

# Impalpable

## ДИЗАЙНЕРСКИЙ ДОКУМЕНТ

### Предисловие

Игра в жанре текстового квеста, завязана на классическом управлении ТК.

# 1 Ключевые части сеттинга.

## Термины

1. ЦАД (Цифровой Администрирующий Дендрарий, он же «Цифровой Ад») – главное место действия игры. Представляет собой рукотворную имитацию мира, являющуюся по сути «Матрицей», пользователями которой является уже не живые люди, сознание которых можно перенести в ЦАД. Разработчики технологии нашли способ извлекать выгоду из сознаний людей, рассматривая их как своего рода нейросети, часть вычислительной способности которых можно направить на поиск решения сложных вычислительных задач (что-то в духе системы объединения сознания, пример - S.T.A.L.K.E.R.). На момент действия игры переполнен, заполнен различным «мусором» и работает крайне нестабильно (от чего и получилось такое прозвище). Несмотря на плачевное состояние, суть игры будет состоять в том, чтобы решить судьбу ЦАД – способствовать его отключению (окончательной деформации и уничтожения всего содержимого) или превратить его в «Цифровой Рай», решив ключевые его проблемы, тем самым вернув изначальную задумку - использование разума в корыстных (или не совсем) целях.
2. Фантом – обитатель ЦАД. Представляет собой сознание реального человека, перемещённого в ЦАД, со всеми достоинствами и недостатками. Многие, в результате хакерских атак и долгого пребывания в ЦАД обезумели и на момент игры являются одной из ключевых проблем ЦАД. Характерно деструктивное поведение. По замыслу разработчиков ЦАД, фантомов можно было принудить к мыслительным процессам вручную, но хакеры добились того, чтобы всё сознание фантомов принадлежало им и их мыслям. Мир ЦАД, который должен быть визуализацией совместной умственной работы, оказался местом боли и мучений уже умерших людей.
3. TDC – команда различного рода специалистов-умов, отвергающие идею «цифрового бессмертия». Являются скорее оккультной организацией (скорее всего последователей неназванной религии?). Являются виновниками нынешнего состояния ЦАД. Именно они

способствовали разглашению недоработок в проектировании ЦАД, а также дестабилизации его работы через несколько атак, способствовавших его «деформации» - изменения визуализации его псевдо-мира и дестабилизации состояния фантомов.

4. Метрика – термин взят из машинных нейронных сетей. Является аллюзией на них.

## 2 СЮЖЕТ

### Хронология

Отличия в хронологии с реальным миром начинаются с:

2032 год. Изобретение технологии захвата метрики нейронных связей мозга. Такая технология требовала огромных вычислительных ресурсов. Но эксперименты на животных дали некоторые результаты – удалось визуализировать некоторые воспоминания лабораторной крысы.

2064 год – закон Мура в действии. Благодаря развитию компьютерной техники удалось провести эксперимент на человеке. Визуализированы детские воспоминания испытуемого. Возникает идея о создании симуляции мира, заполненного такими метриками.

2066 год. Возникает ЦАД. Стадия испытания. ЦАД наполняется метриками испытуемых. Идут испытания взаимодействия.

2067 год. Попытка коммерциализации ЦАД. Возникает идея использовать ЦАД в качестве «цифрового бессмертия» и добавлять метрики умирающих людей в ЦАД. Данное побочное “явление”, тем не менее, не является основным назначением ЦАД. В первую очередь, с учётом совместных действий Фантомов, возможно выполнять различные математические (и не только) задачи. В тестовом режиме, полученные вычислительные мощности оказываются больше, чем у любого компьютера на момент 2067 года. В связи с этим, возникает группа специалистов различного профиля, отказывающихся воспринимать данную идею. Они заявляют о себе, именуясь «TDC» (Или “ПНС”). TDC публично

выдвигают идеи о борьбе с явлением ЦАД, как с противоестественной попыткой «обмануть смерть», а также коммерциализации “мёртвых”. Несмотря на последующие преследования со стороны правоохранительных органов, они умело скрываются от любого внимания.

2068 год. Запуск ЦАД в обычном режиме. Недосмотр создателей привёл к тому, что ЦАД невозможно перезапустить без потери содержимого, а также возможности вмешаться в работу ЦАД, ввиду возможной потери содержимого ЦАД. Хакеры обнаруживают данную информацию, начинаются волнения. Разработчики подтверждают данную информацию и заявляют о том, что ЦАД является полностью автономным и никаких попыток по вмешательству в работу разработчики предпринимать не будут.

2070 год. Начинаются первые сбои. Результат первой хакерской атаки TDC оказался сильным ударом по стабильности метрик людей. Визуализация ЦАД изменилась из симуляции жизни в абстрактный мир, наполненный различного рода непонятными картинками. Мир ЦАД превращается в сюрреалистичный. Несмотря на сбои в работе, компания-правообладатель качественно скрывает происходящее внутри ЦАД.

