**История игры The Hermitage**

Содержание:

[Лор 2](#_Toc211038638)

[Лор в кратце 3](#_Toc211038639)

[Лор в блоках 3](#_Toc211038640)

[Идеи к лору 3](#_Toc211038641)

[Сюжет 3](#_Toc211038642)

[Сюжет в кратце 3](#_Toc211038643)

[Сюжет в блоках 3](#_Toc211038644)

[Идеи к сюжету 3](#_Toc211038645)

Лор

Лор в кратце

Недалёкое будущее. Глобальное потепление делает невозможным жизнь на поверхности. Люди уходят под землю, в подземные комплексы.

Комплексы поддерживают связь между собой. Высшее руководство спонсирует и «подчищает» за тайной организацией научного центра. Оно исследует возможность слияния роботического тела и человеческого мозга (к мозгу подключается система, которая переводит сигналы из оптических, осязательных и других датчиков). Мозг при этом остается не тронутым.

Для проведения тестов организация похищает одиноких, не связанных с кем-либо людей (таких людей называют «отшельниками»).

Перед тестом людям искажают (частично стирают) память, чтобы было легче работать с ими и не было возможности рассекречивания тайной организации. Подобное стирание памяти они реализуют с помощью системы передачи сигналов в мозг и наоборот. В самих опытах учёные подключают людей к аппарату жизнеобеспечения и к этой же системе, что была написана в прошлом предложении.

Для проведения эксперимента они используют симуляцию реального мира, чтобы замерить основные показания и корректность работы системы. В симуляции они обычно выдают роль отшельника и место его проживания в зависимости оттого видел ли ещё при жизни подопытный мир снаружи до изменения климата (леса, поля, холмы и т.д.). Обычно такие люди имеют возраст около 40 лет, поэтому чаще всего местом дислокации подопытных в симуляции является хижина в лесу. Такая локация была выбрана не случайно, она позволяет уменьшить нагрузку на производительность и память, ведь нет необходимости использовать сложный ии для создания реалистичного социума. Используется обычный генератор ландшафта и простой ии для животных.

Из-за того, что система прямым образом взаимодействует с мозгом, то довольно часты случаи смерти подопытных.

Во время смерти, когда подопытный всё ещё подключён к системе, велик шанс сбоя и резервного перезаписывания человеческого мозга в главный компьютер. Отчего клон уже мёртвого человека приобретает сознание в цифровом виде.

Лор в блоках

Идеи к лору

Сюжет

Сюжет вкратце

Был создан первый прототип: первая попытка соединения мозга с телом робота. Она неувенчалась успехом, так как психоэмоциональное состояние субъекта было нестабильным. Из-за психоэмоциональной перегрузки, и не имея возможности сбросить, «без способности плакать» (отсутствует система, отвечающая за нормальную работу гормонов, и соответственно эмоций), прототип сходит с ума.

После попытки убийства сотрудников организации его запирают гнить в отдельной камере. Для сбора данных он подключён к пк (а каждый пк соединён с главным пк). В итоге, те люди, чьё сознание осталось в главном пк после экспериментов пытаясь получить шанс выбраться, совершают сделку с Прототипом: он помогает им спастись (переместить их сознания в роботические тела), а они освобождают его.

Сделка состоялась, робот поубивал всех в комплексе. Но свою часть сделки он не выполнил и ушёл из бункера.

Пока эти Действия происходили, игрок, то есть гг, находился в симуляции и являлся очередным подопытным. Сначала всё как обычно, но после люди в пк начали вмешиваться в симуляцию и оставлять знаки гг по тому, как выбраться из матрицы: уйти настолько далеко от начала карты, чтобы пк словил сбой из-за переполнения памяти и перезапустился. После того как гг это сделал он попадает в систему пк (так как система передачи данных в мозг начала визуально интерпретировать интерфейс). Дальше он должен добраться до программы завершения теста, преодолев преграду в виде антивируса, и вернуться в реальный мир.

Гг возвращается в реальный мир, видит, что все убиты (он сам не убит, так как комната, где он находился была спрятана и защищена). Позже он даёт обещание тем людям в пк, что переместит их сознания в робатические тела.

Конец

Сюжет в блоках

Идеи к сюжету