

Отбитая версия есть, которую сделать было бы интересно, но это очень специфично. Маннерпанк и маньеризм. На уровне идеи это звучит сильно. Подвид стимпанка и подвид барокко...

Сюда же можно вписать 12 мастей, которые мы писали в начале года (дескать, каждая масть – это семья, а каждая карта – представитель. А пересечения этих карт – это ваще...

И всё это – рботы, которые решают конфликты разными способами от поединка до танца...

И всё это в партийной RPG....

Имеется колода карт, состоящая из 12 мастей. Добро, Зло, Материя, Дух, Мощь, Немошь, Порядок, Хаос, Простота, Сложность, Прошлое, Будущее.

Карты имеют достоинство от 1 до 100. Чем больше значение на карте, тем ярче она проявится.

Также карты имеют цвет: белый, чёрный, красный, синий и жёлтый. Может выпасть несколько карт одной масти, но с разными достоинствами и цветами - эти цвета надо соединить в заданной пропорции и получить сочетание.

Также существует Оракул - древняя машина, которая располагает другими древними технологиями (в том числе картой). При сотворении нового робота она просчитывает следующий год его жизни и выдаёт ему выпавшие карты всех мастей. Аналогичное происходит каждый год в "день рождения".

Она соотносит ранее выпавшие карты с произошедшими событиями и корректирует распределение с учётом множества факторов. Учитывая, как много трактовок может быть у имеющейся комбинации, многие даже не пытаются понять смысл своих карт в совокупности.

Существует несколько правил, которые ввёл Оракул.

1. Нельзя изменить прошлое, но изменения будущего непредсказуемы.
2. Настоящее - результат прошлой работы и будущих ожиданий.
3. Будущее подвластно всем.

Существуют Старейшины – наиболее важные машины прошлого, почитающие Оракула и почитаемые всеми остальными. Любые аномальные ситуации выносятся на суд Старейшинам.

Существуют и представители знатных родов, и ремесленники, и военные, и деятели искусства, и падшие "люди". Кем будет робот при рождении, определяет Оракул. Кем он станет в будущем, зависит от всех.

Робот может надевать/иметь/говорить/делать что угодно (с некоторыми оговорками) - всё решают карты, которые находятся у него на руках. Они отражают его статус и характер.

Оракул после появления на свет новой особи выдала самый страшный прогноз за свою историю. Зло 96, Хаос 83, Будущее 13, Мощь 99 и все чёрные. Данное сочетание Оракул назвала "Чистым злом" и отправила Старейшинам на суд. Они

решили незамедлительно уничтожить данное существо, но Оракул парировала тем, что данный поступок изменит будущее так сильно, что вскоре может появиться несколько таких существ, ещё более злых и мощных существ.

Старейшины предложили заточить особь так глубоко, чтобы она не смогла выбраться оттуда. Оракул отказалась и от такого предложения, поскольку, если существо выберется (а оно выберется), оно будет ещё более злым и мощным.

В ответ Оракул предложила отдать это существо самой доброй семье в мире, поскольку они могут зацепиться недостающее младенцу счастье и сделать из него эталонного служителя закона. Старейшинам пришлось подчиниться.

Следующим выпал Добро 100, Мощь 1, Порядок 51, Будущее 29 и все белые. Оракул назвала его "Победитель чистого зла" и отдала его той же семье. Им и является главный герой.

"Чистое зло" прошёл свои "модификации неосознанного возраста" без проблем. Он и правда становился с каждым годом гораздо сильнее своих сверстников, но справляться с мощностью ему было тяжело. Он дрался со взрослыми на равных и некоторых даже удавалось побеждать. Он презирал и "падших мира сего", и "сильных мира сего", и "тех, кто ничем не выделяется из общей массы".

Порядок вещей мне нравится, но завязка у сюжета – фигня.

Скорее всего, я не буду писать основной сюжет, а проработаю персонажей и их взаимоотношения, чтобы потом такой: "И вот в этом вот тебе надо разобраться".

Это роботы, но во многом проблемы у них схожи с людьми. Им нужно питаться и лечиться (хотя это имеет другую форму), одеваться (как минимум чтобы не замёрзнуть/перегреться, как максимум - чтобы было красиво и по статусу, потому что это дешевле полноценных металлических костюмов).

ВысокЛюбоз — сокращение от «Высокая Любознательность» (Любопытство).

## МЕХАНИКИ.

В игре есть глобальный параметр "Любопытство", которое измеряется от 0 до 10. Если ГГ останавливается, смотрит или даже подходит ближе, параметр повышается, а при отсутствии интереса со стороны ГГ он снижается.

Если Любопытство повысилось, система стремится выдать вариант чуть более любопытный, чем раньше. Иначе система старается выдать вариант ещё более любопытным, чтобы компенсировать предыдущий упадок.

Если Любопытство упало ниже какого-то порога, система выдаёт самые скучные (дефолтные) варианты.

Аналогичным образом от Любопытства зависит награда, получаемая с заданий (если игрок оперативно откликнулся, быстро выполнил все необходимые условия и быстро сдал квест, тем выше награда) или из сундуков (чем больше игрок заинтересован в получении награды, тем больше он её получит).

Любопытство делится на собственную (когда игрок самостоятельно проявил инициативу) или принудительную (когда его пришлось направить в нужную системе сторону).

Однако и опасности игрока будут подстерегать более захватывающие, если Любопытство его будет высоким.

Также в игре присутствует параметр Хаос, который измеряется от -5 до 5 и зависит от локального уровня напряжённости ситуации и происходящих событий. Чем сильнее день и локация отклоняются от нормального, тем выше параметр Хаоса.

Чем выше уровень Хаоса, тем больше сильных врагов находится на локациях (что с большей вероятностью повысит уровень Хаоса) и тем страшнее будет подкрепление. Однако при снижении Хаоса свидетели этого будут больше нам благодарны (что будет наградой в виде репутации, валюты, каких-то услуг и далее).

Хаос делится на внутренний (внутри персонажа, терзаемого моральными выборами, муками вести и так далее) и внешний (руины, смерти, множество сильных врагов рядом и так далее).

Любопытство зависит от Хаоса. Если он высок, оно повышается/понижается быстрее.

Третий важный параметр системы – Умение, которое измеряется от 0 до 10. Умение показывает как текущий уровень прокачки игрока, так и его эффективность в преодолении трудностей. Умение считается по физическим и умственным параметрам отдельно.

Чем выше Умение, тем выше сложность испытания (и тем больше награда).

Как можно повышать Любопытство, идя за ручку?

Игрок слышит звуки события.

Он повернул голову (просто в направлении звуков) - Любопытство повысилось.

Один из родственников приглашает остановиться и посмотреть/послушать, а второй агитирует за проход мимо.

Нажал на кнопку согласия с агитирующим ЗА - подошли, послушали/посмотрели начало события, Любопытство повысилось.

Ближе к середине события ситуация повторится. Агитирующий ПРОТИВ активнее сдаёт назад, а агитирующий ЗА настаивает на продолжении.

Игрок нажимает кнопку согласия с агитирующим ЗА продолжение - Любопытство повысилось ещё больше.

Игнорирование каждого зазывания понемногу снижает любопытство.

Оружие.

1. Универсальный пистолет.

Имеет небольшой запас (0.5 литра), небольшую скорострельность и небольшие габариты.

2. Универсальная винтовка.

Представляет собой универсальный пистолет с увеличенным запасом (1-1.5 литра), скорострельностью, габаритами и возможностью вести непрерывную стрельбу.

3. Универмёт (универсальный пулемёт).

Более мощная версия универсальной винтовки. Запас представляет собой сосуд объёмом 20-30 литров, подаётся через шланг в устройство, позволяющее регулировать угол и мощность распределения снарядов.

4. Универсальная спаренная пушка (УСП).=

Фактически это два оружия в одном (вне зависимости от вида). Оно позволяет стрелять из двух стволов по отдельности и вместе. По понятным причинам оно тяжелее в обслуживании и использовании в бою, но его тактические возможности и урон в краткосрочной перспективе компенсируют все недостатки.

Универсальность оружия проявляется несколькими способами:

1. Боеприпасы.

Существуют 4 основных боеприпаса: вода, топливо, жидкий азот и легковоспламеняющийся газ. По отдельности они неплохи (и переключаться между ними несложно), но в комбинации они гораздо лучше.

2. Модификации.

Само устройство простое (ёмкость, ствол и пуск), поэтому усложнять его можно большим числом способов.

Пистолет легко превращается в пистолет-пулемёт добавлением приклада (складного), удлинённого ствола, увеличенного магазина и прицела.

Винтовка редко модифицируется, но её улучшают щитом и дополнительной рукоятью спереди.

Универмёт, в первую очередь, требует защиты большого сосуда, укрепления длинного шланга, добавления большого щита перед стрелком.

Есть и более важные модификации, требующие улучшения конструкции. Например, укрепление корпуса, защита ёмкости, повышение скорострельности, изменение ствола (чтобы мог стрелять под другим углом или огибая небольшое препятствие), подогрев/охлаждение конструкции (чтобы она не так сильно изнашивалась при длительной эксплуатации).

3. Лёгкость в изготовлении.

Сырьё (по крайней мере, воду и топливо) найти несложно, шланги и краны легко купить (они регулярно засоряются и их надо чистить/менять).

Также в качестве боеприпасов можно использовать кислоту (соляную или серную), которая очень опасна для металлов, но её тяжело достать и она очень опасна для носителя.

Также в список оружия входят:

1. Лук.

Короткий/длинный, но достаточно прочный.

2. Арбалет.

Есть ручной и полноразмерный.

Данные виды оружия используются для попадания в уязвимые зоны врагов и (де)активации механизмов.

## НАВЫКИ И СПОСОБНОСТИ.

1. "Удар". Позволяет бить кулаками. На ЛКМ быстрая атака.

Усиление 1: на ПКМ сильная атака.

Усиление 2: при удержании кнопки атака заряжается и наносит больше урона.

Усиление 3: позволяет объединять удары в комбинации по 3 удара.

Усиление 4: последний удар в комбо тратит на 10% больше заряда, но наносит на 25% больше урона.

