

СУТЬ.

Мир игры – реконструкция после катастрофы. Некий город подвергся чему-то, что унесло на небеса почти всё его население. По показаниям выживших город был восстановлен как память о погибших – их куклы продолжают жизни своих «человеческих образов», а весь остальной мир – туристы.

Одним из немногих выживших был Конструктор — человек, ответственный за многие технологические открытия в городе, эмпатичный и честный со всем вокруг. Ко дню катастрофы он уже несколько лет как вышел на пенсию и переехал на окраину города, где несколько сотен человек не заметили локальный Апокалипсис.

Память о Конструкторе была ещё жива, поэтому по его инициативе в город прибыли ликвидаторы последствий, а также те, кто за последние 30 лет покидал город, чтобы по их памяти восстановить повреждённую часть города вместе с его населением.

Конструктор совместно с несколькими учёными разработал устройство, позволяющее имитировать человеческую деятельность. Там присутствуют перечень активностей (которые запускаются по таймеру или расписанию), перечень реплик (которые в определённой последовательности сопровождают активности или отражают знания человека), видеокамера в голове (как способ видеть мир вокруг себя), устройства ввода и вывода голосовой информации (чтобы устройство могло задавать и отвечать на вопросы) и прочие важные компоненты. Материал корпуса подбирался индивидуально, внешний вид должен был быть максимально похожим на человека, а лучшим способом сделать движения всей системы наиболее похожими на человеческие оказался усовершенствованный часовой механизм. Более того, для большей реалистичности растяжения использовались стальные тросы.

Конструктор предложил назвать полученное устройство в оболочке клоктором (от слияния слов Clock и Actor), более приземлённым названием стала электрокукла (или электрукла), но в остальном люди называли этих созданий куклами, марионетками, автоматами, аниматрониками и прочими словами. Сходство большинства клокторов с оригиналами было так велико, что их стали напрямую соотносить друг с другом.

Первым законченным клоктором стал сам Конструктор. Вернее, их было создано 8. Клокторы нумеровались от 1 до 8 и являлись Конструктором в конце каждого прожитого десятилетия. Основной проблемой клокторов первой версии (или редакции) оставались чувства. Клокторы не знали печали и радости, боли и наслаждения, гнева и спокойствия, отчаяния и надежды, страха и превосходства. Клокторы не нуждались в еде, воде, сне, одежде, любви, признании, безопасности и религии — это противоречило основной идее Конструктора, который хотел, чтобы клокторы были продолжением умерших людей.

Разработанный модуль эмоций вместе с исправленными модулями обработки и вывода речи были внедрены в клокторов первого поколения, но Конструктор до этого не дожил — он умер через пару месяцев после семидесятидевятилетия, не успев закончить мемуары — его клоктор под номером 8 получил ангельские крылья и более светлый костюм — это позволило последующим клокторам объяснить, что такое вера — дескать, некто создал их всех и дал им посланника его воли.

Некоторые неприятные или стыдные аспекты деятельности людей пришлось убрать, оружие — заменить на более безопасное (чтобы клокторы не ранили кого-нибудь), а мораль — скорректировать (например, незадолго до катастрофы выяснилось, что один человек пытался свести счёты с жизнью — это было скрыто от всех). Однако развитие клокторов, несмотря на перечень ограничений, не стояло на месте — клокторы-учителя получали новые знания и передавали их клокторам-детям, клокторы-врачи почти полностью исчезли (за исключением «хирургов» — они стали ремонтными роботами, психотерапевтов — они стали своего рода исправителями «мозга» клокторов), клокторы-повара осваивали новые сочетания ингредиентов и техники их совмещения, клокторы-жандармы, судьи и адвокаты стали образцом соблюдения закона.

Поскольку почти все животные (даже канализационные крысы из городских легенд) погибли, пришлось создать ещё и их в виде клокторов. Так появились «роботизированные» коты и собаки (мыши, голуби и подобные животные появились сами собой со временем, как и

насекомые, которые были слишком маленькими для реализации).

Хотя город был успешно восстановлен, было решено его расширить и проверять новые технологии на нём. В некотором отдалении от города был создан Промышленный район, в котором были построены завод по созданию клокторов и оружейный завод, существенно улучшены металлургия и деревообработка. Также достопримечательностью данного города стал Фантапарк — район, в котором на данный момент находится почти тысяча клокторов из фольклора множества времён и народов — он является парком аттракционов, зоопарком и музеем в одном лице.

