

# Одиссу





# Общая

## информация

- Сюжеты – 2 (104 катсцены, 51 диалогов с выбором ответа)
- Персонажи – 49
- Дополнительные задания – 34 (не закончено, будет больше)
- Дополнительные источники информации (книги, рассказы) - 16 (не закончено, будет больше)
- Ожидаемое количество моделей – примерно 222
- 3 Крупных города, 3 деревни, 6 рас, 3 религии  
5 видов природных зон.

В диалогах можно выбирать разные варианты ответов. Есть внутри игровые мини игры, своя литература и история, азартная игра (на подобие гвинта).

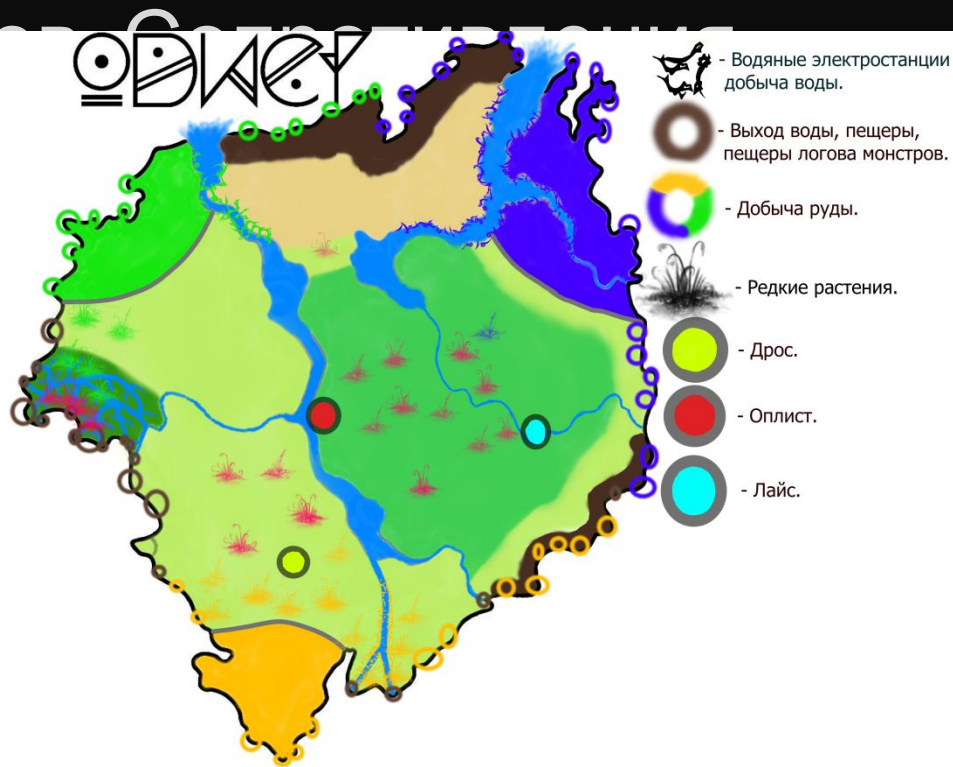
# Вселенна

- Действия происходят в 1948 году после взрыва.
- Вся локация - это огромный кратер, образовавшийся из-за обрушения множества пещер, от взрыва ядерной бомбы.
- Имеется 6 рас:
  - **Люди**
  - **Мутанты**
  - **Элиганты** – Раса роботов.
  - **Вастеры** – Раса полулюдей-полумутантов.
  - **Имперфы** – Раса киборгов, полулюдей-полуроботов.
  - **Инзигары** – Раса полуроботов-полумутантов.
- В трёх разных углах карты, расположены 3 крупных города:
  - **Фалорэн** - Город людей на юге.
  - **Монтион** – Город элигантов на северо-востоке.
  - **Тролбол** – Город мутантов на северо-западе.