Усиление 5: число ударов в комбинации повышается до 5.

Усиление 6: каждый последующий дар в комбинации тратит на 5% больше заряда, но наносит на 10% больше урона.

Усиление 7: если последний удар в комбинации добил врага, удары в течение следующих 5 секунд будут наносить с +25% урона в начале до +0% в конце.

2. "Сканирование". На СКМ ненадолго подсвечивает уязвимые зоны окружающих объектов. Удар по уязвимым зонам наносит на 50% больше урона.

Усиление 1: позволяет распознавать предметы с неясными контурами.

Усиление 2: позволяет увидеть потенциальные ловушки (нестандартные покрытия, аномальные пустоты под чем-либо).

Усиление 3: позволяет увидеть прочность и уровень заряда противника.

3. "Фонарь". Позволяет находить обходные маршруты. На СКМ подсвечивает область вокруг ГГ, показывая неровности поверхности (потенциальные скрытые проходы).

4. "Дверобработка". На кнопку взаимодействия с дверью при удержании и прокрутке колеса можно посмотреть сквозь скважину, попытаться вскрыть её, установить/снять подпорку. Все действия тратят заряд.

5. "Внезапная атака". При атаке по цели, которая этого не ожидает, урон больше на 50%.

6. "Тихая поступь". На CTRL позволяет перемещаться медленнее на 50% и тише на 25%, снижает расход заряда на 20%.

7. "Сниженный профиль". На Alt позволяет перемещаться в приседе. Медленнее на 25% и тише на 10%, снижает расход заряда на 10%.

Усиление 1: двойное быстрое нажатие на Alt позволяет лечь.

Усиление 2: повышает скорость на 5%, снижает звук на 2%, повышает расход заряда на 5%.

8. "Спринт". На Shift позволяет бежать быстрее на 40% и громче на 20%, но повышает расход заряда на 20%.

Усиление 1: двойное быстрое нажатие на Shift позволяет сделать рывок.

Усиление 2: повышает скорость на 5%, звук на 5%, расход заряда на 5%.

Усиление 3: при касании объекта во время спринта он и ГГ получают урон в зависимости от брони и веса в целом.

Усиление 4: повышает скорость на 5%, звук на 5%, расход заряда на 5%.

Усиление 5: повышает урон сильной и заряженной атаки во время рывка.

Усиление 6: повышает скорость на 5%, звук на 5%, расход заряда на 5%.

9. "Прыжок". На Space позволяет прыгнуть на месте. При комбинации с клавишами движения прыгает в заданную сторону.

10. "Кража". Позволяет попытаться украсть у цели объект, на который наведён курсор.

11. "Обезоруживание". Позволяет попытаться выбить из рук цели оружие.

12. "Починка". Позволяет починиться на кнопку H при наличии расходников. Восстанавливает 10 прочности за 1 секунду.

Усиление 1: можно починить другого робота на H после F.

13. "Заправка". Позволяет заправиться на кнопку R не от заправочной станции.

Усиление 1: можно заправить другого робота на R после F.

14. "Отчуждение". Позволяет забрать у робота часть, на которую показывает курсор. Эта часть имеет собственную прочность и может усиливать другие навыки.

15. "Маскировка". Позволяет перекраситься под самую незаметную текстуру на локации при наличии расходников.

16. "Экономия энергии". Когда уровень заряда ниже 20%, все действия становятся на 10% хуже и на 20% меньше тратят заряда.

17. "Подавление". Позволяет выключить собственную систему безопасности на 1 секунду.

18. "Наблюдатель". Отображает в нижних углах и над ними максимум 4 камеры союзников, как они видят и слышат происходящее.

19. "Вещатель". Позволяет отправить дистанционное сообщение союзникам (например, указание цели, необходимость в лечении/заправке и так далее).

## ЗАКОНЫ.

Основные наказуемые статьи:

Убийство.

Нанесение вреда здоровью.

В случае, если пострадавшим является робот другой возрастной группы или другого пола и при этом не способный нанести соразмерный ущерб, нападавшего за каждый удар охватывает удар током в ответ.

Нанесение вреда имуществу.

Кража.

Разбой.

Грабёж.

Нарушение инструкций.

Любое поведение, нарушающее общественный порядок.

Незаконная модификация.

Изменение/удаление/добавление устройств/инструкций, которые не были санкционированы.

Превышение самообороны.

Самообороной считается защита от нападения. То есть, если робот 1 по отношению к роботу 2 применил любой способ агрессии, в ответ может быть применена любая мера, не превышающая исходный способ или все таковые (при наличии), на которые ответа не последовало ранее.

Жестокое обращение с животными.

Наложение нескольких статей.

Некоторые преступления могут повлечь за собой другие. В этом случае наказание суммируется.

## **ОСНОВНОЙ СЮЖЕТ.**

### **Пролог.**

Семья из трёх роботов (мать, отец и сын) направляется к зоопарку из своей квартиры.

Им нужно при выходе из дома повернуть налево, пройти 2 квартала вперёд, повернуть направо, пройти 1 квартал вперёд - и готово.

На пути они встречаются 3 случайных события.

У зоопарка несколько больших очередей. Камера поднимается и показывает размеры данного заведения. Оно больше Центрального парка Нью Йорка. Это совокупность достопримечательностей, объединённых общей тематикой - животные в естественной среде обитания.

В это время происходит такой диалог:

1-2). Унылый.

П: Добрались наконец.

ГГ: А зачем?

М: Культурно отдыхать.

3-5). Средний.

П: Вот мы и пришли.

ГГ: Ура?

М: Ура, дорогой.

6-8). Жизнерадостный.

П: Чувствуйте себя как дома.

ГГ: Здесь тоже можно бегать, размахивать руками и кричать?

М: Да, но тоже осторожно.

9-10). Счастливый.

П: Как же давно я здесь не был...

ГГ: Как думаешь, многое изменилось, пап?

П: Мне сказали, что очень многое.

М: Скоро мы все в этом убедимся, мальчики

Экран темнеет и светлеет, когда семья попадает на территорию парка.

Семья осматривает 5 любых развлечений.

После окончания пятого осмотра семья встречает: маму (если ГГ чаще слушал маму) и дочь (если девушки чаще попадали в центр поля зрения ГГ). Иначе на их месте будут папа и сын.

Если среди встреченных есть мужчина, он первым поздоровается с семьёй. Если их оба, инициировал поход младший, иначе - папа. Третий родитель уже занял места в зрительном зале на Арене. Арена представляет собой более крепкую версию Колизея: восьмиугольный, выкопанный (вход расположен на уровне земли, а самый нижний ярус - на несколько десятков метров глубже), с самыми передовыми коммуникациями и мерами безопасности. Имеет на каждой из сторон в самом низу ворота (через них выходят актёры), а в центре – выдвижную платформу (через неё выходит конференсье). Также Арена оборудована громкоговорителями.

Обе семьи отправляются на Арену. Да, места совсем не соседние, но папа рассудил, что так даже лучше. Можно фотографировать происходящее с разных сторон и делиться своими кадрами.

На Арене находятся представители нескольких графских и даже дворянских родов, десятки детей в сопровождении классных руководителей и родителей, охрана, ремонтная бригада, роботы-продавцы (бинокли, топливо, мерч и прочее).



На арене разыгрывается представление, в котором находятся минимум 3 сцены, но во время третьей "актёры" будто выходят из строя и бросаются на зрителей. Задние ряды не удивились такому (они подумали, что это тоже актёры, которые тоже отыгрывают свою роль), но ремонтная бригада моментально бросилась на помощь, а с разных сторон выбежало подкрепление охраны, которое начало эвакуировать с каждого этажа зрителей. Проблем резко прибавилось, когда роботы, которые должны были участвовать в следующем представлении, начали взрываться (это объясняет толчки под задними рядами). Во время одного из таких толчков ГГ проваливается и будто теряет сознание, слыша над собой крик матери. ГГ закрывает глаза.

ГГ открывает глаза, когда чувствует, что его тащат подальше от шума куда-то в полумраке, но он слишком разряжен, чтобы сопротивляться. Экран темнеет, название игры и название студии-разработчика.

### **Глава 1. Сцена 1.**

ГГ просыпается в небольшой бетонной комнате с тусклым освещением, видит деревянную дверь и больше в комнате на первый взгляд ничего нет.

ГГ: Где я? Как долго я здесь? Меня кто-то тащил... Уязвимостей не внёс и даже заправил меня. Я нужен ему на ходу. Зачем?

Игра: Какой ты?

1). Энергичный.

Повышает заряд на 20%.

2). Крепкий.

Повышает прочность на 20%.

3). Ловкий.

Повышает скорость всех действий на 10%.

В любом случае я должен выбраться отсюда. Но как?

ГГ подходит к двери. На кнопку взаимодействия он пытается её открыть. Не выходит. Он решает её не дёргать, потому что ему нужно беречь силы. Каждое действие тратит заряд. Кто знает, что впереди ждёт, а разрядиться в таком месте не хотелось бы.

ГГ: Как же мне её открыть?

Игра: Как можно открыть дверь без ключа?

ГГ должен выбрать 1 из следующих вариантов.

1). Любая преграда рухнет, если по ней достаточно долго бить.

Получает навык "Удар" и 1 усиление к нему.

ГГ ломает дверь.

2). Любая преграда рухнет быстрее, если знать, куда бить.

Получает навыки "Удар" и "Сканирование".

ГГ сканирует дверь и находит уязвимое место, после чего разрушает дверь быстрее.

3). Преграду не придётся разрушать, если её можно обойти.

Получает способности "Удар" и "Фонарь".

ГГ находит неровность на стене. Ударив по ней, он обнаруживает, что покрашенный лист металла закрывал проход.

ГГ выходит в еле освещаемый коридор. Он видит перед собой другую дверь, поворачивает голову налево и видит ещё несколько дверей. То же самое видно и при повороте направо. Все эти двери похожи на его "темницу".

При проходе по коридору ГГ видит робота с монтировкой за спиной, стоящего спиной к нему.

