

СУТЬ.

Незадолго после начала событий между персонажами случается какой-то конфликт и они пытаются убить друг друга. Кто угодно на деле может оказаться кем угодно.

ПРЕДЫСТОРИЯ.

ПРОКАЧКА.

А нужна ли она вообще? По крайней мере, в явном виде.

Есть смысл за каждые N убийств каждым оружием автоматически повышать мастерство обращения с данным оружием на 1, которое бы автоматически на условный 1% улучшало какой-то параметр.

Разброс у любого огнестрельного оружия (если считать одиночный выстрел и очередь при стрельбе в движении, неподвижно и при прицеливании разными видами стрельбы).

Скорость перезарядки у любого огнестрельного оружия.

Урон от любого холодного оружия.

Износ любого холодного оружия.

Шанс оглушения у биты.

Длительность кровотечения у ножа.

Расход хп при ударах собственным телом.

Аналогично есть смысл за каждые N чего-то улучшать на условный 1% что-то.

Расход стамины при беге.

Здоровье.

Базовый урон.

Чёткость зрения вдалеке (при выстреле не при прицеливании за пределами чёткой видимости).

Чёткость периферийного зрения (при атаке или выстреле в области, которую видит только один глаз).

БОЕВАЯ СИСТЕМА.

Скорее всего, это будет какая-то смесь Beat 'em up (чтобы были биты, ножи, лопаты и даже собственное тело было полезным) и shoot 'em up (чтобы были пистолеты, дробовики, пистолеты-пулемёты, изредка штурмовые или снайперские винтовки).

Очень хочется добавить механики видимости и инерции движения, которые бы согласовались с реализмом.

Видимость делится на:

Чёткая (видят оба глаза на большом расстоянии перед собой, на среднем расстоянии при одном закрытом глазе, на небольшом расстоянии по бокам).

Средняя (дальше чёткой).

Размытая (дальше средней).

Нейтрализация удара останавливает комбо у атакующего (держится 1 секунду на неизменном значении, а при отсутствии продолжения уменьшается до 0).

Пробитие удара сбрасывает комбо у атакующего (уменьшается до 0).

В ближнем бою:

Быстрый и сильный удар (в условно-бесконечной комбинации, ограниченной только стаминой).

Идеальный быстрый удар нейтрализует обычный удар.

Идеальный сильный удар пробивает любой удар.

Быстрый и сильный блок (в условно-бесконечной комбинации, ограниченной только стаминой).

Идеальный быстрый блок нейтрализует быстрый удар.

Идеальный сильный блок нейтрализует любой удар.

В дальнем бою:

Одиночный выстрел или очередь (серия ограничена только патронами).

Возможен в 3 опциях:

В движении (на бегу или при ходьбе).

Разброс большой.

Видимость вокруг размытая.

Неподвижно.

Разброс средний.

Видимость вокруг нормальная.

В прицеливании.

Разброс небольшой.

Видимость вокруг отсутствует (с той стороны, которая закрыта прицелом).

В любом бою:

Уклонение.

Наклон корпуса в указанную сторону.

Есть шанс двинуть им не от удара, а к нему.

Работает против любого одиночного удара или выстрела.

Невозможно во время сильного удара или прицеливания.

Отскок.

Перемещение в указанную сторону.

Есть шанс переместиться не от удара, а к нему.

Работает против небольшой серии ударов или выстрелов в одном направлении.

Невозможно во время сильного удара или прицеливания.

ПЕРСОНАЖИ.

