Пошаговая,ДИНАМИЧЕСКАЯ,текстовая,РПГ(ПДТР)

Главное

В общем буду писать как дневник, всё что лезет в голову, а самое главное будем в отдельную главу кидать. И ты как бы тоже можешь всё это редачить и если, что то тут сохраняется вся хронология и если шо можно чекнуть, что и кто писал.

И так, это фентези, рпг, с упором в свободу действия(так как СД(СД-свобода действия, дальше всегда буду так писать)даёт как нам размах для творчества, так и игроку потом будет всё это изучать интереснее). В общем, как я это на данный момент вижу(в дальнейшем, всё это может и точно будет меняться).

Где то здесь начинается игра и появляется первое окно- это окно повествования и в нём будет дальнейший пересказ.

Игрок спавнится в деревне возле маленького городка. Он сам по себе самый обычный крепостной крестьянин, но крепость к которой он приписан довольно мала. Работает он в поле и следит за урожаем, в общем жизнь скучно шо пиздец.

И тут он думает, что нужно что-то менять и решает стать авантюристом. Тут перед игроком встаёт первый вопрос, в игре будет пару моментов когда игрок сам будет «писать» игру. Его дом находится очень далеко от города и как раз возле леса, поэтому набеги в виде гоблинов или кабанов- не редкость. В этот момент повествования перед игроком появляется выбор пути(но так же приписка, что все можно поменять по мере игры). Выбор класса, как бы чем он отбивался от неписей все это время и так же это будет немного влиять на родословную, типа если выбрать воина, то ты отбивался ржавым мечом и злостно орал(и из-за этого по родословной твой батя был мечником), по факту ты больше выбираешь, кем был твой батя или мать. Но тут не будет мага, что то простое должно быть, типа: воина, вора, разбойника, лучника. И после этого выбора как раз появляются кабаны, которые хотят спиздить урожай и тут идёт обучение бою.

Пока его нет, но как будут хорошие идеи я напишу.

После боя, повествование заканчивается и игроку даётся мейн квест(МК)- НАЙТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ!