

## **СУТЬ.**

Можно ли сделать гибрид Fear and hunger, Silent hill 1 и Chainsaw massacre, который сможет их переплюнуть?

Группа лиц разных профессий и прегрешений (о которых другие знать не должны в случае их наличия) прибывают в полузабытый город, где они должны покаяться или умереть (у безгрешных цель немного другая).

На пути грешных будут встречать существа, отражающие их проступки. "Чистые" этих существ будут видеть иначе (или не видеть вовсе).

Это даёт несколько охренительных вещей:

1. Можно объединить Плачущего рыцаря и мой roguelite про психические заболевания. Это даст больше сотни врагов и миллионы уникальных ситуаций (теоретически).

2. Тяжёлая боевая система в любой реализации. Это позволит выкрутиться из любой ситуации.

3. Универсальность. Игра переносится с ПК на консоли и НРИ (с VR могут возникнуть проблемы).

### **Я решил обновить список смертных грехов.**

Ложь.

Ярость.

Чревоугодие.

Вожделение.

Сребролюбие.

Бездействие.

Отступничество.

Пока у меня этот базис сломать не получилось.

Нужно, чтобы каждое прегрешение было определено в этом базисе по таблице.

Каждое такое действие даёт сколько-то очков в каждом столбце и на их основании вылезают враги разной сложности (или даже уникальные враги при больших значениях). Чтобы, например, маньяку выпадали враги лютые, а "по неосторожности" - очень слабые.

Тьма не благоволит тем, кто относится к своим союзникам хуже, чем к врагам.

### **Также были добавлены 7 добродетелей.**

Преданность.

Инициативность.

Сдержанность.

Внимательность.

Справедливость.

Открытость.

Независимость.

\_\_\_ был основан в 1863 году потомками рабовладельцев, которые решили искупить свою вину и вместе с оставшимися рабами и заключёнными отстроили город на реке Багровый Ястребиный Коготь (по соединению прозвищ утонувших в ней вождя индейцев и офицера), которая затем была переименована в Баяско (по первым двум буквам каждого слова - это красивее и всё ещё хранит память о прошлом).

Это по своей сути был город-курорт, который должен был привлекать туристов. Ко дню открытия были построены спальный район (для местных), парк аттракционов (прототипы колеса обозрения, карусели, скалодрома, комнат смеха и страха и так далее), церковь, Центральный парк, больница, отель и ресторан (по крайней мере, так они назывались их владельцами).

После открытия города всем рабам и заключённым была предоставлена свобода (хотя и во время строительства с ними обходились неплохо), но многие остались на своих местах и даже перевели свои семьи.

Со временем спальный район был расширен, парк аттракционов совершенствовался, был открыт музей, через реку было проведено несколько мостов - там были построены рабочий район и несколько фабрик.

Конечно, не всё было так безупречно. Огромные сложности возникли с построением коммуникаций (водопровод, газопровод, канализация, электричество, в последующем радио и телевидение). Город находился на реке вдали от цивилизации, поэтому прокладка труб обошлась бы астрономически дорого и у властей был небольшой выбор: перестроить город почти полностью или возвести новый, более технологичный район. Выбор пал в пользу нового района, куда были со временем переселены все жители. Старый частично остался, но преимущественно был переделан на благо туристов.

Несмотря на специфику города-курорта, здесь случались преступления (чаще всего бытовые). Понадобились полицейские участки, здание суда и даже тюрьма. Также с самого начала в городе было мало женщин, но со временем их стало больше и возникла необходимость построить ЗАГС и родильное отделение при больнице. Подрастающему поколению были нужны детский сад и школа со множеством кружков. Возросло число магазинов, была построена ферма. За время строительства умерло несколько сотен людей от усталости, болезни или старости, поэтому остро встал вопрос их захоронения и открытия кладбища и крематория, но и он был решён.

Сложно сказать, что \_\_\_ всегда процветал. Его упадок произошёл во время Великой депрессии, отчего число туристов катастрофически снизилось, а за время войн население существенно сократилось.

Также его репутацию сильно испортило вторжение банды \_\_\_, в ходе которого произошёл переворот. Почти все жители в те дни были убиты, а помощи ждать было неоткуда. Остатки горожан обосновались в церкви и, ведя партизанскую активность, организовали культ. Они ввели собственную религию и их вера была настолько сильна, что бандиты, которые ранее были хорошо организованы, разбились на группы и начали стрелять друг в друга, пока не осталось несколько человек, которые как будто изменились. Далеко не все заметили эти метаморфозы - только те, кто участвовал в каком-то преступлении.

С тех пор и по сей день как будто некая сущность притягивает к городу как грешников, которые хотят исправиться, так и простых людей, которые неизбежно меняются под её влиянием.

Церковь была перестроена, а другие здания – отремонтированы.

5√2~7. 12√2~17. Стороны восьмиугольников или 7, или 17.

**Джон Джеймсон, Ди-джей.**

Талантливый музыкант, который с гитары перешёл на пианино, а также в военные годы увлекался игрой на барабанах. Его универсальность, хороший слух и развитое чувство ритма позволили ему открыть музыкальную школу и давать со своими учениками концерты по всему городу, за его пределами и даже в других штатах.

