**Нажатия на браслете:**

0-1-2-\*-3-\*-4-\*-\*-5-\*-\*-6-7

Всего 13 нажатий до терминальной стадии по одной шкале. 37, чтобы догнать себя до терминальной и двух предтерминальных.

**Паттерны:**

**Жестокость**

0 Жестокость - Ты спокоен.

1 Жестокость - Ты самую малость на взводе. Возможно, это просто плохое настроение. Ты не склонен безропотно сносить хамство, но вряд ли станешь сам оскорблять кого-то без повода.

2 Жестокость - Не позволяй другим на себе ездить. Если тебе что-то не нравится, скажи об этом. Когда ты выходишь из себя, становится немного легче. Хотя бы на время.

3 Жестокость - Сколько можно быть мягким? Это воспринимают как слабость. Не позволяй людям подшучивать над тобой и юлить.. Не забывай тех, кто тебя обидел.

4 Жестокость – Заставить кого-то что-то сделать куда проще, чем уговорить. Ты всё время на взводе. Хватит жалеть чужую душевную организацию. Они просто слабаки. Им надо это уяснить, что у тебя есть дела поважнее.

5 Жестокость - Мир против тебя. Бей первым. Хватит разводить сопли. Ты ненавидишь, когда кто-то плачет и жалуется. Месть - тоже оружие. Никто не уйдёт безнаказанным.

6 Жестокость - Кровь закипает в венах. Тебя всё бесит и ты не будешь скрывать этого. Люди уроды, с ними нельзя по-хорошему, просто нельзя! Любой, кто встанет поперёк тебя - пожалеет.

7 Жестокость - С тебя хватит! Настало время выпустить зверя наружу! Пора кончать с этой жалкой жизнью. Но пусть конец ее будет ярок! Забери с собой в бездну столько людей, сколько сможешь!

**Беспомощность**

0 Беспомощность - Ты уверен в своих силах.

1 Беспомощность – В жизни есть вещи, которые крайне трудно изменить. По крайне мере тебе. Тебя расстраивает, когда что-то не получается.

2 Беспомощность - Тебе бывает грустно от того, что в жизни встречаются непреодолимые преграды. Ты чувствуешь необходимость кому-то пожаловаться, обсудить ситуацию, спросить совета.

3 Беспомощность - Самостоятельно принимать решения очень нелегко - вдруг опять накосячишь. Тебе нужна постоянная поддержка, чувство локтя, преданный соратник.

4 Беспомощность - Жизнь слишком многого от тебя хочет, ты им не супергерой. Пусть они перестанут требовать от тебя невозможного! Ты можешь заниматься тем, что умеешь, ну а всё прочее - увольте, пусть кто-нибудь другой. Можно и соврать, если не отстают.

5 Беспомощность – Люди невыносимы! Ты и так стараешься, а они... Тебя сильно нервирует чужой крик, агрессия. Ты хочешь, чтоб они просто отстали! Пусть они оставят тебя в покое! Тебе и так плохо...

6 Беспомощность - Человеком правит судьба. Твоё влияние на события - только иллюзия. Какой смысл проявлять инициативу? Просто отдадимся на волю случаю. Тебя раздражают люди, которые пытаются бороться. Но ещё в твоих силах доказать им бессмысленность попыток.

7 Беспомощность - Ты достиг предела. Все окончательно развалилось. Тебя нет, ты старый орнамент стен, бесполезная мебель. Ты ничего не можешь изменить. Лучше просто исчезнуть, не показывать себя.

**Эго**

7 Эго – Твои идеалы и ценности подпитаны твоей глубокой верой в них и кажутся непоколебимыми. Ты ясно осознаешь свое место в мире.

6 Эго - В тебе поселилась неуверенность, и это раздражает. Ты постоянно настороже, все ли ты знаешь о себе и мире? У тебя есть желание задавать больше вопросов.

5 Эго – Правильно ли то, что ты делаешь? Полезно ли оно, или это иллюзия? Нужно проверять всё по нескольку раз, пока не убедишься, что всё в порядке.

4 Эго – Нельзя подпускать никого близко. Если ты себя не знаешь, чего же ждать от них? Ты нервно реагируешь на вопросы о себе, они лишь подпитывают твою неуверенность.