ГГ: Надо как-то пробраться мимо него... Вряд ли он стоит так из добрых побуждений. Слева есть несколько колонн, справа - несколько коробок и ящиков.

Игра: "Как справиться со взрослым и вооружённым мужчиной?".

1). С ним не придётся справляться. Я тише этого.

Получает на выбор навык "Тихая поступь" или "Сниженный профиль".

2). Быстрые ноги боли не познают.

Получает навык "Спринт".

3). Если оружие перехвачу я, мне будет легче.

Получает на выбор "Кража" или "Обезоруживание".

4). Пока он сделает один удар, я сделаю три.

Получает 1 усиление способности "Удар".

ГГ справляется с преградой и идёт по ещё одному коридору, но издалека он слышит разговор нескольких роботов.

R1: У нас почти закончились материалы.

R2: Да, осталась пара взрослых и с десятков детей.

R1: Есть план, что мы будем делать, когда мы их всех продадим?

R2: Третья группа ведёт раскопки. Ищет уцелевшие образцы. Пока никого из знати не нашла, но и рабочие сгодятся.

Ровно над проходом в комнату с четырьмя роботами (двое на зарядке) находится достаточно яркая лампа. И быстрый, и медленный проходы рискованные.

Игра: "Как справиться с несколькими противниками?".

1). А нужно ли с ними справляться? Пробегу.

Получает 1 усиление способности "Спринт".

2). А нужно ли с ними справляться? Проползу.

Получает на выбор усиление навыка "Тихая поступь" или "Сниженный профиль".

3). Я с ними справлюсь.

Получает 1 усиление навыка "Удар".

ГГ справляется с очередной преградой. Он выходит в широкое помещение с закрытыми воротами и зарядной станцией, однако рядом с ними находится ключ, которым можно открыть ворота. Однако можно обойти всю локацию полностью. ГГ может найти остальных пленников (3 взрослых и 14 детей живыми или нет).

Если ГГ закроет ворота громко (если во время закрытия он нажмёт Shift), живые роботы в округе будут насторожены.

При тихом закрытии (если во время закрытия будет нажат Ctrl) ничего плохого не произойдёт в данный момент, но это будет дольше и роботы потом обнаружат пропажу ключа.

Если ворота останутся открытыми, роботы это заметят (как и пропажу ключа), станут настороженным и через время поднимут тревогу.

ГГ идёт дальше по коридору и сцена заканчивается.

## **Глава 1. Сцена 2.**

ГГ выходит в помещение, где, судя по звукам, создают роботов для представлений и находится десяток роботов. ГГ слышит отрывистые фразы "Шеф, что мне с этим делать?", "Положи на место!", "Следующий!", "Уберите!" и прочее.

Ворота в это помещение закрыты на кодовый замок. Оно представляет собой полноценный производственный цех от сборки до покраски. В нём помимо оборудования находятся несколько зарядных и ремонтных станций с вышкой, где раньше главный в этой области.

Маловероятно, но с другой стороны придёт несколько людей.

Игра: "Что ты сделаешь, если победа маловероятна или невозможна?".

1). Вернусь сильнее.

Получает навык "Починка".

2). Сольюсь со средой.

Получает навык "Маскировка".

3). Дерусь до конца.

Получает навык "Экономия энергии".

ГГ может найти персонажа, который вносит модификации (успешно).

ГГ может найти главного, который разрешил изменение списка лиц, имеющих доступ к коду (успешно, но он мёртв).

ГГ может найти свою семью (безуспешно, их здесь нет).

ГГ может найти ещё нескольких пленников (15 взрослых и 7 детей, живыми или нет).

ГГ может справиться с врагами по одному (если такая возможность появится) или коллективно устранять их с помощью диверсий (взаимодействие с механизмами). Всего врагов в этом помещении 10-20, не считая главного. Они вооружены водяными винтовками и пистолетами с жидким азотом и парой гранат с жидким азотом. Главный вооружён кислотным пистолетом и парой топливных гранат.

Спасённые в этой или предыдущей сценах взрослые будут вести себя независимо, стараясь защитить детей. Дети преимущественно будут слушаться взрослых.

ГГ в процессе поисков натывается на группу из 5 взрослых и 2 детей. Взрослые знают о скрытом проходе в стенах зоопарка, через который можно проползти. Через него туда попали дети, которых поймали бандиты и освободили взрослые. Дети нарисовали карту по памяти, где именно находится проход. Взрослые говорят и показывают ГГ, куда нужно пойти после выхода из зоопарка. Также они говорят пароль, который нужно сказать на входе: "Эра динозавров подходит к концу".

Среди взрослых особенно выделяется Лейтенант. Младший офицер в гражданской форме, после патруля взял отгул, чтобы посмотреть на "развлечения молодёжи" (хотя ему самому 25-30 лет). Он собирался эвакуировать горожан с первого этажа, но взрывом его оглушило, а последующими разрушениями засыпало мелкими осколками. Возможно, именно отсутствие у него признаков полицейского спасло ему жизнь. Хотя он не самый старший в компании, его все слушают, по мере возможностей предлагая альтернативные варианты.

Код знают главный бандит и два его заместителя (которые выглядят как обычные бандиты). Если их всех убить, двери автоматически откроются, однако взрослые могут допросить одного из них.

**ВысокЛюбоз:** "Знающие код бандиты рассказали его всем остальным, поэтому они все находятся в списке доверенных, поэтому для автоматического открытия дверей нужно убить их всех. С другой стороны, допросить можно кого угодно".

Когда ГГ и группа выйдут из помещения, сцена закончится.

### **Глава 1. Сцена 3.**

ГГ и группа выходят из помещения, поднимаются по грузовому лифту (можно и по лестнице, что куда дольше, но там находится апгрейд) и попадают в центр зоны отдыха, где располагаются актёры и сотрудники.

Зона отдыха похожа на восьмиконечную звезду, по краям которой находятся ремонтные и заправочные станции с диагностическими залами, а в разные стороны от каждого конца расходятся комнаты сотрудников. Многие помещения закрыты, но в некоторых находятся люди (около 10-20 взрослых, живых или нет) оружие (реквизит, не смертельно для цели). На каждом конце звезды находятся грузовой лифт и лестница (там будет лежать апгрейд).

Здесь нет врагов, но в любой момент с любой стороны может на лифте приехать группа из нескольких роботов.

После подъёма ГГ с группой попадает в "Гримёрку" (там актёры меняют костюмы, маски, цвет и так далее, а также находятся эпизодические актёры) и видит ворота. Возле них стоит 4 робота (2 на зарядке). Ворота открываются с помощью рычага. Рычаг вытасен и находится где-то рядом (у одного из людей в кармане). Тревогу поднимать нельзя - все сбегутся.

**ВысокЛюбоз:** "Рядом с лифтом находятся ещё 2 робота".

Помещение двухэтажное. На людей можно сбросить платформу сверху. Их можно забить кулаками.

Выходить из помещения через ворота не обязательно. Все 8 помещений (по одному на каждые ворота) соединены кольцом. Также можно выбраться через выходы служебный (позади лифта, но нужен пропуск сотрудника) или через эвакуационный (значками будет показано – вдоль кольца наверх, противоположно выходу на трибуны будет дверь).

Выбравшись из Арены, группа осознаёт, что некто превратил зоопарк в небольшую военную базу. Повсюду патрулируют вооружённые до зубов люди (их язык не поворачивается назвать солдатами - скорее, это организованные бандиты). Они легко поднимут тревогу, поэтому действовать нужно быстро и тихо.

Лейтенант старается вести остальных наиболее безопасными маршрутами, но каждый раз есть риск оказаться замеченными.

ГГ может обойти все точки интереса. Где-то прячутся другие люди и есть что-то полезное (люди в некоторых местах действительно присутствуют, но к ним на помощь можно не успеть).

ГГ может поискать родителей (но их уже эвакуировали).

ГГ может сбежать самостоятельно (и он сможет это сделать - парк огромен и в нескольких местах точно остались бреши, проделанные и прикрытые машинами).

Попутно ГГ может подслушать разговоры бандитов и их начальства. Ему удастся послушать 3 диалога.

Когда ГГ покидает территорию парка, сцена заканчивается.

## **Глава 2. Сцена 1. Часть 1.**

ГГ с Лейтенантом и, возможно, группой добирается до нужного дома. Лейтенант стучит 3 раза в дверь. Когда ему открывает мужчина, Лейтенант говорит шёпотом: "Эра динозавров подходит к концу". Мужчина отвечает: "Время никого не щадит. Проходите".

Группа заходит внутрь, мужчина дожидается всех и закрывает за ними дверь. Прямо по коридору их встречает робот с голубой картой Прошлого 32 (далее будет упоминаться как Координатор). За столом сидит пара детей с серыми картами Прошлого 27 и 4.

К: Приветствую, Леонид. Располагайтесь, братья по несчастью. На втором этаже гостевые комнаты, здесь переговорная, в подвале ремонтная станция.

Л: Где Трофим?

К: В подвале работает. Пытается понять, что не так с врагами человечества.

Лейтенант отправляется в подвал, взрослые из компании отправляются к Координатору, дети – наверх.

ГГ может отправиться прямо к Координатору. Он сидит за столом.

К: Не повезло тебе, малой. Ты пережил несколько десятков таких же несчастных, кого забрали злые роботы.

\_Если ГГ подслушивал диалоги бандитов.\_

ГГ: Я слышал, о чём они говорили.

К: Что ты услышал, малой?

ГГ: \*передаёт информацию, услышанную из диалогов\*.

\_Если есть пункты 1-3.\_

К: Это... Ты даже не представляешь, что ты сейчас сказал. Сейчас зайду к Трофиму и передам это, потом тебя позову.

Координатор выходит из комнаты и отправляется в подвал.

\_Если в комнате есть взрослые.\_

Кто-то из взрослых: не слушай его, мальчик. Он не умеет поддерживать. Всё не так плохо, как он говорит. Мы выбрались из-под нескольких сотен глаз нарушителей порядка. Нам очень повезло.

\_Если есть пункты 4-5.\_

К: Это... Интересно. Но сейчас от этого мало толку.

\_Если есть пункты 6-7.\_

К: Это... Естественно. Этого стоило ожидать.

