

The game's plot is unusual; all the events take place in a thoroughly elaborated game world. The game world is based on a philosophic idea of humanity development principles, though in the game it isn't reflected in full. Its history takes its beginning in near future and tells us about terrible disaster that caused the Earth's downfall, about group of people who left this world and moved to the other one, and about their life there. The fantasy game world has characteristic peculiarities.

The plot of the game is based on the events taking place in a new world. In a city, where descendants of the people who left the Earth live, famous magician teaches magic six young men. Once, the master receives as a present a mysterious magic artifact. Attempts to examine that strange thing caused the teacher's disappearance. Trying to clarify the situation his disciples also get under the influence of the artifact. All of them somehow get to the remainders of the ruined Earth. These remainders are round islands (domain as to the game's terminology), divided by chaos. They are the main playing space. Young magicians find themselves in different places everyone with a part of the artifact and start acting on their own. All of them are game characters and representatives of the sides you can play for. Traveling through the domains, fighting with domains' masters and among themselves, magicians unravel the secret of the artifact...

Zerin – Evocator



He is impetuous and hot-tempered as fire that is under his control. He is always ready to move forward, towards uncertainty. He hates listen to advices. It happens that he acts first and only then he thinks. Nevertheless, he gets out of difficult situations with dignity owing to his fearlessness and fantastic luck. The most hateful things for him are boredom and banality. Zerin chose the path of magic of Awakening, giving power over force and energy.

Mirtis – Incarnator

Following the most secret paths of magic left an imprint on him. Mirtis has a specific gift to distort and dispel enemy magic like a distorting mirror reflects real world images. This ability makes him a very dangerous opponent in a magic fight. Mirtis is always calm and laconic, he splendidly controls his feelings and emotions. His actions are often has secret implication which is imperceptible for other people.

Mirtis preferred the path of magic of Incarnation; its dark and secret depths always uncontrollably beckoned him.

Cruan – Necromancer



He is far from typical among his colleagues-necromancers. Cruan looks rather like an absent-minded scientist, than like a gloomy dead bodies' researcher. But in spite of his mind orientation to something far away, to secrets of life and death, he is fatally dangerous. He never stops on halfway. If he kills someone, he really does it. That is why others consider him cruel and ruthless. Cruan can control his own life power as well as life power of other people, moving into bodies of controlled creatures and spreading death by their hands. Cruan chose the path of magic of Necromancy, longing to know laws of life and death.

Sirimbel – Door-keeper



Sirimbel's superfluous caution annoys people rather often. They consider him to be a paranoiac and coward. But in reality it isn't true. His caution is a result of gift or damnation, you may call it as you like. He can see shadows of the future. Shapeless and strange ghosts make him measure every step on the road of life. Sirimbel chose the path of Magic of Portals, hoping to become an astral pilgrim someday.

Verition – Transmuter

It's easy to describe him as an insane artist. He uses all his art of transformation for creation of mad fantastic images. Due to his ambition and changeability it's very difficult to deal with him. There's an interesting fact: changing mind of Verition allows him controlling power of Chaos rather well, but these forces could kill a mind of any other magician. Verition, following his artistic nature, studied the path of magic of Transmutation.

Inanna – Enchantress

She is the only woman in this association of magicians. Inanna is a dreamy idealist. Anyway she makes such an impression at the first sight. But late it becomes that she understands things more deeply and precisely, than the majority of other magicians. It allows her controlling practically any magic forces. Even creatures created by Inanna's enemies often have to submit to her orders.

Inanna chose the path of magic of Charms.

Role components of Lethal Dreams are as follows:

- 1) There are 6 predetermined characters in the game each of them representing sides you can play for. Each of them is characterized by elaborated personality and character that differ from others. The most brightly it is reflected in the diplomacy system, which is represented as a private dialog between two characters. Moreover every character speaks differently to the other one. According to the plot characters knew each other before the events described in the game. It is reflected in specific attitude of each character to all the other ones.
- 2) There is also a possibility to carry on a dialogue with NPC guarding game levels. A dialog may result in different consequence; sometimes even a domain can become subordinate to a player.
- 3) Besides a standard procedure of territory capture, there is a number of missions in the game that if completed can bring the character a bonus or just to simplify next level

winning. For example, if it isn't possible to win the level by fighting, it's sometimes possible to find some object necessary for that level's master in the other place...

- 4) In the game's structure there is a set of characteristics describing a character. After battles and when the mission is completed a character gets points that can be used to improve the characteristics. The system of learning spells is more or less classical, but power of spell becomes greater while the spell is used.
- 5) The battle system is also based on a character. Summoned creatures and different spells are fighting tools of fighting magicians. This system slightly resembles the one used in Magic&Mayhem.

