



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...

»



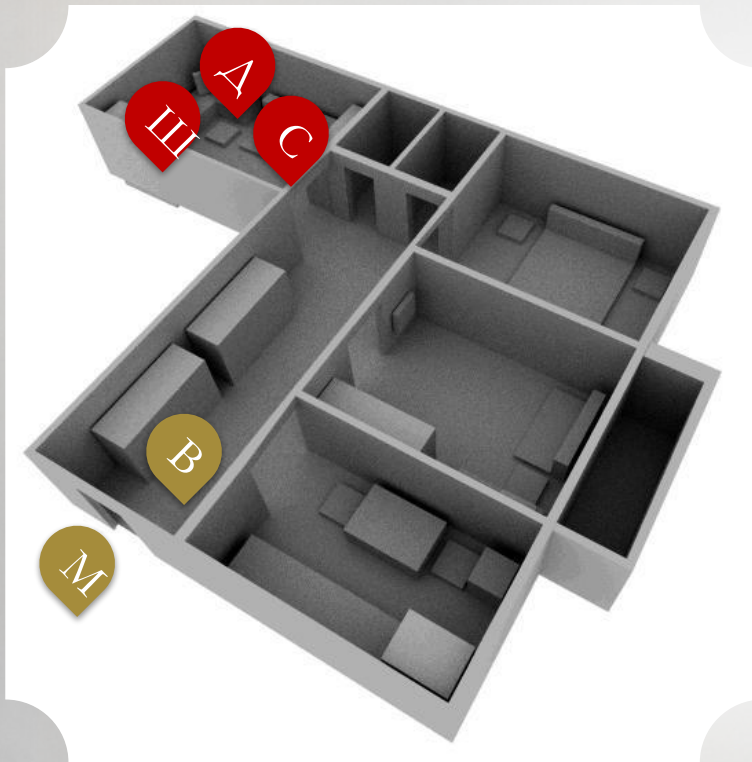
ГЕРОИ И ИСТОРИЯ

- 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