

На Землю упал метеорит такого размера и с такой силой, что он отдалил её от Солнца на несколько десятков километров и повернул её ось ещё на 10 градусов, после чего отлетел от неё. Некоторые части Земли стали непригодны для жизни — люди быстро ушли оттуда, а на остальной территории стало гораздо холоднее. Люди не могли комфортно жить в этих условиях, поэтому создали роботов (машин) и после долгих тестов отправили их колонизировать космос. С учётом текущей ситуации на Земле было невозможно всех переселить в тёплые регионы планеты, поэтому в конечном счёте люди замёрзли насмерть, а их творения продолжили жить.

Машины были созданы во многом похожими на людей: любознательными, стремящимися к выживанию и удовольствию. Когда машины нашли ядерные заряды и активирующие их кнопки, они по своей неопытности взорвали их. Произошла катастрофа, в ходе которой многие машины погибли от выброшенного тепла, взрывной волны или радиации. Не пострадали только 5 территорий (одна из них начала этот апокалипсис, а остальным были достаточно сильны, чтобы защититься от неё) — они были названы пятью общинами, а их представители остались на поверхности Земли. Остальные роботы (вместе с дожившими до сих пор людьми) отправились под поверхность, предварительно создав «Солнцепотребляющие поля» — большие охраняемые пространства, на которых находятся солнечные батареи, питающие подземные города.

Тысячелетиями деревни развивались с примерно одинаковой интенсивностью. Они изобрели собственный язык, общий для всех моделей вне зависимости от страны-производителя. Общины машин раскалывались, многие их представители отправлялись осваивать другие части Земли — в любом случае по всему миру сейчас находится около 50 общин.

Машинам не нужно есть и пить (вместо этого у них есть подзарядка), одеваться, мыться, продлевать свой род (для этого есть машины модели М). Им нужно укрытие и социализация, поэтому их квартиры преимущественно пусты — там стоят лишь зарядные и ремонтные станции, круглые столы и стулья. Также квартиры оборудованы окнами, которые (иногда) можно открыть.

В большинстве домов есть резервные генераторы.

В среднем в каждом полицейском участке находится около 30 сотрудников и 5 тяжёлых машин. Обычно полицейские патрули (КПН — Классический Полицейский Наряд) состоят из 3 машин. В более безнадёжных ситуациях патруль (РПН — Расширенный Полицейский Наряд) состоит из 6 машин (5 стандартных + 1 тяжёлая). Группа быстрого реагирования (ГБР) состоит из 9 машин (7 стандартных + 2 тяжёлых).

ИНТЕРФЕЙС.

Визуальный.

Машины могут «показывать эмоции». Эти эмоции проявляются в виде стрелок (красная, жёлтая, синяя) и точки в центре (серая). Серая точка может стать белой или чёрной в зависимости от природы эмоции (конструктивная или деструктивная).

Стрелки могут сочетаться друг с другом.

Красная + Жёлтая = Оранжевая.

Красная + Синяя = Фиолетовая.

Жёлтая + Синяя = Зелёная.

Вместе с этим вставки на теле машин окрашиваются в цвет «эмоции».

Звуковой.

Машины имеют язык, звучащий как смесь шрифта Брайля, азбуки Морзе и пианино.

Для озвучки используется система VESL.

V (Value – значение).

Значение непосредственно символа.

E (Emotion – эмоция).

В зависимости от точки на лице машины снижается нижняя граница символа. Чем точка темнее, тем ниже граница.

S (Sound – звук).

Если эмоция машины меняется, звук исходного текста меняется.

L (Loudness – громкость).

В совокупности от V, E и S параметр меняется от 0 до 1 с интервалом 0,01.

ПЕРСОНАЖИ.

32_4_503_S.

Главный герой.

32_4_176_F.

Отец 32_4_503_S.

Приближённый 32_4_085_F.

32_4_208_M.

Мать 32_4_503_S.

32_4_085_F.

Глава семьи 4 общины 32.

32_5_330_S.

Друг 32_4_503_S с первых дней жизни. Они учатся в одной школе и вместе играют в местное подобие футбола.

32_5_217_F.

Отец 32_5_330_S.

29_1_178_F.

32_5_012_GM.

32_5_013_GF.

23_2_417_F.