Strategic elements:

- 1) There is a step-by-step strategic mode represented as a flat map inscribed into hexahedron. Starting domains of characters are situated at its angles, all the other domains are at the center. An order of passing through the domains is not strict. Every new game start results in random order of a number of domains. Domains order is the main strategic factor in the game, as you can attack only neighboring domains.
- 2) In step-by-step mode a character's traveling over the map is limited by moves number. It depends on the character's properties. Spells and artifacts can hurry traveling over the map.
- 3) Diplomacy mode, described earlier as an example of a role element, also completely justifies its name in the common for strategy game meaning. In this mode you may make peace, declare war, exchange spells, domains and information of the world.
- 4) Tactical mode, in spite of the calculations of role characteristics, is a pure real-time battle. In spite of the fact that rather a great number of creatures can be created as a support, nevertheless, the battle is a fight of two magicians. It's planned to make a fight fast and dynamic, and based not on a brute force, but on the capable creatures and spells control, as well as on the taking into account of locality peculiarities.

Features:

6 PC

22 NPC

6 character's properties

60 domains: 30 plot ones (each of them is unique), 30 incidental ones

68 spells: 55 battle ones, 13 strategic ones

39 creatures

about 30 artifacts

Original system of magic with spells, its parameters change dynamically depending on casting duration.

7 paths of magic: magic of Evocation, magic of Incarnation, magic of Necromancy, magic of Portals, magic of Transmutation, magic of Enchantment, magic of Images

Possibility to carry on a dialogue with NPC. In some cases it allows avoiding battles

Spells' power increases while they are used

Advanced AI unique for every type of troops

Advanced AI NPC

Non-linear game playing

Two gaming modes: strategic step-by-step and tactical real-time ones

Gaming world encyclopedia, including description of the majority of game elements in such a manner as to reflect game's atmosphere as completely as possible
Three-dimensional graphics in all the elements
Possibility of new artifacts creation according to magic formulae
Original system of controlling creatures, located far from PC with the help of Imps-messengers.

Игра имеет нестандартный сюжет, события которого происходят в детально разработанном игровом мире. Игровой мир имеет в своей основе философскую идею о принципах развития человечества, хотя в данной игре это отражено слабо. Его история начинается в недалеком будущем и рассказывает о катастрофе, приведшей к гибели Земли, об исходе группы людей в другой мир и о их жизни там. Игровой мир создан в жанре фэнтези и обладает рядом особенностей.

Сюжет самой игры описывает события, произошедшие уже в новом мире. В городе, где живут потомки людей, ушедших с Земли, шестеро молодых людей обучаются магии у известного мастера. Однажды мастер получает в подарок загадочный магический артефакт. Попытки изучения предмета приводят к исчезновению учителя. Его ученики пытаются разобраться в ситуации и также попадают под воздействие артефакта. Все они оказываются в остатках разрушенной Земли. Эти остатки представляют круглые «острова» (по терминологии игры – домены), разделенные Хаосом, Они являются основным игровым пространством. Молодые маги оказываются в разных местах и начинают действовать каждый сам по себе; у всех оказывается по одной части артефакта. Все они являются игровыми персонажами, и представляют собой стороны, за которые можно играть. Путешествуя по доменам, сражаясь с их хранителями и между собой, маги разгадывают тайну артефакта.

Зерин – Эвокатор

Импульсивный и горячий, как огонь, которым он повелевает. Всегда готов двигаться вперед, к неизвестности. Терпеть не может, когда ему кто-то дает советы. Часто бывает так, что он сначала действует, потом думает. Тем не менее, из трудных ситуаций он выходит достойно благодаря своему бесстрашию и фантастическому везению. Самое ненавистное для него в жизни – скука и банальность. Зерин избрал путь магии Пробуждений, дающей власть над силой и энергией.

Миртис – Воплотитель

Следование самым таинственным из путей магии наложило на него свой отпечаток. Миртис обладает особым даром исказить рассеивать враждебную магию, как кривое зеркало искажает образы реального мира. Эта способность делает его очень опасным противником в магическом поединке. Миртис всегда спокоен и немногословен, великолепно контролирует свои чувства и эмоции. Его действия часто имеют незаметный для окружающих скрытый смысл.

Миртис предпочел путь магии Воплощений, темные и полные загадок глубины которой неудержимо манили его.

Круан – Некромант

Далеко не типичный среди своих коллег по искусству некромантии, Круан больше напоминает рассеянного ученого, чем мрачного исследователя трупов. Но несмотря на то, что его разум устремлен куда-то вдаль, к тайнам жизни и смерти, он смертельно опасный противник. Он никогда не останавливается на полпути – если убивать, так убивать. Поэтому другие считают его жестоким и безжалостным. Круан способен управлять как чужой, так и своей жизненной силой, вселяясь в тела подвластных ему существ и сея смерть их руками. Круан, желая познать законы жизни и смерти, стал на путь магии Некромантии.

Сиримбел – Привратник



Излишняя осторожность Сиримбела часто раздражает окружающих. Его считают параноиком и трусом. Но на самом деле он не трус. Его осторожность – результат дара или проклятия – называйте, как хотите. Он может видеть тени грядущего. Бесформенные и непонятные призраки будущего заставляют его вымерять каждый свой шаг по дороге жизни. Сиримбел избрал путь магии Порталов, надеясь когда-нибудь стать астральным странником.