\_Если ГГ не подслушивал диалоги бандитов.\_

ГГ: Вы знаете их?

К: Не хочу, честно говоря. Среди моих знакомых никто не был замечен в этом.

\_Если Координатор спускался в подвал.\_

Координатор выходит из подвала и говорит: "Малой, беги сюда скорее! Для тебя есть работа".

ГГ спускается в подвал, где видит Трофима, Леонида и Координатора, а позади Трофима – лежащее на столе тело робота без правых руки и ноги. Координатор закрывает за ГГ дверь и, судя по звукам, возвращается в переговорную.

Т: А теперь повтори, пожалуйста, в мельчайших подробностях, что ты услышал от плохих людей?

ГГ: \*Сообщает все детали, что удалось вспомнить\*.

Т: Замечательно... Это многое объясняет... И сильно озадачивает... Слушай, юный шпион, нам нужны такие как ты.

\_Если ГГ приходилось вырубать врагов.\_

Т: Лёня мне сообщил, что кто-то вырубил W (число врагов, которых вырубил ГГ ранее) взрослых злых людей, но никто в его группе не признался в содеянном. Это точно твоих рук дело. А ты хочешь это делать ещё лучше?

1). ГГ любит подраться.

ГГ: Да.

Т: Замечательно. Я ждал, что ты так ответишь. Я могу дать тебе такую возможность. С большими руками ты будешь бить гораздо сильнее. Разве это не отлично?

2). ГГ не любит подраться.

ГГ: Нет, пожалуй.

Т: Жаль. Может, ты хочешь быть разведчиком? Передавать хорошим людям информацию о плохих, чтобы мы могли легко справиться с ними.

2\_1). ГГ хочет быть шпионом.

ГГ: Да.

Т: Замечательно. Я ждал, что ты так ответишь. Я могу дать тебе такую возможность. С большими ногами ты будешь бегать гораздо быстрее. Разве это не отлично?

2\_2). ГГ не хочет быть шпионом.

ГГ: Нет, пожалуй.

Т: Жаль... Что же с тобой делать... Ступай, пожалуй, наверх. Позже спрошу тебя ещё раз.

\_ГГ нравится предложение Трофима.\_

ГГ: Отлично, согласен.

Т: Значит, решено. Отправляйся наверх и подзарядись, позже буду учить тебя пользоваться новыми игрушками.

\_ГГ не нравится предложение Трофима.\_

ГГ: Мне не нравится.

Т: Хорошо. Попробуем с другой стороны зайти.

## **Глава 2, сцена 1. Часть 2.**

ГГ уходит, Леонид закрывает дверь. Далее следует диалог Трофима и Леонида, который можно подслушать.

Л: Послушай, что ты говоришь. Ты предлагаешь ребёнку совершенно мерзкие вещи. Представь, что ты человек и делаешь это с себе подобным.

Т: Нам нужны воины. Много сильных, быстрых, умных и выносливых бойцов. Наш долг – защитить нашу Родину любой ценой.

Л: Но ты хочешь, чтобы её защищали сломленные и психованные. Пожалей хотя бы детей.

\_Если ГГ согласился.\_

Т: Ты можешь сколько угодно упрекать меня, но отговаривать его ты не стал. Ты понимаешь, что я прав, но пока боишься это признать. Ступай наверх. Мне ещё долго с этим возиться.

Л: Даже я опешил от твоей безумной идеи. Война план покажет, как говорится.

\_Если ГГ не согласился.\_

Т: По крайней мере, я попытался пополнить наши ряды хорошим парнем. А что сделал ты для победы? Привёл без пяти минут мёртвый груз, который будет плакать и звать маму эти самые каждые пять минут? Ты помог этим больше нашим врагам, чем нам.

Л: Мой долг - защищать слабых.



Т: Мы все сейчас слабы в глазах анархистов, узурпаторов или кто они вообще там. Всех нельзя спасти. Более того, всех нельзя спасать. Я бы лично нескольких мелких сварил в одного взрослого и перепрошил, лишь бы у нас повысился шанс на победу, если бы Конрад мне не мешал.

Л: Да уж... Такой жестокости я от тебя не ожидал... Ты ничем не лучше тех, против кого мы воюем.

Т: Я лучше них тем, что своих созданий я не направлю против режима. А тебе лучше бежать наверх, пока я этого не оживил.

Л: Не горячись, друг. Нам ещё тиранов свергать.

В любом случае Лейтенант открывает дверь и идёт наверх.

В это время ГГ стоит на зарядке и думает.

1). О семье.

Она может быть где угодно. Они наверняка беспокоятся за меня...

2). О будущем.

Страшные вещи происходят вокруг меня. Но пока что я жив и не одинок.

С этими мыслями ГГ погружается в сон. Сцена заканчивается.

## **Глава 2. Сцена 2.**

ГГ обнаруживает себя в кровати, над которой стоит Координатор.

К: Утро доброе. Не бойся. Ты зарядился ещё часов 5 назад. У нас появилась ещё пара гостей, уставших от жизни и немного поломанных ею. Мне пришлось тебя вытащить и перенести в кровать. Ты в порядке?

ГГ: Да.

К: Это радует.

\_Если ГГ принял предложение Трофима.\_

К: Трофим тебя уже ждёт в подвале. Спускайся как будешь готов.

\_Если ГГ не принял предложение Трофима.\_

К: Леонид хочет с тобой поговорить. Как будешь готов, постучись в боковую комнату на первом этаже.

\_В любом случае.\_

К: А я, пожалуй, пойду. Ночь беспокойная выдалась.

ГГ спускается к пункту назначения (ПН).

\_Если ПН – это подвал.\_

ГГ стучит в дверь подвала.

Т: Открыто!

ГГ открывает дверь и видит в центре комнаты стойку, на которой находятся конечности размеров взрослого человека, но матовые чёрные с огненными вставками. Трофим ходит вокруг стойки со сварочным аппаратом и тихо восторгается своей работой. Когда Трофим замечает ГГ, он сдержанно приветствует его рукой и указывает на скамью, где вчера сидел Лейтенант. ГГ садится на скамью.

Т: Ещё пара штрихов и... Готово. Позволь представить моё новое изобретение.

Т: Ну... Технически оно было создано нашими военными учёными, затем украдено, перепрошито, модифицировано и перекрашено плохими людьми, а затем повреждено и принесено Координатором ко мне на стол, а уже я его перепрошил, модифицировал и перекрасил повторно.

Т: Так что?

\_Если ГГ выбирал руки.\_

Т: Ты согласен повысить свою мощь?

\_Если ГГ выбирал ноги.\_

Т: Ты согласен повысить свою скорость?

Выбор ГГ:

1). Согласен.

ГГ: Да.

Т: Превосходно.

2). Не согласен (хочу другое снаряжение).

ГГ: Я хочу второй вариант.

Т: Будь по твоему.

3). Не согласен (не хочу снаряжение).

ГГ: Простите, дядя Трофим, но я не хочу.

Т: Жаль... Но не беда. С тобой хотел Леонид поговорить. Ступай к нему.

\_Если ГГ согласился.\_

Трофим подносит к нему выбранные конечности и надевает их, после чего отходит в угол комнаты и подкатывает поближе к ГГ зеркало.

Т: Отлично выглядишь. Немного подточу под твои параметры и будет почти идеально. Давай протестируем.

ГГ: Хорошо.

Т: Поскольку у тебя руки/ноги большие, тебе удобнее будет перемещаться/бить с их помощью.

Т: Да, при этом будет неудобно (держат что-то в руках)/(дотягиваться руками до земли), но привыкнешь со временем.

Трофим показывает рукой на бойцовскую грушу в углу комнаты.

Т: Попробуй побить её.

ГГ бьёт грушу. Он всё ещё достаточно низок, чтобы достать до головы, но по ногам и туловищу бьёт хорошо.

ГГ: Это куда лучше моих основных рук/ног, дядя Трофим.

Т: Зови меня просто по имени, пожалуйста. Можешь сменить протезы на другие или вернуться к основным конечностям в любой момент. Только по одному не надевай - неудобно будет.

ГГ: Спасибо. Буду осваиваться.

Т: Да, беги на здоровье.

\_В любом случае.\_

ГГ поднимается и видит Леонида, который неодобрительно кивает.

Л: Как тебе новые игрушки?

ГГ: Мне нравится.

В дверях появляется Конрад.

К: О, мой Лорд... Как внушительно ты выглядишь.

ГГ: Спасибо. Пойду осваиваться.

К: Давай.

Конрад и Леонид возвращаются в свои комнаты.



—Если ГГ не согласился.—

ГГ подходит к комнате Леонида и стучит в дверь.

Л: Да-да, заходите.

ГГ входит в комнату, где находятся небольшие тренажёрный зал и арсенал.

Л: Здравствуй, проходи.

ГГ: Для чего я вам нужен?

Л: Видишь ли, ты отказался Трофиму, поэтому я решил, что лучше тебя развивать другим путём.

Выбор ГГ:

1). Я согласен.

ГГ: Вы правы, я хотел бы стать способнее более естественным путём.

Л: Это славно.

2). Я не согласен (я передумал).

ГГ: Тогда я отказал, но сейчас, думаю, я готов.

Л: Ладно... Ступай к Трофиму.

3). Я не согласен (я ничего не хочу).

ГГ: Простите, но я не хочу этим заниматься. Я хочу спокойной жизни. Я не хочу ни с кем драться. Я не хочу видеть это всё.

Л: К сожалению, такого варианта нет ни у кого из нас. Ты уже знаешь, что мы переживаем очень страшные дни. Тебе придётся что-то выбрать между способами борьбы с плохими людьми, но опция "сдаться" не предусмотрена.

Выбор ГГ:

1). Я выберу тело.

ГГ: Пожалуй, я пойду к Трофиму.

Л: Как пожелаешь.

ГГ выходит из комнаты и направляется в подвал.

2). Я выберу разум.

ГГ: Пожалуй, я стану твоим учеником.

Л: Это приятно слышать. А что именно ты хотел бы улучшить?

Можно выбрать максимум 3 раза. Можно выбирать одинаковые.

