Project Colony

**Введение**

Частная колониальная территория, выкупленная НТ после длительного простоя. Многоуровневый комплекс на плато в гористой местности представлен группой корпусов и отдаленных объектов (шахты), для поддержания работы комплекса. Поверхность слабо населена флорой и фауной из-за достаточно низких температур (-50/-90), постоянные сумерки из-за крупных снежных бурь в верхней атмосфере.   
Геологическая разведка и тепловое сканирование показало, что на планете есть множество объектов, сосредоточенных под землей, а также крупные залежи тяжелых металлов и радиоактивных изотопов. В районе комплекса имеется разработанная шахта, ресурсов которой хватит еще на двадцать-тридцать лет работы.  
Находится на равнинах невозможно по причине серьезных бурь, передвижение затруднено, полеты практически невозможны. Высадка в комплекс производится с помощью системы Циолковского-Арцутанова, доставка грузов – орбитальной бомбардировкой.

**Комплекс**

Шесть уровней (19.07.2019, Terror: Закатай губу, уже 4), включая башенный. Три нижних – законсервированы.  
С (-2) по (-4) включительно полный таежный зверёк. Заполнен трупами, остатками от недолго выживавших и зараженных. С (1) по (-1) обитают колонисты, недавно прибывшие на объект. СБ представлено двумя группировками Службой Безопасности и Службой Кризисного Управления. Первые не имеют боевого и тяжелого вооружения и многочисленны (контрактники доступны). Вторые малочисленны, только работники НТ, только люди. Имеют доступ к летальному вооружению и тяжелым инструментам. Главы идентичны по своей работе, могут изменится лишь названия. Инженерный состав уменьшен до минимума (3 человека). Лазарет ##--##. РнД ##--##. ЭГ ##--##. Карго – два грузчика КМ, два шахтера и техник(возможно будет в ЭГ).

**Слоты**Директор Объекта - 1  
Кадровый руководитель – 1

Директор исследований – 1

Главный Инженер – 1  
Глава Ветви Безопасности – 1  
Главный Врач – 1  
Адъютант – 2

АВД – 1

Лидер ЭГ – 1  
Рейнджер – 2

Механик-водитель – 1

Полевой медик – 1

Полевой инженер – 1

Старший инженер – 1

Инженер(ученик) – 2

Сержант Службы Безопасности – 1

Офицер Службы Безопасности(младший) – 5

Детектив/криминалист – 1

СКУНТ – 3(4)

Хирург – 2

Доктор/интерн – 2

Химик – 1

Психиатр – 1

КМ – 1

Грузчик – 2

Шахтер – 2

Уборщик – 1

Шеф-повар – 1

Бармен – 1

Старший Ученый – 1

Ученый – 2

Роботехник – 1

Бугор мусорщиков – 1

Мусорщик – 6

Водила – 1

54 – всего, не считая колонистов (пассажиров и ассистентов).  
 **ЭсБэ и СКУНТ**

Служба Безопасности представлена обычной охраной гражданских объектов без серьезной экипировки под командованием сержанта и Главы Ветви, СКУ – отряд специального назначения, правда лишь на словах, двое их них – униформы, новобранцы, которых отправили сюда на охрану важного объекта и лишь один из них полностью обученный оперативник, являющийся их наставником.   
ГСБ командует всеми, СКУ может действовать самостоятельно, но перечить главе не стоит, хуже будет.

**Отсутствие криокапсул и их замена**Крио – мусор. Заменяем их гигантским лифтом в Ангар, в одну сторону. Все колонисты живут в Куполе, находящемся на территории колонии. **Режимы**Трейторы – практически идентичны  
Генокрады – пока что – идентичны  
Маг – идентичен, возможны новые задания  
Ниндзя – разделяется на два класса, буси и синобу. Один представляет из себя локального танка-самурая, решающего проблемы силой, второй – локальный ниндзя с новыми фишками.  
Культ – не меняется  
Нюка – Гурлюкские Мародеры «ошиблись», из-за этого им пришлось месяц жить на подземной базе в горах, но время пришло, их задача – взорвать объект, правда есть проблема, у них есть тоннельный танк, который пробивает лишь верхнюю корку породы, а ССУ находится на -4 уровне. У них есть код для открытия нижних уровней и декриптор к ССУ, печально, что они не знаю, что найдут они там лишь свою смерть.  
Хейст – К Бугру прилетел его старый //брат/друг/товарищ/еще больший бугор// и теперь они большой пати едут веселиться на колонии. Вопрос, доедут ли они.  
 **Моя морковка на снеговике или работа температуры**

Температура на поверхности планеты не должна меняться, идея в том, что поверхность представляется нашим Северным Полюсом. Без одежды ты там долго не проходишь. Передача теплоты еще обсуждается, возможна реализация тепло магистрали.  
  
