



# ИГРА

---

*Всё как оно есть*



# 1. МИР

---

*Там, где мы*

# НАШ МИР



## ОТПРАВЛЯЕМСЯ НА ЗАДАНИЯ

- Выбор миссий осуществляется на глобальной карте в произвольном порядке из доступных
- Кроме основных есть так же дополнительные миссии
- На глобальной карте (между миссиями) можно начать игру в одной из старых локаций
- Герои сохраняют опыт и предметы из миссии в миссию
- Уникальные предметы (если они не у героя) остаются в локации где его оставили



# В БОЮ

---

---

- Разные режимы сражений

---

- Сильная зависимость от времени суток

---

- Случайные события каждый день



## 2. ЮНИТЫ

---

*Наше всё*

---

## Что могут наши юниты?

---

1. Сражаться!

---

2. Таскать предметы!

---

3. Создавать предметы!

---

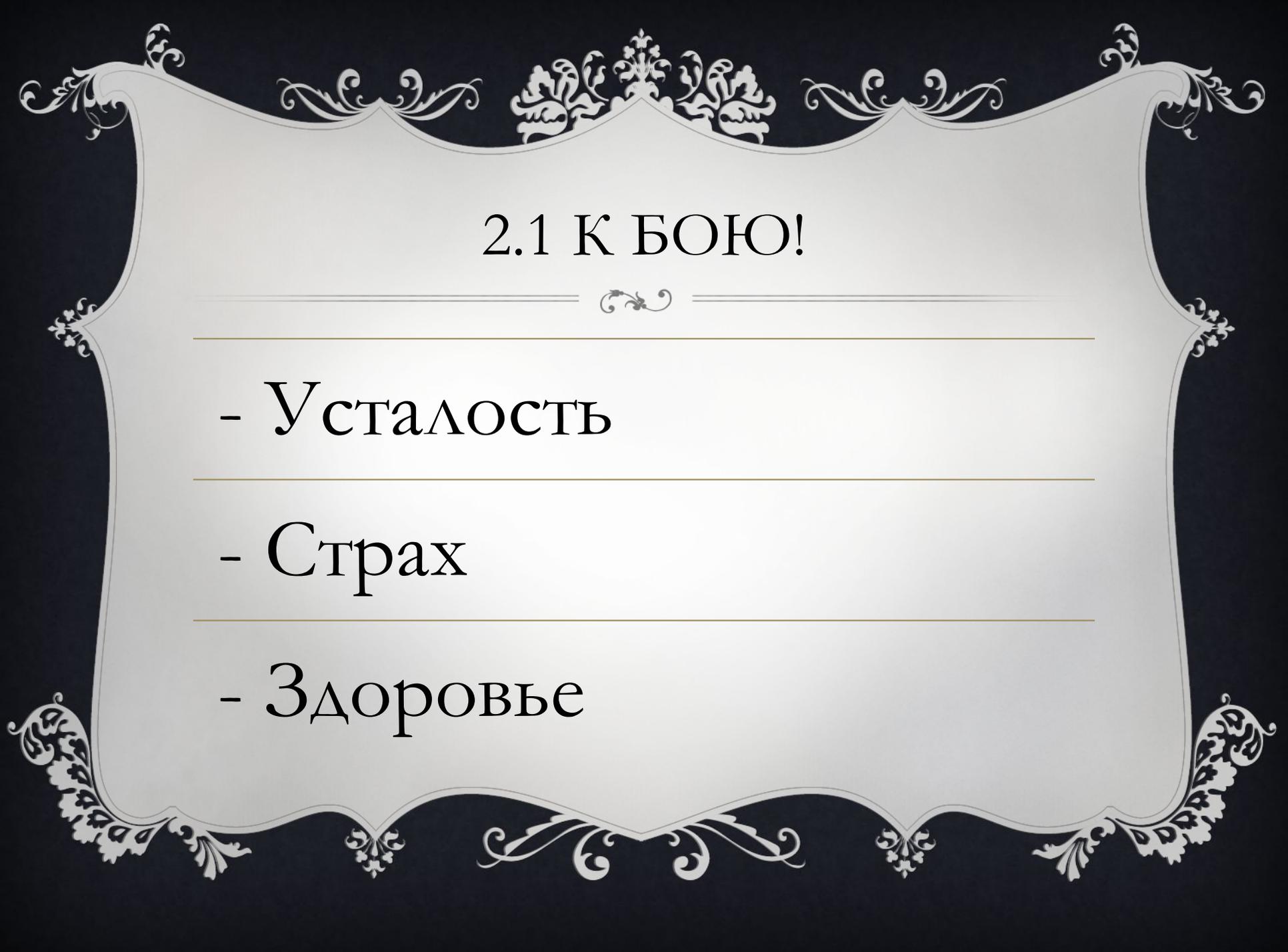
4. Тренироваться!

