**Сети Крови (and Grids of Bloods)**

**Лондон снова атакуют вампиры. К Вам, Ван Хельсингу, потомку знаменитого мистика и метафизика обращаются за помощью – как хранитель библиотеки знаменитого предка и её глубокий знаток, специалист по оружию, сочетающий развитую интуицию и научный подход, Вы непременно разберётесь с Проблемой и снова подарите Лондону спокойствие. А может и всему человечеству.**

Вам будет помогать Центр Научных исследований – на основе раздобытых вами материалов об опасном враге в Центре будут разрабатываться методы, позволяющие противостоять угрозе. Для этого Вас будет сопровождать воздушный дрон, анализирующий поведение вампиров, так же он будет оказывать вам определённую поддержу на поле битвы.

Игра разбита на 5 уровней (фаз), жанр- [shoot ’em up](https://ru.wikipedia.org/wiki/Shoot_%E2%80%99em_up) с элементами tower defense, с возможностью использования тактической паузы при использовании определённого навыка.

Цель каждый фазы определяется предстартовым брифингом.

**Фаза 1. Сбор материала.**

Предстартовый брифинг: Вас высадят в место предполагаемого логова вампиров, цель- сбор первичной информации о поведении тварей, и выявление их физиологических особенностей.

Игрок атакует вампиров в автоматическом режиме, дрон с воздуха анализирует ведение боя и проводит супермеганаучный спектральный анализ останков вампиров, периодически собирает биологические образцы. Дрон в постоянном режиме передаёт информацию в Центр Науки, там в свою очередь проводят апгрейд оружия и разрабатывают пассивные навыки, улучшающие способность к противостоянию вампирам. Дрон получает эту информацию и с какой-то периодичностью позволяет вам использовать улучшения (условный левел-ап + пассивные навыки).

Задача первой фазы – продержаться минимум 10 минут, чтобы дать дрону собрать информацию для анализа. По истечении этого времени вас эвакуируют. Но есть возможность откладывать эвакуацию на периоды по пять минут- чем больше времени вы продержитесь-тем больше данных соберёт и обработает Центр, предлагая всё более мощные средства борьбы. Продержитесь ли Вы 10 минут, прагматично собирая данные или станете героем, пережившим мясорубку, упокоив 100050000 тварей – возвращайтесь, в Центре сделали особенное открытие.

**Фаза 2. Особенный глюк.**

Предстартовый брифинг: мистер Учёный Муж (УМ) делиться с вами потрясающей новостью- вампиры по своей природе не столько мистические, потусторонние создания, а вполне определённая биологическая мутация с целым набором генетических отклонений, как улучшающих их способности по сравнению с человеком, так и имеющих катастрофические последствия. Одно из таких отклонений- так называемый «крестовый глюк» (идея взята из романа Питера Уоттса «Ложная слепота») - особенность восприятия вампирами областей с ярко-выраженными пересекающимися горизонтальными и вертикальными линиями, которая вызывает у них эпилепсию и ступор. УМ предлагает вам использовать этот глюк для отражения волн нечисти, пока в Центре работают над одной интересной гипотезой.

Игрока высаживают в место предполагаемого логова вампиров (иная локация). На этот раз его сопровождают 2 дрона. В них заложена программа использования крестового глюка – между двумя дронами проецируется сетка, с пересекающимися под 90 градусов ячейками – вампиры не могут её пересечь, впадают в ступор, замедляются и ищут путь обхода.

У игрока появляется возможность поставить бой на тактическую паузу и указать дронам как разместить сетку (через местоположение дрона).

С течением времени Центр посылает нам на подмогу ещё дронов (один в минуту, например) – и уже есть возможность корректировать маршрут движения волн вампиров, более эффектно с ними расправляясь (время существования сетки ограничено)

Необходимо продержаться минимум 10 минут, либо уничтожать полчища тварей, пока есть силы, перенося время эвакуации на 5. Нетерпеливый учёный или азартный перфекционист? Выжившему вояке – дополнительный бонус.