2071 год. Появление Фантомов. Некоторые метрики ведут себя нестабильно. Возникают систематические ошибки, приводящие к увеличению количества Фантомов, мир ЦАД деформируется.

2072 год. Вторая атака хакеров. Мир ЦАД окончательно превращается в “Цифровой Ад”. Ситуация в мире ЦАД усугубляется. Генеральный Директор ЦАД перед смертью присоединяется к нему и пытается исправить нынешнее состояние. Именуя себя как “Создатель”, он старается привести фантомов к “Рабочему состоянию”, взаимодействуя с их метриками.

2073 год. НАЧАЛО ИГРЫ. “TDC” узнаёт о том, что кто-то из верхушки основателей ЦАД на данный момент находится в Дендрарии и имеет как связь с внешним миром, так и может проводить некоторые операции изнутри. TDC планирует следующую атаку с целью уничтожения

ЦАД и ищет человека, который смог бы действовать внутри. Безымянный ГГ после того, как получает информацию о том, что он смертельно болен, оказывается завербован TDC и решает присоединиться к ЦАД. Результат его единения к ЦАД отражается в концовках игры. Создатель сразу узнаёт о мотивах ГГ, и давая возможность взаимодействия с фантомами, мотивирует его стать его помощником в деле восстановления ЦАД. ГГ может следовать данной идее, а может и последовать идее TDC, уничтожив своими действиями ЦАД.

### **Предварительный сюжет**

Все аспекты игры завязаны на поведении игрока. В зависимости от различных действий и способов решения определённых задач, игрок выходит на одну из 2 концовок. Особенностью будет являться невозможность обернуть тот или иной выбор, а так же в любой момент может видеть «Оттенок» своих действий. (Есть идея о том, чтобы фон был однотонным и будет плавно меняться в зависимости от действий – например изначально белый/чёрный, но по мере игры будет окрашиваться, например в красный, в случае одной концовке, или в синий, в случае другой)

### **СЮЖЕТ**

Вступление идёт согласно хронологии 2073 года. Краткое вступление вводит в курс дела. ГГ не имеет другого выбора, кроме как присоединиться к ЦАД. Цель ГГ в мире ЦАД - решить его судьбу.

Далее ГГ видит толкование от разработчиков относительно мира ЦАД – утопичного и прекрасного. (Аллюзия на вступление из Papers, Please)



Затем, после единения с ЦАД, он видит реальную картину – мир «деформирован», прекрасные дали превратились в отпугивающие незамысловатые и угрюмые скалы, закручивающиеся и покрытые пеленой из ядовитых облаков. (Разрыв шаблона)



Таким образом ГГ делает первое умозаключение о том, стоит ли ему окончательно «деформировать» мир ЦАД или же способствовать его «излечению».

Далее ГГ уходит под управление игрока. Изучение мира, взаимодействия с фантомами, в конечном итоге приводят его к “Создателю”, Генеральному Директору, заточённому в ЦАД после единения, и никак не способного в одиночку его изменить, или выйти из него. Беседа с ним, или окончательно убеждает его в безнадёжности ситуации (чему в том числе поспособствовал игрок), или же воодушевляет его на работу внутри ЦАД, восстановлению его облика, и попытки связаться с “TDC” или создателями ЦАД (последний выбор отличается только в представлении концовки)

Взаимодействия с миром ведут игрока к одной из двух концовок. “Карма”, полученная при изучении мира, в финале определяет концовку. Успешное взаимодействие с фантомами позволят их стабилизировать, что даёт простор для их единения между собой и попыткой повлиять на исход остальных фантомов, а значит и вытягивания ЦАД из неизбежной гибели. Данная информация о попытке побороться за цифровую жизнь воодушевит “Создателя” на дальнейшую работу. Если же игрок будет много ошибаться или осознанно пытаться отрицательно влиять на фантомов, мир окончательно потускнеет, и при встрече с “Создателем”, напрямую заявив о том, что это “Цифровой Ад”, “Создатель”, смирившись с судьбой, “нажмёт на кнопку” перезапуска ЦАД, что автоматически убьёт всех его обитателей, включая ГГ. В концовке заявят о том, что всю ответственность возьмут на себя “TDC”, и о том, что проект ЦАД был закрыт навсегда.

