Промпт для первого рассказа   
**Название:**  
(Короткое и интригующее, отражающее суть рассказа, например, "Последний сигнал" или "Эхо далёкой звезды")

**Жанр:**  
(Научная фантастика, космическая опера, киберпанк, постапокалипсис, альтернативная история и т. д.)

**Основной конфликт:**  
(Что стоит на кону? Какие силы противостоят друг другу? Например, борьба за выживание на новой планете или противостояние человека и искусственного интеллекта.)

**Главный герой:**

* Имя и краткая характеристика (например, "Лия, инженер с Марса, которая потеряла свою команду").
* Мотивация (чего он/она хочет достичь?).
* Слабость или внутренний конфликт (что мешает герою двигаться вперёд?).

**Мир:**

* Где разворачиваются события? (например, заброшенная колония на спутнике Сатурна, гигантский мегаполис будущего, утопическое подводное государство).
* Уникальные детали (например, гравитационные аномалии, новый тип энергии, странные инопланетные формы жизни).

**Ключевые персонажи:**

* 1-3 второстепенных героя с их ролями (например, союзник, наставник, противник).
* Их особенности и взаимодействие с главным героем.

**Сюжет:**

1. **Начало:** Опишите, как герой попадает в необычную ситуацию.
2. **Повод для действия:** Что заставляет героя покинуть зону комфорта?
3. **Середина:** Какие испытания ждут героя на пути к цели? Какие дилеммы он должен решить?
4. **Кульминация:** Самый напряжённый момент (например, финальная битва, открытие великой тайны).
5. **Развязка:** Чем заканчивается история? Как герой изменился?

**Темы:**  
(Например, "Цена прогресса", "Что делает нас людьми", "Экология и технологии").

**Ключевые образы и символы:**  
(Повторяющиеся элементы, которые усиливают атмосферу, например, треснувший скафандр как символ уязвимости).

**Диалоговые зацепки:**  
(Фразы, которые могут подчеркнуть характер персонажей или передать важную информацию. Например: "Мы не первые здесь, но будем последними.")

**Интрига:**  
(Какую тайну будет раскрывать читатель вместе с героем?)

Промпт для второго рассказа

**Название**

(Яркое и лаконичное. Может быть метафорой, вопросом или интригующим намёком, например, *"За пределом ночи"* или *"Мир после нас"*.)

**Идея или концепция**

(Главная фантастическая задумка рассказа: например, открытие портала в параллельную вселенную, ожившая колония машин, изменение восприятия времени.)

**Основной герой**

1. Имя и характеристика (кто он/она? Возраст, профессия, социальный статус).
2. Уникальная черта или способность (например, видит будущее, наполовину киборг, иммунен к вирусу).
3. Конфликт (внешний: с обществом, врагом; внутренний: страх, сомнение, вина).

**Мир**

1. Время и место действия (будущее, прошлое, альтернативная реальность).
2. Атмосфера (постапокалипсис, утопия, загадочная космическая станция).
3. Уникальные детали мира (например, разумный океан, мир без электричества, города внутри гигантских организмов).

**Второстепенные персонажи**

1. Антагонист (личность, сила или обстоятельство, противостоящее герою).
2. Союзники (друг, наставник, случайный попутчик).
3. Эмоциональная связь (например, любовь, предательство, чувство долга).

**Сюжетная структура**

1. **Завязка:** Герой сталкивается с необычным событием, которое выбивает его из привычной жизни.
2. **Развитие:** Герой начинает исследовать мир или конфликт, сталкивается с трудностями.
3. **Кульминация:** Ключевой выбор или столкновение героя с антагонистом/кризисом.
4. **Развязка:** Итог истории — решение проблемы, трансформация героя или неожиданная развязка.

**Темы и подтексты**

(Что будет скрываться за поверхностным сюжетом? Например, вопросы этики, границы человечности, смысл свободы.)

**Символы и образы**

(Какие визуальные или концептуальные элементы будут повторяться? Например, разрушенные часы как символ времени, свет как надежда.)

**Диалоговые подсказки**

(Фразы, которые подчеркнут атмосферу или глубину персонажей. Например:

* "Ты думаешь, я создал это, чтобы уничтожить нас? Нет, чтобы показать, кто мы есть.")