2\_1). Силу.

Повышает урон на 5% и грузоподъёмность на 10%.

2\_2). Скорость.

Повышает скорость перемещения на 10% и атаки на 5%.

2\_3). Незаметность.

Снижает шум при любом движении на 5%.

Л: Приступим.

Экран темнеет, на нём надпись "Проходит время". Экран светлеет и ГГ выходит из комнаты Леонида.

3). Я выберу жизнь.

ГГ: А можно как-то помогать вам, не вступая в битву?

Л: Можно. Конрад тебе поможет в этом. Он чинит повреждённых, заряжает измотанных, направляет слепоглых и поддерживает беспомощных. Последнее время у него очень много работы, поэтому подмастерье ему бы не помешало. Но помни, что в случае чего тебе придётся вступить в открытый бой и ты должен быть к нему готов.

ГГ: Буду иметь в виду, дядя Лёня.

ГГ выходит из комнаты Леонида и направляется к Конраду.

К: Что случилось, юный товарищ?

ГГ: Дядя лёня отправил меня к вам. Он сказал, что небоевая помощь – это к вам.

К: Он прав. Я этим занимаюсь уже... Лет 15. Ты хочешь мне помочь?

ГГ: Ооо... Да. Я не хочу драться. Я хочу быть полезным здесь, а не там.

К: Ты многого не знаешь, друг. Чтобы тащить на себе раненых товарищей, нужно куда больше сил, чем для удара. Чтобы прикрывать союзников, нужно быть ещё более мелким стрелком, чем они. Чтобы чинить бойцов, нужно очень хорошо знать их строение. Чтобы отдавать приказы, нужно обрабатывать несколько видов информации одновременно из множества источников в реальном времени. И, что самое главное, нужно понимать, что цена твоей ошибки гораздо выше, чем тех, кому ты помогаешь. Ты уверен, что справишься?

ГГ: С хорошим наставником это будет легче, так ведь?

К: Хорошо. Я научу тебя. Посмотрим, что из этого выйдет. Что ты хочешь узнать?

Выбор даст максимум 2 усиления навыков из данного перечня.

3\_1). Как спасать товарищей.

Починка и Заправка.

3\_2). Как быть наблюдательным.

Сканирование и Фонарь.

3\_3). Как координировать совместную работу.

Наблюдатель и Вещатель.

Экран темнеет, на нём надпись "Проходит время". Экран светлеет и ГГ выходит из комнаты Конрада.

Когда ГГ выходит из комнаты наставника и поднимается на второй этаж, во входную дверь 4 раза стучит кто-то. Координатор выходит наружу и ему говорят: "Муравьи окружили осиное гнездо". Координатор впускает робота (далее Проводник), закрывает за ним дверь и проводит его в свою комнату. По пути ГГ слышит "А теперь без шифровок, спокойно и чётко, что случилось". Дверь в комнату Координатора закрывается и оттуда ничего не слышно, но где-то через несколько минут Координатор из нескольких передатчиков говорит по всему дому: "Общий сбор бойцов в переговорной!". Туда приходят Леонид, Трофим и ещё несколько взрослых роботов. Если ГГ туда не приходит, за ним отправляется наставник и говорит: "Ты тоже боец с недавних пор, так что пошли". ГГ отправляется за наставником, дверь за ним закрывается.

К: Суть такова, народ. Завод обработки древесины атаковали мятежники. В их руках военные технологии. Даже кустарных образцов и модификаций достаточно, чтобы они могли давать отпор десятку рядовых. Многие через катакомбы смогли бежать, но Ольга с группой отрезана от эвакуационных путей. Когда Проводник уходил, тогда было живо около 30 бойцов. Судя по датчикам, осталось меньше десятка. Как мы будем их спасать?

Т: Напомни, почему мы не можем их оставить?

Л: Ты что, о...?! \*Конрад показывает, что эмоции излишни, поэтому замолкает\*.

К: Они туда отправлялись за чертежами облегчённого корпуса и антишоковой перчатки. Они их захватили, но началось вторжение. Если чертежи попадут в руки врагу, у нас будут большие проблемы.

Т: А что мешает избавиться от чертежей и самих себя?

Л: \*Показывает крайнюю степень негодования и бешенства\*

Другие: \*Также готовы ударить Трофима\*.

К: Ольга сказала, что изготовитель чертежей уже схвачен. Он надёжный, но против перекачки памяти ничего не поделаешь. Так что гибель группы сыграет врагу на руку. Нам нужно найти оставшихся бойцов и вывести их с завода, а также по возможности избавиться от вторженцев. В идеале – от их руководства. Повторяю вопрос: как мы будем действовать?

Т: Я предлагаю небольшой группой подойти к заводу и разделить её на три части. Первая заминировывает транспорт, вторая запустит протокол самоуничтожения завода, третья будет отвлекать на себя внимание.

А (Адвокат): Протестую. Слишком много уже погибло. В каждой группе должно быть по 5 бойцов, итого 15. У нас нет столько сил.

Л: Поддерживаю протест.

К: Протест принят. Твои доводы, Трофим.

Т: Я сказал, небольшой группой. Для запуска протокола нужны двое незаметных и ловких, а для минирования хватит и одного, если группа отвлечения выиграет время.

А: Протестую. Звучит слишком опасно. Даже версия с бездействием звучит более выигрышно, чем потеря ещё десятка людей.

К: Протест принят. Чем нас больше, тем выше шанс разобраться с возникшими проблемами в будущем. Ещё варианты?

В комнате настаёт гробовая тишина, в которой слышно хлопанье глаз.

Тишину прерывает резкий и немного хриплый голос.

Б (Брешь): предлагаю пустить меня в администрацию и дать доступ к консоли завода. Его можно подорвать дистанционно и моментально. Ещё один может заранее уничтожить колёса транспорта, чтобы никто не смог оттуда уехать.

Л: Поддерживаю. Я могу провести тебя в администрацию и выйти на доверенных и согласных дать доступ.

Т: Брешь, ты слишком ценишь для нас этим знанием. Если из тебя это вытащат, всем конец. Нужен кто-то более незаметный.

— Если ГГ учился у Леонида. —

Троица смотрит на ГГ.

ГГ: ... Я... Должен взорвать... Завод?

Л: Другие дети прогрессируют не так быстро, поэтому они с задачей точно не справятся пока что. Со мной рядом ты не пропадёшь.

— Иначе. —

Л: У меня есть способный ученик. Я его разбужу и он сможет выполнить все инструкции, которые ему дадут.

К: Так. Далее нужно определиться, кто будет избавляться от транспорта.

— Если ГГ учился у Трофима. —

Т: \*Смотрит на ГГ\*. Пора испытать новые игрушки в деле. Я быстро найду у себя что-то, что тебе по габаритам подойдёт.

— Иначе. —

Т: Я могу опробовать своё изобретение. Он точно справится с поставленной задачей.

К: Быстро же мы решаем вопросы. Теперь нужно определить, кто будет это всё контролировать.

\_Если ГГ учился у Конрада.\_

К: Похоже, мой друг, у тебя нет выбора. С минуты на минуту сюда должны прийти люди с университетского района и я тоже должен им помочь. Не бойся, я тебе помогу, если что.

\_Иначе.\_

К: Похоже, я этим лично займусь.

\_В любом случае, если наставник предлагает поучаствовать.\_

ГГ: Хорошо, я согласен.

К: Решено. Состав миссии утверждён, готовность 10 минут.

Все расходятся, ГГ отправляется на подзарядку.

Когда все готовы, Координатор проверяет уровни качества связи, заряда и топлива, затем дополнительно инструктирует группу и закрывает за ней дверь.

Когда дверь дома закрывается, сцена заканчивается.

### **Глава 2. Сцена 3.**

Администрация находится левее, завод – справа.

\_Если ГГ координирует процесс.\_

В Администрацию отправляются Леонид и его Ученик, а диверсию устраивает Изобретение Трофима. ГГ идёт позади.

ГГ: Дядя Лёня, я правильно понимаю, что я должен где-то спрятаться и наблюдать за вами всеми, предупреждая о возможных опасностях?

Л: Именно так. А ещё принимать решения об отступлении, подкреплении, выносе раненых и так далее... Если придётся.

ГГ: Понял.

\_Если ГГ идёт в администрацию.\_

ГГ и Леонид идут по левой стороне дороги, изобретение Трофима - по правой. Позади никого нет.

ГГ: Дядь Лёнь, почему вы так уверены в успехе?

Л: Слезами делу точно не помочь, а правильный настрой уже немного облегчает нам задачу.

ГГ: Понял.

\_Если ГГ диверсант.\_

ГГ держится правой стороны дороги, а Леонид и его Ученик держатся левой стороны. ГГ грустно, но он держится. Позади никого нет.

К: \*Когда ГГ доходит до светофора\*. Здесь ваши дороги расходятся. Поворачивай направо и иди вперёд, пока я не скажу.

ГГ: Понял.

ГГ идёт вперёд, затем по команде Координатора поворачивает налево, идёт прямо, по команде поворачивает направо и идёт прямо - в нескольких сотнях метров видно завод и его стены. После этого Координатор говорит ГГ свернуть по двор и подойти ближе к стенам. ГГ слышит вокруг себя несколько отдалённых голосов.

\_Иначе.\_

Изобретение поворачивает направо недалеко от ближайшего светофора и едет дворами прямо.

ГГ: Оно не потеряется без моего контроля?

Л: Им управляет лично Трофим. Он отложил все свои дела ради этой миссии. Или всякую мелочь поручил своим изобретениям. У него за последние годы скопилось с десятков устройств разных назначений.

ГГ: А почему я не видел их никогда? Он же может их как-то выпустить большим числом, разве нет?

Л: У него... Нестандартный подход к компонентам. Когда он показал партии своего робота - ремонтника, его чуть не переплавили на месте.

ГГ: Какой ужас... А за что?

Л: Не знаю. Большого он мне не сказал. И тебе вряд ли ответит на этот вопрос.

ГГ: Понятно...

\_Если ГГ координирует процесс.\_

ГГ: Судя по карте, вам нужно двигаться дальше, а я должен остаться здесь.