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
1	Карро Корроди. Отсылка на Карло Коллоди.	1). Носитель знаний. 2). Предсказывает будущее. 3). Связывает мир живых и мертвых, выступает как проводник душ. 4). Смертью, грех или силы зла. 5). Может приносить весть о новом начале. 6). Предусмотрительность, долголетие.	Ворон . Явно выделяет «кар» и «р» в целом. Имеет отравляющие крылья, клюв и когти. Имеет немного механический голос и по дикции похож на Говоруна. Способен меняться в размере. Не курит и не пьёт. Боится, что отравят, но сам любит травить своих жертв. Родина : Италия.	Рассказчик (является голосом озвучки — в это время он забывает, что является вороной). Справочник (у него можно спросить что угодно и он ответит). Наёмный убийца. Маньяк.
2	Рихард Хереси. Отсылка: Ричард Хеннесси. Случайная отсылка на херес.	1). Из-за привычки питаться падалью и разрывать трупы — гниение, смерть, зло. 2). Ночной образ жизни, способность выживать и обходить ловушки — коварство. 3). Беспринципный, идущий по головам. 4). Слуга дьявола, а "геенна огненная" (Долина Еннома) – символ ада. 5). Хранитель, дух предков или помощник колдунов. 6). Магия, эзотерика. Светящиеся глаза — души. 7). Проницательность и цинизм, в позитивном ключе — вызов обществу.	Гиена . Истерический смех с шепоткой кашля. Если бы Доктор Ливси из мультфильма пил как Билли Бонс. Придерживается «нестандартных» взглядов по многим вопросам. Скрытен, кровожаден. Помимо него в семье есть 4 брата: Вильхельм (■), Генрих (портовый грузчик), Йохан (■), Михаэль (помощник на кладбище). Не курит, но любит выпить (особенно с братьями). Родина : Германия.	Бармен. Наёмный убийца.
3	Эндальсем Фири. Отсылка: Энцо (Ансельмо Джузеппе Мария) Феррари.	1). Хитрость и острый ум. 2).оборотень. Дух, способный менять облик. 3). Символ бога риса Инари, ключ от амбара, достаток и изобилие. 4). Умение адаптироваться, сливаться со средой, находить выход из любых ситуаций. 5). Мощный тотем для ищущих свой путь и гармонию. Символ интуиции и свободы.	Лиса . Имеет лёгкую степень заикания, но «фыр» всегда чёткий. Одинаково хорошо перевоплощается (в том числе в других персонажей) и ворует. Любительница гонок. Курит заменители (что пахнет хорошо и вреда наносит поменьше). Родина : Италия.	Актриса. Мастер перевоплощений. Воровка, автоугонщица, домушница.

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
4	<p>Никорлан Коппери.</p> <p>Отсылки: Николай Коперник и Никола Тесла.</p> <p>Случайные отсылки: Карл Поппер и Антуан де Сент-Экзюпери.</p>	<p>1). Вестник зари, прогоняет тьму и нечистую силу, разгоняя демонов своим пением.</p> <p>2). Храбрость, готовность к бою, лидерство, а его крик — призыв к действию.</p> <p>3). Оберег от пожаров, «двойник» хозяина дома.</p> <p>4). Мужское начало, продолжение рода.</p> <p>5). Символ независимости.</p> <p>6). Символ высокой морали, надежный друг, знак человеческой силы.</p>	<p>Петух. Временами кудахчет (особенно когда нервный).</p> <p>По современным меркам — кандидат юридических и физико-математических наук.</p> <p>Расследует дела, при которых без следственного эксперимента или расчётов из области физики или химии не обойтись.</p> <p>Не курит и не пьёт.</p> <p>Родина: Германия.</p>	<p>Детектив.</p> <p>Учёный.</p>
5	<p>Сардан Беллегсон-Рофортен.</p> <p>Отсылки: Джордан Росс Белфорт и Олег Илларионович Тен.</p>	<p>1). Независимость, смелость, бесстрашие.</p> <p>2). Верность семье, стае, защита потомства.</p> <p>3). Связь с потусторонним миром, проводник между мирами.</p> <p>4). Справедливый лидер, защитник, помощник в принятии решений.</p> <p>5). Дьявол, погубитель, злоба, хитрость.</p> <p>6). Кровожадность, алчность, пожирающая страсть.</p> <p>7). Символ пирата или врага.</p>	<p>Волк. Если выходит из себя, неудержим.</p> <p>Внешне похож на Смерть из «Кота в сапогах: последнее желание».</p> <p>Носит пончо (в идеале — смесь мантии, плаща и накидки), капюшон которой стягивают цепи, к которым приделаны складные серпы.</p> <p>Под накидкой на поясе носит 4 складных серпа и 2 пистолета с глушителями.</p> <p>Потерял справа первые 3 зуба сверху и 2 снизу — вместо них протезы с серебряным напылением.</p> <p>Потомок британского колониста (который был потомком маркиза), отъехавшего во Францию.</p> <p>Не курит, но редко выпивает.</p> <p>Родина: Франция.</p>	<p>Главарь банды.</p> <p>Наёмный убийца.</p> <p>Охотник за головами.</p>