В какой-то день его перестала интересовать музыка, извлекаемая с помощью его усилий, но звуки природы начали вдохновлять его. Музыка, созданная с помощью естественных звуков в разных обработках, принесла ему гораздо больше известности. Его восприятие природы помогает людям как расслабиться и даже вылечиться, так и как следует напрячься.

**Том Тутайм, Укротитель.**

Светлокожий мужчина ростом 175-180см, весом 70-75кг с серыми глазами. Одет в красный костюм со вставками разной степени черноты.

Ранее был правой рукой главы банды \_\_\_\_, что давным давно вторглась в \_\_\_\_\_. Когда случилась перестрелка, он и его группа вышли победителями. Они вели огонь из парка аттракционов, а после победы остались с ним навсегда. С тех пор Том является заведующим парком аттракционов и главным зазывалой, который может перемещаться по городу, в отличие от его подчинённых.

Имеет четыре глаза, два из которых по умолчанию закрыты. Когда Укротитель лжёт, он подмигивает и в это время открывается глаз на щеке (жёлтый). Когда Укротитель видит деньги, вместе с его двумя широко открытыми основными глазами открывается глаз на лбу (красный).

## **ПРЕДМЕТЫ.**

### **Красная шапочка Укротителя.**

Основание не круглое, а имеет слева белую накладку в виде луны. Его нужно сделать достаточно толстым, чтобы туда мог поместиться большой серп, телескопическая деревянная рукоять которого находится на затылке. Там же находится телескопическая деревянная рукоять хлыста, обматываемого вокруг головы.

### **Сапоги-скороходы Укротителя.**

Ботинки на высокой раскладной подошве, в каждую часть которой встроены шипы. Платформа на пружине, проходящей через ноги Укротителя, что повышает дальность удара и его начальную силу.

### **Трость Укротителя.**

Один конец имеет съёмный набалдашник (вместо бильярдного шара, на котором изображена 8 с жёлтым и красным глазами, можно надеть рукоять серпа или кнута). Из другого конца выстреливается сеть или дротик, загружаемый в корпус через створку, скрытую за раздвигаемой дверкой.

### **Пока имеется такой расклад сил:**

Диджей, Полицейский, Судья, Торговец - странствующие выжившие. Тьма не даёт им сбежать из города или сознательно умереть. Они поддерживают друг с другом связь, но редко пересекаются. В случае каждого из них можно опоздать и получить вместо ценного (во всех смыслах) компаньона обезумевшего и, возможно, сильного врага.

Укротитель, Епископ - запертые на определённой территории враги. Мощны, страшны, хитры и агрессивны. Их убийство порождает ещё больший ад.

Дантист - заперт на определённой локации, но **МОЖЕТ ВЫЙТИ НА ОХОТУ**, если ему наскучит сидеть на одном месте или если его вытащить оттуда.

Гриль - странствующий маньяк. Основного убежища не имеет, может быть где угодно и столкновение с ним может быть последним.

Пожарника (спасателя) я намеренно не стану добавлять, как и военного. По крайней мере, из местных и живых. Предысторией города я это объяснил.

Секретарь, учитель, краевед (директор музея), адвокат - вариант хороший, но пока не знаю, как их можно хорошо раскрыть.

Электрик, уборщик (дезинсектор или дезинфектор лучше), охотник, спортсмен - вариант ваще огонь, но вряд ли Тьма их не заберёт первыми в свои ряды.

Кого бы ещё в именные выжившие записать?

### **Прогрессия.**

Когда у персонажа накапливается 17 очков какого-то греха, к нему направляется Посланник греха. Если его победить, добавляется немного очков этого греха и повышается какой-то дополнительный параметр в зависимости от него.

Когда накапливается 34 очка греха, к нему приходит Отголосок греха. Если его победить, бафф усиливается и получается больше очков.

Когда накапливается 51 очко греха, приходит Аспект греха. Если его победить, персонаж получает оружие этого греха (что уже нихера себе), Посланника как компаньона (кто-то призывается в бою, кто-то используется в повседневности) и **ВОЗМОЖНОСТЬ ОТДАВАТЬ ПРИКАЗЫ ИДУЩИМ ПО ПУТИ ТОГО ЖЕ ГРЕХА**. То есть, персонаж становится почти божеством, которое может управлять своими последователями.

Когда накапливается 107 очков греха, его из плана вырывает Аспект Тьмы и с ним придётся сразиться. Выиграл - поглотил его силу и стал полноценным божеством (можешь к самой Тьме в гости заглядывать), проиграл - стёрся из реальности, а новое божество будет создано из остатков ваших сил.

### **Архетипы.**

Зеркало.

Знает, что его способности могут видеть другие, а также сам видит чьи-то способности. Может "повторять" действия противника или блокировать их.

Пример: Укротитель.

Всезнайка.

Знает всё о своих врагах и может это использовать в своих целях.

Этим типом обладают только божественные сущности.\

Безумец.

Безрассудно рвётся в бой. Сражается насмерть, начинает с самых сильных комбинаций.

Примеры: Дантист, Гриль.

Игрок.

Намеренно поддаётся или сбегает, чтобы ослабить бдительность врага, после чего сокрушительно контратакует.