Имеет модификации Хамелеон, Пересмешник и другие апгрейды, предназначенные для шпионажа.

17_1_029_M.

32_1_097_F.

Рядовой сотрудник полицейского участка.

32_3_148_F.

Следователь. Следопыт. Дознаватель. Одним словом, контрразведчик. Заслужил репутацию хорошего искателя диверсантов, подстрекателей, террористов и прочих врагов общества.

32_2_058_M.

Учитель в школе.

Достаточно старая, но место в числе моделей GM ещё не освободилось.

32_4_113_F.

Охранник в школе.

29_1_345_S.

Убийца.

29_1_346_S.

Убийца.

32_5_168_F.

Один из менеджеров компании «». Сидит в буферной зоне, принимает клиентов и посетителей.

Завидует 32_4_176_F, поскольку изначально он метил на место сотрудника отдела «», но был пододвинут немного более новым образцом. Он подстроил выход из строя всех капсул в отделе «» и посоветовал 32_4_176_F обратиться в компанию «», поскольку он заранее договорился с её сотрудниками, чтобы они дали 32_4_176_F самую старую и неэффективную капсулу, чтобы он в ней заряжался до конца рабочего дня и получил за него гораздо меньше денег. Он ещё не представляет, что произошло по его вине.

32_3_107_F.

Военный (артиллерист) в отставке. Он должен был стать моделью GF (учитывая, что к 64 годам он обзавёлся внуками (детьми его детей) и что он являлся одним из немногих воинов прошлого века, доживших до наших дней), но военным не позволяют открыто изменить статус (их знания могут быть полезны врагам больше, чем союзникам).

Имеет A_EleWea_3_391 внутри туловища, а также A_EleWea_2_2267 и A_EleWea_2_2193 в ладонях.

МАШИНЫ.

ОРГАНИЗАЦИЯ.

Роботы делятся на общины (деревни), которые делятся на семьи, семьи — на 3 основных поколения: бабушки и дедушки, матери и отцы, сыновья и дочери.

Машины имеют обозначение формата P_R_C_L.

P – номер общины (поселения).

R — номер семьи внутри поселения.

C — номер члена семьи.

L – обозначение члена семьи.

S – Son.

D – Daughter.

M – Mother.

F – Father.

GM – grandmother.

GF – grandfather.

Также, если какая-то часть обозначения записана как X, это может значить, что она неизвестна вообще никому, несущественна или обозначает какую-либо группу.

ВИДЫ МАШИН.

Бабушка.

Основная деятельность — создание новых технологий, решение внутриобщинных конфликтов, ведение политики за пределами общины (договоры с другими общинами).

Обычно не исполняет функции Матери, но в случае её отсутствия в семье способна на это. Чаще занимается помощью Матерям.

Дедушка.

Представляет собой сервер, хранящий воспоминания всех остальных роботов общины, её секреты и летопись, древние технологии.

Как правило, является сильнейшим воином в общине.

Обычно не исполняет функции Отца, но в случае его отсутствия в семье способен на это. Чаще занимается помощью Отцам.

Мать.

Репликатор, ремонтная станция и создатель в одном лице.

Создаёт роботов из «подручных» средств, хранит их параметры (необходимые воспоминания, компоненты, модификации), ремонтирует их.

Отец.

Глава семьи. Координирует, приказывает и воспитывает. Как правило, является руководителем всех операций семьи, основным её добытчиком.

Сын.

Основная единица. В основном имеет модификации, применимые по большей части в бою, но имеют мирные опции.

Дочь.

Второстепенная, во многом экспериментальная единица. Все новые модификации тестируются на них.

Между поколениями переходят роботы, которые слишком долго не подвергались ремонту, модификациям и другим процессам, характерным для «молодого поколения», но они достаточно хороши, чтобы списать их в утиль. Эволюция происходит следующим образом:

Дочь → Мать → Бабушка.

Сын → Отец → Дедушка.

ЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ МАШИН.

Пустышка.

Машина, у которой имеются базовые функции, но отсутствуют модификации и прочие атрибуты, характерные для обычных машин.

Изолятор.

Машина, у которой нет доступа к какой-либо машинной сети.

УРОВНИ ДОСТУПА К ПАМЯТИ.

Уровень 0.

Полный доступ.

Уровень 1.