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
6	<p>Грог Ганнунен.</p> <p>Отсылки: Эдвард Григ, Игорь Батенев (Гоша Крокодил).</p> <p>Случайные отсылки: Алексей Дмитриевич Канунников, Юстус Аннунен, грог.</p>	<p>1). Баланс между земным и водным мирами, жизнью и смертью, светом и тьмой.</p> <p>2). Первобытная энергия, свирепость и мощь.</p> <p>3). В Египте умершие преображались в крокодилов, а в Африке ритуалы инициации связаны с "глотанием" крокодилом.</p> <p>4). "Крокодиловы слёзы" — символ лживой скорби.</p> <p>5). Неуклонное движение вперед.</p> <p>6). Символ мудрости, силы и загробной жизни.</p> <p>7). Проглатывает солнце, обеспечивает рассвет; символ создателя земли.</p> <p>8). Спутник богов, символ плодородия.</p> <p>9). Талисман удачи.</p>	<p>Крокодил. Любит пить грог (каждого шутника по этому поводу готов насмерть забить хоккейной клюшкой, которой хорошо орудует с детства).</p> <p>Впервые попал в банду ещё подростком. Был повязан незадолго до совершеннолетия.</p> <p>В исправительном учреждении Грога заметила другая банда. Едва не погиб в перестрелке, но глава третьей банды пощадил Грога и пригласил к себе.</p> <p>На новом месте десятилетиями заслуживал репутацию принципиального профессионала.</p> <p>Когда главарь банды умер от старости, был избран большинством голосов на роль нового главы.</p> <p>Не курит, но любит выпить.</p> <p>Родина: Норвегия.</p>	Криминальный авторитет, всеми уважаемый.
7	<p>Шаван Жёршиэль Фижейсен.</p> <p>Отсылки: Габриэль Бонёр (Коко) Шанель, Юбер Джеймс Марсель Таффин де Живанши.</p>	<p>1). Древние знания, тайные силы, интеллект.</p> <p>2). Сбрасывание кожи символизирует возрождение, трансформацию, вечную жизнь.</p> <p>3). Атрибутом бога медицины Асклепия.</p> <p>4). Изображения змеи украшают символы царской власти.</p> <p>5). Символ Уробороса (змея, кусающая свой хвост) олицетворяет бесконечный цикл.</p> <p>6). Символ изящества, грации, мудрости, а также талисман для привлечения успеха и гармонии.</p> <p>7). Грация, успех, процветание, спокойствие.</p>	<p>Змея (гремучая). Обычно издаёт шипящие звуки.</p> <p>Часто раздражена. Особенно не любит, когда её беспокоят по пустякам.</p> <p>Потомок виконта.</p> <p>Прибегает к своему яду только в крайних случаях.</p> <p>Не курит и не пьёт.</p> <p>Родина: Франция.</p>	Глава модного дома и сети швейных мастерских. Портная.

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
8	<p>Андранер Леиевксиз Барротторфф.</p> <p>Отсылки: Александр Викторович Солоник, Роман Евгеньевич Барковский и Хизер Таффет.</p>	<p>1). Агент, внедренный глубоко в структуру противника, который тайно передает информацию. В широком смысле – символ внутреннего предателя.</p> <p>2). Из-за подземного образа жизни и предполагаемой слепоты ассоциируется с тайными, скрытыми силами, землей. Может быть хтоническим существом.</p> <p>3). Из-за рыхления почвы и уничтожения вредителей – символ неутомимого труженика и помощника в саду.</p> <p>4). Извращенные, необъяснимые поступки, связанные с «дурными помыслами».</p>	<p>Крот. Обладает низким голосом.</p> <p>Со школьных лет занимался боксом (с рождения мощные руки этому особенно способствовали).</p> <p>В прошлом состоял в паре банд, где делал много грязной работы: выбивал долги, закапывал людей, участвовал в подпольных боях, работал вышибалой в клубах и казино.</p> <p>Со временем разжился большим количеством связей завязал с криминалом, но этот разрыв не был взаимным.</p> <p>Курит и пьёт.</p> <p>Родина: Россия.</p>	<p>Руководитель похоронного бюро и городского кладбища.</p> <p>Гроб изготовит, могилу выроет, труп закопает, вопросов не задаст.</p>
9	<p>Лоарданьяр Дордэниэд.</p> <p>Отсылки: Джон Дэниел Эдвард Торранс, Пол Баньян.</p>	<p>1). Способность преодолевать преграды и приспосабливаться к трудностям. Рога — символ авторитета и силы.</p> <p>2). Спутник шаманов, помощник в путешествиях между мирами.</p> <p>3). Символ дикой природы, её красоты. Хозяин леса, который дарит охотникам удачу.</p> <p>3). Бурый олицетворяет благородство, мощь и гармонию.</p> <p>4). Солнце, пробегающее по небу.</p>	<p>Лось.</p> <p>Работал несколько лет спасателем, но после неудачного вызова (который окончился едва ли не катастрофой) стал лесорубом, что только ухудшило его ментальное состояние.</p> <p>Любит что-нибудь спеть, что с желанием что-нибудь выпить даёт многочасовые низкочастотные концерты. В остальном он тихий и даже депрессивный.</p> <p>Родина: Финляндия.</p>	<p>Может что-то нарубить или кого-то вырубить.</p>
		<p>1). Символ верного и преданного друга, компаньона и спутника, часто изображается у</p>	<p>Собака.</p>	

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
		<p>ног дамы.</p> <p>2). Символ защиты, охраны и бдительности.</p> <p>3). Символ силы духа, чести и смелости .</p> <p>4). Проводник в загробный мир, а также связь с природой.</p>	<p>Не курит, но временами выпивает.</p> <p>Родина: ____.</p>	
			<p>Баран.</p> <p>Курит (возможно, из-за этого его мех стал темнее), не пьёт.</p> <p>Родина: .</p>	
			<p>Олень.</p> <p>Родина: .</p>	
			<p>Крыса.</p> <p>Родина: .</p>	
			<p>Лев.</p> <p>Родина: .</p>	
			<p>Медведь.</p> <p>Родина: .</p>	Бизнесмен днём, ночью — криминальный авторитет.
			<p>Бык.</p> <p>Курильщик.</p> <p>Родина: .</p>	<p>Бизнесмен. Крышует многие игорные и публичные дома.</p> <p>Проводит подпольные бои без правил.</p>

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
			Конь. Ржёт, шипит и цокает соответственно. Курильщик. Родина: .	Бизнесмен.
			Слон. Родина: .	

Взаимодействия персонажей:

Ворон ненавидит петуха из-за позитивного настроения и добродушного вида последнего.

Петух игнорирует существование ворона.

Ворон и лиса — соотечественники, но друг с другом не взаимодействуют. Лиса ворону не интересна (хотя компромат на неё он понемногу собирает), а она боится его.

Ворон имеет какой-то компромат на змею, из-за чего та вынуждена отдавать ему свой яд. Хотя ворон платит огромные деньги, если он облажается, все подозрения падут на змею и её репутация будет уничтожена.

Ворон и волк — соперники. Они втайне уже не первый год собирают компромат друг на друга.

При этом оба побаиваются даже смотреть на гиену. На него очень тяжело собрать компромат, поскольку каким-то удивительным образом он никогда не попадает и это пугает.

Гиена и петух — соотечественники, но друг с другом не взаимодействуют. Петух боится, что гиена захочет его убить, но гиене наплевать (пока что) на своего земляка.

Гиена очень хочет убить ворона, волка и крокодила.

Гиена не имеет никаких чувств к лисе.

Лисе очень нравится бык. Взаимностью не отвечает.

Змея и волк — соотечественники, но змея волка терпеть не может. Она называет его нищевродом (тот обращается не к ней за новыми костюмами, а в прачечные и химчистки для стирки), позором нации (её род никогда не покидал свою страну).

Змее наплевать на существование петуха, поскольку он «относится к тем, кто никогда не потратится на красоту».

Змея относится к лисе, крокодилу и ворону как к дорогим клиентам. Лиса регулярно заказывает новые наряды. Крокодил делает это реже, но чаще обращается за починкой костюмов (да и на него тратится много материала, что на руку змее). При виде ворона змея еле держится, чтобы не убить его.

К кроту все относятся как минимум нейтрально. Никто не посмеет сказать, что он плохо делает свою работу. К его услугам прибегали крокодил, волк, гиена и ворон (в меньшей степени). Даже лисе и змее пару раз пришлось обратиться к кроту за помощью.

Медведь терпеть не может крокодила и уже несколько раз попытался его убить.

Крокодил презирает медведя из-за того, что тот не гнушается работать с копами. Сколько из-за него полегло тогда...

СЮЖЕТ.

ПРОЛОГ.