## 3 Геймплей

### Механики

Неотъемлемой частью геймплея является умелое взаимодействие как со стандартными для текстовых квестов кнопками (желательно, чтобы их было больше 4 и они не менялись по ходу игры), **так и с командной строкой, неотчуждаемой и работающей в любой момент игры. Помимо активации, например, подсказок, предлагается так же через командную строку взаимодействовать с миром, решать задачи и т.д.**

“Боевка” в привычном для жанра виде отсутствует. Ряд задач взаимодействия с персонажами можно решить или правильно подобрав фразы (нажать нужные кнопки диалога, софт способ), или верно подобрать необходимые команды в комстроке. Любые ошибки (с возрастанием сложности по ходу игры) приводят к дестабилизации фантома, что ведёт к плохой концовке (зависит от ситуации)

Исследование мира производится с помощью нажатий на соответствующие кнопки, анализ полученной информации и т.д. (обычные для жанра механики).

Соответственно, с учётом возможных перемещений и взаимодействий с фантомами, предусматривается расчёт концовки от

каждого действия (на ходу, меняется оттенок фона игры, что-то типа кармы).

Необходимая для прохождения поддержка (например, команды, подсказки), игрок будет получать по ходу игры, от фантомов и результатов перемещения.



## 4 Сценарий

### 1. Слайды вступления.

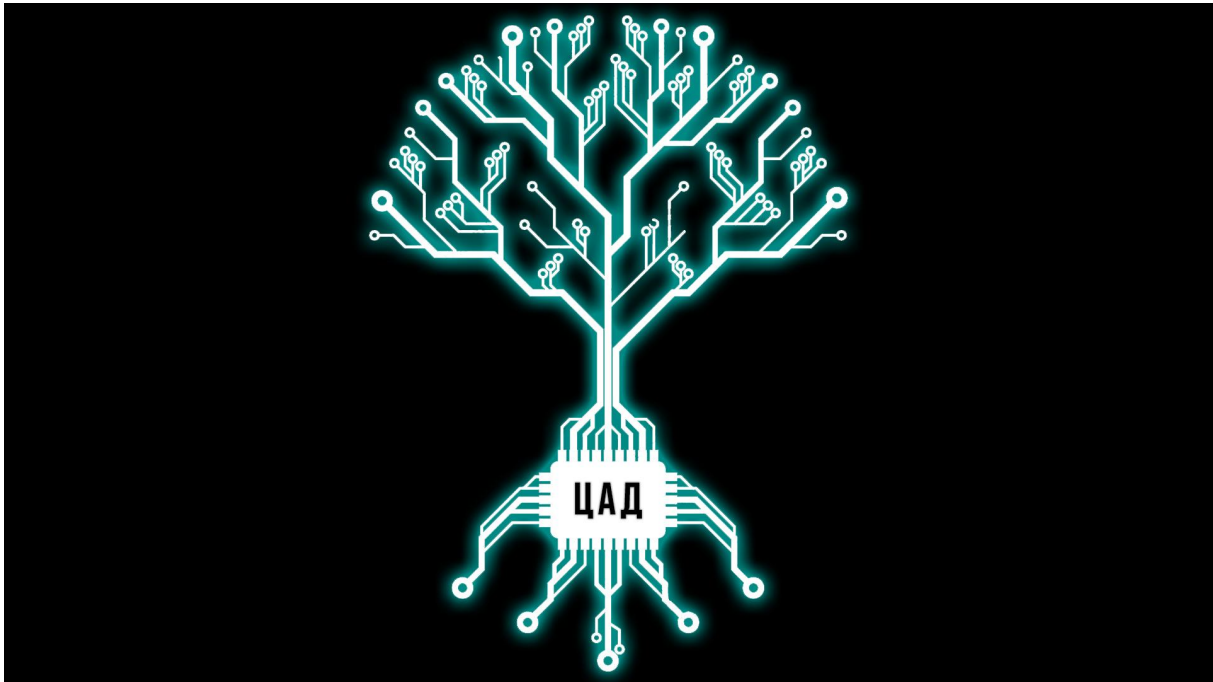
Вступление реализуется по следующему шаблону:



Желательно сделать плавный переход.

## 1.1 Слайд

Слайд повествует о времени действия и технологии ЦАД



“2073 год. Человечество максимально приблизилось к новой вехе истории. Бессмертие - идея, уходящая корнями в глубокую древность, наконец-то стала явью. ЦАД - Цифровой Администрирующий Дендрарий. Место, куда можно отправить само естество человека, и где он может жить вечно.”

## 1.2 Слайд

Слайд повествует о реальном смысле ЦАД



“Но технология, разработанная лучшими умами человечества оказалась в руках тех, кто решил не просто давать людям то, чего они всегда желали. Люди, которые оказались в ЦАД, нужны были для того, чтобы вся их человеческая мощь, их умственные способности, использовались для решения тех задач, которые при жизни они никогда не видели.”

### 1.3. Слайд

Слайд повествует о TDC



“Но были и те, кто знал ЦАД чуть больше, чем было нужно. Они знали, что за рекламой “О цифровом бессмертии”, находилось нечто более древнее, чем казалось на первый взгляд. Они знали, что за маской благих дел стоит то, о чём бы никогда не задумывался бы будущий пользователь ЦАД - вечном заточении и принуждении.”