- Во вселенной, помимо 3 враждующих цивилизаций, есть религиозные конфликты, конфликты власти и преступного мира. Конфликты разных слоёв общества. Конечно же, расизм. Общие угрозы в виде рейдеров,

МОНСТРЫ



# Подробнее о сюжетах

- «P147» - 41 страница в microsoft word. 4 разные концовки, разные варианты ответов = разные способы прохождения. Присутствуют элементы драмы, комедии. Примерно 47 катсцен и 22 диалогов с выбором ответа.
- «Алекс Тейлор» - 43 страница в microsoft word. 4 разные концовки, разные варианты ответов = разные способы прохождения. Присутствуют элементы драмы, комедии. Примерно 57 катсцен и 29 диалогов с выбором ответа.



- Планируется 6 сюжетов. В каждой игрок будет по другую сторону баррикады. В игре практически не будет «злодеев», тот кто раньше был другом, в других обстоятельствах - твой враг. И почти в каждый важный моральный, религиозный, политический момент, право выбора оставляется игроку.



# Персонажи

- Естественно, каждый персонаж уникален и ярок. Почти к каждому есть своё доп. задание и с каждым можно поговорить на разные темы.

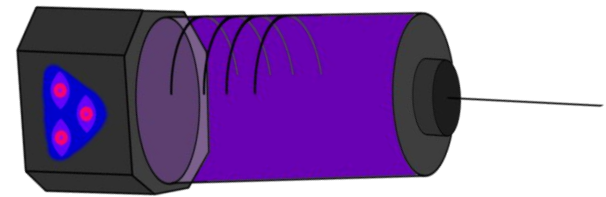
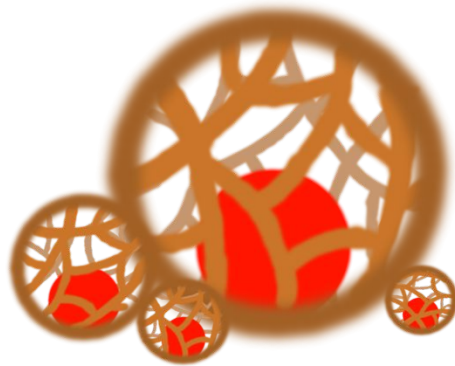
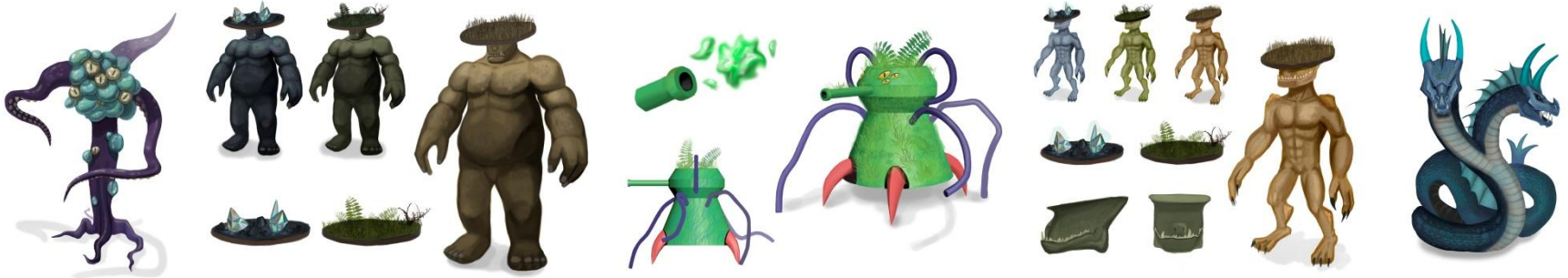




# Открытии

Мир

- Леса, пещеры, степь, болота, в каждой такой зоне есть свои характерные монстры. С них игрок сможет получать трофеи и продавать в городах.
- Также есть «редкие растения». Их сбор нужен для приготовления инъекторов





# Не упомянутые элементы

- Кастомизация персонажа, модификаторов, оружия. (Цвет волос, шерсти, раскраска)
- Есть доп. источники заработка: подпольные бои, конест, игровой клуб.
- В игре присутствуют такие явления как: демоны, боги, божественные дары, культы.
- А игре присутствуют фоновые диалоги. (Торги на рынках, сплетни, беседы, споры)