В одном из районов, который принадлежит промышленной организации, орудует странная группа людей. Как только совершается убийство, ты убил кого-то или рандомный ивент. Например, ты видишь как убегает гражданин, а за ним гард стреляет ему в спину. В ту же минуту подъезжает белая машина с символом шприца , который обвивают две змеи, на боковой стенке. Из машины выходят люди в кепках и белых спецовках, берут труп и запихивают в машину, увозят вдаль. Похожи на скорую, но они всегда оказываются ровно на месте убийства и увозят трупы. Тем временем, нам известно, что организация, которая купила район, держит монополию на производство чего-то. Из-за рекордно низкой цены и больших поставок. Никто не может понять, что делает их продукцию такой дешевой. Возможно тебе даже дадут их конкуренты квест – выяснить их технологию. И так, дополнительный квест, необязательно от конкурентов, возможно просто решишь выяснить, что за подозрительные ребята. У местного фармацевта приобретаешь инъекцию, вызывающую временную клиническую смерть и ложишься среди трупов, тебя подбирают. Ты оказываешься в комнате, где много рядов каталок с мертвыми людьми. Врач медленно продвигает вдоль твоего ряда и останавливается у каждого тела, копошится с ним и идет дальше, потихоньку приближаясь к тебе. Есть два пути: а) соскочить с кровати и прячась за койками отойти от него, но он увидит, что нет тела и примется тебя искать, дверь ты не откроешь, устройств всех твоих нет; когда он подойдет к сигнализации, чтобы вызвать тревогу, ты подбегаешь к нему и жмешь атаку, тогда ГГ выхватит из его рук что-то и воткнет ему в шею…. ; аналогично путь б) лежишь смирно, но строго по таймингу успеваешь атаковать, когда врач подойдет. Что происходит дальше. Начинается отсчет времени, тот кривляется в муках и внезапно ты получаешь контроль над его телом. Ты можешь управлять им, как собой, но он перемещается как змоби и постоянно норовит пойти в противоположную сторону. Ты доходишь так до двери и открываешь ее. Ты оказываешься в госпитале при заводе. На заводе ты увидишь множество людей у конвеера, они собирают что-то по деталям, каждый выполняет свою работу. Среди всех можно увидеть одного из тех, кого ты убил в этом районе (кто-то из босов, узнается по спрайтам сразу). В ходе расследования ты узнаешь, что они собирают трупы, пока мозг еще не умер и втыкают им в позвоночник специальный передатчик, который доходит до спинного мозга. И далее ими управляют, они работаю 24 часа в сутки без еды и воды на заводе, потому что они мертвы. Из-за чего достигается огромная экономия на человеко-местах и зарплате. Но на территории завода управляются все с антенны, больше никто не может управлять мертвецами. Тип, который тебе расскажет все это, будет крайне удивлен, что ты смог управлять в этом здании доктором, возможно это из-за того, что тот еще небыл мертв и последний кого он видел – был ты и как-то взаимосвязь врубилась. Но вообще, за пределами завода мертвецами ,с помощью этого устройства, может управлять каждый, кто воткнет его, при помощи силы мысли. Когда тела изнашиваются или через чур разлагаются, их заменяют на новые. Когда нет умерших людей, делают рейды на якобы преступников. Те самые ивенты с перестрелками.

После этого квеста тебе будет доступно устройство, которое нужно будет приобретать. Его приделываешь к убитому гарду и можешь им управлять некоторое время. Но у него будет необычная походка. Близко его сразу распознают, из далека – нет, но могут заподозрить что-то и подойти ближе. Так можно убивать гардов гардом или открывать двери, разведка, что угодно.

Роботы голографы. Внешне смахивают на пылесос. В основном их можно будет встретить в качестве рекламщиков. Они будут стоять у магазина, и проецировать голограмму рекламного содержания. Еще их будут использовать копы, для огораживания Crime Scene. У входа, скажем, в отель будут стоять два робота, и проецировать красный баннер – Crime Scene. No entrance. Сквозь баннеры нельзя пройти, они тверды как стена. Теперь момент. Секреты! В некоторых здания будут стены со слегка измененной текстурой. Если в районе такой стены кинуть emp гранату, то она замерцает (стена). Если ударить по стене в этом месте stun knife`ом, то стена так же замерцает. В таком месте нужно юзнуть рипеар тул. Тогда голограмма спадет, робот отъедет, а тебе откроется секретная комната. (визорами не видна, ничем не пробивается)

Stun Knife – ножик с черным тупым лезвием, по которому при ударе пропускается электрический ток, таким ножиком легче вырубать охрану. Так же взламывать самые примитивные замки на дверях и сейфах (например, у простых граждан в домах) одним ударом. Так же подходит для поиска секретных голографических стен, выносить технику. Ножик – секретное оружие, нужно добывать.