Уровень 2.

Уровень 3.

Уровень 4.

Уровень 5.

МОДИФИКАЦИИ.

Модификации делятся на 6 классов.

P (Popular) – частоиспользуемые модификации.

Являются обязательной или очень востребованной.

R (Rare) – редкие модификации.

Полезны машинам со специфичным назначением в рамках семьи.

E (Experimental) – экспериментальные модификации.

Присутствуют у нескольких машин в семье, затем могут стать Rare.

A (Ancient) – древние модификации.

Являются предметом коллекции многих семей.

Могут быть как бесполезными, так и невероятно полезными.

C (Cancelled) – отменённые модификации.

Разработка, которая была по каким-то причинам не завершена.

Возможно, к ней вернуться в будущем.
H (Historical) – исторические модификации.
В отличие от A и C они уже никогда не будут использованы.
Представляют больше культурную ценность, чем практическую.

Обозначение модификаций.

C_A_G_I.

C – класс (Class – из 6 вышеописанных).
A – аббревиатура (Abbreviation – сокращение названия модификации).
G – поколение (Generation – возможно улучшение модификации).
I – экземпляр (Instance – номер экземпляра в поколении).

Виды модификаций.

P.

P_BExp_X_X (Расширение).

Расширяет часть тела, делает её прочнее и сильнее.

P_BShr_X_X (Сужение).

Сужает часть тела, делает её более хрупкой и слабой.

P_Conv_X_X (Конвертация).

Преобразует часть тела во что-либо.

3 поколение и выше.

Позволяет менять модификации в одном слоте местами.

R.

R_Warm_X_X (Warm – Обогревание).

Греет часть тела, предотвращая её переохлаждение.

R_Cool_X_X (Cool – Охлаждение).

Охлаждает часть тела, предотвращая её перегрев.

R_IntM_X_X (Intercept Messages – Перехватчик сообщений).

При наличии воздействия на объект в данный момент определяет его.

R_Scan_X_X (Scan – Сканер).

Сканирует пространство.

2 поколение и выше.

Позволяет сканировать пространство физическое и машинное.

3 поколение и выше.

Отслеживает следы физической и машинной активности.

R_Camo_X_X (Camouflage – Камуфляж).

Часто именуется как Хамелеон

Покрывает часть тела камуфляжем, делая его похожим на окружение.

2 поколение и выше.

Превращает часть тела во что-то похожее на другое существо.

R_ImVo_X_X (Imitation Voice – имитирующий голос).

Часто именуется как Пересмешник

Позволяет изменить голос в соответствии с загруженным образцом.

R_CleM_X_X (Clean Memory – чистая память).

Часто именуется как Стиратель.

Позволяет стереть память машины.

2 поколение и выше.

Позволяет стереть память на некоторый промежуток времени.

R_SoRe_X_X (Sound Recorder – записывающий звук).

Часто именуется как Слушатель.

Записывает получаемую от слуха информацию.

2 поколение и выше.

Позволяет передавать информацию владельцу.

R_LoTr_X_X (Location Tracker).

Часто именуется как Трекер.

Отслеживает местоположение цели и передаёт его владельцу.

R_Jump_X_X (Jumper).

Часто именуется как Прыгун.

Позволяет владельцу прыгнуть на повышенные высоту и дальность.

R_BloC_X_X (Block Connection).

Часто именуется как Блокировщик.

Создаёт сферическое поле, не передающее сообщения между объектами по разные стороны от него.

Е.

E_CKer_X_X (Cyber Killer – Киберкиллер).

Устраняет кибернетические угрозы, латает уязвимости.

3 поколение и выше.

Позволяет переписать машину.

А.

A_VW(YZ)_X_X (Virus, Worm).

Машинный вирус, который невозможно отследить.

Очень умело маскируется и быстро делает свою работу.

(Y) имеет следующие варианты.

C (Controlled) – поддается контролю со стороны владельца.

W (Wild) — никто не может его контролировать.

(Z) имеет следующие варианты.

E (Extractor) – извлекает данные из базы по запросу извне.

D (Deleter) – удаляет данные из базы по запросу извне.

S (Spammer) – добавляет данные в базу по запросу извне.

2 поколение и выше.

Скрывает связь с владельцем.

Повышена производительность.