3 Эго - Твой мир шатается, и это поистине сводит с ума. Ты начинаешь делать абсурдные поступки, просто чтоб найти фундамент. Как можно быть в чём-то уверенным? Сделай что-нибудь, чтобы доказать себе, что ты это все еще тот, кого ты помнишь.

2 Эго - Ты хватаешься за соломинку. Кто ты есть? Такой ли ты, как себе казался? Чувства обманывают. Вдруг ты не добрый, а злой? Не убийца, а спаситель? Имеет смысл поэкспериментировать. Может все это время ты врал себе?

1 Эго - Кто ты? Реальность рушится. Тебе здесь не место. Ты выводишь людей из себя и действуешь им вопреки, назло, чтобы посмотреть, что будет. Тебе спокойней от их неуверенности, но может ты ещё надеешься на какой-нибудь проблеск?

0 Эго - Это тупик. От тебя остались одни обломки и нет смысла их собирать. Ты стал пеплом собственных надежд. Тебе незачем жить. Кто сказал, что самоубийство это не выход?

**Программистам дальше не читать!**

Как сочетаются высокие Беспомощность и Жестокость - вам виднее. Возможно, вы противоречивая фигура, которая считает, что другие люди ничего полезного не делают, а собственные бесплодные усилия - временное явление.

Эго падает от 7 до 0. 0 - терминальная стадия.  
на высоком уровне ты уверен в себе, круто дерешься и крутой специалист. на 1 ты лох и тряпка, ты можешь пойти и вступить в безднопоклонники (можно и раньше конечно). После того, как они проведут нужный ритуал, ты получаешь альтернативу терминальной стадии (а может и вообще замену Эго на некий путь просветления с альтернативной системой ценностей). на 0 ты не съезжаешь крышей, если ешь детей, скажем. пока ешь, с тобой все хорошо.  
Наряду с безднопоклонниками могут существовать альтернативные одержимости: наукой, своей местью, профессией, бытованием дикарем, и т.д. Это делается в точечном порядке конкретным персонажам, которым это круто. На игре проявляется не через ритуал, а на уровне индивидуальных историй флешбеков/прогрузов или конвертов из нашей секретной комнаты.

Есть большая проблема. Эго - уберскил. и пока нет варианта почему его надо снижать. Это можно делать за счет сюжетов, но лучше и игромеханнику присобачить.  
  
Хорошо бы сделать жестокость и беспомощность тоже неоднозначными. но это уже если получится.

Стрессы:

* Жестокость - случаи вашего столкновения с откровенным насилием или случаи, когда вы сами вынуждены его применить. Есть проблема, что может пойти цепная реакция, и все друг друга перережут в какой-то момент. Оставить только моменты, когда ты жесток?
* Беспомощность - ситуации, когда вы бессильны изменить негативные обстоятельства. Изоляция, не смог починить реактор, сверхъестественное и т.д.
* Эго - удар по вашей личности и убеждениям, месту в мире (как-то так). Изменение ваших представлений о себе. Флешбеки, непонимания, сомнения в собственной правоте.

*При этом - большое эго даёт паттерны поведения. “Самовлюблённый учёный”.*

Рамки не жёсткие, вы сами вольны трактовать ситуацию. Например, когда вашего друга бьёт боевой робот, сами решайте, жестокость это или беспомощность.

Стрессовые ситуации:

Твоим мнением пренебрегли (Э).

Ты знаешь, как правильно, но тебе никто не верит. (Э/Б)

Тебя ранили. (Ж)

Тебе угрожают оружием. (Ж)

На тебя кричат. (Ж/Б)

Ты ранил кого-то. (Ж)

Ты вынужден совершить действие, противоречащее своей натуре. (Э)

Группа имеет одно мнение, а ты - другое. (Э)

Ты совершил над кем-либо насилие. (Ж)

Увидел что-то, не объяснимое логически. (Б)

Увидеть гибель близкого. (Ж/Б)

Узнать о гибели близкого. (Б)

Узнать о предательстве близкого. (Б)

Понять, что в данной ситуации необходимы жёсткие меры. (Ж)

Увидеть неестественное поведение какого-то человека.