ГГ — полицейский. Он и ещё трое коллег идут после рабочего дня в бар, чтобы отметить четвёртую годовщину службы одного из них. Незадолго до подхода к бару «юбиляр» вспоминает, что его жена ждёт дома с сюрпризом, поэтому он должен там быть вовремя (1). Его можно убедить задержаться (шанс: 20%) (2).

В баре уже сидят крокодил, лиса и ворон. Там же работает гиена. Спустя несколько минут в бар заходят волк, змея и крот. В ходе прогулки по бару и подслушивания разговоров выясняется, что некоторые персонажи пришли по анонимному приглашению (3).

Вдруг в баре по телевизору начинается показ видео, в котором некто выкладывает часть информации о многих присутствующих (4). На их реакции (как будто бы предсказанные) следует незамедлительный ответ, после чего эфир заканчивается.

Гиена истерически ржёт. Волк вежливо (по меркам текущей ситуации) просит гиену заткнуться (шанс 20%).

Если убедить гиену заткнуться удалось, волк спешно собирает вещи и уходит.

Если убедить гиену заткнуться не получилось, волк подумает наброситься на гиену (шанс 40%).

Если волк набросился на гиену, крот попытается их разнять (шанс 60%).

Если разнять удалось, волк спешно и зло собирает вещи и уходит.

Если разнять не удалось, крот получает по лицу (от волка) и за него впрягается крокодил (шанс 80%).

Если крокодил впрягается, ворон, змея и лиса поспешно собирают вещи и уходят.

Если крокодил не впрягается, в центре конфликта оказывается ворон и пытается его решить (шанс 30%).

Если конфликт заморожен, все выходят на улицу.

Если конфликт не решён, завязывается драка, а змея и лиса поспешно собирают вещи и уходят.

Если волк не набросился на гиену, он спешно собирает вещи и уходит.

Если крокодил и крот не участвуют в драке, они выходят наружу.

Если ворон и змея не участвуют в драке, они выходят наружу.

Здесь должна быть реакция других ключевых персонажей, которые начинают подозревать друг друга и выяснять отношения. Возможно, завяжется перестрелка, в ходе которой кто-то погибнет.

Если драка не началась, ГГ и коллеги выходят на улицу. Одному нужно идти налево, другому — направо, а ГГ — во внутренний двор немного позади бара (женатый пойдёт туда, откуда вышел с товарищами).

Если ГГ пошёл по левой стороне, в подворотне можно увидеть ворона со змеей и незаметно подслушать их диалог (20%).

Если незаметно подслушать удалось, выяснится, что совесть змеи чиста и о её сделке с вороном скоро узнает весь город, поэтому она шлёт его куда подальше, а тот хочет продолжить сотрудничество, мотивируя это наличием ещё более страшной информации.

Если незаметно подслушать не удалось, змея набросится на обладателей лишних ушей (10%). То же самое может сделать и ворон (25%).

Если набросилась только змея, ворон попытается её удержать (70%), иначе попытается сбежать.

Если удержать удалось, ГГ и коллега убегут.

Если удержать не удалось, ГГ и коллега умрут.

Если набросился только ворон, змея попытается сбежать.

Если ГГ пошёл по правой стороне, в парке можно увидеть крота и крокодила и незаметно подслушать их разговор (40%).

Если незаметно подслушать удалось, выяснится, что крокодил просит у крота помощи.

Если незаметно подслушать не удалось, крокодил набросится на обладателей лишних ушей (20%).

Если крокодил набросился, крот попытается его удержать (20%).

Если удержать удалось, ГГ и коллега убегут.

Если удержать не удалось, ГГ и коллега умрут.

Здесь должна быть реакция других ключевых персонажей, которым удалось выйти из бара. Они пытаются собрать деньги или найти шантажиста. Кто-то решит самовыпилиться, кто-то – подчистить концы и сбежать.

ГГ – полицейский, который изначально мимо проходил и теперь вынужден выживать в городе, который завернули в деньги, подожгли кипящим маслом и пытаются утопить в крови.

КОНТЕКСТ (ПРОЛОГ).

(1). Помимо ужина жена подготовила два топора: роскошный (из дуба и стали, покрытой золотыми узорами) для полицейского и простой (целиком из ясеня) для его сына. Да, она беременна. Посылку несёт Лоарданьян (лось).