A_AbsEnt_X_X (Absorb Entiry – поглотить сущность).

Чаще именуется как Поглотитель.

Позволяет «переварить» машину, получив её модификации и память.

A_EleWea_X_X (Electric Weapon – электрическое оружие).

Стреляет электричеством (из аккумулятора владельца).

Выпускает подобие шаровой молнии.

Способен обездвигить цель или перегрузить её.

Чем больше поколение, тем больше размер снаряда.

С.

Н.

Имеются следующие слоты модификаций.

Голова.

Нос.

Рот.
Левое ухо.
Правое ухо.
Левый глаз.
Правый глаз.
Мозг.
Туловище.
Левая рука.
Правая рука.
Левая нога.
Правая нога.

ОРУЖИЕ.

Копьё.
Получается из меча.

Коса.
Получается из копья.

Меч.

Топор.

Алебарда.
Получается из топора.

Пролог.

Машина 32_5_330_S (1) встречает 32_4_503_S (2) в центре поселения 32 и рассказываем ему о некотором тайном хранилище (3), о котором он узнал от 32_5_012_GM (4). Машины находят это хранилище за границей общины (через которую они незаметно проходят) в заброшенном туннеле (5) — в нём находится 32_5_013_GF в еле живом состоянии. Внутри хранилища их закрывает X_X_X_F вместе с несколькими X_X_X_S (6). 32_5_330_S и 32_4_503_S сражаются с X_X_X_S и убивают их, после чего хранилище открывается и роботы 32_3_X_D обнаруживают протагониста и его друга в окружении пяти трупов 32_X_X_S (7). При опознании выясняется, что эти машины за прошедшие несколько недель пропали без вести и являются рабочими (патрульными, продавцами, секретарями и так далее). На время выяснения обстоятельств 32_5_330_S и 32_4_503_S попадают в тюрьму. 32_5_013_GF отправляется на восстановление.

Глава 1.

Настоящий 32_4_503_S просыпается в своей «постели» и отправляется на учёбу, но в дом его и семьи стучится полиция. Отец уже на работе, поэтому с ним в участок отправляется его мать — 32_4_208_M. В участке уже сидит 32_5_217_F, опознавший в одном из сидящих роботов своего сына 32_5_330_S (8), которого также опознали 32_4_208_M и 32_4_503_S.

Второму арестованному повезло гораздо меньше. 32_4_208_M позвонила 32_4_176_F и попросила стереть клону память (разумеется, из другой комнаты, чтобы клон ничего не слышал), а сидящий перед ними также легко отвечает на более-менее средние вопросы. Вопрос, на который клон не знал бы ответ, нашла 32_4_208_M — она спросила: «Сколько фиолетовых цветов во третьем справа горшке 32_3_508_D?». Клон, недолго подумав и замявшись, ответил: «Эм, 0?». Ответ 32_4_503_S был: «Я даже не знаю, кто это». 32_4_208_M ответила, что такого жильца нет в общине. 32_1_097_F подтвердил данный факт, после чего позвонил 32_3_148_F и позвал его в участок.

Однако у следствия осталось несколько вопросов.

- 1). Что ребёнок забыл в тщательно охраняемом туннеле?
- 2). Как он смог убить больше десятка вооружённых и взрослых военных роботов?
- 3). Как он связан с ранее убитыми роботами общины 32?

Ответ на вопросы 3 и 2 нашёлся быстро. Когда аккумуляторы роботов общины 29 разрядились, они показали свои истинные лица. Это они несколько раз напали на роботов общин 32 и спланировали меньше десятка подобных покушений. В общину 29 уже было направлено обращение. А вопрос 1 в сущности уже решён — дети подверглись влиянию врагов общины или оказались там случайно. Их не в чём обвинять и не за что наказывать. Отец и мать со своими сыновьями выходят из участка и ведут опаздывающих детей в школу, а после расходятся по домам, пока «клон» 32_4_503_S остаётся в участке до выяснения всех обстоятельств дела и его личности.

