Начало:

Начинается сон (игрок вначале не знает что это сон)

Место действия: атмосфера постапокалипсиса, полуразрушенная местность…

Военное событие

(туториал на боевую механику с оружием дальнего и ближнего боя):

Некое действие (подобрал оружие (технология) или включил какой-то прибор) активирует постепенно проявляющееся вокруг событие неких военных действий из истории (примерно 100 лет назад некая война между государствами в данном месте): постепенно появляются силуэты(прозрачные): военные, техника, звуки (взрывы и выстрелы) – появление вплоть до воплощения боевых действий вокруг игрока, и он один из участвующих в этом военном событии.

Техномагическое событие

(туториал по техномагии):

Также действие (подходит к какому либо обьекту связанному с техномагией) и активируется сцена с событиями, связанными с созданием техномагии (нахождение титана (существо связанное с знаниями атлантов)) (период примерно 500-1000 лет назад)

Магическое событие

(туториал по механике магии):

Некое действие (активация режима Концентрации, поднятие книжки, либо магического предмета). Постепенная проявляющаяся активация сцены с событиями связанными с магами: игрок один из магов, изза которых началось вторжение демонов (период несколько тыс. лет назад)

Завершающее событие

(концовка сна):

Игрок в роли (ангела\атланта\человека\(на крайняк) демона) с земли перемещается по указаниям на летающий остров и там учавствует в создании разрушительного действия, кристаллизующего весь остров и всех людей на нем.

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.

Дальнейшие действия:

Описать события на каждое действо

Придумать атмосферу каждой нужной сцены: всего получается 6:

1. Сцена сна (постапокалипсис)
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 происходит в одной и тойже локации, но изза того что разрыв времени большой она будет очень отличаться в каждом событии.

Выбрать как будут активироваться события (воспоминания)

Идеи:

Обьяснение почему видит воспоминания: на планете некий кристалл воспоминаний(древняя технология атлантов), с которого начинается каждое действие. Он как записывающий произошедшее событие механизм. После того, как до него дотрагивается обьект учавствующий в событии(в роли которого будет игрок) начинает записывать это как воспоминание, через время запись заканчивается или после смерти обьекта в событии. И это записанное воспоминание видит человек в падающем с летающего острова кристалле:

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

Техномагическое: изобретение телепорта переносит технолога к кристаллу , после того как осматривает кристалл воспоминаний, его телепортирует к примеру к Титану и так люди узнают о техномагии.

Магия: както дотрагивается до кристалла и дальше происходит вторжение демонов и битва магов с ними.

Завершающая: игрок в роли раненного ангела (к примеру) которого сбивает кристалл воспоминаний, и ангел с ним падает с летающего острова на землю. Потом встает и начинается событие (летит обратно на остров для большого бума).

Возможно сделать первую сцену не постапокалипсис а будто игрок в этом кристалле воспоминаний и ходит по имеющимся воспоминаниям.