# Ogólny zarys budowy intr:

Intra o prostej budowie, podobnie jak te amerykańskie, przedstawiające kolejne wywołujące się zdjęcia typu polaroid (w kolorze sepii). Zdjęcia spadają na ciemny, drewniany stolik (nawiązując do budynków oraz interfejsu arabskiego). W trakcie przerywnika widzimy około 5 zdjęć o tym samym rozmiarze (przyjmujemy założenie, że wychodzą z aparatu zabranego przez Heike z przyszłości, dlatego ogranicza ją ilość wkładów), a na każdym zdjęciu wywołuje się konkretny artwork - jak na polaroidzie. Grafiki powinny być wykonane w taki sposób, by nadawały się do użycia na zdjęciu.

Jest wojna, akcja toczy się w dziczy, 2mln lat w przeszłości. Jesteśmy odcięci od wygód, więc zdjęcia wywoływane są na podniszczonych wkładach polaroidów, stolik jest przybrudzony nieco i podniszczony, wykonany z desek. Na stoliku, w dolnym rogu, leży najprostszy wojskowy nóż - rzutka; natomiast na górze z lewej, widoczny jest fragment ścianki aparatu Polaroid - ani nóż, ani sam aparat nie są zbyt widoczne, by nie zabierać za dużej części ekranu, gdyż nie są tak istotnymi elementami.

W intrze #0, w nawiązaniu do kampanii arabskiej, na samym początku, na blacie stołu wypala się logo nacji arabskiej (pokazuje się po prostu). Kolejne przerywniki natomiast będą miały logo widoczne już od początku.

Dialogi będą pojawiać się zarówno w wersji dźwiękowej z dubbingiem, jak i tekstowej – jako napisy generowane przez grę.



Pomysł stworzony na podstawie dokumentacji Altar Interactive odnośnie oryginalnych planów arabskiej kampanii:

*"Throughout the preceding text I used words like "movie" or "film" but for the want of better word. In fact, we have not resources to produce the "Full Motion Video", or the real, normal movie. Instead, we decided to opt for three specific styles, one for each side:*

*Americans: diary images in diary drawn before the player;*

*Arabians: memories sequence of stills;*

*Russians: communication ASCII images."*

*"Memories*

*This is the most conventional of the three methods described here. Heike's memories are presented as a sequence of stills, with a new picture appearing every couple of seconds. We can use a variety of options here: we can pan across an image, we can zoom in and out, we can rotate the image, we can use different tints for different timelines, perhaps; but we cannot animate anything on it – if we want to have animation, we have to have another still."*