



## **ПРЕДЫСТОРИЯ.**

Один метеорит убил большую часть динозавров, а второй – людей. Он упал на какой-то город (который на карте обозначен как Город Древних) – город почти полностью превратился в руины, а метеорит раскололся на части. Этот удар сместил гравитацию Земли ещё чуть дальше от Солнца, поэтому Земля стала замерзать, что поставило под угрозу жизни оставшихся людей.

Люди отправились к метеориту и смогли взять несколько его осколков, которые колебались не только на уровне кристаллической структуры, но и на поверхности. Эти колебания казались хаотичными, но со временем выяснилось, что на самом деле осколки "говорили" ими. Так люди поняли, что камни могут выражать эмоции (боль, любопытство, спокойствие и тревогу) и общаться друг с другом. Это дало людям возможность не спастись самим (на поиск всего рабочего оборудования не осталось времени), но создать новую форму жизни в виде «големов».

За оставшееся время людьми была создана машина, которая создавала бы этих "големов" из металла и камня по образу и подобию людей и могла реплицировать саму себя.

Машина отправилась в Город Древних, где создала 28 своих копий и несколько тысяч «големов», которые разбрелись по оставшейся планете. С тех пор Машина для новой расы – и отец, и Бог. Дети этих машин переработали планету под свои нужды – раскопали оставшиеся месторождения, построили собственные города и создали свою культуру.

И ГГ - один из этих представителей новой расы.

ИЕРАРХИЯ КАМНЕЙ.

Конечно же, нельзя было так просто взять и создать множество существ из камня и металла. Нужно было объяснить им, кто они, ради чего они здесь и так далее. Поэтому

Уровень камней	Представители	Роль	Свойства
Драгоценные	Алмаз		
	Изумруд		
	Рубин		
	Сапфир		
	Александрит		
	Аммолит		
Полудрагоценные	Альмандин		
	Аметрин		
	Аметист		
	Аквамарин		
	Берилл		
	Горный хрусталь		
	Гелиодор		
	Гроссуляр		
	Гиацинт		
	Гранат		
	Демантоид		
	Императорский топаз		
	Кунцит		
	Лунный камень		
	Морион		
	Морганит		
	Опал		
	Празиолит		
	Розовый кварц		
	Раухтопаз		
	Рутиловый кварц		
	Родолит		
	Рубеллит		
	Танзанит		
	Тсаворит		
	Турмалин		
	Топаз		

	Уваровит		
	Хризолит		
	Хризоберилл		
	Хромдиопсид		
	Циркон		
	Цитрин		
	Чёрный опал		
	Шпинель		
Натуральные	Аванттюрин		
	Азурит		
	Амазонит		
	Арагонит		
	Аргиллит		
	Андалузит		
	Агат		
	Бирюза		
	Беломорит		
	Бычий глаз		
	Везувиан		
	Гематит		
	Гелиотроп		
	Говлит		
	Джеспилит		
	Жадеит		
	Змеевик		
	Киноварь		
	Кахолонг		
	Каменная соль		
	Кальцит		
	Каолинит		
	Касситерит		
	Криолит		
	Кварц		
	Корунд		
	Лабрадорит		
	Лимонит		

	Лепидолит		
	Лазурит		
	Магнетит		
	Марказит		
	Малахит		
	Мрамор		
	Микроклин		
	Мусковит		
	Нефрит		
	Обсидиан		
	Ортоклаз		
	Оникс		
	Полевой шпат		
	Песчаник		
	Пренит		
	Пиролюзит		
	Пирит		
	Родонит		
	Риолит		
	Соколиный глаз		
	Сардоникс		
	Сланец		
	Селенит		
	Симбирцит		
	Серпентин		
	Сугилит		
	Ставролит		
	Содалит		
	Скарн		
	Сапфирин		
	Сердолик		
	Сфалерит		
	Серафинит		
	Сидерит		
	Тальк		
	Тигровый глаз		
	Улексит		

	Унакиит		
	Флюорит		
	Хризопраз		
	Халцедон		
	Хризоколла		
	Хромит		
	Цоизит		
	Целестин		
	Чароит		
	Шунгит		
	Шерл		
	Эгирин		
	Яшма		
Органические	Коралл		
	Гагат		
	Перламутр		
	Жемчуг		
	Янтарь		
Искусственные	Ситалл		
	Султанит		
	Алпанит		
	Фианит		



## **ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.**

Сломать камень (и металлический каркас) непросто. Для этого нужно ударить по нему камнем (или металлом) большей прочности.