**Открытые вопросы или интрига**

1. Вопрос, который движет читателя: *"Почему мир такой, каким он стал?"*
2. Тайна, которую герой или читатель будет раскрывать.

Промпт для рассказа 3

### ****Название:****

(Выразительная, короткая фраза, отражающая суть или тему. Например, "Песчаный разум" или "Фрактал в пустоте".)

### ****Структура временных линий:****

(Идея с необычным построением времени. Рассказ может разворачиваться в нескольких временных пластах, параллельных реальностях или со сменой перспектив.)

1. **Прошлое:** Что предшествовало текущим событиям. Это может быть зарождение мира, события катастрофы или раскрытие персонажа.
2. **Настоящее:** Главная линия повествования, где происходит действие.
3. **Будущее:** Взгляд на последствия решений героя или на то, к чему приведёт сюжет.

### ****Персонажи через перспективу изменений:****

1. **Главный герой:**
   * Изменяется ли герой физически, эмоционально или морально?
   * Есть ли у него скрытая тайна или способность, о которой он сам не знает?
2. **Мир как персонаж:**
   * Само окружение может быть активным участником истории: разумный лес, изменчивый океан, живой город.
3. **Антагонист:**
   * Антагонист может быть не обязательно врагом, а идеей, технологией, неизбежностью или даже внутренним конфликтом героя.

### ****Нарастающее раскрытие мира:****

1. Мир представляется вначале как загадочный, с намёками на что-то большее.
2. Детали раскрываются через действия персонажей, а не прямое описание.
3. В финале читатель видит, что мир устроен не так, как он думал, или сталкивается с сюрпризом.

### ****Сюжет в трёх линиях:****

1. **Линия действия:**
   * Основной конфликт или путешествие героя.
2. **Линия тайны:**
   * Что герой (и читатель) должен узнать или понять о мире?
3. **Линия выбора:**
   * Главная дилемма, требующая от героя решения с серьёзными последствиями.

### ****Механика повествования:****

1. **Повествование через три голоса:**
   * Первая часть — от лица героя.
   * Вторая часть — от лица мира (неодушевлённый рассказчик, например, разумный город или машина).
   * Третья часть — от лица антагониста или финального вывода.
2. **Повторяющиеся символы:**
   * В каждом временном отрезке или главе есть объект, который связывает их (например, странный артефакт, символ, звуковая мелодия).

### ****Финал:****

1. Финал может быть открытым, предлагая читателю самому решить, чем закончилась история.
2. Либо финал становится неожиданным, но логичным завершением цепочки намёков и событий.

Промпт для рассказа 4

### ****Название:****

(Яркая метафора или парадокс, например, "Капсула для вечности" или "Машина чувств")

### ****Формат повествования:****

Рассказ строится вокруг смены темпов и настроений, которые усиливают динамику:

1. **Энергичное начало:** Вброс в сюжет с острой ситуацией (катастрофа, побег, открытие). Без долгих предысторий — читатель сразу погружается в действие.
2. **Погружение в мир:** Постепенное раскрытие мира через детали, которые влияют на действия героев. Описания тесно вплетены в сюжет.
3. **Эмоциональная кульминация:** Герой сталкивается с внутренней дилеммой, которая меняет его.

### ****Персонажи:****

1. **Герой-антигерой:** Главный персонаж неоднозначен, его действия двусмысленны или противоречивы. Например, учёный, который одновременно спасает и губит мир.
2. **Невидимый союзник:** Сущность, предмет или идея, которая помогает герою. Может быть другом или инструментом, но с собственной "волей".
3. **Мир как оппонент:** Не конкретный враг, а среда, которая активно противостоит герою (например, разумная планета, текущее состояние цивилизации).

### ****Ключевая концепция:****

Сюжет строится вокруг парадокса или противоречия, которое удерживает напряжение. Например:

* Герой ищет спасение, которое оказывается ловушкой.
* Победа оборачивается поражением.
* Герой жертвует своей человечностью, чтобы защитить других.

### ****Сюжет:****

1. **Старт с конфликта:**  
   Герой оказывается в напряжённой ситуации: бунт на корабле, активация неуправляемого эксперимента, обнаружение неизведанного артефакта.
2. **Раскрытие мира через конфликт:**  
   Мир герою враждебен или требует адаптации. Каждая деталь (технология, природа, социальные правила) становится испытанием.
3. **Углубление личной дилеммы:**  
   Герой сталкивается с выбором, который требует изменения его взглядов или принципов.
4. **Неожиданный переворот:**  
   Герой узнаёт правду о ситуации, которая меняет его цель или природу мира.
5. **Финал с открытым концом:**  
   История завершена, но последствия или судьба героя остаются неопределёнными, давая читателю простор для размышлений.