\_Если ГГ идёт в администрацию.\_

ГГ: Судя по карте, мы должны идти вперёд ещё пару сотен метров, повернуть налево, пройти ещё метров 500 и администрация будет перед нами.

Л: Именно так.

\_Если ГГ не диверсант.\_

Экран темнеет. На нём показывается надпись "Спустя километр".

Л: Вот мы и пришли.

ГГ: Как-то... Слишком тихо. Никого вокруг.

Л: Кто будет в здравом уме шуметь возле администрации?

К: Малый прав. Будьте осторожны.

Сцена заканчивается.

## **ПОБОЧНЫЕ ЯВЛЕНИЯ.**

### **ПРОЛОГ.**

#### **Бунтари.**

Вы видите толпу из  $10+4 \cdot L$  машин, в центре которой на небольшом постаменте вы ещё видите, но отчётливо слышите  $1 \cdot L/3$  машин, по отдельности или вместе скандирующих лозунги.

1-2). За повышение производственных мощностей завода. Просят подписать петицию, которая будет направлена министру производства. Рассказывают о нехватке рабочей силы, устаревшем оборудовании, низком качестве сырья и конечного продукта.

3-5). Против неравенства рабочих и правящих. Рассказывают о стоимости жилья в дорогих районах, доступных видах досуга, предвзятому отношению властей.

6-8). Против вседозволенности элит. Рассказывают о притонах, массовых некультурных попойках и взятках полиции с судом.

9-10). Против текущего политического строя. Все более мелкие проблемы вытекают из более фундаментальной. Используются самые значимые примеры вышеперечисленных проблем.

Дополнительный материал:

1-2). Отсутствует.

3-5). Приводятся графики, газетные статьи.

6-8). Приводятся снимки, записи разговоров.

9-10). Из толпы выходят другие угнетённые и рассказывают свои истории с наводящими дополнительными вопросами демонстрантов.

Реакция общества:

Количество одобрительных возгласов равно  $(L^2)\%$ .

1-4). Толпа держится, чтобы не разойтись. Прохожие не показывают скуку, но их происходящее не особо удивляет. Полицейские не обращают никакого внимания.

5-7). Толпа заинтересована, прохожие останавливаются на время. Полицейские, будучи при исполнении и даже в толпе, никак не прерывают данный процесс.

8-9). Толпа ликует, прохожие присоединяются к толпе. Полицейские, услышав что-то, явно неуютное власти, спешат арестовать демонстрантов.

10). Аналогично 8-9, но прочие жители защищают протестующих от полицейских и разве что не бьют их в ответ.

Подстёгивание:

3-6). Мама, идущая справа и лучше слышащая звуки толпы, предлагает послушать, что на этот раз там происходит.

7-10). Отцу становится интересно посмотреть на протестующих, чтобы донести на них "куда следует".

Сдерживание:

3-6). Отец торопит семью, поскольку грядущее мероприятие происходит гораздо реже всяких показушных шествий да стояний.

7-10). Отец торопит семью активнее, если шум толпы слишком громкий или полицейские начинают подавлять беспорядок.

## Дебошир.

Двое полицейских останавливают изрядно выпившего робота. Они находятся слева от группы. П2 записывает серийный номер робота и описание ситуации в протокол, пока П1 помогает роботу подняться и надевает на него наручники, попутно проводя первичный осмотр.

1). Пьяница говорит: "Не нужно меня тащить! Я \*ик\* сам доползу". Еле держится, но идёт. П1 идёт спереди, а П2 – сзади.

П2 звонит штабу и говорит: "Уголь рассыпался. Везу на сборку, прошу замену".

2). Аналогично 1, но пьяница падает на землю и полицейским приходится его поднять, чтобы потащить вперёд.

3-10). Пьяница говорит: "Вы вообще знаете, кто я?". После этих слов он достаёт карту Прошлого с цветом рода.

3-6). Карта голубая.

3). Достоинство карты 1-50.

П1 П2: "Что делать будем с графским родичем?"

П2 пьянице: "Ну что, братец мой пятиуродный, опять ты нас позоришь. Ты хотя бы помнишь, как меня зовут? Сколько раз я ещё должен тебя вытаскивать?", одновременно с этим доставая и показывая свою карту Прошлого такого же цвета с достоинством 75.

П2 П1: "Я разберусь с ним, а ты приберись здесь".

П1: "Без проблем".

П1 звонит в штаб и говорит: "Я разделился с напарником. Жду поддержку".

4). Достоинство карты 51-80.

П1 П2: "О как... Что делать будем с графским потомком?"

П2: "Это мой племянник. Я разберусь с ним, а ты приберись здесь".

П1: \*несколько тревожно\* "Будет сделано!".

П1 звонит в штаб: "Я разделился с напарником. Жду поддержку".

5). Достоинство карты 81-99.

П1 П2: "Вот ведь... Что делать будем с графской близостью?"

П2: "Мой дядя не пречистых нравов сегодня малость занемог. Я отведу его домой, а ты постарайся, чтобы об этом никто не узнал".

П1: "Будет сделано".

П1 звонит в штаб: "Я разделился с напарником. Жду поддержку".

6). Достоинство карты 100.

П1 П2: "Ой... Что делать будем с графом?"

П2: "Я его отведу домой, а ты сотри упоминание о нём в ЛогНоте, принеси всем извинения как умеешь и не докладывай начальству. Мне не нужны проблемы".

П1: "Не вопрос".

П1 звонит в штаб: "Я разделился с напарником. Жду поддержку".

7-9). Карта фиолетовая.

7). Достоинство карты 51-80.

П1 П2: "У нас проблемы..."

П2: "У меня. Я отведу его домой, а ты успокой остальных".

П1: "Как скажешь".

П2 звонит штабу: "Разделился с напарником, прошу поддержку обоим".

8). Достоинство карты 81-90.

П1 говорит П2: "У нас большие проблемы".

П2: "У него. Оформляй задержание".

П1 шёпотом кричит на П2: "Ты с ума сошёл?".

П2 спокойно отвечает П1: "Я могу поклясться своим постом, что в этом роду нет карты с таким достоинством".

П1: "Если они узнают, что я этому не помешал, тебя утопят".

П2: "Не узнают, не молись".

П2 звонит в штаб: "Разделился с напарником, обнаружил поддельщика карт, запрашиваю ГБР для досмотра", после чего сообщает П1: "А ты лучше беги вперёд. Мы отстаём от графика".

П1 отвечает: "Намок, понял", после чего быстрым шагом проходит по улице, оглядывается по сторонам и отмечает в ЛогНоте галочками отсутствие нарушений в области.

9). Достоинство карты 91-99.

П1 П2: "Ой-ё... Что делать будем?".

П2 звонит в штаб: "Обнаружил нарушение качества изготовления и эксплуатации топлива. Есть пострадавшие. Запрашиваю две ГБР для экспертизы и транспортировки".

П1 истерически шепчет П2: "Ты что творишь? Он же пьян как утопленник. Мы сами потом на корм рыбам пойдём".

П2 нервно шёпотом отвечает П1: "Наверху нас поймут. Я без толку слежу за этим местом уже несколько недель, а теперь отмахнуться не выйдет".

П1: "Плыви как хочешь. Я погрёб дальше".

10). Карта золотая, достоинство 30-60.

П1 говорит П2: "Вот ведь влипли мы с тобой... Давай его доведём до дома и сделаем вид, что ничего не было. Нам шею намылят так, что мы уже не отмоемся".

П2 отвечает: "Ты его вези, а я дальше на обход. В штаб позвоню, чтобы призвали нескольких бойцов для контроля".

П2 звонит штабу и говорит шёпотом: "Я крестился, нужны паломники. Следуйте от моей точки к монастырю. Мой напарник взял Апостола за бороду, нужен новый". П1 садит пьяницу на подобие стула, фиксирует и уезжает, пока П2 методично осматривает всё на своём пути и записывает в блокнот неполадки.

Подстёгивание:

3-6). Мама хочет показать сыну своего рода пример для подражания в виде работы стражей порядка, охраняющих прочих от отбросов общества.

7-10). Мама, будучи немного сплетницей, хочет узнать, какого подозрительно опрятного мужчину задержали полицейские.

Сдерживание:

3-6). Отец торопит семью, поскольку пьянства происходят здесь каждую пятницу и почти каждый понедельник, не говоря уже о вечере.

7-10). Отец торопит семью активнее, поскольку не хочет проблем для неё.



## **Потасовка.**

Семья проходит мимо школьного двора. Там находится 5 парней и 3 девушки.

1-3). Они беседуют о чём-то, что разобрать можно, но интересного мало. Планы на сегодняшний день после уроков, оценки за прошедшие работы.

4). Аналогично, но, когда они начинают говорить о каком-то "определённо взрослом развлечении", мама закрывает уши сыну, а отец оборачивается в их сторону (по всей видимости, запомнить лица, чтобы написать донос).

5-6). Девушки репетируют какой-то танец, а наиболее развязный робот (у которого можно разглядеть фиолетовую карту Прошлого), по всей видимости, снимает их, периодически прикалываясь над самым скромным из оставшихся.

7). Аналогично, только скромному это надоедает и он бросается на развязного. Девушки разбегаются в поисках учителя, а остальные разнимают дерущихся.

8). Парни выстроились по двое с разных сторон и 1 подальше и между ними, достали прорезиненные мечи.

Подстёгивание:

Отец предлагает посмотреть на тренировочный поединок.

Сдерживание:

Мать не очень любит насилие, даже в контексте тренировки или шутки, поэтому не хочет, чтобы сын его видел.

9). Аналогично, но кто-то из участников по время поединка достаёт из кармана складной нож. Судья это замечает и просит его следовать правилам и угрожает донести учителю. Поединок продолжается честно.

10). Аналогично, но угрозы не действуют и нечестный участник бьёт ножом лежащего в бок несколько раз. Девушки в ужасе убегают, судья с ними уходит искать учителя, а остальные участники пытаются обезвредить убийцу и оказать первую помощь раненому.

## **Курская битва. Реконструкция.**

С одной стороны выходят угловатые животные (похожие на свои прообразы).