Открыть в себе неприятную сторону. (Э)

Нарушить слово. (Э)

Солгать близкому. (Э)

Уничтожить свою мечту. (Э)

Уничтожить свой Якорь. (Э)

Узнать, что ненамеренно обманул близкого. (Э)

Узнать, что ненамеренно причинил вред близкому. (Э)

Не смог сделать что-то, что является твоей прямой обязанностью. (Б)

Не пожелал сделать что-то, что является твоей прямой обязанностью. (Э)

Понять, что ты не тот, кем себя считал. (Э)

Не можешь отомстить обидчику (Б)

Ты узнал, что жить тебе осталось не очень много (Б)

Ты понял, что перестал быть нужен системе (Э)

Твоя работа целиком автоматизирована (Э)

Над тобой поставили руководящего человека, которого ты считаешь слабее себя в твоей области (Э)

Тебя не слушают. (Б)

Твоей помощи не оказалось достаточно (Б)

Объём планируемых работ не вписывается в таймплан (Б)

Ты не можешь справиться с поставленной задачей без специалиста из другой области (Б)

Твоими чувствами пренебрегли. (Ж)

Ты стал(а) свидетелем хирургической операции (Ж)

Ты увидел(а) кровь или внутренности человека (Ж)

Ты услышал(а) крик боли (Ж)

Ты почувствовал физическую боль (Ж)

Ты стал свидетелем своей или чужой:

Жестокости/Беспомощности/Проблем с осознанием личности (ЖБЭ)

Тебе не смогли помочь (Б)

Вы заболели

Психозы:

Галлюцинации

Фобии

Нервные тики

Спазмы и боли психо-соматической этимологии

Навязчивые идеи

Дизлексия

Потеря инстинкта самосохранения

Падение IQ

Половое влечение и агрессия

Потеря гендера

Потеря ориентации в пространстве

Потеря сознания

Дисфункция руки или ноги

Слепота

Глухота

Немота

Триггеры поведения:

«орёшь на тех, кто с тобой спорит», «боишься драки», “дотрагиваешься до одежды собеседника во время речи”, “не можешь разговаривать сохраняя неподвижность”, “не можешь повернуться спиной к дверному проёму более чем на 3 секунды”, “если кто-то сокращает дистанцию или смотрит тебе в глаза, падаешь в обморок”, “проверяешь все вещи на предмет пропажи свои и своих спутников каждые 15 минут”, “делаешь комплименты сексуального характера всем людям противоположного пола” и т.д.

**Модель безумия 1.**

Все, все действия в игре должны быть связаны с пластом безумия. «Мы хотим, чтоб через страх потери разума вы познали самих себя».

Как получать. “Нам кажется, что есть разные по напряжённости стрессовые ситуации. Например, если на вас наорали - это слабый стресс, а если наставили пушку - то сильный. Реагируйте сообразно логике, нам кажется, что после наставления пушки вам пофиг на крик. Хотя вы можете оказаться очень ранимым именно к крику, или это та соломинка, что ломает спину верблюда и т.д. Думайте сами”.

В пип-бое есть следующие кнопки: “повысить уровень стресса” и “личные события”.

Видя стрессовую ситуацию (большинство известны и прописаны нами; либо сам решил, что это стресс), человек нажимает кнопку “*Повысить уровень стресса*”. В подменю ты выбираешь конкретный стресс, который и повышается. Вариант1: ты тут же повышаешь уровень стресса; Вариант2: для повышения уровня нужно нажать эту кнопку, допустим, три раза, т.е. попасть в разные стрессовые ситуации несколько раз. Вариант2а: видно, сколько стрессовых ситуаций нужно до следующего уровня.

*Личные события* - это нестандартные реакции на стрессовые ситуации, у каждого персонажа свои. Это либо очень сильные стрессы, либо “иммунитет” к данной ситуации, либо флешбек. Либо флешбек, ведущей к фобии, либо фобия, ведущая к флешбеку и т.д. Как раз есть кнопка “меня ранили”; жмёшь её и получаешь фразу “тебе плевать на такие царапины, стресса нет”. Возможно, кнопка “получение раны” исчезает, или там появляется другой текст. А плевать на царапины - потому что на самом деле персонаж военный, просто этого не помнит. Ничто не мешает человеку в некоторых обстоятельствах знать, что “меня ранили” - это, скорее всего, не стресс, потому что он знает, что он военный, т.е. сюрприза нет.

