# О Герое.

Главный герой неизвестный чел. Имя выбирает чел сам.

Характеристики персонажа: сытость, деньги, гигиена, здоровье, сон, развлечение.

Если сытость 25, то здоровье начнёт медленно снижаться, если меньше 10, то ещё быстрее. Гигиена влияет на то, как при общении к нему относятся люди. Девушкам нравится чистый. Мужикам всё равно (Для некоторых грязный топ). Сон влияет на навыки персонажа. Если у него мало сна, то снижаются все навыки по типу интеллекта, силы и красноречия. Если мало развлечения, то у него начнётся депрессия и снижается здоровье.

Занятия героя помимо квестов с персонажами. (то, что он может делать в любое время, если не хочет ветку квестов. Типа заработать денег или типа того.):  
1) сходить в ванну дома. + гигиена

2) поесть дома (невкусно). + сытость

3) поесть вкусно. ++ сытость

4) проверить счётчики (если ты прошёл квест с Антоном) + деньги

5) сходить в больницу + здоровье - развлечение

6) сходить в киберклуб, кино и т д + развлечение

7) сходить на свидание + развлечение, если секс ++ развлечение, если порвался презерватив -- развлечение

8) поспать ++ сон

9) вздремнуть + сон

10) попробовать отжать у чела деньги (зависит от силы) + деньги

5 очков тратится в начале. ИНТЕЛЛЕКТ, СИЛА, КРАСНОРЕЧИЕ.

# Введение

Главный герой попадает в Рязань после того, как умерла мать и оставила наследство не на отца, а на свою сестру, и у вас с отцом не осталось денег, а есть только маленькая однокомнатная квартира в Рязани в Канищево на первом квартале. Лето после 11 класса. Его планы разрушились после смерти матери. У него нет денег на платное обучение в Москву, а с его баллами в егэ он на бюджет не поступит. Поэтому у него будет в будущем выбор между радиком и походом на работу на завод с Антоном Болотовым.

Наш главный герой в детстве увлекался футболом. После приезда в Рязань он не знал, чем ему заняться, ведь впереди целое лето, а у него ни друзей, ни денег, ничего. Случайно около его дома находилась школа 69, у которой был рядом стадион и где иногда собирались какие-то челы играть в футбол. Наш главный герой решил, что это отличный шанс познакомиться и провести хорошо время.

Вечером гл. герой отправляется на стадион в надежде встретить там этих пацанов. К счастью, они играли в этот день, и наш герой решил присоединиться. У ворот сидел человек, который играл в вещь, похожую на лизуна. Герой медленно подходит к нему и с осторожностью спрашивает, можно ли присоединиться ему в игру. Парень с радостью вступает в диалог с героем, т к сам ждал себе пару и говорит, что после гола пацаны обдумают его предложение.

- Привет, можно с вами поиграть?

- Привет, конечно, сам уже сижу тут полчаса и жду, пока кто-нибудь придёт. После гола тогда присоединимся.

-Хорошо.

У ближних ворот стоял чел в красной форме дерьма (ливерпуль)(это Антон Болотов). Герой заметил его форму и решил спросить, болеет ли он за Ливерпуль.

- О, а ты болеешь за Ливерпуль? Мой отец тоже болеет и постоянно бесится, когда ему говорят про 30 лет без чемпионства.

- Что ты сказа..

И спустя совсем несколько секунд из-за этого разговора парень в красной форме пропускает мощный удар от какого-то гигантского чела в черной майке (это Некит). Чел в красной майке посмотрел на героя уничтожающим взглядом. После этого герой решил спросить у гигантского чела, можно ли ему вступить в игру. Гигантский чел с радостью принимает его и предлагает на выбор команду.

- Привет, можно с вами поиграть?

- Привет, конечно, присоединяйся. И Свята тоже зови. Это тот, который сидит у ворот. Меня зовут Некит. Можешь выбрать, за кого играть. Я играю с Гошаном и Лёхой. В другой команде играют Антоны и Диман.

Выбор главного героя, в какую команду вступить. Первая команда (Некит, Гошан, Лёха) Вторая команда (Антон Б, Антон Н, Диман). В зависимости от того, какую команду выберет герой, с теми героями улучшится отношение на 10. Во время матча главный герой забьёт решающий гол при ничье. После матча пацаны хвалят героя за его умение играть в футбол и за решающий гол.

- Блин, а ты хорош (Свят)

- Спасибо большое.

- Мощный удар был, прямо в девять, красавчик, друг. А про Ливерпуль больше не шути. (Антон Болотов)

- Спасибо, спасибо, а за какие команды вы вообще болеете, чтобы не пошутить случайно не так?

- Диман болеет за арсосал, Лёха за Членси, Гошан болеет, непонятно за кого, то ли за Валенсию, то ли за Атлетико, Антон и Некит болеют за Спартак Москва, но на самом деле Некит болеет за Роналду. (Антон Болотов)

Я не особо оценил шутку про клубы, но, видимо, в этой компании это нормально.

