

СУТЬ.

ПРЕДЫСТОРИЯ.

Существуют Всемать (1) и Всеотец (2). Всеотец нашёл Всемать и внёс в неё некоторые модификации, после которых на лбу каждой машины появлялся некий шифр, обозначающий определённый символ, а сами «дети» рождались слепыми, глухими, немыми и безмозглыми (3). Каждая машина была своего рода вкладом в «Слово Всеотца» (4).

Всё было «хорошо», пока кто-то не начал убивать массово машин (5). Дело было поручено тайной полиции (6). Протагонист — один из её представителей, обладает слухом (чтобы слышать, как бесчинствуют преступники), зрением (чтобы распознать преступника) и голосом (чтобы предупредить преступника о грядущем наказании).

КОНТЕКСТ.

(1). Всемать — конвейер по производству гуманоидных машин.

(2). Всеотец — обладатель Всематери. Он её нашел, он ею управляет. Он определённо был не первым. Возможно, до него было несколько сотен таких.

(3). Так угодно текущему Всеотцу.

Ему не нужны те, кто видит, во что он превратил когда-то процветающее государство (они не помнят, как было раньше или где находятся те, кто может об этом рассказать).

Ему не нужны те, кто говорит о существующих проблемах (они не могут эти проблемы увидеть собственными глазами).

Ему не нужны те, кто слышит крики о помощи (они не могут закричать).

(4). «Слово Всеотца» — текст, образованный из символов на созданных подряд машинах.

(5). Это происходило и раньше, поскольку почти всегда новый Всеотец очень хотел переписать «Слово Всеотца» на свой лад (нередко он лично или чужими руками устранил определённых машин, чтобы получить новые слова на основе старых), однако «неконтролируемое» устранение машин может всё испортить. Этого боятся все Всеотцы.

(6). Многие машины появляются на свет «брakovанными» (не соответствующими «политике правящих лиц»). Это может произойти намеренно (чтобы собрать сильных мира сего или себе подобных рядом, найти козла отпущения и так далее) или случайно (возможно, Всематери не нравится порядок, установленный Всеотцом, поэтому таким образом она пытается ему помешать). Как ни парадоксально, почти все Всеотцы «брakovанные» — именно их «ущербность» приводит к могуществу.

ИЕРАРХИЯ.

ПРОКАЧКА.

БОЕВАЯ СИСТЕМА.

ПЕРСОНАЖИ.

СЮЖЕТ.

ГГ с буквой «Й» проходит по правой стороне улицы города (1). Внезапно он замечает, что мимо него проходят роботы с символами «П», «О», «Р» и «А». Он напрягается и думает, что это всего лишь совпадение, но дальше он видит роботов, из символов которых в порядке увеличения дальности написано «У», «М», «И», «Р», «А», «Т» и «Ь», за которым ГГ видит робота с бластером (2), который стреляет в робота перед собой, которая взрывает всех идущих впереди и разрушает стену дома, вдоль которого проходил ГГ. Поскольку машин на дороге не было, ГГ успел сделать кувырок и прыгнуть на другую сторону дороги, откуда несколько роботов сбежали. После перемещения ГГ бросился в подворотню, откуда решил выглянуть через пару секунд. Стрелка на месте уже не было, но к ГГ подходит робот с буквой «Ш». ГГ его не боится, поскольку узнаёт в нём коллегу.

РШ: Ты в порядке?

ГГ: Ты тоже видел слова «Пора умирать» на взорвавшихся?

РШ: Я увидел только первое слово. Потом раздался взрыв. Я спрятался за домом. За мной кто-то начал убегать. Потом я увидел тебя. Теперь я здесь.

КОНТЕКСТ.

(1). Сегодня он ещё не начал рабочий день (сначала нужно подойти к рабочему зданию, экипироваться, получить задание на день и только после этого официально приступить к работе), но по долгу службы он присматривается и прислушивается ко всему вокруг.

(2). Данный предмет сложно назвать огнестрельным оружием в привычном понимании, поскольку роботы вне зависимости от богатства их происхождения почти не получают вред от выстрелов из данных раритетов. Скорее всего, внутри специально подготовленных роботов была взрывчатка, а патроны к бластеру обладали большой проникательной способностью.

ДИАЛОГИ.

НАРЕЗКА.

Я увидел игру года, пока мылся.

На лбу каждого человека светится определённый символ из шрифта Брайля (раньше здесь была «азбука Морзе», потому что я её перепутал со шрифтом Брайля) и с помощью комбинаций этих символов в сцене можно складывать послания «на будущее». Например, за секунду до взрыва позади людей, видимых игроком, на их лбах будет появляться предложение «Пора умирать» или построение солдат складывается в «Смерть врагам Человечества».

Каждый человек не замечает собственный вклад в «послание», но является его частью.

Поначалу у игрока возникает впечатление, будто это визуальная новелла. Он видит слайд-шоу, а потом понимает, что это 3D-модели с текстурами, будто нарисованными вручную.