(2). Если полицейский задержится, может произойти одно из следующих событий:

Событие.	Шанс.
<p>Доставщик придёт раньше мужа и убьёт жену. Зарубит подарочным топором, которого на месте убийства не окажется. Полицейский будет это припоминать своим коллегам до конца своих дней.</p> <p>С этой минуты каждый прожитый час повышает на 0.5% шанс того, что вдовец захочет застрелиться.</p> <p>После этого с шансом 80% доставщик придёт в полицейский участок и сдастся закону.</p> <p>Иначе, начиная с Главы 1, может устроить резню в любом месте в любое время.</p>	40%.
<p>Доставщик придёт позже мужа. Жена ещё не получила подарок.</p> <p>Если откроет муж (70%):</p> <p>Две коробки будут успешно доставлены (90%). Иначе завяжется драка.</p> <p>Расписывать все возможные варианты лень (учитывая, что игрок это событие не может увидеть).</p> <p>(35%). Доставщик покалечит мужа (сам пострадает с шансом 90%), но вовремя швырнёт коробки и сбежит.</p> <p>После этого с шансом 90% доставщик придёт в полицейский участок и сдастся закону.</p> <p>Иначе попытается скрыться из города. Шанс 80%, что его пропустят без задержек.</p> <p>Иначе на следующий день супруги будут 1 час находиться в местном суде.</p> <p>(30%). Конфликт будет в какой-то момент исчерпан. Жена вызовет полицию и скорую, которые прибудут уже к двум раненым мужчинам. Обоих отвезут в больницу, а затем опросят — доставщик отправится в тюрьму.</p> <p>(15%). Доставщик убьёт мужа и заберёт коробки прежде, чем жена успеет среагировать.</p> <p>(15%). Муж убьёт доставщика и сдастся закону.</p> <p>(5%). Доставщик быстро убьёт мужа и доберётся до супруги раньше, чем она успеет позвать на помощь, после чего заберёт обе коробки и сбежит.</p> <p>После этого с шансом 70% доставщик придёт в полицейский участок и сдастся закону.</p> <p>Иначе, начиная с Главы 1, может устроить резню в любом месте в любое время.</p> <p>Иначе (откроет жена):</p> <p>Две коробки будут успешно доставлены (70%). Иначе завяжется драка.</p> <p>Расписывать все возможные варианты лень (учитывая, что игрок это событие не может увидеть).</p> <p>(40%). Муж среагирует быстрее жены и будет сдерживать доставщика, пока та вызывает полицию и скорую.</p> <p>(60%). Муж выйдет победителем из драки.</p>	55%.

(70%). Доставщик будет жив. Полиция и скорая приедут, начнутся разбирательства и на следующий день супруги будут 1 час находиться в местном суде.

Иначе (доставщик будет убит). Муж сдастся закону.

Иначе (доставщик выйдет победителем из драки).

(90%). Муж будет жив.

(10%). Доставщик не успеет сбежать. Полиция и скорая приедут, начнутся разбирательства и на следующий день супруги будут 1 час находиться в местном суде.

Иначе (доставщик успеет сбежать). Полиция и скорая приедут, начнутся разбирательства.

После этого с шансом 90% доставщик сдастся закону.

Иначе попытается скрыться из города. Шанс 90%, что его пропустят.

Иначе на следующий день супруги будут 1 час в местном суде.

Иначе (муж будет убит). Возможны следующие ситуации:

(70%). Доставщик сбежит и попытается скрыться из города. Шанс 30%, что его пропустят.

Иначе на следующий день жена будет 1 час находиться в местном суде.

(20%). Доставщик убьёт жену, но полиция и скорая уже прибывают.

(70%). Доставщик заберёт коробки и сбежит до прибытия помощи, а затем:

(60%). Придёт в полицейский участок и сдастся закону.

(30%). С начала Главы 1 может устроить резню в любом месте в любое время.

(10%). Попытается скрыться из города. Шанс 20%, что его пропустят.

Иначе доставщик сядет в тюрьму.

Иначе доставщик сядет в тюрьму.

(10%). Доставщик убьёт жену, полиция и скорая ещё не начали выезжать.

(50%). Придёт в полицейский участок и сдастся закону.

(40%). С начала Главы 1 может устроить резню в любом месте в любое время.

(10%). Попытается скрыться из города. Шанс 30%, что его пропустят.

Иначе доставщик сядет в тюрьму.

(30%). Доставщик убьёт жену и заберёт коробки прежде, чем муж успеет среагировать.

