Проходя дальше заходишь в следующую сцену третьего события:

**Магическое событие**

\\

(туториал по механике магии):

\\

както дотрагивается до механизма и дальше происходит вторжение демонов и битва магов с ними.

Постепенная проявляющаяся активация сцены с событиями связанными с магами: игрок один из магов, из-за которых началось вторжение демонов (период несколько тыс. лет назад)

Проходя дальше, заходишь в следующую сцену четвертого события:

Завершающее событие

(концовка сна):

\\

Историческое время: около 10 тысяч лет назад. Битва на летающем в небесах острове – Атлантиде, городе Атлантов. Идет битва: Атланты, их союзные Люди и недавно прибывшие Ангелы против легионов демонов во главе Демона-Дракона(или нескольких). Игрок в роли раненного ангела (к примеру) которого сбивает механизм воспоминаний, который бросил в него какой-то демон, и ангел с ним падает с летающего острова на землю. Потом встает и начинается событие (летит обратно на).

\\

В начале, возможно, сделать как ролик

Игрок в роли раненного ангела падает с механизмом на планету (в то место, в котором происходят предыдущие события). Встает, отдыхивается и летит на летающий остров, где бушует битва против легионов Демонов.

Начинается игровая часть события:

в создании разрушительного действия, раскалывающего остров на 3 части, 2 из которых начинают падать на планету. Третий удерживают Атланты, кристаллизуют его со всеми людьми на нем и он остается летать в небесах.

Ангела, в роли которого играешь, убивают (Демон-Дракон)

После этого

Игрок просыпается закованный в падающий кристалл. Падает с части летающего острова, с которого откалываются такие же кристаллы. При падении на планету кристалл разбивается игрок выживает но теряет сознание.

**Конец** технодемки.

Падение в кристалле будет началом в игре при создании персонажа, остров планируется летающим вокруг планеты (типа спутника по орбите) и игроки будут падать в места в зависимости от места над которым в данное время будет пролетать этот летающий остров-кристалл.

\*(неизвестно что делать с водными областями. Как вариант сделать искусственно построенные платформы для сохранения жизней этих людей. Их якобы построили жители планеты: рассчитали траекторию острова и по этой траектории выстроили платформы)

**Нужно:**

Описать события на каждое действо

Придумать атмосферу каждой нужной сцены: всего получается 6:

1. Сцена сна (фрагментальный астрал)
2. Сцена военного события
3. Сцена тех-маг события
4. Сцена маг события
5. Сцена завершающего события
6. Сцена места, куда падает кристалл (после пробуждения игрока в нем)

Возможно события будут происходить в одной и той же локации, но из-за того что разрыв времени большой она будет очень отличаться в каждом событии.

(возможные атмосферы: постапокалипсис, киберпанк, скайфай, фентези)

Идеи:

Можно сделать последовательное кормление технодемками по событиям для народа. Получится 4х технодемка