Через личные события же можно задавать разный порог чувствительности к разным стрессам - кто-то более предрасположен к жестокости.

Что получать. Игрок получает паттерны на поведение и психозы.

*Паттерны на поведение* появляются при повышении уровня конкретного стресса. Там работает сам игрок. Мы заранее пишем ориентировки на поведение, например: “На 2м уровне бессилия вы бурно реагируете на то, когда на вас давят. Вы можете соглашаться “только не бейте”, стараться уйти, спорить с пеной у рта, или избрать другую линию поведения, но реагируйте бурно”. Надо указывать, чем 2й уровень отличается от 3го. На следующем уровне паттерны усиливаются.

*Психозы* появляются либо из индивидуальных реакций (где они прописаны нами заранее для конкретного персонажа), либо на определённом уровне безумия (допустим, на 4м) человек обязан взять психоз. Примеры психозов мы напишем.

Достигнув предела, человек по сути безвозвратно становится игротехником “на 5 минут” (к примеру, Пожирателем), и игра его персонажа заканчивается. Наверное, программа предупреждает, когда до предела остаётся один стресс, и достичь его можно только при желании игрока (не персонажа) - в формате “достичь нужного момента”, т.е. сделать красиво. Пределы следующие: а) берсерк (для жестокости) - как Пожиратель, на всех бросается, и его убивают; б) аутизм - может в отчаянии что-то поломать, потом уходит, теряется на корабле и перестаёт реагировать на внешние раздражители (можно делать игротехнические двери, где “пропадают” такие персонажи); в) самоубийство - но нужен изящный способ (“в течение часа ты должен найти возможность”) и можно тоже совершить что-то красивое.

Харднесс: “если вам кажется, что какая-то ситуация с вами случается слишком часто, можете перестать на неё реагировать”.

Якоря. У каждого персонажа может быть Якорь, которым он защищается от помешательства: религия, близкий человек или ещё что-то (профессия?). Каждый из них чреват ещё чем-то, а слом этого Якоря очень болезнен для психики. Треугольник тоже может быть Якорем. Очки доверия из “6ти самураев” - доверяешь своему Якорю, а он может использовать эти очки доверия против тебя. (???)

Это может быть отдельная кнопка, которую нажимаешь вместо нажатия стресса. Но только после того, как совершишь какое-то соответствующее действие, например, пойти поговорить с лучшим другом, помолиться и т.д. Эти нажатия тоже могут привести к триггерам и флешбекам. Возможно, новые Якоря можно закачивать. Типа, у первожреца безднопоклонников могут быть пилюли с этим Якорем, в конверте с “Лучшим другом” могут быть соответствующие.

*Отменили Якоря, оставили альтернативные методы: культ и близкий человек. Близкий человек - это флешбек. Например: “У тебя был друг Боб, вы на Земле любили пить пиво в баре, ты после работы рассказывал ему о своих проблемах”. И появляется кнопка: “Поговорить с Бобом”. Надо сказать, что можно поговорить не с Бобом, а с Джеком (“У меня был друг Боб, но его тут нет, давай выпьем пива с тобой”), можно пить не пиво и т.д. А нажав на эту кнопку, он снижает себе стресс.*

*Таким флешбеком на снижение стресса может быть и что угодно, например любимое занятие: “я самурай, затачиваю катану”.*

*Культ - альтернативный способ защищаться от безумия. Человек, совершая разные таинства, поднимается в посвящении. А самое секретное таинство позволяет тебе, например, обнулить одну из линий безумия, или какой-то другой очень крутой бонус. Например, заменить один стресс другим (“Я не смог починить реактор, но не получаю беспомощность, потому что расколошматил его на хрен и получил жестокость”), или получать преимущества от своих психозов. Короче, должна быть палка о двух концах.*

**Неучтённое.**

Смущает, что драка с психопатом может быть основана на датчиках браслетов, а не на шаблонах. А на шаблонах интереснее.