Внезапно в школу поступает известие о взрыве в полицейском участке (9). Поскольку 32_5_330_S живёт близко к участку, он отпрашивается у учителя (32_2_058_M), но получает отказ, поскольку в школе в данный момент безопаснее и по пути с ним может что-то случиться, что навредит репутации школы (в это время за него должен кто-то нести ответственность) (10). 32_5_330_S просит более настойчиво и учителю (под некоторой угрозой срыва занятия) приходится отправить с ним одного из охранников (32_4_113_F). Ученик и сопровождающий отправляются из школы к дому мальчика (11). 32_4_503_S отпрашивается из класса, чтобы позвонить отцу, но обнаруживает 9 пропущенных от мамы (12). 32_4_503_S перезванивает маме, но она на связь не выходит (13).

Когда у 32_4_503_S заканчивается урон и наступает перерыв, он выходит из класса и ему

снова звонит мама, тревожно говорящая о пропаже папы (14). Остаток учебного дня 32_4_503_S проводит с меньшей успеваемостью, терзаемый странными мыслями. Школьники вспоминают жертв среди учеников, учителей, чьих-то коллег и просто случайных людей. Многих из них родители уже забрали по домам. После окончания рабочего дня ожидается локдаун общины. Оставшихся учеников до их домов проводят охранники.

Когда 32_4_503_S возвращается домой, он не замечает ничего подозрительного в поведении мамы, выполняет домашнее задание и становится на подзарядку.

Глава 2.

32_4_503_S просыпается среди ночи. В доме нет света (15). В квартире подозрительно пусто. Когда 32_4_503_S выбирается из капсулы, со спины на него набрасывается 32_4_208_M и пытается его убить, однако временами она останавливается и просит его выключить её, взять ключ, открыть квартиру и сбежать (16). 32_4_503_S в точности выполняет просьбу (17) и попадает на лестничный проход.

Двери нескольких квартир открыты, из ещё пары слышно многочисленные удары металла друг о друга. 32_4_503_S может зайти внутрь и помочь защищающимся от своих членов семьи (и не только) машинам (18). В любом случае в доме уже небезопасно.

На улице всё куда менее спокойно, чем обычно. В окнах других домов видно, как их обитатели сражаются друг с другом (насколько это возможно в почти полной темноте). На земле лежит больше десятка искореженных трупов. РПН патрулируют вверенные им территории, расстреливают всех бросающихся на них и отводящих в безопасные места всех остальных. 32_4_503_S, увидев РПН и 4 гражданских (волонтёров), поднимает руки вверх и падает на колени. Когда 1 полицейский сканирует 32_4_503_S и подтверждает его безопасность, 1 гражданский поднимает его и они втроём идут в направлении неблагополучного района (19).

В пути они находят 32_3_107_F (20).

Глава 3.

Глава 4.

Глава 5.

Глава 6.

Глава 7.

Глава 8.

Глава 9.

Глава 10.

Глава 11.

Глава 12.

КОНТЕКСТ.

Пролог.

(1).

Это 23_2_417_F, несколько дней назад поймавший 32_5_330_S. 23_2_417_F пытал 32_5_330_S, а затем убил его. Его целью было выйти на 32_4_503_S и похитить его с целью получить выкуп от отца в виде экспериментальных или древних технологий. 23_2_417_F спрятал 32_5_330_S в таком месте, где его бы никогда не нашли, а затем стал его копировать, причём с каждым днём всё успешнее.

(2).

Это 17_1_029_M, несколько дней назад поймавшая 32_4_503_S (2_1). Ей ничего не удалось узнать от жертвы, поэтому она использована на нём Поглотителя. С тех пор она успешно притворяется им.

(2_1).

32_4_503_S всегда был достаточно гиперактивной машиной (хотя и не по своей воле). Его отец 32_4_176_F решил это немного исправить. Пока 32_4_503_S прилежно учился, его клон общался с друзьями, передавал информацию от них оригиналу, а сам по запросу выдавал информацию, которую он не знал в силу ограничений памяти (все воспоминания оригинала содержат слишком много сведений, часть из которых потенциально опасна для семьи).

(3).

Этих хранилищ чуть меньше 200 по всему миру. Больше половины из них (120) были созданы людьми и большая часть из них (80) была уже полностью исследована машинами.

Остальные хранилища были созданы машинами. Они имеют гораздо более высокий уровень безопасности, содержат (как правило) менее ужасающие вещи и они официальные (все о них знают, поскольку это хранилище можно использовать и как бомбоубежище, и как музей, и так далее).