- Хорошо, всё понял, вы куда-то ещё пойдёте?

После этого челы предложили герою пойти поесть шаурмы. Герой согласился, но предупредил, что у него нет денег. После покупки шаурмы челы пошли в красный и герой решил немного прогуляться с новой компанией в надежде узнать что-нибудь о своих новых знакомых. В разговоре у красного герой узнаёт, кто где учится, что Антон работает на заводе. В разговоре Антон предлагает покурить. Если герой соглашается, + 10 отношения Антона, если нет – минус 10. В разговоре Антон говорит о 60к в месяц и упоминает, что у него на работе есть свободное место. Герой запоминает это и думает, что можно было бы сдружиться с этим парнем, чтобы он его устроил, если герой не планирует поступать в универ. Во время разговора парни спрашивают у героя, где он учится, откуда он и т д. Герой добавляет в друзья в контакте парней, чтобы ещё поиграть как-нибудь в футбол. После разговора Антон Н, Гошан и Некит уходят домой, а Антон Б пошёл домой за собакой для того, чтобы дойти с Лёхой и Диманом до пешеходного перехода. Герой решает спросить у парней, можно ли дойти с ними для компании. Парни хоть и смутились, но приняли героя и пошли до перехода. По дороге Антон Б рассказывает, как и с кем ебалась Соня Буянова в мельчайших подробностях. В разговоре по дороге к пешеходному переходу парни общались об игре европа универсалис 4 и главный герой сказал, что тоже знает такую игру и с удовольствием присоединился. Парни сказали, что можем вечером поиграть, если герой захочет. Также по дороге будут гопники, которые орут вдогонку песню про мудака и очкарика.

Герой приходит. Внутренний монолог о дне и засыпает. На следующий день игрок может действовать, как ему вздумается. Заниматься бытовухой или же написать кому-нибудь из своих новых знакомых для следующих квестов.

# О ВЕТКАХ В ИГРЕ.

Скорее всего, у каждого человека будет около 3-4 встреч, по истечении которых герою будет даваться какая-то плюшка по типу похода на завод или похода в университет и т д. Надо додумать ещё. Сами встречи игрок сможет включать, когда ему захочется. Можно делать не подряд. В зависимости от того, что именно игрок выбирает в диалогах с челами, решается его концовка, которых будет хотя бы 2 (может, и больше. Сначала хотя бы 2 сделать). Во время этих встреч можно сделать уникальные несложные механики по типу драки с гопниками в тексте, как в старых онлайн рпг. Каждая встреча будет занимать определенное кол-во времени в зависимости от того, что происходило на встрече. Снятие характеристик будет продумываться у этого действия. То есть эта встреча (квест) считается за одно действие, но отнимает гораздо больше времени, чем поход в ванну и поход в кафешку.

# ВЕТКИ

Антон:

1 встреча. Звонок Антону утром от героя. Герой предлагает встретиться погулять. Антон отвечает, что у него сегодня первая смена, поэтому сможем только днем-вечером часа в 4. Герой соглашается и время переносится на следующий звонок от Антона. Антон предлагает встретиться на поле попинать мячик. Герой думает о том, что это скучная затея для двоих, но всё равно соглашается. Герой приходит вовремя, но Антон опаздывает на 10 минут, как и все герои, кроме Лёхи (Некит обычно опаздывает на 20). Сначала герой просто пробивает Антону по воротам, при этом у них иногда проскальзывает диалог на разные темы, начиная с футбола, заканчивая рассказами о других друзьях, также Антон рассказывает, как провёл свой день на заводе, и напоминает ещё раз, что один раз он заработал 60 тысяч.

На обратном пути они решают зайти в магазин Пятерочка, чтобы купить воды. На кассе они случайно встречают Соню Сюзеву. Она сразу замечает Антона и начинает с ним разговаривать. При выходе из магазина Антон знакомит героя с Соней Сюзевой, и они втроём решают проводить даму до дома. По дороге Антон пытается разговаривать с Соней, но на исторические вопросы Антона Соня затрудняется ответить, а в остальном особо и не клеится. По дороге Соня рассказывает герою о таком месте, как почтовая, и говорит, что там сейчас тусуется молодёжь. Герой добавляет Соню в свои контакты. Ветка с Соней откроется после 2 встречи. Читать дальше

После того, как парни проводили даму до дома, они пошли назад. На обратной дороге Антон спрашивает мнение героя о Соне и благодарит за неплохую прогулку. Антон рассказывает свою историю в школе, как никто не верил, что он попадёт хотя бы в 10 класс, не то, что в универ, а после интересуется у героя, считает ли он его неудачником, что он единственный пошёл на завод, а все его друзья пошли учиться. На что у героя будет выбор, от которого и начнётся зависимость того, пригласит ли его работать Антон.