Веритион – Трансмутер

Его можно описать просто – сумасшедший художник. Все свое искусство трансформации он пускает на создание фантастических безумных образов. С ним трудно иметь дело из-за его самолюбия и непостоянства. Интересный факт: нестабильное состояние разума Веритиона позволяет ему неплохо управлять силами Хаоса, от которых разум другого мага был бы просто разрушен. Веритион, соответственно своей творческой натуре, изучал путь магии Трансмутаций.

Инанна – Чаровница

Единственная женщина в этой компании магов, Инанна – мечтательная идеалистка. Во всяком случае, такое она оставляет впечатление при первой встрече. Позже выясняется, что она часто видит вещи глубже и точнее, чем большинство других магов, что позволяет ей осуществлять контроль практически над любыми магическими силами. Даже существа, созданные Инанной противниками, часто вынуждены подчиняться ее командам.

Инанна избрала путь магии Очарований.

Ролевые элементы в Lethal Dreams заключаются в следующем:

- 1) В игре присутствуют 6 заданных заранее персонажей, представляющих стороны, за которые возможно играть. Каждый из этих персонажей имеет проработанную личность и характер, отличные от других. Наиболее ярко это отражено в системе дипломатии, которая представлена, как личный диалог между двумя персонажами. Причем каждый персонаж по-разному говорит с каждым другим персонажем. По сюжету персонажи знали друг друга до начала событий, описываемых в игре. Это отражается в особом отношении каждого персонажа ко всем остальным.
- 2) Представлена так же возможность вести диалог с NPC, охраняющими игровые уровни. Диалог с NPC может привести к различным последствиям, вплоть до того, что NPC и его домен переходят под Ваш контроль.
- 3) Кроме стандартной процедуры захвата территории, в игре присутствует серия заданий, выполнение которых может дать некоторый бонус персонажу или облегчить завоевание очередного уровня. Например, если не удастся захватить уровень силой, иногда можно раздобыть какой-нибудь предмет, нужный хранителю этого уровня в другом месте...
- 4) В механике игры присутствует набор характеристик, описывающих персонажа. После сражений или выполнения задания персонаж получает очки, которые можно использовать для улучшения этих характеристик. Система изучения заклинаний более-менее классическая, но сила заклинания возрастает по мере его использования.
- 5) Система боя так же завязана на персонаже. Вызываемые существа и разнообразные заклинания являются инструментами поединка двух магов. Эта система несколько напоминает ту, что применялась в Magic&Mayhem.

Стратегические элементы:

- 5) Имеется походовой стратегический режим, представляющий собой плоскую карту, вписанную в шестиугольник. По его углам расположены стартовые домены персонажей, в середине – остальные домены. Порядок прохождения доменов не является строго заданным. Каждый новый старт игры заново приводит к расположению половины доменов в случайном порядке. Порядок расположения доменов является основным стратегическим фактором в игре, так как атаковать возможно только соседние домены.
- 6) В пошаговом режиме перемещение персонажа по карте лимитируется количеством ходов, зависящем от характеристик этого персонажа. Перемещение по карте может ускоряться заклинаниями и артефактами.
- 7) Режим дипломатии, описанный выше как пример ролевого элемента, так же полностью оправдывает свое название в смысле, привычном для стратегии. В этом режиме возможно заключать мир, объявлять войну, обмениваться информацией о мире, заклинаниями и даже доменами.
- 8) Тактический режим, не смотря на применение в расчетах ролевых характеристик, является чистым реалтаймовым сражением. Несмотря на то, что в подерку могут создаваться довольно большие количества существ, бой все таки представляет собой поединок двух магов. Предполагается сделать бой динамичным и быстрым, но предполагающем применение не грубой силы, а умелого управления существами и заклинаниями, а также использования особенностей местности

Фичи

6 РС

22 NPC

6 характеристик персонажа

60 доменов: 30 сюжетных (каждый из которых уникален), 30 случайных

68 заклинаний: 55 боевых, 13 стратегических

39 существ

около 30 артефактов

Оригинальная система магии с заклинаниями, чьи параметры динамически изменяются в зависимости от длительности кастинга

7 путей магии: Пробуждения (Evocation), Воплощения (Incarnation), Некромантии (Necromancy), Порталов (Portals), Трансмутаций (Transmutation), Очарований (Enchantment), образов (Images)

Возможность вести диалог с NPC, что позволяет в некоторых случаях обойтись без боя

Сила заклинаний увеличивается по мере их использования

Продвинутый уникальный для каждого типа войск AI.

Продвинутый AI NPC.

Нелинейное прохождение игры

Два режима игры: стратегический походовой и тактический реалтаймовый

Энциклопедия игрового мира, где описано большинство элементов игры таким образом,

Чтобы более полно выразить атмосферу игры

Полностью трехмерная графика

Возможность создавать новые артефакты по магическим рецептам

Оригинальная система управления существами, находящимися далеко от РС – с помощью импов-посланников.