**ВысокЛюбоз:** "Перед каждым из них находится человек, держащий канаты, другие концы которого зафиксированы на остальных людях (командир). Ещё один сидит сверху и держит животное за специальные поручни, управляя направлением его движения (механик-водитель). Ещё один сидит позади с подозрительной трубой (наводчик). Ещё один (двое в случае слонов) стоят по бокам с ядрами в руках и волочат за собой ящик с ядрами (заряжающий). Ещё один стоит сзади и шлем на его голове (который есть на каждом человеке) соединён канатами со всеми остальными людьми, а также один канат уходит в сторону ворот, откуда вышли первые воины (радист)".

1). 3 Тигра (тяжёлые танки Tiger).

2). 4 Пантеры (средние танки Panther).

3). 2 Слона (ПТ-САУ Ferdidand).

**ВысокЛюбоз:** "Также выходит 2 больших утюга (ПТ-САУ Stug III), скрещённых с уткой (прозвище Jagdpanzer IV - "Утка Гудериана"). У обеих моделей нет радиста".

**ВысокЛюбоз:** "Также выходят волки, скрещённые с верблюдами (с ними ассоциировали солдат Вермахта), на которых восседает чёрная ворона (Mauser 98k или Kar98k – ворона) и нарисован чёрный перфоратор с рукояткой (на него похож MP 40). Также они дышат огнём (многие солдаты были вооружены Flammenwerfer 35 или 41)".

Все в серых тонах (если не указано иное).

С другой стороны выходят люди с гранатами (фруктами), мечами (в виде трёх длинных линеек – трёхлинейки буквально), шпагами с несколькими лезвиями (интерпретация ППШ). Все в зелёном.

Казалось бы, шансы вообще не равны. Хищник наступает, гранаты берут не всех. Слоны гудят издалека и до них не добраться.

Со стороны зелёных людей выходит несколько человек.

Один с букетами жёлтых пятилистников, напоминающих лопасти (Зверобой - прозвище ИСУ-152), каждый из которых он выдаёт людям со своей стороны.

За вторым выходит 4 пирожка, скрещённых с мышами (Пирожком называли советские солдаты называли первые версии Т-34, а немцы называли Т-34 Микки Маусом), которые размером немногим меньше тигров и пантер.

Третий выводит на поводке красного тигра с золотыми звёздами на боку (фашисты называли Русским тигром ИС-2).

Четвёртый ведёт за собой несколько шахматных фигур с крыльями: конь ("Рабочая лошадка" – прозвище ЯК-9), пешку (прозвище ПЕ-2) с лопастями на голове и чёрного короля с железными мечом и короной, мантией цвета бетона и кровавыми вставками на одежде (ИЛ-2 фашисты называли Чёрной смертью, Железным Густавом, Мясником и Бетонным самолётом, а советские солдаты - Горбатым, хотя прозвище было не единственным).

**ВысокЛюбоз:** "Ещё один человек выводит крылатую и начищенную до блеска крысу (Фашисты называли Новой крысой Ла-5), а ещё один тащит за собой несколько ящиков гранат".

Люди, притаившиеся всякое, уходят.

Со стороны хищников выходит робот, выглядящий как каменный голем (дословный перевод фамилии Манштейн - человек камень) в сопровождении двух сорокопутов (сорокопут прозвище самолёта Focke-Wulf 190), двух крылатых консервных ножей (консервный нож – прозвище самолёта Henschel 129) и двух чаек в лаптях и с большими рупорами (Ревун и Лаптёжник - прозвища Junkers 87 у советских солдат, а его особенностью было крыло типа "Перевернутая чайка").

Со стороны зелёных людей выходит ещё несколько существ.

1. Жук с лапками цвета кости и туловищем, покрашенным под скелет. Крылья этого жука (совокупно Георгий Константинович Жуков) напоминают широкие лепестки красных цветов в белыми концами, будто слегка согнутых (георгины).

2. Робот в чёрной мантии с косой (коса рока) в сопровождении ещё двух роботов-скелетов (Константин Константинович Рокоссовский).

3. Лысый конь с длинными и очень тонкими ногами (от слова Step - шаг), туловище и копыта которого будто состоят из продолговатых листов (Иван Степанович Конев).

**ВысокЛюбоз:** "Также выходит несколько небольших (по танковым меркам) собак, скрещённых с табуретками, агрессивно гавкающих и готовых уничтожить врага ("Малютка" и "Бешеная табуретка" - прозвища Т-70)".

Начинается битва, беспрецедентно страшная. Все летающие кружатся в воздухе, цепляют друг друга, бросаются на наземные цели и разбиваются о землю. Все нелетающие бьют друг друга насмерть.

Жук, Конь и Смерть выживают, каменный человек убегает прочь через свои ворота. Все остальные, истерзанные или взорванные, лежат на земле. Выжившие представители зелёных людей под восторженные аплодисменты зрителей преследуют каменного человека.

## **ГЛАВА 1. СЦЕНА 3.**

### **Погрузка.**

В одной из гримёрок будет происходить погрузка роботов (всего их  $S=4+2*L$ ) с мешками на головах в  $W=L/3$  единиц транспорта. Конвоем являются  $W*2*5+$  роботов с 1 начальником. Все они вооружены водяными пистолетами (у начальника он кислотный) и парой водяных гранат,  $W-1$  имеют универсёты с жидким азотом,  $W*2$  вооружены винтовками с жидким азотом.

**ВысокЛюбоз:** "Это происходит и видно в соседней гримёрке с той, куда попали ГГ и группа". Погрузке можно помешать, но сражение достаточно рискованное (могут пострадать и компаньоны, и заложники), но в случае успеха две группы смогут покинуть зоопарк вместе.

**ВысокЛюбоз:** "Заложники могут переодеться бандитами, перенять их личности и выехать из зоопарка".

### **Разговоры.**

В ходе бесед бандитов и начальства ГГ может узнать следующее:

1). Всё было устроено по заказу нескольких объединившихся против королевской семьи нескольких графских родов. Более приближённые к верхушке знают, что там замешан один из баронов (это объясняет наличие большое количество денег и лёгкий проход всех мер безопасности).

2). Многие бандиты работают на оружейном и нефтеперерабатывающем заводах (это объясняет большие запасы оружия и топлива), некоторые работали в парке с самого открытия (это объясняет быстрое и качественно спланированное нападение).

3). Многие бандиты знают/догадываются, для каких целей заговорщикам нужны заложники. Знатные - для выкупа, простые - для создания армии, которая сможет свергнуть королевскую. Часть заложников перепрошивают, чтобы они могли быть шпионами, сами того не осознавая.

4). Некоторые бандиты переживают за свои семьи, которые находятся в заложниках внутри Арены или у начальства (как дополнительный стимул для исполнителей).

5). Операция сильно подорвала авторитет правящей династии и её партии. Бандиты жаловались на переброску резервов к зоопарку и усиление патрулей. Также просочилась информация о какой-то технологии, которая скоро будет опробована против преступников.

6). Мирные жители в панике пытаются обезопасить дома от укрепления построек (этим занимается один из представителей княжеской семьи, хотя и не причастный к операции) до найма личной охраны.

7). Некоторые бандиты не любят своё начальство. Основные причины - отношение "свысока", неумелое управление и огромное желание отправить всех подчинённых на смерть, лишь бы не оставлять свидетелей.

## **КОНТЕКСТ.**

### **Глава 1.**

ЛогНот – местная версия блокнота. Обычно его так называют полицейские, поскольку они фиксируют в нём происходящие вокруг события, чтобы сдать его в конце рабочего дня или после патруля.

ГБР – Группа Быстрого Реагирования.

В зоопарке есть многое: от автомата с одеждой/аксессуарами (кепки, футболки, значки и прочее) и встроенной печатью любого животного в нужном положении на товаре до изготовления фигурок в выбранных заказчиком позах из металла (можно даже сделать полноценного компаньона, если деньги позволяют).

Также там присутствуют парк аттракционов, серия зон "Жизнь минувших лет" (там воссоздается пищевая цепочка в разные эпохи развития планеты) и несколько искусственно воссозданных природных объектов (гора, водопад, пещера и так далее).

Карта Прошлого в одном из контекстов означает важность человека, а её цвет - знатность семьи, к которой принадлежит человек.

100 – глаза семейства.

91-99 – приближённые (мать, отец, братья, сёстры, жена и ближайшие дети).

61-90 – более дальние родственники (родственники жены, бабушки, дедушки, внуки, иногда правнуки, двоюродные и троюродные братья и сёстры).

1-60 – дальние родственники (в том числе сводные, подкинутые).

Голубая – граф. Такие обычно активно плодятся и не умеют соответствовать своему статусу.

Фиолетовая – князь/барон в разных частях государства. Как правило, хорошие знакомые королевской семьи.

Золотая - королевская династия. Исключительно важные особы.

П1 немного помешан на водной тематике. Это связано с тем, что его брат утонул (или утопился, что более вероятно) в канализации. Когда он нервничает, он вспоминает данную ситуацию, а трясётся он весьма часто, особенно когда дело касается его карьеры. Также он мельком упоминал, что его дядя повесился (вернее, его тело под собственным весом оторвалось от зафиксированной головы).

Стал полицейским, чтобы не допускать фатальных ситуаций в дальнейшем.

П2 в каком-то смысле заиклен на религиозной теме, которую он изучал ещё в школе. Он цитирует Заветы и использует соответствующие обозначения в докладах. Спокоен, обладает отличной памятью. Представитель графского рода, имеет карту 75 и является внуком графа по маминой линии.

Поскольку до его становления ближе к графу ждать ещё несколько десятков лет, он устроился в полицию, чтобы повышать свой статус более честным (праведным, как ему кажется) путём.

Все роботы оборудованы Системой Общей Безопасности Роботов (СОБР), которая не позволяет совершать преступления, выдаёт нарушителя или наказывает его. В неё входят визуальные предупреждения, сирена (если нарушение произошло) и прочее.

Многие преступники предварительно вытаскивают данные комплектующие. Существуют роботы, которые могут это сделать безопасно (чтобы система не распознала несанкционированные действия) или переписывать инструкции (чтобы система не считала действия противозаконными).