**Заражение**Под полным таежным зверьком я имел ввиду три уровня наполненных маленькой радостью любого КСочника. Да, там будут твари. Виды разные, описаны в отдельном документе, заражены в основном нижние, но (-2) тоже будет наполнятся, если его расконсервировать и включить энергию. Факт в том, что они будут действовать как ивент пауков, т.е. вентиляции соединены, твари лезут из всех щелей и эти твари страшные, даже не потому что у них забавные спрайты, а потому что большинство из них практически сразу убивают тебя, всех твоих друзей, семью, ОБР и остатки боевых активов. Да, будет пара вещей, которые могут их задержать, но ненадолго. Печально, что в зараженную зону попали достаточно важные отсеки, к которым Оперативникам Мародёров придется пробиваться боем, из-за этого нюка будет обязана проходить через колонию максимально тихо и начинать мясо лишь внизу. Короче, отдельный документ по зараженным раскрывает эту тему. **ЭГ и техника  
1)**Шаттл, который передвигается по овермапу как шаттл, но является машиной, но всё еще шаттлом. Ходить пешком сложно, но можно, правда не долго. Есть вероятность случайно встречи, когда техника не доезжает и в рандомном месте встает с куллдауном.   
+Можно делать гигантским без ломания атмосферы.  
+Активная защита может быть установлена как потребуется.  
+В теории, можно кастомайзить как хочешь, без модулей.  
-НЕ НОВАТОРСКИ  
-Возможные проблемы с местом и логикой вещей  
**2)**Мариновский вездеход, который управляет как мариновский танк, я бы отказался от идеи, но всё же. Куча модулей, так далее, ездит сам, случайные встречи происходят благодаря рандому на одном и том же уровне.+Новаторски!  
+Множество модулей  
-Отсутствие кастомизации  
-Сложная система работы спрайта и движения  
-Танк с мариков ломает четверть колонии при полном таежном зверьке

**Мусорщики**Пацаны просили дать им опущенцев без серьезных ограничений. Вот они, ваша локальная “пиратостанция”, все психи, конченные люди и другие могут быть тут. Возможно даже забаненным софтом можно дать за них играть, но это нужно будет еще регулировать.  **Овермап**Ну, желательно конечно не перегибать, но вставлять можно что угодно, от полного бреда до локального катаклизма, я серьезно, можете закидываться коктейлем из наркотиков и творить. **Зачем нам подземная смерть?**При первой задумке, зараженных не было, я вообще думал добавить их ради рофла, но рофл превратился в крупную идею, я осознаю, что возможно, множество сил будут потрачены зря, но если всё получится как я задумывал, то у нас выйдет живая бомба, вокруг которой будут вертеться множество режимов и ситуаций, ведь всему нужна небольшая загадочность, верно?  **Основной принцип карты и зачем это всё?**Цель карты – дать людям среду, которую они видели, но заставить их улыбнутся. Ведь множество механик, хоть и не изменились технически, изображены иначе, в этом и смысл. Я не хочу делать новый билд, я просто хочу дать наибольшему количеству людей отыгрывать то, что они хотят. Корабль этих возможностей не давал, теперь у них есть колонисты, войска, зараженные, мусорщики и полная таежных зверьков планета. Пусть наслаждаются! **Столп всей логики.**Основная идея – логическое обоснования всему. Т.е., заходя в какое-то здание вы должны понимать, что это не квадрат два на два, а реальное строение, выполняющие какие-то функции. Если это столовая, то в ней должны быть все атрибуты подобного места и т.п.   
Люди должны чувствовать, что в каждую деталь вкладывалась душа и зачем-то оно там всё лежит. Каждый труп должен иметь свою маленькую историю, даже если его существование на этой бренной планете было не долгим.