#### 1.4. Слайд

Слайд повествует о действиях TDC



“Они назвали себя TDC, и точно знали, что нужно было сделать. Никто не знает, как им удалось проникнуть к самому сердцу ЦАД, но они стали причиной многих сломанных судеб, заточённых там. Совершив несколько атак, они смогли перевернуть судьбу ЦАД и его обитателей. Безумие обрушилось на этот хрупкий мир, и в нём воцарился хаос. Души, находившиеся там, теряли некогда человеческие стороны своей личности, превращаясь в “Фантомов”.”

### 1.5. Слайд

Слайд повествует о ГГ, и в том числе о игроке.



“Быть может, никто и не мог даже подумать о каком-то изменении ситуации в ЦАД, пока на сцене не появились Вы. Долгая болезнь и трагичное заключение от врача. Некогда страшный приговор, объявивший бы Вас покойником, теперь оказался пропуском в “Дивный Новый Мир”, каким рисовала его реклама. “

## 1.6. Слайд

Слайд повествует о вербовке TDC.



“У Вас неожиданно появился шанс, шанс который не могло позволить человечество многие годы. Но неожиданный конверт рушит ваши грёзы о рукотворной утопии. Вы вчитываетесь в текст, и понимаете, что всё не так просто, как вам казалось. Люди, подписавшиеся как “TDC”, просят Вас быть бдительным и сразу связаться с “Создателем”. “Создатель?” “



### 1.7. Слайд

Слайд повествует о единении с ЦАД.



“И вот настал тот день, когда нужно было явиться туда, где Вам придётся остаться на долгие годы. ЦАД. Пришло время погрузиться в вечное бодрствование.”



## 2 Процесс Единения с ЦАД

### 2.1. Слайд

Слайд повествует о процессе единения



“И вот Вы лежите на операционном столе, и чувствуете, что скоро вы перестанете быть частью своего тела. Тысяча проводов готовится извлечь из Вас всё то, что когда-то было Вами. Но Вы готовы к этому. Вы делаете последний вдох и свыкаетесь с мыслями.”

### 2.2. Слайд

Слайд содержит кнопку “Войти в ЦАД?”

(Тёмный экран)

### 2.3. Слайд

Слайд с белым экраном (желательно мягко переходящий из чёрного)

## 2.4. Слайд

Слайд содержит рекламу ЦАД



“Вас приветствует Администрация Цифрового Администрирующего Дендрария, или можно просто ЦАД! Мы рады Вам здесь! Не бойтесь Вашего будущего, будьте уверены, что Вас ждёт приятное приключение, которое прервётся... Никогда!”

## 2.5. Слайд

Слайд содержит рекламу ЦАД

(См. картинку для слайда 2.4)

“Здесь Вы останетесь на долгое время и поучаствуете в общем деле. Не бойтесь того, что будете чем-то скованы. Вы сможете помочь не только себе, но и многим людям вне ЦАД. Помните об этом, когда Вам станет одиноко или скучно. Все мы здесь ради общего блага!”

## 2.6. Слайд

(См. картинку для слайда 2.4)

“Вас ждёт прекрасное и яркое будущее! Добро пожаловать!”

## 2.7. Слайд

Слайд с белым экраном (желательно мягко переходящий из предыдущего)

### 3 Глава 1, подготовка к путешествию

ID	Текст слайда	
1	Я знаю, зачем ты здесь. И ты не просто так пришёл сюда. Ты точно как-то связан с TDC, и я знаю, что ты хочешь завершить их дело.	Фон: 3.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Откуда Вам это известно?	2
2	Нет, Вы ошибаетесь. И что такое TDC?	3

ID	Текст слайда	
2	Вы же не думаете, что перенос сознания проходит без предварительного анализа? Я знаю, что вы получили сообщение от TDC и осведомлены о том, что творится в ЦАД.	Фон: 3.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	4

ID	Текст слайда	
3	Я не ошибаюсь. Я знаю о Вас всё. Мы слишком обеспокоены тем, кто попадает в ЦАД, поэтому мы анализируем все Ваши воспоминания. Вы точно завербованы TDC.	Фон: 3.1.jpg

<b>№</b>	<b>Текст кнопки</b>	<b>Куда ведёт (ID)</b>
<b>1</b>	Далее	<b>4</b>

<b>ID</b>	<b>Текст слайда</b>	
<b>4</b>	Но чего мы не можем знать наверняка, так это что Вами движет, и что Вы собираетесь здесь делать.	<b>Фон: 3.1.jpg</b>
<b>№</b>	<b>Текст кнопки</b>	<b>Куда ведёт (ID)</b>
<b>1</b>	Кто Вы? Что Вы от меня хотите?	<b>5</b>
<b>2</b>	Да, Вы правы. Я здесь из-за TDC. А Вы кто?	<b>6</b>