Для чего ещё нужны браслеты?

Надписи на стенах. Действуют на разных персонажей – чтоб игроки, видя один и тот же символ, не впадали в безумие одновременно все сразу. К примеру, стресс обозначается цветом (гнев – красный, беспомощность – синий и т.д.), а цель – цифрой (или символом, фигурой (круг, треугольник…). Мы говорим персонажу, что на него действует допустим цифра 2. И группа персонажей заходит в комнату, где красный ярлычок с цифрой 2; бросаться на окружающих начинают те, кто реагирует на цифру 2, остальных не касается.

Как писал Вася, многие действия используют человеческий разум. При этот персонаж попадает на другой пласт игры, где свои правила, своё подпространство и свои персонажи, игротехи или игроки.

Комната релаксации. Может быть Якорем. Проектор с разными расслабляющими видео. При этом мы можем:

А) делать те же видео, но со страшными вставками, и показывать нужным людям;

Б) в режиме онлайн связываться с виртуальным пластом.

**Нарратив**

Предварительно решили, что снижает стресс. Однако может быть нужен для чего-то ещё, стресс хорошо снижается Якорями сейчас.

Возможно, всё-таки имеет смысл перенести нарративку в виртуальную реальность.

Нужно придумать интересное прикючение, связанное психотерапией, которое уместно на остальной игре.

У игроков есть не только стрессы, но и пункт «спокойствие». Который они могут передавать в интерлюдии, гася тем самым чей-то стресс.

1. **Акт.** Игрок А по старту имеет некоторый вопрос, дилемму которую ему хотелось бы разрешить. Игрок А получает флэшбэк по триггеру. Игрок А получает стрессы.

Триггер: кто-то при тебе принимает лекарство.

*Гай Балтар открывает флэшбэк. «Гай вспоминает, что спал с блондинкой в красном, что у них сложные отношения, но был период, когда Гай доверял Блондинке полностью. Потом они расстались и он до сих сожалеет об этом».*

2. **Интерлюдия.** Игрок А приходит к своей тройке. И рассказывает о приобретённом психозе и флэшбэке (!важно! один флэшбэк должен быть вскрыт обязательно перед сессией: либо триггер – время), который становится зацепкой для рассказывания истории. Игроки задают наводящие вопросы тому игроку, про которого было воспоминание.

*Пилот, Гай и Блондинка собрались поговорить. Гай рассказывает Блондинке, что у них был роман. Гай и Пилот задают блондинке вопросы, как на неё это повлияло и к чему привело. Блондинка отвечает на эти вопросы.*

3. **Придумывается и утверждается психоз**.

*Блондинка понимает, что теперь боится каких-либо долговременных отношений и боится оставаться наедине с мужчинами.*

Игрок А может вспоминать что-то, касающиеся не только конкретного игрока, но и всех игроков.

**4. Другие игроки снимают с него стресс.**

Один игрок открывает свой гаджет, заходит в раздел стрессы и удаляет одно очко спокойствия.

**5. Ход переходит к игроку Б.**

- идея что у игроков есть специальные очки исцеления, которые они могут потратить только на другого в момент интерлюдии.

- каждый игрок имеют свою дилемму. Он не знает, хороший он или плохой, заразен или нет.

Что-то как-то это не занимательно всё.

**ТЗ для гаджета:**

1. Основной экран.

1.1. На основном экране есть место отображения текущего уровня безумия по трём направлениям. Например: “Ж:2 Б:0 С:1”.

1.2. Есть следующие кнопки: “стресс”, “личные события”, “Якоря”, “текущее состояние”

2. Повышение уровня безумия.

2.1. Человек попадает в стрессовую ситуацию (сам решает, когда она для него наступила). Нажимает кнопку “стресс” - появляется подменю с выбором стресса: “жестокость”, “беспомощность” или “самоосознание”. Сам с нашими рекомендациями решает, какой именно стресс он получил, нажимает соответствующую кнопку. Его уровень безумия растёт (по указанному стрессу - жестокость, беспомощность или самоосознание).

2.1.1. У каждого направления 5 уровней безумия. Для поднятия на первый нужен один стресс, на второй - два и т.д.