(15%). Доставщик покалечит жену (сам пострадает с шансом 70%), но вовремя швырнёт коробки и сбежит.

После этого с шансом 70% доставщик придёт в полицейский участок и сдастся закону.

Иначе попытается скрыться из города. Шанс 70%, что его пропустят без задержек.

Иначе начнутся разбирательства и на следующий день супруги будут 1 час в местном суде.

(10%). Доставщик быстро убьёт жену и доберётся до супруга раньше, чем он успеет позвать на помощь, после чего заберёт обе коробки и сбежит.

После этого с шансом 60% доставщик придёт в полицейский участок и сдастся закону.

Иначе , начиная с Главы 1, может устроить резню в любом месте в любое время. (5%). Жена убьёт доставщика и сдастся закону.	
Доставщик приедет немного раньше мужа и к его появлению на этаже будет стучаться в дверь его квартиры. Доставщик передаст посылку и уйдёт.	5%.

(3). Приглашения отправил главный злодей. Доподлинно тексты приглашений неизвестны, но они сработали.

(4).

ГЛАВА 1.

КОНТЕКСТ (ГЛАВА 1).

КОНТЕКСТ (ГЛАВА 2).

ГЛАВА 3.

ГЛАВА 4.

КОНТЕКСТ (ГЛАВА 4).

КОНТЕКСТ (ГЛАВА 5).

КОНТЕКСТ (ГЛАВА 6).

КОНТЕКСТ (ГЛАВА 7).

ЭПИЛОГ.

КОНТЕКСТ (ЭПИЛОГ).

Сокращения: ГГ (Главный Герой), ГК (Грог крокодил — чтобы не пересекаться с ГГ), РХ (Рихард Хереси), О1 (Охранник 1), О2 (Охранник 2).

Волк приходит в бар.

Варианты:

1. Охранник опытный, волка знает хорошо.

О1: Здравствуй, друг.

В: Здравствуй. Будешь сегодня досматривать?

О1: Не-а. Главное - серпы сдай.

В: Почему же?

О1: Сегодня здесь куча народу. Если что, по твоей вине пострадает много невинных.

В: А пушки, значит, сдавать не надо?

О1: Пушки у тебя с глушителем. Доставать их неудобно и стрелять придётся под столом, но для перезарядки придётся из-за него встать или опрокинуть его. И в этот момент тебя можно будет обезвредить.

В: А ты хорош. Бывший полицейский?

О1: Полицейских бывших не бывает. Я мастер-сержант в отставке. А так - просто наслышан о твоих повадках.

В: Хорошо, серпы я сдам. И шубку скину, пожалуй. *Снимает мантию*. Видишь, пушек нет.

О1: Я не удивлюсь, если у тебя в туфли лезвия встроены.

В: Я пока такими не обзавелся. Спасибо, что напомнил. *Снимает с пояса 6 оставшихся серпов и в слегка довольном состоянии идёт к столику*.

2. Охранник неопытный, волка не знает или знает недавно.

О2: День добрый. Сдайте оружие в шкафчик, пожалуйста.

В: Это обязательно? Скоро здесь будет жарко, а мне проветриться нечем.

О2: Это обязательно. В противном случае я должен вас выпроводить.

В: Не смей. Пока ты свою дубинку доставать будешь, я тебе руку дважды проткну.

О2: Значит, у вас есть оружие. Мне придётся вас обыскать.

В: Не нужно. *Снимает мантию, снимает с пояса 6 серпов и надевает мантию*.

О2: У вас ещё два серпа на мантии.

В: Ой да брось. Мне придется вспарывать ткань, а потом зашивать её полчаса. Или цепь рвать, чтобы потом звенья вставлять на место. И это всё ради того, чтобы ты меня пропустил?

О2: Иначе мне придется позвать управляющего.

В: Оу-у-у, боюсь-боюсь. Однажды я спас это место от таких уродов, которые тебя бы даже на ночной перекус не оставили.

О2: Вы меня не напугаете. Вам придётся сдать всё оружие или я вызову полицию.

В: Тебя хоть за мной посылай... *Снимает мантию и с некоторой злобой идёт к столику*.

РХ: Ри-ХА-ХА-ХА-рд Хереси! Собственной пе-ХЕ-ХЕ-ХЕ-рсоной!.

ГК: Ты уверен, что сможешь сегодня выйти вечером на дело? Ты в хлам нажрался.

