

Дизайн-документ

РАЗДЕЛ I: ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ

ГЛАВА 1: ОПИСАНИЕ ГЕЙМПЛЕЯ

CORE GAMEPLAY

Основную часть времени игроку предлагается перемещать своего Персонажа (PC, Player Character) по различным Локациям и проходить в них Диалоги. Доступ к различным Диалогам открывают Задания, а к путям их разрешения — Параметры. В результате выполнения Заданий игрок получает Опыт, который можно потратить на покупку Параметров. В любой момент времени доступен к прочтению Журнал, появление в Журнале новой информации привязано к различным игровым событиям.

Основной цикл игры: игрок получает Задание — игрок использует Параметры для прохождения Задания — игрок тратит полученный Опыт на покупку Параметров.

ОСНОВНЫЕ АБСТРАКЦИИ

Параметры

Параметры это ряд величин, присущих персонажу игрока и отражающих насколько персонаж развит как человек в различных областях. Каждый параметр может принимать значение от 1 до 100. Всего параметров семь:

- Воля
- Интеллект
- Харизма
- Восприятие
- Сила
- Выносливость
- Ловкость

Референсные значения для баланса следующие:

- 15 — значение ниже этого порога угрожает жизни
- 30 — значение обычного среднестатистического человека
- 60 — значение выше этого порога присуще нечеловеческим существам

Создание персонажа

В процессе создания персонажа игроку предлагается распределить 215 очков произвольно по семи Параметрам. С этими значениями он начнёт игру. При установке каких-то параметров ниже 15 и попытке начать так игру, будет выведено предупреждение.

Персонаж

Персонаж — это аватар игрока в мире игры, состоящий совокупно из графического объекта, Параметров и сюжетной части. Графический объект можно перемещать по Локациям и взаимодействовать им с игровыми объектами при помощи Управления, Параметры можно менять при помощи Опыта, а сюжетная часть складывается из результатов разных Диалогов.

Игровые объекты

Игровыми считаются объекты, обладающие интерактивностью, т.е. могут быть активированы при помощи Персонажа и Управления им, что приведёт либо к Диалогу либо к Скриптовому событию.

Локация

Локации — это игровые пространства, состоящие из совокупности интерактивных игровых объектов и неинтерактивных декораций, часть которых ограничивает перемещение Персонажа.

NPC

NPC — это игровые объекты, репрезентирующие персонажей, неподконтрольных игроку. Они состоят из совокупности графического объекта, который можно активировать, присущих персонажу Диалогов, которые являются главным предназначением NPC, и сюжетной части, складывающейся из результатов Диалогов.

Диалог

Подсистема игры, через которую реализовано общение с различными игровыми персонажами. Диалоги предлагают игроку к прочтению реплики неигрового персонажа и выбор между несколькими ответами на эту реплику со стороны Персонажа игрока. Разные варианты выбора должны приводить к разным последствиям, как в рамках конкретного Диалога (иные реплики НИП), так и глобально, вызывая различные скриптовые игровые события или изменения в Диалогах с другими персонажами.

Критически важным является тот факт, что часть вариантов ответа доступны к использованию только при определённом значении одного или более Параметров.

Скриптовые события

Скриптовые события — это заранее прописанные игровые события, которые активируется либо при достижении Персонажем определённой точки в Локации, либо при использовании игровых объектов, в том числе посредством Диалогов. Они могут приводить к следующим последствиям:

- Временное изменение положения камеры
- Проигрывание определённых анимаций у игровых объектов или декораций

- Перманентное появление или удаление игрового объекта или декорации из Локации

Все скриптовые события имеют сюжетное значение.

Опыт и прокачка

В награду за выполнение Заданий (см. ниже) персонаж игрока получает Опыт. В особом меню под названием Персонаж, доступном в любой момент игрового процесса, очки Опыта можно обменять на увеличение Параметров, при этом ведётся подсчёт как свободного Опыта, так и уже потраченного.

Стоимость каждого очка Параметров постепенно возрастает, в соответствии с Веткой развития параметров (см. следующий раздел).

Референсные значения для баланса наград за Задания следующие:

- 500 — небольшое задание
- 1500 — стандартное задание
- 3000 — большое задание
- 10000 — финальная награда за главный квест

Уровень

Уровень — это условная величина, отслеживаемая игрой, которая отражает степень развития Персонажа игрока. Уровень Персонажа повышается постепенно с величиной потраченного (а не просто полученного) опыта. Количество опыта, который необходимо потратить для достижения каждого уровня, постепенно повышается, и указано в Ветке развития параметров.

Главным предназначением Уровней является сортировка Заданий по степени сложности и необходимой для их прохождения степени прокачки Персонажа. При взятии Задания игрок должен быть явно поставлен в известность об Уровне Задания. При попытке взять Задание на 3 и более Уровней выше, чем Уровень Персонажа, выводится дополнительное предупреждение.