Spider web – из ружья выпускается паутина, которая растягивается между двумя стенами (должно быть небольшое расстояние). После чего становится невидимой. Гард может попасться в такую паутину, она становится видимой, постепенно тает, но задерживает гарда. Есть продвинутая версия, которая пускает разряд, вырубает гарда и тут же тает.

**2.**

Это не полезная мысль. В киберпуке, допустим ты в пустом помещении, никого. Тут ты слышишь как открывается дверь. Далее заставка. Отрисовать так, что вот прямо корридор (вид от первого лица), все что кроме корридора затемненно и идет на камеру гард вооруженный медленно и слышно его шаги, потом камера возвращается и ты играешь. Атмосфера старых игр, крипово обставить, лолXD я ванилька, знаю. О! С тем типом с собакой так можно сделать, когда он в первый раз зайдет. Напомнило мне РЕ2 почему-то. Ведь даже в такой игре можно заранее отрисованные заставки делать под другим углом камеры. Хоть и с пиксельной графикой. Камера сбоку, тип стоит у терминала какого-то на улице, все затемненно вокруг, свет фонаря и тип стоит, тыкает, мрачная музыка атмосферная, дыхание. И тебе надо подобраться к нему и убить.

**3.**

Здание с меняющимся интерьером. Короче в сиберпуке. Идешь по зданию, открываешь карту, надо попасть в комнату, но не можешь добраться. Есть компьютер, взламываешь его. Там схематичный план здания, там ты можешь менять расположение комнат. И расположение меняется в игре самой, так ты добираешься до второго компа и меняешь в другое положение, такой небольшой пазл получается

**4.**

Tip of the iceberg  
  
Один из квестов этого хитрого злодея в капсуле на орбите. Не из первых квестов, уже пройдет достаточно времени, чтобы игрок мого более-менее доверять ему. Толком никакого брифинга, мол почему и как. Просто сделай это, поверь так надо. Миссия в снегу, очень холодно, база (нет, не шедоу мозес). У тебя есть паразит, который в анабиозе в холоде. Тебе нужно доставить его на базу незаметно. Попутно тебе дадут костюм, который держит температуру, в которой находился длительное время и у тебя есть градусник. А на базе куча детекторов тепла. Костюм тебя защищает от них, но постепенно ты нагреваешься. поэтмоу постоянно нужно находить холодильники, водоемы, азот, что-то еще. Тревога - провал задания. В результате ты подсовываешь баночку с паразитом в сумку ученого у входа в лабораторию. (позже ты узнаешь, что при комнатной температуре паразит разморозился и убил всех). Акт терроризма будет повешан на одну из организаций, под крылом которой биолаборатории, где делают лекарства и разные эксперименты с генами, где и создали такого паразита. (именно от туда был таинственным образом украден один из паразитов). Ну и будет вариант не "доставлять посылку", а попробовать все разведать, чем занимается лаба северная и кто все эти люди и, скорее всего, ты уже не захочешь этого делать и доверие к типу с космоса пропадет. Еще ближе к концу игры ты узнаешь, что есть и другие люди, которые так же выполняют разные поручения на него, целая сеть работает и никто не знает друг о друге и каждый думает, что он единственный, что это его друг, кто-то считает, что ангел-хранитель. Кстати на этом можно даже построить религиозную организацию. такие религиозные фанатики-кибернетики, верующие в "Ангела Спасителя" который должен придти на землю и спасти род людской от скверны. А ангел - это спутник какой-то адовый или тот злодей в капсуле, вообщем обдумать надо.

Потом этот костюм можно будет использовать второй раз, когда будешь проникать на другую базу. Проапдейтишь его и там будешь охлаждаться с баллонов с азотом, холодильниках отсиживаться криогенных камерах. Тоже полно всяких датчиков с тепловизорами. Но в результате как-то об интрудере узнают, но не до состояния тревоги. И выйдет один жесткий персонаж на поиски. Боевой офицер с немодифицированной овчаркой огромной. (большинство собак в игре оснащены имплантами улучшающими зрение, слух, нюх еще сильнее и скорость передвижения, за счет механических лап, поэтмоу они большая проблема, очень далеко палят и почти сразу настигают, быстро сжирают, но от них помогают emp гранаты и прочие штуки) Но эта овчарка не такая, на нее имипи не работает. Но и палит меньше, чем кибер-собаки, но гораздо сильнее, чем люди. И перемещается быстро. И они вдовем будут искать тебя по складу и офисным помещениям и будут идти за тобой через всю карту, ты будешь в стелсе удирать, а они все-равно будут находить. Они вдвоем стараются тебя обройти с двух сторон, если собака почуит запах издалека. начнет лаять, офицер сразу обходит с другой стороны туда же. У него дробовик и с него убивает сразу, его завалить тяжко за счет брони и собака бегает быстр ои хелсы сносит на ура. В каждой зоне надо станить как-то самого офицера, собака без него не пойдет. На собаку действует флешка (но их мало), дезодорант (но его надо найти, он какбы бонус в тайнике жестокм), который сбивает след и усыпляющие дротики. Убивать сразу ОЧЕНЬ хардкорно, так что надо их станить всем чем можешь, можно даже подкрадываться к офицеру и стараться вырубить, потом ретироваться и повторять. К собаке не подкрадешься. Как только застанил - переходишь в след. зону. В последней зоне найдешь ловушку, в которую можно поймать собаку и убить. Офицер останется один и каким-то образом будет возможность сбить броню с него (пока хз как). Ну и гасить остается