Герой идёт домой, но понимает, что его преследует какой-то молодой человек в пальто, пряча нож в нём (отсылка к Грихану, который стоял у подъезда Сони с ножом). Герой решает ускориться, так как до дома остаётся недалеко и успевает скрыться от преследуемого. День заканчивается. Герой спит.

2 встреча. Вечер. Звонок Антону. Герой спрашивает, не хочет ли куда-нибудь сходить Антон. Антон говорит, что сейчас немного занят и просит героя передать один пакет Соне, с которой герой познакомился на прошлой встрече, а после как раз сможет с ним пойти погулять. Герой соглашается и приходит к Антону, забирает пакет, несёт его на место встречи Соне, но, идя к месту, ему приходит сообщение от Сони, чтобы он ускорился, т к к ней пристали два парня. Герой ускоряется, хоть и немного волнуется. Подходя к месту, он видит около неё одного большого чела и одного низкого, но широкого борца. Подойдя к ним, они говорят, что они просто новые друзья Сони и захотели познакомиться. Герой говорит, что она не хочет с ними знакомиться и, не подумав, спрашивает, есть ли проблемы какие-то. Парням это явно не понравилось, и они начали угрожать герою, говоря ему, кто они и что из себя вообще представляют на этом районе. Но до драки дело не дошло. Уходя от парней подальше, они кричат вдогонку герою, что запомнили его. Соня просит не обращать на них внимание и благодарит его за помощь и за то, что принёс пакет. Она рассказывает, что это за люди и что у них у каждого по условки, поэтому они не тронут нашего героя, иначе сразу в тюрягу. Спустя ещё некий разговор Соня обнимает его, и наш герой немного смущается. Она предлагает как-нибудь встретиться нашему герою, например, на почтовой, о которой совсем недавно говорила герою. Герой говорит, что напишет или позвонит. Они прощаются.

Наш герой отправляется к Антону. Позвонив в домофон, Антон говорит, что не может выйти сегодня, так как не закончил своё дело и просит извинения. Если герой реагирует нормально, то у него плюс очко к заводу. Если начинает злиться на Антона, то минус. Он спрашивает, донёс ли тот пакет Соне, и они тоже прощаются. Герой идёт домой и по дороге видит мужика, у которого, кажется, течет кровь и он не двигается. Но наш герой Герой решает не обращать на это внимание, т к и так чуть не попал в плохую ситуацию. Далее герой возвращается домой и ложится спать.

Встреча 3. Вечер. Звонок Антону. Герой не успевает ничего сказать, как Антон просто говорит, чтобы тот приходил к падику. Герой приходит к Антону. Антон выходит с битой. Герой предполагает, что это и было его дело, на что Антон дает утвердительный ответ. Также герой рассказывает о парне с ножом. Антон рассказывает ему о Грихане и его бзигах с Соней. Герой также упоминает о событии с Соней в прошлой встрече. Направляются же они к 3 кварталу. По дороге Антон рассказывает герою о его друге на заводе Лёхе, который любит тусоваться в клубах и пиздиться на улице. Антон задолжал денег этому другу, но он разрешил ему отплатить по-другому. Сходить с ним на стрелу с кем-нибудь. Когда герой узнает об этом, у него есть выбор, пойти с Антоном дальше или уйти и объяснить это тем, что так не делается (мог бы и предупредить). Если герой уходит, то ветка в принципе и заканчивается, но если у него за прошлые два поступка набирается два очка, то Антон позвонит другу в конце, извинится и предложит в знак компенсации пойти на работу на завод (взаимоисключение с универом). Если же герой пойдёт дальше с Антоном, то они придут на 3 квартал ко всем своим.

Сначала начнётся некая словесная перепалка, из которой герой узнает, что дело было в девушке главаря другой банды. Дело в том, что друг Антона украл девушку у главаря другой банды (девушка было не против). Далее начинается драка (если придумаем, можно сделать механику боя). В ходе драки нашего героя берут на удушающий и он чувствует, что это конец, но вдруг звучит сигналка. Едут копы. Все резко бросаются по разным углам, и нашего героя освобождают из удушающего. Герой кое-как выбирается из драки вместе с Антоном. После драки у героя и Антона начинается разговор, где Антон благодарит героя. У героя же есть выбор: оскорбить поступок Антона, рассказав то, что его чуть не убили или же просто сказать, что рад помочь. И в первом, и во втором варианте героя пригласят на завод, но по-разному. Если герой соглашается, у него пропадает вариант пойти в универ в другой ветке. После этого Антон также упоминает, что узнал о смерти отца, который почти нашел его. Его пырнули ножом прямо в нашей районе. После этого Антон покидает героя, ещё раз поблагодарив за всё.