В данном случае речь идёт о хранилище 88, которое ещё не было обследовано машинами, хотя оно находится недалеко от общины.

(4).

Узнал, но не от указанной машины. Истинный источник информации — A_VWCE_3_11. 32_5_330_S получил к нему доступ случайно, поскольку его отец 32_5_112_F имеет модификации «Перехватчик», «Сканер» и «Киберкиллер», с помощью которых он смог обнаружить и обезвредить червя, а также отследить направление, куда переносились данные.

Каким образом 32_5_330_S узнал у отца эти данные, додумывать не приходится.

(5).

«Заброшенный туннель» в этом мире оксюморон. Прогресс исследования недр Земли и океана до сих пор небольшой. Все туннели, прокопанные машинами, хорошо охраняются (особенно те, где есть что-то полезное). Охрана данного туннеля была убита, но об этом на данный момент никто не знает.

(6).

Изначально машины 32_5 были машинами 29_X, которые однажды были убиты машинами 32_X под руководством 32_1_006_GM. Остатки были принудительно отнесены к другой общине, к новой семье (поскольку их машины GM и M были убиты, а их воспоминания перешли к GM и M машин 32_X, создать им новые воспоминания было несложно), чем были обозлены выжившие машины 29_X.

Данное событие произошло из мести 29_X и происходит уже не первый раз. Обычно подобное происходит во время пересменки (или перерыва — временного промежутка, когда одни роботы встают на подзарядку, а другие занимают их место).

За этим событием стоит машина 29_1_178_F, а игрок сражается с 29_1_X_D.

(7).

Противники обладают модификацией «Хамелеон», искусственно настроенной так, что при смерти носителя она некоторое время (до разрядки аккумулятора) поддерживает маскировку. Поскольку противники не использовали эту модификацию (и сражались в полную силу, но имели большой аккумулятор), они стали похожи на членов общины 32, хотя ранее это было не так.

Также, если очень хорошо приглядеться, можно увидеть, что 2 противника ещё находятся неподалёку от места битвы. Это роботы 29_1_345_S и 29_1_346_S — два брата-близнеца.

Глава 1.

(8).

17_1_029_M воспользовалась своей ролью матери. Она сделала клона своей жертвы из него и ещё одной (более ранней) жертвы, а затем внедрила туда модификации Слушатель и Трекер, тем самым обезопасив себя.

(9).

Когда 32_3_148_F прибыл в полицейский участок, он привёл с собой изолированную пустышку. Доступ к памяти уровня 0 ничего не дал — при попытке это сделать пустышка была атакована вирусом, сидящим внутри клона 32_4_503_S (9_1). Память пустышки была моментально переполнена, что вызвало её перегрев и взрыв такой силы, что он выбил окно полицейского участка, через который «клон» 32_4_503_S одним прыжком смог сбежать (9_2). 32_3_148_F успел закрыть собой кого-то из полицейских и получил опаления спины, остальных (3 роботов) отбросило в разные части комнаты с опалениями лица. Узнать личность 23_2_417_F не удалось, поэтому в розыск никого объявить не получится, однако они наверняка знают, что это шпион, поэтому спустя время они объявляют незаметную блокировку всех выходов из общины для облегчения поимки диверсанта.

(9_1).

Хотя «дети» были под присмотром, они не были в разных камерах. Они могли общаться друг с другом и касаться друг друга. Подобным образом 23_2_417_F под личиной 32_5_330_S передал клону 32_4_503_S модификацию A_VWCS_3_04. Контролирующую его 17_1_029_M это мало волновало, как и передача части арсенала 23_2_417_F (в его пальцах есть дымовые шашки и небольшие тротильные заряды) посредством физического контакта.

(9_2).

Сам по себе взрыв пустышки был небольшим. Клон 32_4_503_S под прикрытием взрыва пустышки и выпустил во все стороны (преимущественно — в окно, которое было ими взорвано) переданный ему боезапас, через который он смог сбежать. Личность 17_1_029_M в любом случае не может быть раскрыта, а она устроила небольшой хаос.

(10).

Район, в котором живёт 32_5_330_S и его семья, считается неблагополучным, да и его отношения с родными не очень хорошие. Это решение было не его, а 23_2_417_F — у учителя возникли подозрения относительно внезапно изменившегося в лучшую сторону поведения «нехорошего» ученика.

