## Сцена 1 — Подлёт к реликту

### Общий план, перспективный угол сверху-сбоку

На фоне чёрного космоса, где звёзды лишь редкие блики, в кадре парит **огромный челнок боевой серии**, направляясь к гигантской, полурассыпавшейся структуре — **реликту**. Угол обзора — сверху-слева. Челнок летит справа налево, с лёгким наклоном вперёд.

### Корабль

* Размеры: ~1.5 км в длину, 650 м в ширину.
* Матовая обшивка серо-стального цвета, местами с выбоинами и ремпанелями.
* Видна эмблема боевой эскадры: механический грифон, впаянный сбоку на уровне мостика.
* Слева и справа по борту — закрытые шлюзы для посадочных платформ, защищённые бронепластинами.
* Центральная надстройка куполообразная, стеклянный купол слегка отсвечивает холодным голубым.
* Ниже — торчат маневровые платформы и антенны, создающие свечение и легкие искажения пространства.
* Из-под днища слегка видны платформы мехов, готовых к запуску.

### Реликт

* Занимает нижнюю треть сцены и уходит в даль. Он невероятно длинный (~250 км), шипообразный.
* Цвет — тёмно-серый с чёрными прожилками и следами древней сварки.
* Видны гигантские разломы — как будто некогда его пробивали чудовищными орудиями.
* По корпусу идут тусклые синие и зелёные линии — древние энергосети.
* На правой части (ближе к переднему краю кадра) — зияет большой разлом, окружённый сигнальными мачтами и мигающими индикаторами.

### Атмосфера

* Свет приглушённый. Контраст холодного синего и тусклого зелёного.
* В глубине сцены — пространство, покрытое космической пылью, редкие звёзды. Глубокая тишина.
* Зритель ощущает масштаб, одиночество, тревожное предвкушение: корабль — ничто по сравнению с реликтом.

## Сцена 2 — Высадка и зачистка

### Сценарий: момент высадки. Вид — в перспективе сверху-вниз с наклоном вперёд.

### Центр сцены

* Платформа высадки — круглая, диаметром около километра, с радиальными шрамами древних взрывов и разломов.
* По периметру — высокие техностены, некоторые из которых надломлены или под углом.
* В центре платформы:
  + Установлены щитовые генераторы, модули сканирования, энергетическая турель, временной хаб связи.
  + Рядом бойцы в экзоскелетах устанавливают полевые посты — прямоугольные модули с мигающими индикаторами.

### Мехи и бойцы

* Тяжёлый мех:
  + Зависает в воздухе строго над центром платформы, на высоте ~500 метров.
  + Выглядит как бронированная капсула с массивными ногами, но в полёте, за счёт гравиплатформ.
  + Оснащён рельсотроном, шестибочечной пушкой и башенным сканером.
  + Вокруг него — щитообразный голографический купол.
* Три средних меха:
  + Расположены ниже — на ~350 м, в перевёрнутом треугольнике.
  + Они слегка повернуты внутрь, нацелены на зону высадки, держа под контролем всё поле.
  + Оснащены модулями ПВО, плазмопушками и щитогенераторами.
  + У каждого — турельные механизмы и разведдроны вокруг.
* Пехота:
  + Разбита на 15 отрядов (по 12 человек), расположены шахматно на поверхности, интервалы — 100 метров.
  + Каждый отряд занимает позицию у обломков, за щитами или в укрытии.
  + Видны киборги с усиленными руками и тактическими шлемами, геномодифицированные люди в обтекаемой броне и стандартные солдаты в тяжёлых доспехах.
  + Некоторые солдаты сканируют местность, другие — устанавливают модули, иные — на разведке.
  + Над каждым бойцом — проекция с тактическими командами и индикаторами статуса.

### Сопутствующая техника

* Над отрядами парят платформы поддержки — небольшие дроны с сенсорами и орудиями.
* Позади платформы — разворачиваются мобильные модули: энергостанции, башни связи, логистика.

### Окружение

* Освещение — зелёное аварийное, создаёт странный, нереальный эффект.
* С потолка реликта — висят обломки, провода, мигающие индикаторы.
* По стенам — вмятины, выбоины, следы сражений, остатки старых турелей, разбитые дроны.
* Из левого коридора — тонкий пар, шевелится на ветру: оттуда ведёт путь вглубь.

### Эмоции и атмосфера

* Гнетущая тревога, усиленная визуальной тишиной и размеренностью.
* Командование ведётся через нейросеть — движения отрядов синхронны, как у единого организма.
* Нет криков, нет суеты. Всё — автоматизировано, жестко и чётко.

### ****Техническое описание — Сцена 3: Бой в ангаре****

**Локация:**  
Внутренний отсек реликта — ангар древнего образца, предположительно использовавшийся для ремонта техники.  
Размеры — около **400 × 250 метров**, потолки сводчатые, высота — до **60 метров**. Стены частично обрушены, освещение — остаточное: аварийные панели мигают холодным светом, проблески искр, дым, проникающий сквозь трещины в верхних слоях.

**Состав группы:**  
**12 бойцов**, отряд зачистки из экспедиционной группы:

* **2 танка** — тяжёлые экзокостюмы с усиленной защитой, вооружение: импульсные гранатомёты, щит-барьеры.
* **6 ДД** — 2 снайпера, 2 штурмовых бойца, 2 огневых подавителя (рельсотронные винтовки, пульс-пушки, интегрированные гасители).
* **4 поддержки** — 2 инженера (один с дронами, другой с ремонтным блоком), 1 медик (с системой восстановления имплантов и щитов), 1 оператор связи (с антенной и тактическим сканером).

**Снаряжение:**

* Все — в адаптивной броне с индивидуальными интерфейсами.
* Щиты: купольные и фронтальные, активируются по ситуации.
* Оружие: преимущественно среднедальнего действия, некоторые используют автономные турели, дронов-наблюдателей и гранаты подавления.

**Противник:**

* **Мутанты** — биомасса с остатками техносоединений, нападают волнами.
* **Зомби** — вирусные носители, быстро двигаются, опасны в ближнем бою.
* **Спятившие роботы** — дроны старых моделей, с ржавыми корпусами, но быстрой реакцией и самонаводящимся оружием.

**Ситуация:**  
Группа ведёт оборонительное сражение, защищая вход в дальний отсек ангара. Враги прорываются из разрушенного туннеля на юго-западной стороне. Бойцы используют укрытия из обломков, перебрасываются между контрольными точками. В центре боевой зоны установлен тактический маркер: временный генератор щита и точка респеканала ИИ.

**Дополнительно:**

* В бою задействованы нейроинтерфейсы, поток команд идёт в реальном времени.
* Внутри ангара работает один инженерный дрон и два автоматических подавителя.
* Все действия бойцов фиксируются для рейтинга и логирования миссии.