## **Контекст. Глава 2.**

УДО - Условно-Досрочное Освобождение.

Изобретение Трофима на миссии по спасению Ольги представляет собой небольшое (размером с кошку, свернувшуюся калачиком) двухколёсное устройство с небольшой (как у подростка) рукой с тремя пальцами в виде когтей. Также в устройстве находятся 3 камеры: одна в руке и по одной в передней и задней частях устройства.

Изобретения Трофима включают части тела роботов (поскольку их строение близко к идеалу). Его робот-ремонтник предполагал наличие запасных конечностей и отсутствие инстинкта самосохранения в том смысле, что при необходимости он должен отсоединять свои конечности для замены их у пострадавшего, если понадобится (то есть, остаток конечности союзника нужно оторвать и присоединить к нему новую) Данную идею партия посчитала слишком жестокой.

## **БИОГРАФИИ.**

### **Трофим.**

Трофим – это "погоняло". Настоящее имя этого человека почти никто не помнит, а знающие боятся его называть.

Работал на литейном заводе в шлифовальном цехе. Сел в тюрьму за "крайнее превышение самообороны" по официальной версии. Некий графский дальний отпрыск опубликовал сборник шуток про дефекты речи (помимо архивных записей он придумал ещё несколько сотен). Однако он не учёл, что кто-то может к этому труду отнестись серьёзно. Трофим подавал жалобу на издательство - там ему отказали. Аналогичное произошло при подаче заявления в следственный комитет. Отпрыск прознал о происках Трофима, нашёл его дом, постучался, начал диалог с новой шутки и получил остывающим паяльником в шею. Трофим извлёк "сердце" шутника, предварительно вырезав также все "внутренние органы". Он обратился к знакомому мусорщику и тот помог утилизировать тело, не зная об этом.

Отпрыск, холостой и бездетный, был бы объявлен пропавшим без вести, если бы не случайный прохожий, подслушавший о намерениях шутника пойти в гости к Трофиму. Свидетель подал заявление, к Трофиму пришли с обысками. Уничтожить неопровержимые улики (как и оружие убийства) он не успел, признательные показания дал, но сообщать местоположение остатков тела он отказался. Дословно он сказал: "Его останки сейчас могут быть где угодно, потому что я его расплавил". Это было чистой правдой, но следствие это не устроило.

Трофима собирались посадить в тюрьму за "убийство", "надругательство над трупом" и "незаконное хранение останков" (на чём настаивал знатный родственник убитого), но адвокат собрал показания соседей и выяснилось, что никто не слышал sireны, которая бы посчитала действия Трофима преступными (при том, что модификация не была произведена). Суд смягчил статью до "Крайнего превышения самообороны", учитывая отклонённые жалобы от Трофима, но на 5 лет он отправился за решётку. В организациях прошли проверки, отказавшие сотрудники были наказаны. Выпуск сборника был прекращён, проданные копии были изъяты и перемещены в архив и библиотеку.

В тюрьме Трофиму дали погоняло от слов "Потрофитель" (как очередная шутка из сборника) и "Трофей". Прозвище идеально описывало суть преступления. Заключённые его уважали, представители закона позволили ему продолжать работать по своей профессии (всё-таки тюрьма – очень грубое место, а его шлифовка обошлась бы очень дорого государству). По УДО Трофим вышел из тюрьмы через 1.5 года (каждый день упорной работы посчитали за 2).

Трофим без проблем вернулся на рабочее место, получил повышение и даже 18 премий за каждого "лучшего работника месяца" (поскольку стаж в тюрьме продолжал накапливаться, а отшлифованная площадь Трофима перекрывала всех сотрудников в цехе).

### **Леонид.**

Простой на вид, не сломленный переживаниями. Пошёл в полицию, дослужился до лейтенанта.

Работает не ради денег и званий, а для помощи тем, кто не в состоянии справиться с нападениями "Врагов человечества" самостоятельно.

### **Координатор.**

Работает начальником отдела журналистики в местной газете. Занимается распределением поручений, подготовкой материала к публикации и налаживанием контактов с разными людьми в поисках сенсации.

### **Проводник.**

Начальник ГБР ремонта коммуникационных сетей. Занимается своим делом уже в четвёртом поколении.

Поскольку государственные службы не успевают обработать все запросы и одинаково качественно оказать все услуги, прадеду Проводника пришлось открыть частную компанию, которая бы на местном уровне занималась тем же, но могла снять нагрузку с государственной организации. Как ни странно, государство возмутилось, но ничего не могло с этим поделать, поскольку количество жалоб в регионе деятельности частной компании уменьшилось до нуля и горожане угрожали поднять бунт.

Со временем компания расширилась и получила филиал в каждом городе.

Проводнику пришлось особенно тяжело с началом мятежа, поскольку государственная организация за несколько часов оказалась во многом парализована, а частной компании пришлось решать множество проблем одновременно.

В данный момент руководящую должность занимает не представитель семьи-основателя, а ставленник княжеской династии, который пришёл на место дяди Проводника, которого посадили за "Измену Родине". Проводник (как и вся остальная семья) понял, что дело нечисто, но никто не мог это доказать.

Нервный, любит шутить про свою работу.



Пока что вопрос у меня связан с тем, КАК БИТЬ ВРАГА, потому что по факту ребёнок, за которого мы играем, - младшеклассник. Даже класс 3-4 средненький не может сильно ударить взрослого человека чисто физически...

У меня есть мысль позже научить ГГ подбирать по пути части роботов и надевать их на себя, становясь взрослее телом, но начало игры с боевым стилем звучит как софтлок.

Маньеризм очень хорошо подходит играм про ужасы войны. Но я не хочу её писать...

Уже есть проекты, которые закрыли с разных сторон хорошо эту тему...

Да, я не нашёл идеального для себя проекта, но повод ли это его создавать?

Помимо самых известных Battlefield и Call of duty есть Ad Infinitum, This war of mine, Spec Ops: The Line, Valiant Hearts: The Great War и ещё куча всего...

А уж про "Мир Танков" и все аналогичные продукты (в том числе карточную игру) и говорить не приходится.

Можно сделать Boss-rush по временным промежуткам (типа "Хронология войны").

Сначала проходишь по длинному коридору, бегая за мамонтом (а уровень в виде копья).

Потом проходишь по уровню в виде оружия древних цивилизаций (Греции, Египта, Китая и прочих), потом - раннего Средневековья, потом - эпохи Просвещения, потом - 19 века, потом - второй мировой, потом - 21 века, потом - прогноз на будущее.

<https://ru.pinterest.com/pin/14918242511384749/>

Это выглядит охуительно, если бы не пара НО.

1. Отдача (которую конструкция вроде как компенсирует складывающимися ногами).

2. Боезапас (ниже).

3. Кабина (ниже).

Судя по всему, референс - FlaK 30/38.

<https://armedman.ru/artilleriya/1919-1936-artilleriya/20-mm-zenitnaya-pushka-flak-30-38-obr-1930-g-germaniya.html>

Скорострельность У ОДНОЙ пушки по разным источникам где-то 200 выстрелов в минуту в среднем.

В кабину в текущем виде вряд ли влезет 7 человек и боезапас хотя бы на 30 минут непрерывной стрельбы. Подавать новые заряды неудобно (опускать машину, спрыгивать, затаскивать ящики наверх - такое), спрыгивать экипажу при атаке опасно (шанс смерти при падении невысок, а травмы – вполне).

Что ещё хуже, у машины нет поворотного механизма, поэтому она вынуждена отступать жопой (что крайне медленно и требует очень много навыков у мехвода, что **ВООБЩЕ НЕ ХАРАКТЕРНО** для техники Рейха).

Иными словами, правки такие:

1. Поворотный механизм.

2. Одна пушка как есть и одна калибром побольше (чтобы отбиваться от более тяжёлой техники врага).

3. Сделать саму машину больше во всех аспектах (чтобы и кабина больше, и отдача компенсировалась ногами, и в повороте можно было стрелять).



Человек имеет 2 баллона с газами на спине, носит маску чумного доктора со встроенными противогазами.

Также носит чёрный плащ поверх костюма, защищающего от огня.

На спине, плечах и бёдрах со всех сторон имеется небольшая броня, защищающая от огня и взрыва.

Также огнемёт достаточно длинный, чтобы на него можно было без проблем опереться как на трость. Также в него встроено длинное лезвие, заточенное с обеих сторон, чтобы огнемёт можно было использовать как штык или топор в зависимости от положения лезвия.

Мне пришла в голову крайне большая идея.

Как-то смешать хлор и огнемёт...

Типа... Есть тяжёлое вещество, которое при реакции с более лёгким веществом образует огонь, при этом само летит дальше и отравляет врагов.

В этом мне вроде как поможет водородно-хлорное пламя, но я без понятия, как хорошо оно летит...

Надо, чтобы пламя распространялось на метров 50, а отравляющее вещество - хотя бы метров на 100...

Есть мысль ствол от G.W.Tiger ([https://wiki.lesta.ru/ru/%D0%9C%D0%B8%D1%80\\_%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%BE%D0%B2:G.W.\\_Tiger](https://wiki.lesta.ru/ru/%D0%9C%D0%B8%D1%80_%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%BE%D0%B2:G.W._Tiger)) спарить в модифицированной башне Ferdinand ([https://wiki.lesta.ru/ru/%D0%9C%D0%B8%D1%80\\_%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%BE%D0%B2:Ferdinand](https://wiki.lesta.ru/ru/%D0%9C%D0%B8%D1%80_%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%BE%D0%B2:Ferdinand)), кинуть на скошенный корпус фигни ([https://wiki.lesta.ru/ru/%D0%9C%D0%B8%D1%80\\_%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%BE%D0%B2:VK\\_100.01\\_\(P\)](https://wiki.lesta.ru/ru/%D0%9C%D0%B8%D1%80_%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D0%BE%D0%B2:VK_100.01_(P))) и поставить на 6 ног.

Двуствольная арта с бронированным передом - звучит страшно.

Можно и одинарную, но на 4 ноги.