<b>ID</b>	<b>Текст слайда</b>	
<b>5</b>	<p>Меня здесь зовут Создателем. Я бывший Глава Администрации ЦАД. Для меня ЦАД стал возможностью руководить им даже после моей кончины. От Вас мне нужно только одно. Я могу дать Вам возможность взаимодействовать с “Фантомами”, как их прозвали TDC. Посмотрите, можно ли как-то повлиять на них, можно ли снова заставить их играть по правилам. Очень Вас прошу, ничего не испортите, ибо дальнейшая дестабилизация “Фантомов” может привести к непредсказуемым последствиям.</p>	<b>Фон: 3.1.jpg</b>
<b>№</b>	<b>Текст кнопки</b>	<b>Куда ведёт (ID)</b>
<b>1</b>	Далее	<b>7</b>

ID	Текст слайда	
6	<p>Я так и знал. Но сути это не влияет. Помните, что именно они виновны в том, что сейчас происходит в ЦАД. И я могу дать вам возможность всё исправить. Меня здесь зовут Создателем. Я бывший Глава Администрации ЦАД. Для меня ЦАД стал возможностью руководить им даже после моей кончины. От Вас мне нужно только одно. Я могу дать Вам возможность взаимодействовать с “Фантомами”, как их прозвали TDC. Посмотрите, можно ли как-то повлиять на них, можно ли снова заставить их играть по правилам. Очень Вас прошу, ничего не испортите, ибо дальнейшая дестабилизация “Фантомов” может привести к непредсказуемым последствиям.</p>	Фон: 3.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	7

ID	Текст слайда	
7	Создатель: “Всё, что Вам нужно - если встречаете “Фантома”, поговорите с ним, попробуйте повзаимодействовать с их блоком памяти и, при возможности, выведите его из этого состояния. Таким образом, я смогу подготовить базу для реализации “единения”, что в каком-то смысле может вернуть ЦАД в рабочее состояние.”	<b>Фон: 3.1.jpg</b>
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	8

ID	Текст слайда	
8	Ну что, пора отправляться в основную область ЦАД? Могу лишь пожелать Вам удачи, и заклинаю Вас: Действуйте в первую очередь в интересах стабилизации ЦАД!	<b>Фон: 3.1.jpg</b>
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	9

ID	Текст слайда	
9	-	Фон: Белый
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Войти в основной блок ЦАД?	Глава 1

Экран темнеет, слайд (ID = 9) завершает первый диалог, завершает вступление, переход к стандартному шаблону

#### 4 Глава 1 (Она же демоверсия)

Здесь игрок знакомится с управлением, делает первые шаги по миру, ГГ встречает ОДНОГО из первых двух персонажей, вступает в диалог, решает их судьбу и на этом глава заканчивается.

Шаблон 1
ФОН сюда
Текст 1
Текст 2
Кнопки (2-4 штуки, одинаковые, разный текст)

Шаблон 2
Фон сюда
Текст сюда
Ответ 1
Ответ 2
Ответ 3
Ответ 4

Шаблон 1		
ID	Текст слайда	
1	*Вы осматриваетесь вокруг, видите вокруг лишь мрачный лес, внутри которого виднеется обшарпанное здание*	<b>Фон:</b> 4.1.jpg
	Что ж, по крайней мере его можно использовать как ориентир. Или стоит зайти в него?	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Пойти дальше	2
2	Заглянуть в здание	3

Шаблон 1		
ID	Текст слайда	
2	*Вы двигаетесь туда, куда Вам в первую очередь подсказывает интуиция. Даже при всём желании, Вы не можете сделать шаг в сторону*	<b>Фон:</b> 4.2.jpg
	Смогу ли я вообще выйти хоть куда-то? Надеюсь на это.	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Двигаться дальше	4



Шаблон 1		
ID	Текст слайда	
3	*Вы открываете дверь, но внутри кромешная тьма. Вы понимаете, что в эту тьму заходить бессмысленно*	Фон: Чёрный
	По крайней мере, я попытался. Что ж, стоит двигаться дальше.	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	2

Шаблон 1		
ID	Текст слайда	
4	*Вы наконец-то увидели что-то, кроме бесконечных деревьев. Впереди лежала тропа.*	Фон: 4.3.jpg
	Тропа? Хоть что-то. Пора двигаться как-то более осмысленно.	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Пойти по тропе	5