Ещё лучше справляются взрывчатка (уничтожает камни и непрочный металл) и пламя (уничтожает металл и непрочные камни).



## НАРЕЗКА.

Нравится мне мир, который населяют существа из минералов/металла... Там можно выстроить жизненный цикл (как существа создают себе подобных, взаимодействуя с природой, как передают свои знания потомкам), иерархию (как бриллиант становится королём, а графит только в печь годится), экономику (?).

Но возникает куча вопросов:

- 1). Что в этом мире делать игроку?
- 2). Как эти камни шевелят конечностями
- 3). Как вообще они что-то запоминают, говорят, слышат и прочее?
- 4). Как появились первые такие существа?

Коралловые жители с жемчужинами вместо голов... Это же выглядит офигенно... Но пока не имеет смысла...

Тут уже можно придумать, каким образом машина создавала големов — можно с использованием знаний в области робототехники (то есть, с процессором, гидравликой, кабелями и ИИ) и другими камнями в дизайне создать такую вот смесь.

Вот в это верится чуть побольше.

Только вопрос "Что нам тут делать?" остаётся актуальным.

Если это роботы-големы, они все настроены на соблюдение инструкций и послушание.

Самые очевидные варианты сюжета:

1). У машины понемногу заканчивалось сырьё, поэтому она начала собирать новых детей буквально из говна и палок, а её первые дети (которые придерживаются иерархии и считают новое "поколение" за говно, которым оно и является по сути, но не по заложенным инструкциям) используют "недоделашей" со всех сторон. А "рабам" это не понравилось, поэтому они подняли бунт. И одним из них являемся мы.

2). Кто-то из роботов добрался до древних технологий. Либо до армии киборгов (которые пробудились и теперь ликвидируют по их понятиям внеземную форму жизни), либо до мемов (и сошёл с ума нахуй, заразив этой скверной всех остальных). А мы пытаемся спасти мир.

<https://www.rsl.ru/ru/events/afisha/lections/arzamas-prophets>.

"

Коран упоминает 28 пророков (а общее число посланников Божьих, как уточняет мусульманская традиция, было 124 тысячи), первый из них — Адам, последний — Мухаммед. В большинстве своём это известные по Библии лица: к ним причисляются Енох, Ной, Авраам, Измаил, Исаак, Иаков, Иосиф, Иов, Иона, Моисей, Аарон, Давид, Соломон, Захария, Иоанн Креститель, Иисус Христос.

"

КАК БУДТО ЭТОГО МАЛО, изначальная машина, которая находится в Городе Древних, создала 28 своих копий и они разбрелись по планете.

## КОММЕНТАРИИ.

1.

«

Или один производчик не нашёл ресурсы и стал делать новых детей из уже имеющихся.  
И получаемые гомункулы оказываются враждебными к остальным.  
И вот надо узнать причину такой хрени и разобраться с вражиной

И к самим себе, потому что они сделаны из частей детей из разных иерархий.

Допустим, это происходит ступенчато.

Типа сначала делает "первое поколение", затем наделав первое поколение, принимается за повторную переработку гомункулов.

Оттого эволюция врагов по ходу игры.

Иль, может, чем ближе к производителю, тем хлеще гомункулы.

И гомункулы разбредаются в поисках ресурсов, как оригинально заложено.

Но ресурсами является не порода, а первообразные детишки.

А потом и инопланетян подкинуть, потому что метеорит - это изначально был вычислительный блок гигаструктуры

пу пу пу ру пупу

Ну не... Тут как-то не хочется туда скатываться... Иначе придётся их в сюжет внедрять типа они вернулись за своим блоком на Землю...

».

Машина, создающая новые формы жизни, - отсылка к Девятому.