---

5. Становиться героями!

## ЮНИТЫ

«Только истинный лидер способен получить власть над разумом людей и их инвентарем.»



## 2.1 К БОЮ!

---

---

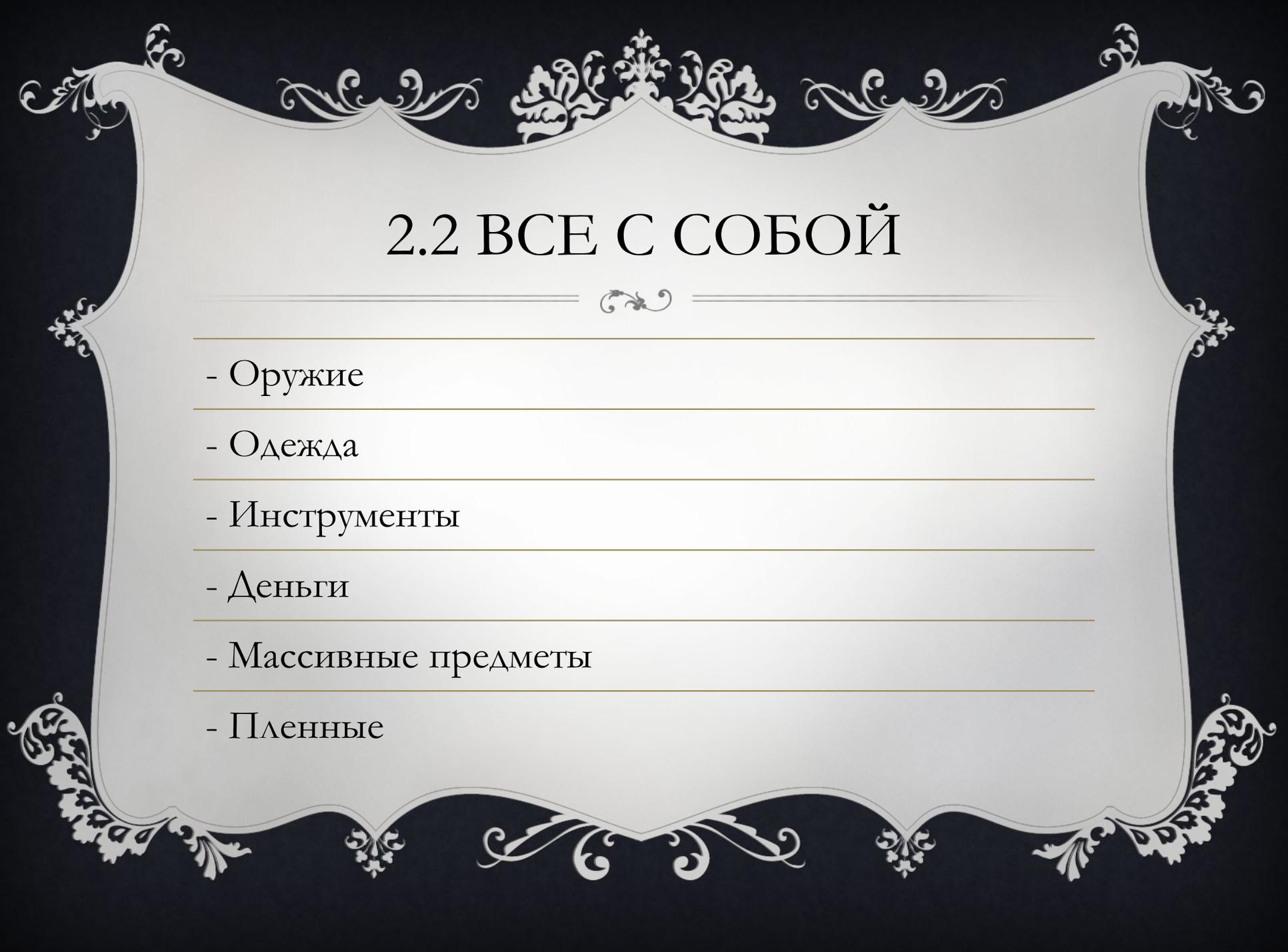
- Усталость

---

- Страх

---

- Здоровье



## 2.2 ВСЕ С СОБОЙ

- Оружие
- Одежда
- Инструменты
- Деньги
- Массивные предметы
- Пленные

## 2.3 ТВОРИМ

- Изменяем местность
- Где же план строительства?
- Инструменты – наше все
- Уникальный крафт