**Фаза 3. Первый среди высших**

Предстартовый брифинг: мистер УМ впечатлён эффективностью последствий глюка. Однако Вы возражаете – можно бесконечно уничтожать кровососов, но, по сути, завтрашние вампиры — это сегодняшние мы. УМ озабочен, он-азартный учёный, которому лишь бы придумывать веселые штучки. Вы достаёте дневник предка и предлагаете изловить и уничтожить Первого вампира – тогда остальные упокоятся, это очевидно. УМ соглашается, однако Первого необходимо вычислить. Вам надо отправится отправиться к гнезду в локации номер 3, там заметили некоторую популяцию «высших вампиров» - может, Первый среди них. Вам необходимо вручную собрать биоматериалы высших вампиров и привезти их в Центр.

Локация 3, волны вампиров, стандартный отстрел, сетки, коридоры. Появляются высшие вампиры (типа минибоссов). Однако, оказывается, они не упокаиваются, а просто впадают в ступор, их необходимо блокировать сетками и убегать от них. Но от них иногда отстреливаются кусочки плоти. Игроку необходимо их подбирать.

От Центра придёт сигнал, когда образцов достаточно (необходимо от 5 до 20 образцов, например, рандомно определяется). После того как образцов достаточно, вас забирает команда эвакуации в течении 5ти минут-без возможности переноса, надо как можно скорее начать исследования.

**Фаза 4. Определяемое.**

Предстартовый брифинг: УМ проводит исследования и определяет, что один из образцов обладает существенно более сложным генетическим и молекулярным строением. Вероятно, это Первый. УМ предполагает, что сможет создать эссенцию, которая при попадании в тело с идентичным генетическим строением будет вызывать свечение тканей кожи. Пока он работает над этим-вам необходимо вернутся в локацию 3 и проверить модернизированный алгоритм создания сеток – теперь вы можете формировать определённые фигуры (сигилы) из сеток. Находясь внутри них, обычные вампиры сразу будут уничтожаться (площадное уничтожение), а высшие – впадать в оцепенение на длительное время.

Локация 3, волны вампиров, стандартный отстрел, коридоры, сигилы.

Продержаться необходимо 5 минут

**Фаза 5. Последнее успокоение.**

Предстартовый брифинг: УМ закончил изготовление эссенции. Вам передают 5 ампул. Необходимо вычислить Первого вампира – при попадании пули с ампулой он начинает светиться. После того как Первый вычислен-его надо заключить в особый сигил-ловушку и удерживать там 15 минут. За это время дроны будут излучать суперволны внутрь сигила и разрушать молекулярно-генетические связи тканей Первого. За 15 минут он превратиться в прах.

Локация 3, но более зловещая – Первый, чувствуя опасность, начинает менять окружение, подчиняя всё своей злой природе. Волны вампиров, стандартный отстрел, сетки, коридоры.

Если Первый не определился первыми пятью ампулами- дрон через 3 минуты после последней ампулы сбросит ещё 5 ампул.

Первый вампир определен. Теперь информация транслируется из Центра по радио видеосвязи- нам необходимо заключить Первого вампира в определённый сигил и удерживать его там 15 минут.

Игрок формирует дронами сигил с Первым внутри и начинает отстреливаться от волн нежити. Необходимо продержаться 15 минут. Если игрока убивают – силы суперизлучения хватит чтобы его воскресить, но тогда счётчик воздействия на Первого сбрасывается и снова надо удерживать 15 минут.

После того как Первый превратился в прах -Вы выиграли последнюю битву с силами Тьмы.

**В эпилоге Ван Хельсинг спрашивает мистера Ума – как связана смерть Первого с упокоением всех остальных, если это мутация? УМ в растерянности. Ван Хельсинг замечает, что не всё видимо пока можно объяснить с точки зрения материальной науки. В это время в темноте открываются озлобленные глаза ещё более Первого.**