РХ: Напомни, когда у меня после-хе-хе-дний раз тряслись руки **(1)**?

КОНТЕКСТ:

(1). Медведь заплатил Рихарду за то, чтобы тот убил Крокодила. В свою очередь, Крокодил заплатил Рихарду за то, чтобы смерть была понарошку. Однако медведь устроил всё так, чтобы у Рихарда не получилось инсценировать смерть Крокодила, поэтому пришлось стрелять наверняка. Крокодил пережил выстрел Рихарда в голову **(1_1)** и ножевую рану в сердце **(1_2)**. Между похоронами Крокодил заплатил Рихарду за вытаскивание пули, зашивание ранений, поиск заменяющего крокодила **(1_3)**, похороны и прочие мероприятия.

(1_1). Лоб у крокодила прочный из-за костных пластин. Выстрел из снайперской винтовки он мог пережить.

(1_2). У крокодилов сердце находится в центре, поэтому удар в левую часть груди в сердце не попал.

(1_3). Это было тяжело. Мало того, что крокодилов в этом мире немного, нужно было довести нужную цель для состояния, близкого к Грогу (на случай, если кто-то решит основательно осмотреть гроб с трупом). За два дня цель нужно было откормить, разрисовать (всего татуировок было около 20), ранить (помимо двух добивающих ран у Грога было ещё несколько десятков выстрелов и порезов, нанесённых ранее), одеть в лучший костюм Грога и так далее.

Einwis – это сокращение от «Everything is not what it seems» или «Всё не то, чем кажется».

Это должно быть нечто среднее между сказкой и триллером...

Волка должны были звать Амадей (отсылка на Иоганна Хризостома Вольфганга Амадея Моцарта).

Боевая система пока не выглядит больно. А вот с созданием уровней точно придётся пострадать... Они напрямую зависят от развития сюжета... Да, куча механик там вряд ли будет. Какая-никакая физика объектов – это ок.

У меня есть мысль. Мне она не нравится по нескольким причинам.

1. Я её уже проворачивал. Да, в качестве побочного задания (как загадки Энигмы или типа того), а не движущей силы сюжета (как оригами из Heavу gain, если я не ошибаюсь), но всё же повторяться не хочется.

2. Этот ход сделает сюжет куда более предсказуемым, что ли... С самого начала будет примерно понятно, кто главный злодей. Я же планировал так, что он будет понятен в худшем случае к середине игры, а в лучшем - до самого конца.

3. Многие персонажи будут восприниматься однобоко, что отходит от моей первоначальной идеи. Например, самый честный человек из представленных мог оказаться тем, кто убьёт всех, потому что поедет крышей от перманентного страха за свою жизнь. Со введением данной идеи подобные "закономерные, но исключительные" ситуации придётся вырезать.

С другой стороны, эта идея неплоха по следующим причинам:

1. Игру с понятным сюжетом легче разрабатывать, потому что вариантов просчитать придётся меньше.

2. В текущей версии сюжета персонажи имеют натянутые отношения, но точка невозврата отсутствует. Нет события, которое бы наконец закрутило всех подряд в таком калейдоскопе пиздежа и пиздеца, что в жизни не разгадать. Моя идея добавит эту точку и сюжет завертится сам собой.

3. Сюжет пополнится ещё одним колоритным персонажем, который так или иначе перетянет одеяло на себя, что позволит чуть халтурнее прописывать тех, кого вальнут первыми.

Суть идеи такова: ввести персонажа, которого я прозвал "Чарльз Монро".

Анонимный информатор, который посредством тысяч жучков и камер десятилетиями собирал компромат на всех подряд и перед смертью от болезни, лечение которой требует неподъёмную сумму денег, решил обнародовать свои материалы в надежде, что люди под угрозой шантажа заплатят столько денег, чтобы хватило и на лечение, и на пластического хирурга, и на новые документы, и на оставшуюся жизнь, хотя и в страхе.

Ну или его вычислят и убьют. Его устроит любой вариант. Ему и так осталась пара месяцев.

Изначально это был радикально настроенный детектив, который не гнушался блефовать или выбивать показания силой. В оригинальном sci-fi концепте он оплатил создание сотен роботов, которые разлетелись по разным планетам и продолжили его дело. Тогда сбор "Протоколов допроса" был той ещё головной болью для игрока, но показывающий изначально благородные цели персонажа.