Город получил огромный туристический потенциал — всему миру стало интересно узнать, как новые формы жизни были созданы и как они взаимодействуют со своим окружением. Вокруг города была построена железная дорога, позволяющая туристам приехать в город и увидеть его основные достопримечательности, в которые входили подвижные и механически расширяющиеся здания.

Также известно, что многие заведения (поликлиники, питейные, аптеки, продуктовые и прочие магазины, электростанции и пожарные станции) пришлось перенести ближе к скоплению людей или вовсе закрыть (зоомагазины, больницы). В необходимости многих заведений есть сомнения (спортивный стадион, театр), но люди пользуются — это главное.

СЮЖЕТ.

Все туристы заперты в музее. Минимум ближайшую неделю они должны выживать в городе, который для них не приспособлен.

Человек, который занимается развитием клокторов, по-чёрному завидовал Конструктору, поэтому он сохранил у себя всё, что от посторонних глаз попытались скрыть, чтобы внедрить в клокторов пороки и спровоцировать очередную катастрофу, которая бы уничтожила и их.

Оружие.

Как правило, состоит из четырёх групп частей.

Держащий (рукоять).

Используется, чтобы держать оружие.

Состоит из дерева (и немного — металла для утяжеления).

Виды рукояти.

Нож.

Меч.

Топор (молот, булава, палица, кистень).

Копьё (пика, посох).

Сабля.

Боевой (ударный).

Используется, чтобы наносить урон.

Состоит из металла (и немного — дерева для фиксации).

Виды боевой части.

Нож (кинжал).

Меч.

Топор.

Шпага (рапира).

Стилет.

Крис.

Фламберг.

Алебарда (глефа).

Трезубец.

Серп.

Коса.

Связующий (коннектор).

Используется как промежуточное звено между рукоятью и лезвием.

Состоит из металла (иногда — из дерева).

Виды коннекторов.

Гарда (меч, кинжал, сабля, скимитар).

Груша (шпага, рапира).

Железный трос.

Цепь.

Верёвка.

Труба (куда можно вставить рукояти одного диаметра с двух сторон).

Прочее.

Другие фрагменты, которые можно добавить к рукояти.

Виды прочих фрагментов.

Навершие.

Есть неделимые виды оружия.

Метательное (бумеранг, дротик, стрела, сюрикэн, чакра, болас, праща, рогатка).

Стрелковое (лук, арбалет,

Кастет.

Дубинка.

Любой щит.

Есть оружие, которое можно либо найти в целом виде, либо создать.

Трофейный нож (кастет + гарда + кинжал).

Нунчаки (2*рукоять(булава) + верёвка (или цепь)).

Тонфа (2*рукоять(булава)).

Есть импровизированные виды оружия.

Доска.

Палка.

Арматура.

Вилка.

Кухонный нож.

Источники получения оружия или его частей.

Противники.

После победы над любым вооружённым врагом можно забрать его оружие.

Если оружие сломано, можно взять уцелевшие его части по отдельности.

Мир.

Части оружия можно найти на улицах и в помещениях.

Как правило, недалеко от обломков когда-то была битва.

Иногда оружие находится в целости в некоторых тайниках/магазинах.

Ковка.

По сюжету появится возможность выковать оружие и его компоненты.

Броня.

Нужно иметь возможность не только нападать, но и защищаться.

Перчатка-заводчик.

Некоторые виды оружия имеют несколько режимов.

Небольшой манипулятор в перчатке позволяет быстро переключать режимы.

Отряд.

Оружие и броня бесполезны без тех, кто умеет этим пользоваться.

Роли.

Роли в отряде условные, но многие люди на определённых ролях будут эффективнее.

Поглотитель (танк).

Имеет самую тяжёлую броню и больше всего здоровья.

Всеми способами делает так, чтобы враги атаковали именно его.

Убийца (аннигилятор, победитель).

Имеет самое мощное оружие и больше всего скорости и мастерства.

Наносит больше всего урона.

Оруженосец (носильщик).

Имеет выносливости и силы едва ли не меньше, чем у поглотителя.

Носит ресурсы в руках, рюкзаке или телеге.

Прочие роли.

Целитель (лекарь, алхимик).

