

СУТЬ.

Есть шерстяной мир. Буквально всё состоит из шерсти – даже персонажи. Очевидно, мир магический, но насколько?

ПРЕДЫСТОРИЯ.

Пока что я не могу понять, откуда в моём магическом мире, состоящем ВРОДЕ КАК полностью из шерсти, оказались другие материалы. Например, железо. Осмелюсь предположить, что в этом мире есть шахты (чтобы добыть железосодержащие нити) и вполне развитая "металлургия" (чтобы это железо переплавить во что-то полезное). Остальное вполне аналогично нашей реальности.

Но для сырдутного процесса (один из древних способов получения железа) нужен древесный уголь. Для него нужно как минимум найти древесину, бросить её в яму, засыпать землёй и поджечь. В мире из шерсти такая ситуация невозможна, потому что шерсть вся сгорит, а дереву взяться тупо неоткуда...

Допустим, в мире из шерсти есть материалы, похожие по свойствам на древесину. Как-никак, волокна на нити достаточно похожи. Но как в этом мире появилась вода? На Земле она появилась из двух источников: остывание самой планеты (что невозможно в моём мире) и нагревание льда из метеоритов и прочих более холодных космических тел, которые когда-либо бомбардировали планету. А на них льда может быть очень много, потому что по факту эта шерстяная фрикаделька может в теории впитать целые озёра...

А вот точить это оружие нечем. Натуральные камни с волокнами не особо подходят для этих задач.

И всё... Мир сдох. Он не может развиться хотя бы до средневековых технологий. Промежуточные звенья невозможны.

Теоретически огонь на этой планете получить можно. И изготовить меха для нагнетания воздуха, чтобы получить необходимую температуру в несколько тысяч градусов, реально.

Но есть другая проблема: в моём мире неоткуда добыть глину или что-то подобное... А это очень важный компонент...

Кстати, гравитация... Из чего у этой планеты может состоять ядро, чтобы иметь гравитацию...

Планета — гигантский клубок (с большими массой и диаметром), имеет десяток-другой естественных спутников, с которых обитатели и берут недостающие ресурсы.

ИЕРАРХИЯ.

ПРОКАЧКА.

БОЕВАЯ СИСТЕМА.

Общие положения:

1). Фактически у персонажей огромное количество здоровья (ограниченное лишь их шерстяными телами), но оружие при должном умении наносит огромный урон.

Есть 4 вида оружия:

| Вид оружия. | Описание. |
|-------------|---|
| Спика. | <p>Может блокировать атаки, но парировать легче. Может зафиксировать цель. Зашивает раны, пришивая оторванные фрагменты и протыкает уязвимые зоны.</p> <p>Модификации:</p> <ol style="list-style-type: none">1). Спика крючок. Даёт дополнительные опции перемещения. Ещё больше облегчает парирование. В ближнем бою может точечно порвать шерсть и это будет постепенно (возможно, необратимо) развязывать цель (наносит периодический урон от каждого движения порванным фрагментом).2). Телескопичность. Повышает дальность атаки.3). Когти. Позволяет вставить до 4 спиц в каждую руку. |
| Ножницы. | <p>Может парировать, но блокировать легче. Может зафиксировать цель. Отрезают фрагменты внутренней стороной и отталкивают цели внешней стороной. Если схватиться за соединённые лезвия, а не за кольца, отталкивание будет сильнее.</p> <p>Модификации:</p> <ol style="list-style-type: none">1). Разделение. Даёт дополнительные опции перемещения. Ещё больше облегчает блокирование. Даёт атаку с раскруткой одной половины вокруг кольца. Можно использовать двумя руками.2). Телескопичность. Повышает дальность атаки.3). Пила. Ножницы (как минимум 1 пара) соединяются кольцами, раскручиваются и отправляются в указанном направлении, разрезая всё на своём пути.4). Штатив-фиксатор. Разделённые ножницы цепляются к штативу и теперь ими можно орудовать как киркой или двузубцем. |
| Метатель. | <p>Не может ни блокировать, ни парировать. Не может зафиксировать цель. Позволяет стрелять следующими предметами:</p> <ol style="list-style-type: none">1). Спика прямая. Получится арбалет.2). Спика крючок. Получится гарпун.3). Маркер. Получится сюрикэномёт.4). Вода из ёмкости. Получится водомёт.5). Тёплый ветер из генератора. Получится фен. |

6). Краска из ёмкости. Получится краскомёт.

Модификации:

1). Фокусировка.

Повышает дальность полёта, снижает разброс.

2).

Маркер.

Не может ни парировать, ни блокировать. Не может зафиксировать цель.

Замок размером как сюрикэн, который наносит небольшой урон, незначительно замедляет цель и накладывает дополнительные эффекты.

Снимается 3 способами:

1). Воспользоваться крюком как кайлом/ломом.

2). Резкими движениями в противоположную сторону от места попадания (иначе будет хуже).

3). Подставиться под струю воды и удар ножницами, чтобы те разрушили замок.

Также есть 4 вида экипировки (как правило, переносимых на спине).

| Вид экипировки. | Описание. |
|-------------------------------------|---|
| Катушка ниток. | Переносит дополнительную шерсть. Может быть соединена со спицей, ножницами и маркером. |
| Ёмкость с водой. | Повышает прочность фрагмента шерсти, но замедляет его движение. Длительное воздействие покрывает спицу и ножницы ржавчиной, замедляя атаки с их помощью. |
| Генератор тёплого ветряного потока. | Нагревает спицу и ножницы, нейтрализует действие воды. Вблизи поджигает фрагмент (и его гораздо сложнее пришить и проткнуть). Сильный поток задувает огонь, осталной — усиливает его. |
| Ёмкость магической краской. | Магическая краска при попадании накладывает эффекты. Какое-то время эффекты можно смыть водой, но затем они намертво засыхают и для вырезки покрашенных фрагментов понадобится шерсть. |
| | |

Также есть множество способностей.

Также есть множество видов магической шерсти. По умолчанию она серая.

| Окрас. | Эффект. | Редкость. |
|--------|---------|-----------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

ПЕРСОНАЖИ.

СЮЖЕТ.

ДИАЛОГИ.

Жаль, мир придумал вот это:

«

Вот подборка игр, где мир состоит из шерсти, ниток и фетра:

Poochy & Yoshi's Woolly World (Nintendo) — знаменитый платформер, где всё — персонажи, враги и окружение — связано из шерсти.

Unravel Two (EA) — приключение маленьких существ из пряжи (Ярни), соединенных нитью, с фокусом на кооператив.

Wool Mania: 3D Sort Puzzle (Android/iOS) — головоломка, где нужно распутывать нити и составлять шерстяные узоры.

Sweein World: Wool Life (Android) — ролевая игра с «фелтовой» (войлочной) графикой, позволяющая обустраивать уютный дом.

Wool Twist: Sort Color Match — мобильная игра-головоломка на сортировку цветов.

Cottonville (Steam) — казуальный симулятор, созданный в уютном стиле.

Также часто упоминаются игры типа Wool Frenzy или Wool Saga 3D, предлагающие различные механики с нитками.

»