

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.

ИЕРАРХИЯ.

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 область, 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, клов 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 щепоткой 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	Эндалльсем Фири. Отсылка: Энцо (Ансельмо Джуゼppe 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. Однаково 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. Отсылки: Николай Коперник и Никола Тесла. Случайные отсылки: Карл Поппер и Антуан де Сент- Экзюпери.</p>	<p>1). Вестник зари, прогоняет тьму и нечистую силу, разгоняя демонов своим пением. 2). Храбрость, готовность к бою, лидерство, а его крик — призыв к действию. 3). Оберег от пожаров, «двойник» хозяина дома. 4). Мужское начало, продолжение рода. 5). Символ независимости. 6). Символ высокой морали, надежный друг, знак человеческой силы.</p>	<p>Петух. Временами кудахчет (особенно когда нервный). По современным меркам — кандидат юридических и физико-математических наук. Расследует дела, при которых без следственного эксперимента или расчётов из области физики или химии не обойтись. Не курит и не пьёт. Родина: Германия.</p>	<p>Детектив. Учёный.</p>
5	<p>Сардан Беллегсон- Рофортен. Отсылки: Джордан Росс Белфорт Олег Илларионов ич Тен.</p>	<p>1). Независимость, смелость, бесстрашие. 2). Верность семье, стае, защиты потомства. 3). Связь с потусторонним миром, проводник между мирами. 4). Справедливый лидер, защитник, помощник в принятии решений. 5). Дьявол, погубитель, злоба, хитрость. 6). Кровожадность, алчность, пожирающая страсть. 7). Символ пирата или врага.</p>	<p>Волк. Если выходит из себя, неудержим. Внешне похож на Смерть из «Кота в сапогах: последнее желание». Носит понcho (в идеале — смесь мантии, плаща и накидки), капюшон которой стягивают цепи, к которым приделаны складные серпы. Под накидкой на поясе носит 4 складных серпа и 2 пистолета с глушителями. Потерял справа первые 3 зуба сверху и 2 снизу — вместо них протезы с серебряным напылением. Потомок британского колониста (который был потомком маркиза), отъехавшего во Францию. Не курит, но редко выпивает. Родина: Франция.</p>	<p>Главарь банды. Наёмный убийца. Охотник за головами.</p>

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
6	<p>Грог Ганнунен. Отсылки: Эдвард Григ, Игорь Батенев (Гоша Крокодил). Случайные отсылки: Алексей Дмитриевич Канунников, Юстус Аннунен, грог.</p>	<p>1). Баланс между земным и водным мирами, жизнью и смертью, светом и тьмой. 2). Первобытная энергия, свирепость и мощь. 3). В Египте умершие преображались в крокодилов, а в Африке ритуалы инициации связаны с "глотанием" крокодилом. 4). "Крокодиловы слёзы" — символ лживой скорби. 5). Неуклонное движение вперед. 6). Символ мудрости, силы и загробной жизни. 7). Проглатывает солнце, обеспечивает рассвет; символ создателя земли. 8). Спутник богов, символ плодородия. 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 Грода приметила другая банда. Едва не погиб в перестрелке, но глава третьей банды пощадил Грода 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. Отсылки: Габриэль Бонёр (Коко) Шанель, Юбер Джеймс Марсель Таффин де Живанши.</p>	<p>1). Древние знания, тайные силы, интеллект. 2). Сбрасывание кожи символизирует возрождение, трансформацию, вечную жизнь. 3). Атрибутом бога медицины Асклепия. 4). Изображения змеи украшают символы царской власти. 5). Символ Уророса (змея, кусающая свой хвост) олицетворяет бесконечный цикл. 6). Символ изящества, грации, мудрости, а также талисман для привлечения успеха и гармонии. 7). Грация, успех, процветание, спокойствие.</p>	<p>Змея (гримучая). 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>	<p>Глава модного дома и сети швейных мастерских.</p> <p>Портная.</p>

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.
			Олень. Родина: .	
			Крыса. Родина: .	
			Лев. Родина: .	
			Медведь. Родина: .	Бизнесмен днём, ночью — криминальный авторитет.
			Бык. Курильщик. Родина: .	Бизнесмен. Крышует многие игорные и публичные дома. Проводит подпольные бои без правил.
			Конь. Ржёт, шипит и цокает соответствующе. Курильщик. Родина: .	Бизнесмен.
			Слон. Родина: .	

№	Персонаж.	Символ.	Описание.	Роль.

Взаимодействия персонажей:

Ворон ненавидит петуха из-за позитивного настроя 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 попадается 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 нищебродом (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.

ДИАЛОГИ.

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

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 Грому (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 Грому было ещё несколько десятков выстрелов и порезов, нанесённых ранее), одеть в лучший костюм Грому и так далее.

НАРЕЗКА.

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

Боевая система пока не выглядит сильно. 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.