

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 сыродутного 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 развиваться 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.

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.
Спица.	<p>Может блокировать атаки, но парировать легче. Может зафиксировать цель. Зашивает раны, пришивает оторванные фрагменты и протыкает уязвимые зоны.</p> <p>Модификации:</p> <p>1). Спица крючок. Даёт дополнительные опции перемещения. Ещё больше облегчает парирование. В ближнем бою может точно порвать шерсть и это будет постепенно (возможно, необратимо) развязывать цель (наносит периодический урон от каждого движения порванным фрагментом).</p> <p>2). Телескопичность. Повышает дальность атаки.</p> <p>3). Когти. Позволяет вставить до 4 спиц в каждую руку.</p>
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> <p>1). Разделение. Даёт дополнительные опции перемещения. Ещё больше облегчает блокирование. Даёт атаку с раскруткой одной половины вокруг кольца. Можно использовать двумя руками.</p> <p>2). Телескопичность. Повышает дальность атаки.</p> <p>3). Пила. Ножницы (как минимум 1 пара) соединяются кольцами, раскручиваются и отправляются в указанном направлении, разрезая всё на своём пути.</p> <p>4). Штатив-фиксатор. Разделённые ножницы цепляются кольцами к штативу и теперь ими можно орудовать как киркой или двузубцем.</p>
Метатель.	<p>Не может ни блокировать, ни парировать. Не может зафиксировать цель. Позволяет стрелять следующими предметами:</p> <p>1). Спица прямая. Получится арбалет.</p> <p>2). Спица крючок. Получится гарпун.</p> <p>3). Маркер. Получится сюрикэномёт.</p> <p>4). Вода из ёмкости. Получится водомёт.</p> <p>5). Тёплый ветер из генератора. Получится фен.</p>

	<p>6). Краска из ёмкости. Получится краскомёт.</p> <p>Модификации:</p> <p>1). Фокусировка.</p> <p>Повышает дальность полёта, снижает разброс.</p> <p>2).</p>
Маркер.	<p>Не может ни парировать, ни блокировать. Не может зафиксировать цель.</p> <p>Замок размером как сюрикэн, который наносит небольшой урон, незначительно замедляет цель и накладывает дополнительные эффекты.</p> <p>Снимается 3 способами:</p> <p>1). Воспользоваться крюком как кайлом/ломом.</p> <p>2). Резкими движениями в противоположную сторону от места попадания (иначе будет хуже).</p> <p>3). Подставиться под струю воды и удар ножницами, чтобы те разрушили замок.</p>

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, остальной — усиливает его.
Ёмкость магической краски.	с 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.

[illegible]

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

Окрас.	Эффект.	Редкость.

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.

»