Лучше всех лечит любые раны и знает об уязвимых местах врагов.

Картограф (разведчик, диверсант).

Лучше всех ориентируется на местности и знает о ловушках.

Дипломат.

Лучше всех ведёт переговоры.

У каждого человека есть шкала выносливости. Она тратится на бег, удары, блокирование ударов и прочие действия.

ВРАГИ.

Главные.

Особые.

Элитные.

Обычные.

Я пока не понял, откуда это, но мне нужно сделать гибрид этого и аниматроников.

Типа... Завёл куклу – она нормальная, а с оборотами механизма она расходится и становится кошмарной.

Это чем-то напоминает моё расшатывание.

Это ещё одна мысль, которую всосёт Небытие, потому что мне будет лень этот механизм моделировать.

Моё дело – ею поделиться, чтобы мне сказали, насколько это банально.

В худшем случае рукоять сломается, если ОЧЕНЬ сильно пытаться надавить на неё, когда крутить уже некуда. Потому что шнуры тоже втягивать некуда...

Ну... Потому что это аниматроники). Они по своей сути "не имеют источника энергии". Это духи, призраки и в целом что-то мистического происхождения.

Возможно, я не так выразился. Аниматроники тоже разные были. Я говорю об этой версии.

Они могли самостоятельно стать кошмарными.

Я же могу сделать так, чтобы по аналогии с Atomic heart были "Safe mode" и "Battle mode", но контролируемые часовым механизмом.

Конечно, возникает вопрос, как это тогда "живёт" (видит, слышит, понимает и так далее)...

Сделать стилизованную видеокамеру - КРАЙНЕ сомнительная идея. В нашей реальности эта технология (в таком виде, чтобы влезла в пустую голову человека) появилась в 1980...

<https://arbuzov.livejournal.com/239940.html>.

<https://pop-music.ru/articles/istoriya-mikrofona/>.

С микрофонами всё гораздо лучше, но без провода не выйдет...

Так что проблема в проработке этой идеи огромная... Кто мы, кто наш враг, почему он наш враг...

Зато Пластинчатый меч из Shadow fight 2 будет хорошо работать в этой игре.

Можно сделать дополнительную "конечность" (или перчатку, на которой будет небольшой манипулятор), которая будет быстро раскручивать механизм для атаки "с раскладкой" и скручивать обратно.

Было бы хорошо сделать дома по похожему принципу.

Сегодня в программе "Не факт" рассказывали, как в США и СССР передвигали дома. А сделать церковь на колёсах - ваще обязательно).

Ладно. Я займусь этой идеей.

И мне придётся начать работать с движком. По крайней мере, напилить перечень объектов для мувмента будет уже неплохо...

Спроектировать особняк на часовом механизме... Чтобы ты такой зашёл, а он перестраивается... А как...

Кстати, да. Плачущему рыцарю так и не сделали полностью карту в анриле.

Если мне пришлют отказы вообще все, мне придётся самому садиться за всё). И лучше быть максимально подготовленным.

Короче. Посмотреть видосы по Lies of P – обязательно. И Steelrising.

Я придумал.

И это даже не спойлер. Это база, которую в теории знают даже сами куклы...

Или они, как и люди, почитают их создателя как Бога? Они его не видели, но они знают, что он есть.

Обычно города с развитой культурой были ещё и в торговле хороши – может, там есть корабли или железные дороги, по которым к ним прибывают "туристы", чтобы куклы не "заподозрили", что находятся в "симуляции"?

Иначе... Если они "поймут", что они не "настоящие", им нет смысла дальше жить свою "жизнь", потому что это не "жизнь". А?!

Что вообще есть разум в их понимании...

Я придумал несколько ёбнутых вещей.

Я не хочу страдать как с киберпанк-готикой, но пока что выбора нет...

Я хотел там сделать выживальческий аспект (и он там охренеть как напрашивался), но не стал...

А здесь... Придётся ходить по городу отрядом из нескольких человек, собирать ресурсы, отбиваться от врагов и выживать неделю до прибытия помощи.

Но это кошмар...

Там немного Frostpunk (потому что симулятор градостроя и выживания), немного Fallout Shelter (потому что каждый житель может быть по-своему важен) и немного Lies of P (потому что сеттинг близкий, прокачка с крафтом оружия и битвы с боссами имеются).