2.2. Человек получает новый стресс, и его хватает для поднятия уровня безумия. Программа сигнализирует об этом надписью и вибро, на главном экране соответствующая цифра увеличивается.

2.3. Человек получает новый стресс, и до пятого уровня. остаётся один стресс. Программа сигнализирует об этом надписью и вибро.

2.4. Человек получает новый стресс и поднимается на пятый уровень (последний, невозвратный). Программа сигнализирует об этом надписью “на краю предела” и вибро. С этого момента нельзя больше получать стрессы, задействовать Якоря (см. ниже) и включать личные события (см. ниже). На главном экране появляется надпись “достигнут предел”.

2.4.1. Мастер может отменять эффект 2.4.

3. Личные события.

3.1. На основном экране есть кнопка “личные события”. Нажав на неё, он попадает в подменю с несколькими пунктами, своими для каждого персонажа. К примеру, “на тебя кричат”, “тебя ранили”, “увидел таракана”.

3.2. Человек, попав в указанную ситуацию, заходит в “личные события” и нажимает кнопку данной ситуации. Эффект различен.

3.2.1. Человек нажимает кнопку “тебя ранили” и читает текст: “это просто царапина, ничего серьёзного”. Более ничего не происходит.

3.2.2. Человек нажимает кнопку “на тебя кричат”, читает текст: “это невыносимо! Я схожу с ума”, его уровень безумия сразу же повышается до следующего (либо - ему начисляется 2-3-Х стресса). При повторном нажатии он просто читает текст.

3.2.3. Человек нажимает кнопку “увидел таракана”, читает текст: “Они такие мерзкие! ПСИХОЗ: боязнь прикосновений”. В подменю “текущее состояние” появляется надпись “ПСИХОЗ: боязнь прикосновений”. При повторном нажатии кнопки “увидел таракана” он просто читает текст.

3.2.4. Человек нажимает кнопку “увидел таракана” , читает текст: “ФЛЕШБЕК: /далее длинные текст/”. При повторном нажатии он просто читает текст. ОТОБРАЖЕНИЕ ФЛЕШБЕКОВ??

3.2.5. Человек нажимает кнопку “увидел таракана”, попадает в подменю с единственным пунктом “МУЗЫКА”. Нажав его, он слушает мелодию. (Либо - есть возможность слушать через наушники).

3.3. Возможно, требуется защита от дурака, дабы не было случайных нажатий в этом подменю, т.к. они важны и необратимы. Например, при нажатии кнопки появляется вопрос “активировать триггер?”, или как-то так.

4. Якоря.

4.1. Человек входит в подменю “Якоря”, где у него есть от 0 до 4 кнопок, например: “Религия”, “Близкий”, “Работа”. Нажав на любую из них, он попадает в подменю с тремя кнопками: “Жестокость”, “Беспомощность”, “Самоосознание”. Выбрав нужную кнопку, он нажимает её, снижая уровень безумия выбранного направления. Программа сигнализирует об этом надписью и вибро. Грубо говоря, стрессы прибавляют некоторое количество баллов, а Якоря - отнимают.

4.1.1. При нажатии Якоря, количества отнимаемых баллов хватило для изменения уровня. На главном меню соответствующая цифра понижается.

4.1.2. У Якоря ограниченное количество нажатий. После последнего нажатия Якорь пропадает, на экране появляется надпись “Эта ценность больше не может вам помочь”.

4.2. Человек может найти “пилюлю” с новым Якорем. Если он вставит пилюлю в браслет, Якорь перекачается в неё и появится в соответствующем подменю.

*4.3. Есть кнопка “уничтожить Якорь”, которая сразу даёт большой стресс.*

Раздел Психическое Состояние, Память, Здоровье.

Опционально:

* После открытия, рядом с названием появляется надпись (вскрыто).
* Есть флэшбэки, которые открываются в определённое время. Они могут иметь таймер, рядом с названием.

Вопрос: делаем ли мы радио-игру? Т.е. ловятся ли на определённых частотах шумы из космоса, речь мёртвых? Тогда можно в мертвятнике человеку сказать от имени персонажа что-то в бездну и бездна выдаст это в эфир.