## 2.4 КАЧАЕМСЯ

Параметры:

1. Сила

2. Ловкость

3. Обаяние

4. Интеллект

Прочее:

1. Мораль

2. Способности

3. Перки

## 2.4.3 ПЕРКИ

Семейные  
перки

Родительский перк

Родительский перк №2

Дополнительный перк

Личные  
перки

Перк от характера

Перк от хобби

Перк от общения

## 2.5 ГЕРОЙСТВУЕМ

Как  
стать  
героем?

- Тренируйся

- Имей высокую мораль

- Найди место силы

- Учись у достойных



# 3. ГЕРОИ

---

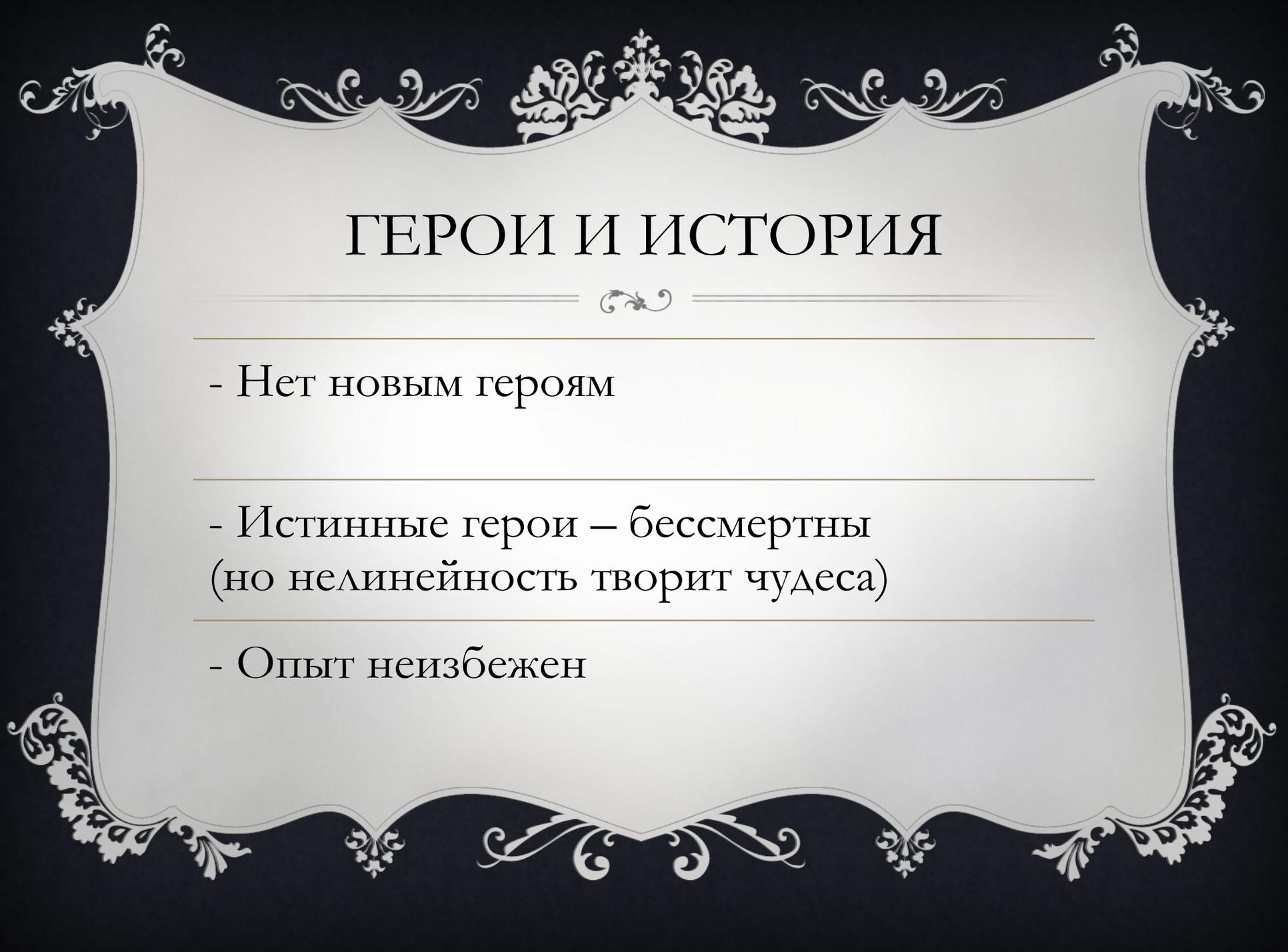
*Чуть больше чем всё*

- Властен и безволен
- Высокоморален
- С новыми перками
- С новыми способностями
- Свободен в развитии
- Без права на смерть

## ГЕРОИ

«Они ведут людей в бой и они суровые одиночки. Они хитры и обаятельны. Они защитят тыл и подготовят плацдарм. Но главное, что они никогда не предадут тебя...

»



# ГЕРОИ И ИСТОРИЯ

---

---

- Нет новым героям

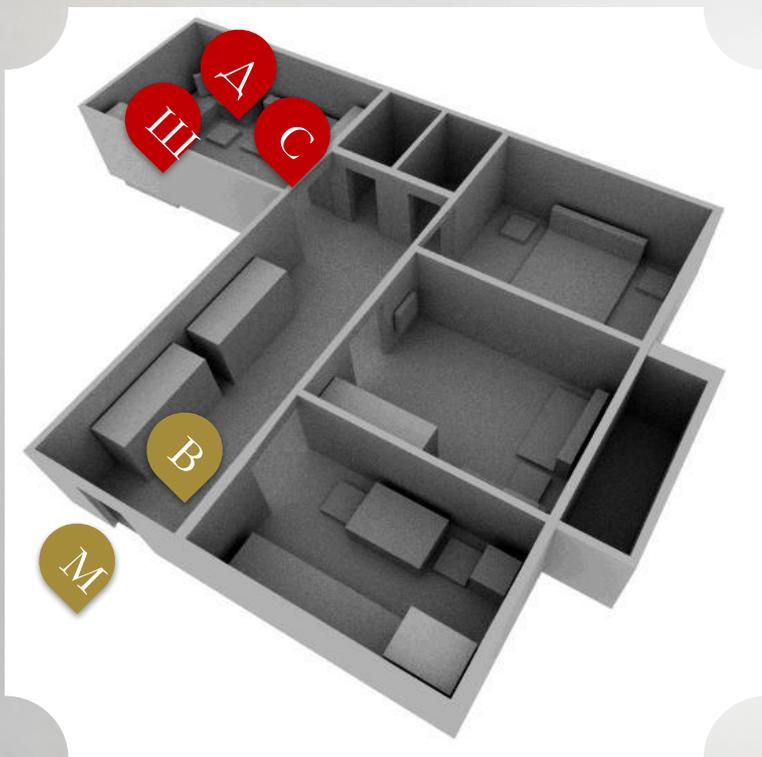
---

- Истинные герои – бессмертны  
(но нелинейность творит чудеса)

---

- Опыт неизбежен

# 1 МИССИЯ



- Я возвращаюсь к Ваньку после долгого отъезда. Мы заходим в квартиру (Тренировка передвижения).

- Ваню, Денчик и Серик заперлись в комнате – надо найти ключ за тумбочкой (тренировка взаимодействия с объектами, перемещения объектов и работа с инвентарем)

- Открываете дверь, происходит короткий бой (объяснение параметров усталости, страха и т.д.)

- Проигрываете. Дверь закрывается. В комнате начинает играть музыка. Серик хочет выйти (тренировка призыва юнитов и важность морали)

- Отправляете Серика в соседнюю комнату, поднимаете его мораль до 10 и делаете из него героя (принципы герой/не герой)

- От громкой музыки Денчик и Ваню собираются выйти. Крафтишь оружие, делаешь ловушку/баррикаду и сражаешься до победного (тренировка крафта, строительства и применения способностей)



ПОКА ВСЁ

---

*Всё это всё*