(11).

По пути клон мальчика убежит куда-то в сторону. За ним побежит охранник, которого убьёт, поглотит и заново создаст 17_1_029_M в качестве ещё одного слуги со своими модификациями и отправит обратно в школу, а сама отправится с 32_5_330_S к нему домой.

(12).

32_4_208_M позвонила сыну, поскольку 32_4_176_F не вышел на связь **(12_1)**. Она сама позвонила ему больше десятка раз, затем отправилась к нему на работу, где узнала **(12_2)**, что он сейчас на подзарядке, поэтому её попросили сесть в зале ожидания.

(12_1).

Он мёртв. Во время обеденного перерыва он отправился на подзарядку, но все станции в отделе вышли из строя, поэтому сотрудников отправили в другие отделы, но там уже была очередь из своих роботов, поэтому 32_4_176_F решил зайти на частную станцию, по пути к которой он был убит машинами 29_1_345_S и 29_1_346_S.

(12_2).

32_4_208_M никогда не знала лично 32_5_168_F. Она несколько раз приходила в компанию супруга, но всегда там стояли разные машины.

(13).

Когда перерыв закончился, а супруг не появился, она пошла в полицейский участок, где заявила о пропаже 32_4_176_F. Данный полицейский участок более технологичный, поэтому имеет модификацию R_BloC_3_13.

(14).

Она возвращалась домой и застала на пути сцену из **(11)**. 17_1_029_M убила и её, затем поглотила и заново создала, после чего отправила домой заниматься своими обычными делами.

Глава 2.

(15).

Когда 23_2_417_F и 17_1_029_M лично встретились впервые **(11)**, они чуть не убили друг друга. Их общинам в данный момент нечего делить, они друг другу не враги. Убийцы решили не враждовать друг с другом, но и сотрудничать им не с руки.

Они вместе убили 32_5_217_F (поскольку он отказался переходить на сторону своей изначальной родни — машин 29_X) и сделали из его квартиры временное подобие убежища или штаба.

23_2_417_F связался со своими сообщниками (29_1_178_F, 29_1_345_S, 29_1_346_S и ещё несколькими машинами) и направил их на последующее выведение роботов 32_X из строя с уточнением, что машин 32_5 нужно устранить только за отказ присоединиться. Для облегчения данного процесса нужно отключить электричество. С поверхности Земли это сделать не получится, поэтому было решено начать с самого низа (там живут все машины 32_5) и продвигаться к наиболее уязвимым точкам (электростанции, складские помещения).

17_1_029_M села в отдельной комнате (в которой ранее спал 32_5_330_S) и начала отдавать приказы своим марионеткам (которых к тому времени было больше 10). Клоны

должны как можно быстрее отправить обитателей своих квартир на подзарядку, после чего извлечь из них аккумуляторы (в случае, если клон является X_X_X_M, поглотить прочих жильцов, выдать им те же шпионские модификации и повторить процедуру с жильцами других квартир).

(16).

17_1_029_M не может контролировать одновременно нескольких своих марионеток (по крайней мере, на далёком расстоянии друг от друга). Подобные «приходы» жестокости объясняются тем, что в этот момент 32_4_208_M выполняет приказ 17_1_029_M, упомянутый в **(15)**. В остальное же время она, не контролируемая 17_1_029_M и цепляющаяся за жизнь (материнский протокол имеет приоритет выше), сдерживает себя.

(17).

Если 32_4_503_S не выключит мать, она побежит за ним.

(18).

Если 32_4_503_S кому-либо не поможет, уцелевшие безумные машины погонятся за следующими жертвами. Иначе те, кого он защитил, будут слишком искалечены, чтобы пойти с ним (вряд ли они смогут себя полностью починить и, скорее всего, к ним придут новые безумные машины и добьют их).

(19).

Идти в направлении ремонтной станции, полицейского участка или любого достаточно важного здания — фатальная ошибка. Безумные машины и террористы будут проверять эти здания в первую очередь.

(20).

Вообще-то он не должен был здесь оказаться, но на четвёртом уровне живут его внуки, поэтому он решил вытащить их оттуда к себе домой, пока не стало слишком поздно.

Глава 3.

Глава 4.