Шаблон 1		
ID	Текст слайда	
5	*Вы достаточно долго шли по этой тонкой извилистой тропе, ведущей далеко вперёд. Но за очередным поворотом Вы неожиданно уткнулись в очень густые и извивающиеся ветви деревьев*	<b>Фон:</b> 4.4.jpg
	Дальше пройти нельзя. А что если...	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Попытаться обойти заросли справа	6
2	Попытаться пройти дальше в заросли	7
3	Попытаться обойти заросли слева	8

Шаблон 1		
ID	Текст слайда	
6	*Немного погодя, вы выходите к дряхлой хижине, откуда доносится звон монет*	<b>Фон:</b> 4.5.jpg
	Что там такое? Стоит проверить.	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Войти в хижину	25

Шаблон 1		
ID	Текст слайда	
7	*Вы пытаетесь пройти дальше. Пробираясь всё дальше вглубь этой густой чащи, вы только спустя время понимаете, что заблудились*	<b>Фон:</b> <b>4.4.jpg</b>
	Я заблудился?	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	<b>Чёрное окно с надписью “Конец”, далее в меню</b>

Шаблон 1		
ID	Текст слайда	
8	*Немного погодя, Вы выходите к дороге. Удивившись тому, что она асфальтовая, Вы двигаетесь по ней дальше. Вы шли по ней достаточно долго, пока не увидели странного парня, бормочущего что-то под нос*	<b>Фон:</b> <b>4.6.jpg</b>
	Парень? Парень! Подожди!	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)

<b>1</b>	Подбежать к странному человеку	<b>10</b>
----------	--------------------------------	-----------

<b>Шаблон 2</b>		
<b>ID</b>	<b>Текст слайда</b>	
<b>9</b>	Что тебе от меня нужно?! Ты вообще понимаешь, где мы находимся? Это всё несуразица какая-то. Это всё не реально, меня здесь нет, меня здесь точно нет. Тогда где я?	<b>Фон: 4.1.1.jpg</b>
<b>№</b>	<b>Текст кнопки</b>	<b>Куда ведёт (ID)</b>
<b>1</b>	Эй, эй, успокойся. Просто скажи мне, кто ты?	<b>10</b>
<b>2</b>	Вот только этого мне не хватало, ты псих какой-то?	<b>11</b>
<b>3</b>	(Очистить нейронную цепь 011x130x2, удалить подпрограмму воспоминаний первого уровня, перенаправить 011x130x2 на цепь 011x129x9)	<b>12</b>
<b>4</b>	Мне пора идти. И не подходи ко мне!	<b>13</b>

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
10	<p>Что? Это ты мне говоришь? Кто “Я”? Я? Меня зовут... ээ... Я не помню. Да и не важно. Важно то, что меня тут быть не должно! Я здесь... или не здесь... Не важно. Это всё было просто экспериментом!</p>	Фон: 4.1.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Экспериментом? Что это за ”эксперимент”?	14
2	С тобой всё в порядке? Ты выглядишь СТРАННО.	16
3	(Очистить нейронную цепь 011x130x2, удалить подпрограмму воспоминаний первого уровня, перенаправить 011x130x2 на цепь 011x129x4)	12
4	Мне пора идти. И не подходи ко мне!	13

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
11	Псих? Кто? Ты? Я? Я тебя не понимаю! Я точно не здесь, ты точно не здесь! Мы не здесь! Вот что важно! Что тебе нужно от меня!?	Фон: 4.1.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Мне нужно знать кто ты. Я пытаюсь что-то сделать с этим местом.	15
2	С тобой всё в порядке? Ты выглядишь СТРАННО.	16
3	(Очистить нейронную цепь 011x130x2, удалить подпрограмму воспоминаний первого уровня, перенаправить 011x130x2 на цепь 011x129x4)	12
4	Мне пора идти. И не подходи ко мне!	13

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
12	<p>*Нечеловеческим голосом*</p> <p>Произведена очистка нейронной цепи 011x130x2, подпрограмма воспоминаний ЦАД удалена, нейронная цепь 011x130x2 направлена через нейронную цепь 011x129x9, возвращена память до единения с ЦАД. Внимание! Субъект дестабилизирован.</p>	Фон: 4.1.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	17

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
13	<p>Что ж, я разочарован. Мне казалось, что мы поняли друг друга. Давай я помогу тебе. Если ты не можешь стабилизировать “Фантома”, попробуй очистить подпрограмму его воспоминаний, которые он получил уже внутри ЦАД, тогда, возможно, у тебя что-то получится. Так что действуй!</p>	Фон: 4.7.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	(Очистить нейронную цепь 011x130x2, удалить подпрограмму воспоминаний первого уровня, перенаправить 011x130x2 на цепь 011x129x9)	12



Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
14	Эксперимент? Да, эксперимент. Что за эксперимент? Я думал, это хорошее место, я догадываюсь, что и как тут устроено, но что я я здесь делаю? Даже не так. Что МЫ здесь делаем?	Фон: 4.1.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Я не знаю, что мы здесь делаем. Но мне нужно что-то сделать, пока это место не прекратило своё существование.	15
2	Хм, похоже ты окончательно свихнулся!	15
3	(Очистить нейронную цепь 011x130x2, удалить подпрограмму воспоминаний первого уровня, перенаправить 011x130x2 на цепь 011x129x9)	12
4	Мне пора идти. И не подходи ко мне!	13

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
15	Что? Я тебя не понимаю. Что тебе от меня нужно? Уходи. Ухо-о-оди!	Фон: 4.1.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Что ж, тогда прощай. (Очистить нейронную сеть 032x221x54, удалить упоминания субъекта в общем реестре ЦАД)	21
2	(Очистить нейронную цепь 011x130x2, удалить подпрограмму воспоминаний первого уровня, перенаправить 011x130x2 на цепь 011x129x9)	12

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
16	Странно? Странно только одно - это МЕСТО! Оно меня пугает, я ничего не понимаю. Где МЫ? Где МЫ! Деревья, деревья, ДЕРЕВЬЯ! Почему вокруг деревья?	Фон: 4.1.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Пожалуйста, помоги мне!	15
2	Потому что мы в Дендрарии, дубина!	15
3	(Очистить нейронную цепь 011x130x2, удалить подпрограмму воспоминаний первого уровня, перенаправить 011x130x2 на цепь 011x129x9)	12
4	Мне пора идти. И не подходи ко мне!	13

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
17	А-а-а! Где я? Не может быть! Ты кто!? Отвечай, прошу тебя!	<b>Фон:</b> <b>4.1.1.jpg</b>
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Ты находишься в ЦАД, по сути ты мёртв. А теперь мне нужно знать - как ты здесь оказался и почему ты “сломался”?	18

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
18	Я “сломался”? Что это значит? Впрочем неважно. Я здесь ровно по одной причине. Интерес. Я долгое время занимался программным обеспечением. Что-то писал, что-то воровал. Но, узнав про феномен ЦАД, я для себя решил, что я должен оказаться здесь, среди таких же, как я. И теперь я знаю, что нужен здесь. Я вспомнил наш разговор с Создателем.	Фон: 4.1.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Что ж, сейчас у нас с тобой один выбор. Сейчас я изменяю нейронную цепь поведения, и ты ждешь своего часа. Согласен?	19

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
19	Хорошо, я всё понял. Если так надо - значит буду ждать своего часа.	<b>Фон:</b> 4.1.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	(Перенаправить нейронную цепь 011x129x9 на 011x130x2)	20

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
20	*Нечеловеческим голосом*  Обнаружено изменение нейронной цепи 011x129x9. Нейронная цепь 011x129x9 перенаправлена через 011x130x2. Внимание! Субъект перешёл в режим ожидания.	<b>Фон:</b> 4.1.2.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	22

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
21	*Нечеловеческим голосом*	Фон: 4.1.3.jpg
	Внимание! Нейронная сеть 032x221x54 удалена. Субъект удалён.	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	23

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
22	Что ж. У тебя получилось. Хотя я не удивлён. Я знал, что ты здесь не просто так. Надеюсь ты поймёшь, что у нас нет другого выхода. Иначе мы можем просто исчезнуть.	Фон: 4.7.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	24

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
23	Что? Зачем?! Ты понимаешь, что ты только что уничтожил Фантома! Если ты продолжишь в том же духе, мы не сможем противостоять деформации, и уйдем в небытие вместе с ними всеми!	<b>Фон: 4.7.jpg</b>
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	24

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
24	Конец первой главы. Продолжение следует.	<b>Чёрный фон</b>
		<b>Далее в меню</b>



Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
25	<p>Ну, здравствуй, Солнце. Я полагаю, ты удивлён, и, возможно, напуган, но сегодня тебе улыбнулась удача.</p> <p>*Она ехидно улыбается и подмигивает*</p>	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Здравствуй, с тобой всё в порядке?	26

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
26	<p>Со мной? Со мной всё в порядке. А вот что с тобой нам ещё придётся выяснить. Смотри, у меня есть монетка. Сыграем вместе? Не побоишься?</p>	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Я? Нет. На что играем?	27

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
27	Ну ты и скучный. Смысл этой игры в том, что правила раскроются перед тобой в процессе. Иначе так будет совсем неинтересно.	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Хорошо, играем по твоим правилам.	28

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
28	*Она подбрасывает монетку*  Орёл. Как и всегда. Ну что ж, теперь отвечай мне, зачем ты здесь. И не вздумай меня обмануть, я прекрасно вижу, когда люди блефуют.	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Я здесь случайно. Плутал и вышел к этому месту.	29