### ****Темы:****

Выберите одну или несколько основных идей:

* Цена прогресса.
* Потеря или трансформация человечности.
* Жертвенность во имя спасения других.
* Бунт против системы.

### ****Механика сюжета:****

1. Построение через **контрасты:** Мир/герой, герой/антагонист.
2. Использование **циклической структуры:** Деталь из начала, которая находит новый смысл в финале.
3. Введение **обмана:** Читателю подаётся информация, которая позже оказывается ложной.

Промпт для рассказа 5

### ****Название:****

(Двусмысленная, загадочная или парадоксальная фраза, например: "Реверсия эха", "Отражение после завтра", "Прах на орбите")

### ****Формат повествования:****

Сюжет строится как серия взаимосвязанных событий, каждое из которых даёт новую интерпретацию происходящего:

1. **Фрагментированное время:** История рассказывается не линейно. Например, начинается с финала, а затем перескакивает между прошлым, настоящим и "возможными" событиями.
2. **Переплетение реальности и субъективности:** Рассказ делается так, чтобы читатель сомневался, что из происходящего реально, а что — интерпретация героя.

### ****Ключевые элементы:****

1. **Персонажи, которые меняются:**
   * Герой может меняться физически, эмоционально или ментально.
   * Второстепенные персонажи (или окружение) отражают его изменения.
2. **Мир-лабиринт:**
   * Пространство, где разворачиваются события, становится важной частью сюжета. Это может быть необычная планета, изолированная станция, разумный город или даже аномалия во времени.
   * Мир изменяется по мере раскрытия сюжета, отражая состояние персонажа или открывая новые тайны.
3. **Метафизический конфликт:**
   * Проблема, с которой сталкивается герой, выходит за рамки привычного. Это может быть борьба с сущностью внутри себя, попытка вернуть утраченное время или выбор между двумя несовместимыми реальностями.

### ****Сюжетная структура:****

1. **Событие, которое запускает цепь реакций:**  
   Герой оказывается в ситуации, где привычная реальность нарушается. Например, находка странного устройства, загадочный сигнал или внезапное изменение в мире вокруг.
2. **Погружение в нестабильную реальность:**  
   Герой постепенно начинает замечать, что окружающий мир меняется. Возможно, время течёт нелогично, пространство искажено, или персонажи действуют не так, как должны.
3. **Раскрытие центрального конфликта:**  
   Главный конфликт связан с внутренним выбором героя или ключевой тайной мира.
4. **Переворот:**  
   Событие, которое переворачивает весь сюжет. Например, герой понимает, что он — часть экспериментальной симуляции, давно умер, или его реальность — лишь отражение другой.
5. **Заключение:**  
   История заканчивается либо открыто, оставляя читателя в размышлениях, либо предоставляет неожиданный финал, в котором герой становится частью новой реальности.

### ****Примеры центральных конфликтов:****

* Герой вынужден выбирать между сохранением собственного разума и спасением окружающих.
* Осознание того, что действия героя цикличны и происходят бесконечное число раз.
* Тайна, которую герой пытается разгадать, связана с его собственным прошлым или идентичностью.

### ****Стиль и атмосфера:****

1. **Мрачная интроспекция:** Рассказ передаёт чувства тревоги, потерянности и надвигающейся опасности.
2. **Игра с восприятием:** Некоторые события кажутся нелогичными, но это сознательный ход — они складываются в единую картину ближе к финалу.
3. **Контрасты:** Например, резкие переходы между спокойствием и хаосом, тишиной и шумом, реальным и абстрактным.

### ****Механика повествования:****

1. **Ненадёжный рассказчик:** Герой или другой персонаж передаёт информацию, но она может быть искажена их восприятием или эмоциями.
2. **Элементы, связывающие сюжет:** Повторяющийся символ (например, часы, разбитый экран, светлячки), фраза или объект, который возвращается на каждом этапе.
3. **Двойственность:** Одно событие можно интерпретировать разными способами, и только в конце становится ясно, что было правдой.