Далее, сори, утомляю, наверное. Соу, в каком-нибудь здании вырубаешь гарда на рецепшене (новичок, судя по диалогу его с кем-то) и крадешь его биометрические данные и в кармане находишь ключ с пометкой "313". Если сойдешь с основного пути, то можешь попасть в раздевалку. и там будет шкаф 313. В нем будет костюм гарда, который сможешь одеть, потратив его биометрические данные. Тут важно экипировать оружие гардов, если нету или нет желания брать его, то не проканает. Но если все правильно, то можно спокойно ходить по зданию, не вызывая подозрений.

Чисто визуальный момент. Или для лора, я просто хз. Игра же двухмерная... но так, на змаетку. Техно-фрики, которые делают модификации тела просто для красоты и для не функциональных фичей. Часто просто подростки или банды на улицах. Напрмиер имплант в пигмент волос. Волосы, которые постоянно меняют цвет и выглядят неестественно, словно волокна проводов каких-то. Один рокер будет пускать из руки огонь на концерте в клубе. Это можно будет как-то обыграть. Тоесть он не воин, просто музыкант, но как-то можно будет использовать его руку обманом. Светящиеся татуировки, меняющиеся глаза без белка, один приделает механический хвост. Его будут подстебывать другие, он сам уже пожалеет что сделал и будет стыдиться. Но по сюжету он его спасет, он будет им фигачить полицию. Другие чтобы лучше танцевать заменяют связки себе и ломают кости, заменяя мягкими волокнами. У этой группы фриков будет своя хата для встречь. И будут даже квесты с ними за подпольные деньги. В результате главный тату мастер будет тебе предлагать уникальные импланты. например тату по всему телу из нитей, которое защищает от магнитных детекторов. Сам он себе сделал странный имплант. У него постоянно будут черты лица меняться, каждый раз он будет неузнаваем и слегка неестественный. Это тоже будет обыгранно, потмоу что однажды его правительственные агенты прикончат и сами сядут на его место. Ты заподозришь неладное, когда придешь. Он будет вести себя не как обычно (можно сделать приветствие какое-то особое и манеру говорить). А тут он поздоровается ВПЕРВЫЕ не так и что-то все не то. А лица-то ты все-равно его не знаешь, одежда та жа. Если сесть в кресло и согласиться на новый суперимплант, который позволит быть без ограничений невидимым, то он тебя просто убьет. Можно отказаться, тогда он нападет. Или можно оттянуть время, мол, надоо выпить сперва или что-то такое и пройти туда через вентиляцию, то увидешь типа мертвого с лицом, которое изменится при тебе. Тогда ты поймешь, что это был агент. Подкрадешься и прикончишь его.

Почти всех фриков прибьют. Будет жаль, некоторые персы будут весьма положительными и игрок успеет к ним привыкнуть.

На механические импланты будет некая монополия. Но есть и подпольные организации, торгующие ими. Естественно, так было всегда. И вроде игрок против правительства, т.к. они все мудаки и преследуют его всюду и везде. Но один квест заставит пересмотреть твое отношение к людям с черного рынка. И даже захочется прикрыть всю контору и завалить всех. Это можно будет сделать, но и львинная доля квестов и имплантов потеряешь и окажешь большую услугу правительству. Каким-то образом квест связанн с тем, что будет завозиться новая партия контрабанды. Правительство негодует, они не могут понять как умудряются завозить нелегально все. Тебе же дадут квест на обеспечение безопасности прибытия товара на черный рынок или что-то в этом духе. Так вот. Вскроется случайно чисто, что они берут всяких брошеных на обочину жизни меньшинств с другой страны, должников или кто семью пытается уберечь, прокормить и идет на такое. И тупо всех пилят и впичкивают целую кучу имплантов, заменяя буквально все в теле. И вживляют в мозг устройство, не позволяющее сказать об этом или все забывают что вообще делают и куда едут. Им готовят документы и отправляют как граждан через границу в город. В городе их встречают, везут в лабу подпольную и пилят на части. импланты на прилавок, а людей в помойку, точнее что от них осталось.  
  