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
29	<p>Что ж, я тебе верю. Неудивительно, ведь вокруг только деревья и мрак. Но забудем про это, Солнце! Играем!</p> <p>*Она подбрасывает монетку*</p> <p>Орёл. Кто бы мог подумать? Теперь расскажи-ка мне о том, что тебе говорил Создатель?</p>	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Он попросил меня об одолжении. Всё остальное - не твоё дело.	30

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
30	<p>Ах вот как, Солнце? Ты не хочешь мне говорить о ваших интрижках? ТЫ ИГРАЕШЬ НЕ ПО ПРАВИЛАМ! Что ж, Солнце, продолжаем.</p> <p>*Она подбрасывает монетку*</p> <p>Орёл. Ох, незадача. И как такое могло случится? А теперь говори начистоту - почему ты здесь? Неужели нет более приятного места для существования, чем эта дыра, Солнце?!</p>	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	<p>Видишь ли, я был смертельно болен. Мне ничего не оставалось, кроме как смириться с судьбой. Но я попытался. Fortes fortuna adiuvat!</p>	31

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
31	Да что ты говоришь? К сожалению, пока тебе не сильно везёт, Солнце. Продолжаем ИГРАТЬ!	Фон: 4.2.1.jpg
	*Она подбрасывает монетку*	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	*Выхватить монету*	32
2	*Продолжить играть*	38

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
32	<p>*Вы хватаете монету и бьёте об ладонь*</p> <p>Солнце, это не по правилам! Это моя счастливая монета, а теперь когда ты дотронулся до неё своими ручонками, она перестанет быть таковой! ЧТО? РЕШКА?</p> <p>*Она напугалась, её руки задрожали*</p> <p>Я знаю, зачем ты здесь! Я знала, что Создатель за мной придёт! Белая полоса, чёрная полоса - это для неудачников! НО КАК? Теперь и мне выпало 18 карат невезения?!</p>	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	<p>Прощай, мисс Удача!</p> <p>(Очистить нейронную сеть 013x223x44, удалить упоминания субъекта в общем реестре ЦАД)</p>	33
2	<p>Я здесь не для этого.</p> <p>(Очистить нейронную цепь 013x130x2, удалить подпрограмму воспоминаний первого уровня, перенаправить 013x130x2 на цепь 013x129x9)</p>	34

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
33	*Нечеловеческим голосом*	Фон: 4.2.3.jpg
	Внимание! Нейронная сеть 013x223x44 удалена. Субъект удалён.	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	23

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
34	*Нечеловеческим голосом*	Фон: 4.2.1.jpg
	Произведена очистка нейронной цепи 013x130x2, подпрограмма воспоминаний ЦАД удалена, нейронная цепь 013x130x2 направлена через нейронную цепь 013x129x9, возвращена память до единения с ЦАД. Внимание! Субъект дестабилизирован.	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	35

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
35	Не-е-е-т! Что? Где я? Не может быть! Создатель! Это ты?!	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Нет, я не Создатель. Но я здесь из-за него. Он поручил мне решить проблему ЦАД. Мне нужно восстановить твою нейронную сеть, чтобы не усугублять ситуацию в Дендрарии.	36

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
36	Я согласна, только не оставляй меня здесь, прошу!	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Извини, я ничего не могу с этим сделать, прощай. (Перенаправить нейронную цепь 013x129x9 на 013x130x2)	37



Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
37	*Нечеловеческим голосом*	Фон: 4.2.2.jpg
	Обнаружено изменение нейронной цепи 013x129x9. Нейронная цепь 013x129x9 перенаправлена через 013x130x2. Внимание! Субъект перешёл в режим ожидания.	
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	Далее	22

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
38	<p>Орёл? Да, орёл. Мне всегда везло. И не только с монетками, Солнце. У меня было всё, чего я когда-либо желала. ВСЁ! Мне завидовали все, кого я знала. Пока не один случай...</p> <p>ИГРАЕМ!</p> <p>*Она подбрасывает монетку*</p>	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	*Выхватить монету*	32
2	*Продолжить играть*	39

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
39	<p>Решка! А вот и нет, Солнце, опять орёл. Да, именно орёл. Всего раз в жизни мне выпала решка, всего раз. И теперь я здесь. По воле одной брошенной монетки... Не прекращаем играть!</p> <p>*Она подбрасывает монетку*</p>	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	*Выхватить монету*	32
2	*Продолжить играть*	40

Шаблон 2		
ID	Текст слайда	
40	<p>Эй, почему ты молчишь, Солнце? Столько заданных вопросов, а ты не отвечаешь? Ты хочешь меня обидеть? И кстати, это опять орёл. НЕ ОТВЛЕКАЕМСЯ, ИГРАЕМ!</p> <p>*Она подбрасывает монетку*</p>	Фон: 4.2.1.jpg
№	Текст кнопки	Куда ведёт (ID)
1	*Выхватить монету*	32