Глава 5.

Глава 6.

Глава 7.

Глава 8.

Глава 9.

Глава 10.

Глава 11.

Глава 12.

ОСТАТКИ.

23_2_417_F пытается передать кому-то зашифрованное сообщение с просьбой об эвакуации, но в ответ получает ошибку. Он пытается где-то спрятаться, чтобы под покровом ночи уйти туда, откуда он пришёл (из тайного хода, соединяющего общины 23 и 32).

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ.

Основной.

Показывает основной сюжет игры.

Контекст.

Разделяет экран на 2 и показывает события, параллельно происходящие с основным.

Ещё одна дебильная мысль: скрестить мой рогалик про психические расстройства и киберпанк-готику.

Есть роботы с лицами, на которых есть 4 стрелки разных цветов (верхняя – красная, нижняя – синяя, левая – зелёная, правая – жёлтая). Когда робот "испытывает эмоцию", определённые стрелки **ОПРЕДЕЛЁННЫМ ОБРАЗОМ** (если он зол – стрелка горит на 20%, а если он в ярости – на 100% и так далее) загораются на его лице, а вставки на его теле светятся цветом суммы этих эмоций (если он зол и обижен одновременно, цвет вставок будет фиолетовым разного оттенка в зависимости от преобладания красного или синего).

При этом у каждой эмоции есть мувсет и для более сильного проявления эмоции характерны более сильные удары определённого оружия, которое перестраивается прямо в бою.

И вся эта хуета есть И у врагов, И У ГГ. Если мы видим их лица и играем от этого, то и они от нашего лица тоже будут играть.

А если сюда присовокупить ещё и YoRHa, то можно **ПРЕОБРАЗОВАТЬ СВОЁ ТЕЛО РОБОТА ПОД ПОТРЕБНОСТИ**.

Надо что-то передвинуть – расширил тушку и стал более мощным и массивным.

Надо где-то пролезть – сузил тушка и стал более компактным и гибким.

И всё. И пизда. Каждый робот может быть любой комплекции и любого вооружения в зависимости от "стойки".

И получается ёбнутый **СИММЕТРИЧНЫЙ** слэшер с каким-нибудь классическим сюжетом вроде "Познал истину - пошёл её нести в массы".

И на уровне идеи всё получается **НОРМАЛЬНО**. Озвучку сделать в стиле R2-D2 (что-то между озвученной и эмоционально окрашенной азбукой Морзе), чтобы только субтитры можно было сделать на паре языков. Тащить боёвкой и какими-то сюжетными поворотами...

Классификация модификаций — PREACH (молитва).

Классификация языка — VESL (Vessel – сосуд).

Мне кажется, это сейчас больше похоже на книгу, чем на игру... Я в душе не ебу, когда тут драться протагонист будет... Типа... В прологе уже есть обучение основам перемещения, стелса, битвы...

Но надо достаточно распидорасить систему, чтобы он вынужден был подраться...

И, поскольку я сам нихуя не понимаю, что дальше будет, мне кажется, что тут столько дыр будет по итогу...

Хотя бы вкладка "КОНТЕКСТ" мне поможет немного это залатать.

Это по сути должен быть киберпанк (все обитатели – роботы, куча модификаций, современных и будущих технологий), но при этом локации больше похожи на муравейники (многоуровневые, монументальные и простыестройки из камня, металла и прочего)... Там нет неоновых вывесок (как будто они не вписываются туда), каких-то культурных аномалий (бордель под полицейским участком, чел торгует гранатами **ОБОИХ ВИДОВ** и прочего), **ХАРАКТЕРНЫХ** конфликтов (дескать, **ТОГДА** всё было плохо, но сейчас всё хорошо).

Что нам даёт основная игра? Она даёт протагонисту (и игроку) надежду. Она даёт некоторый шанс, что его друзья, отец и прочие соплеменники живы. Если мы не видели их трупов, мы можем считать, что они где-то там выживают и ждут нас.

Что нам даёт контекст? Контекст даёт всем безысходность. Контекст говорит: "Нет, друг, твоего товарища прямо сейчас пытаются и ты ничего не можешь с этим поделать".

Уровень сложности сделать не в плане НАВЫКА игрока, а в плане его менталки - вот такую хуйню я нигде не помню даже близко.