И части таких вот бедолаг возможно сейчас на тебе.

И так все организации. Тебе будет хотеться в них верить. потому что хочешь найти какую-то оппозицию адовому тоталитаризму, который здесь творится, вроде как союзники, но тут тоже один ушлепистей другого. Тлен, безнадега, despair.

А, еще в зданиях многих датчик электроактивности. Система безопасности настроенна на лимит зафиксированных вспышек электроактивности. Проще говоря, если слишком много будешь юзать устройства электронные (некоторые больше влияют, некоторые меньше), то система может заподозрить неладное и поднять почти тревогу, тобишь послать на проверку градов в зону, где была зафиксированно использование устройство

Небольшая миссия. В гостинице будет встреча двух глав, где будет обсуждаться какой важный вопрос. В гостиницу не пустят, сразу вызовут стражу, т.к. ты вне закона. Один из вариантов прохождения. Нужно выследить одного чиновника в городе, который только приехал, выбрать момент, когда он будет в переулке или возле него и незаметно (это важно) вырубить или усыпить его, выкрасть его биометрические данны с помощью устройства и спрятать тело. Убить не сработает, т.к. у него проапгрейженная версия биометричесокго пасспорта, которая стирается сразу после смерти и передается сигнал в полицию. С помощью этих данных снимаешь номер в отеле. Далее наступает вечер, в полночь в вип ложе встретятся те важные персоны, нужно незаметно проникнуть к ним на этаж, без единой тревоги, и подслушать разговор. Это можно сделать либо с соседней комнаты через тонкую часть стены, либо через вентиляцию, либо с помощью устройства (если оно есть) с балкона напротив, но везде есть свои трудности. Из разговора узнаешь, что запланированно выпилить целый неугодный район города.   
  
 Твоя цель суметь эвакуировать людей с района. Но ничего не выйдет, к тебе либо относятся враждебно, посылают, либо не верят, либо просто молча убегают, а другие лезут бить морду. Врезультате начинается не совсем то, что ожидаешь. Вместо толпы солдат, город окутывает зеленая дымка отравляющего газа. Весь район в трупах, какая-то пена стекает по дорогам. Другие обезумев бегут, хрипя, и падают замервто прямо перед тобой. По городу начинают ходить правительственные отряды в скафандрах и с огнеметами, сжигая оставшихся и проверяя здания на выживших. Ты перед атакой у торговца, который тебе все же поверил, получаешь инфу о складе с оборудованием, пока газ только расспростроняется нужно добраться до него, избегая облаков дыма, сумасшедших зараженных и солдат. На складе ты достаешь противогаз. Но работает он по времени. Нужно выбраться с района и (опционально) спасти какого-то персонажа. Видимость плохая, противогаз нужно иногда подзаряжать от баллонов со сжатым кислородом, либо из вентиляций некоторых, таким образом быстро продвигаться в зеленом тумане, избегая солдат в скафандрах и с огнеметами.Можно и убивать, но это очень хардкорно

персонаж – мужик на спутниук. однажды выйдет с тобой на связь через чей-то компьютер и предупредит об опасности. ты не будешь знать кто это и какие его цели. выходить на связь сможешь через специальные терминалы и не всегда, будет подкидывать инфу о передвижениях или планах правительсвта или еще каких-то организаций и подкидывать квесты, но будут сомнения доверять ли этому компу. квесты полезные, но на деле этот аишник - например, охранная система здания какой-то организации и ее цель, манипулируя тобой, устранить главу этой организации и занять его место, но в таком случае у тебя будет серьезный противник в лице этого аишника. если без деталей, примерно так.

Дротик для винтовки - манок для роботов. куда выстрелишь, туда робот приманится. можно сделать ситуации, вроде выстрелить в проезжающую машину и робот как собака побежит за машиной и ты спокойно пройдешь куда надо. Или выстрелить в гарда, тогда гард: а) Начнет стрелять в робота и будет перестрелка б) испугается и попытается убежать в) Отбежит и взорвет робота гранатой г) Догадается и слоамет дротик, оповестит об интрудере и направит робота на поиск (вкаченый спецназовец, например)

Мина, которая создает вокруг некое магнитное поле, в котором все начинают медленно передвигаться, пушки энергетические не работают (выстрел рассеевается). А обычные пули летят не далеко. Медленно перемещаются, потмоу что у всех много металла на теле или даже в теле. И ты в том числе.

Криповый момент. Когда почти все здание и рынок на улице заполненные людьми, но когда поднимается тревога, оказывается что все это андроиды. И когда ты будешь выходить, то увидишь как у всех людей открыты рты и бьет свет наружу и из глаз и ужасная сирена крипова высокая доносится и все на тебя агрятся, выходишь на улицу и там так же.