Задания

Задания — это абстракция для отдельных сюжетных арок, каждая из которых имеет свой Сценарий (см. ниже). Игра целиком состоит из Заданий, которые придают её сюжету чёткую структуру. Задания, как уже говорилось выше, имеют Уровень, а наградой их завершение является определённая порция Опыта. Журнал игрока должен иметь перечень всех Заданий, взятых или уже выполненных игроком.

Сценарий

Сценарии каждого отдельного Задания состоит из ветвящихся относительно друг друга последовательностей фраз в Диалогах и скриптовых событий. Сценарий игры состоит из сценариев отдельных Заданий, из которых является осевым главный квест игры, а

остальные Задания называются побочными квестами. По завершению главного квеста игры по одной из веток случается концовка игры.

Концовка

У игры есть ряд концовок, сюжетно подводящих итог истории. В каждой концовке проигрывается небольшой анимационный ролик. После большинства концовок возможно перейти к свободной игре с целью прохождения побочных квестов, однако концовки приводят к перманентным изменениям в мире игры.

Журнал

Журнал — это постоянно доступный (при его открытии игра ставится на паузу) свод информации по игре. Он разделён на две большие части: Задания и Мир.

В разделе Задания можно просмотреть полную информацию по всем Заданиям, которые игрок проходит сейчас или уже прошёл. Все основные события каждого Задания должны приводить к появлению новых строчек в Журнале. Также, там должна быть ясно и подробно указана текущая цель Задания.

В разделе Мир доступны статьи о сущностях игрового мира, как совсем вымышленных (напр. ЦГиВП) так и представляющих интерес взятых из реального мира (напр. токамак), написанные в энциклопедическом стиле. Появление новых статей в Журнале привязано к определённым внутриигровым событиям, общее правило: при взаимодействии с сущностью о ней должна появляться статья.

Технические функции игры

К техническим функциям, которые предоставляет игра, относятся:

- Пауза в любой момент времени
- Сохранение и загрузка предыдущего сохранения в любой момент времени
- Настройки графики и звука игры в любой момент времени
- Выход из игры в любой момент времени

Межзвёздная карта

Карта для перемещения между звёздными системами, вызов которой осуществляется при помощи определённого игрового объекта (приборной доски на корабле Кали).

Визуально представляет собой красочное изображение сектора Коса Виктории из нескольких галактик, где каждая заселённая система представлена небольшой яркой точкой, хорошо различимой на фоне изображения галактик. Каждая точка кликабельна и вызывает диалог подтверждения перемещения в эту звёздную систему. При подтверждении меняется локация, в которую Персонаж попадает при выходе из корабля.

Карту можно приближать и отдалять.

ВЕТКА РАЗВИТИЯ ПАРАМЕТРОВ

Стоимость развития Параметров за Опыт:

1 - 5
2 - 7
3 - 9
4 - 11
5 - 15
6 - 19
7 - 23
8 - 27
9 - 31
10 - 35
11 - 38
12 - 41
13 - 44
14 - 47
15 - 50
16 - 55
17 - 60
18 - 65
19 - 70
20 - 75
21 - 80
22 - 85
23 - 90
24 - 95
25 - 100
26 - 110
27 - 120
28 - 130
29 - 140
30 - 150
31 - 170
32 - 190
33 - 210
34 - 230
35 - 250
40 - 500
41 - 550
42 - 600
43 - 650
44 - 700
45 - 750
46 - 800
47 - 850
48 - 900

49 - 950
50 - 1000
51 - 1100
52 - 1200
53 - 1300
54 - 1400
55 - 1500
56 - 1650
67 - 1800
68 - 1950
19 - 2100
60 - 2250
61 - 2475
62 - 2700
63 - 2925
64 - 3150
65 - 3375
66 - 3700
67 - 4025
68 - 4350
69 - 4675
70 - 5000
71 - 5520
72 - 6040
73 - 6560
74 - 7080
75 - 7600
76 - 8360
77 - 9120
78 - 9880
79 - 10640
80 - 11400
81 - 12540
82 - 13680
83 - 14820
84 - 15960
85 - 17100
86 - 18810
87 - 20520
88 - 22230
89 - 23940
90 - 25650
91 - 28215
92 - 30780
93 - 33345
94 - 35910
95 - 38475
96 - 42320

97 - 46165
98 - 50010
99 - 53855
100 - 57700

Пороги Опыта для достижения Уровня:

1 - 0
2 - 500
3 - 1000
4 - 2000
5 - 3000
4 - 6000
7 - 8000
8 - 10000
9 - 13000
10 - 17000
11 - 21000
12 - 25000
13 - 30000
14 - 36000
15 - 43200
16 - 52000
17 - 62400
18 - 75000
19 - 90000
20 - 135000
21 - 162000
22 - 194400
23 - 223000
24 - 267600
25 - 320000

УПРАВЛЕНИЕ

Персонаж игрока перемещается по Локациям путём клика ЛКМ по свободному для передвижения пространству, путь Персонажа до места клика рассчитывается автоматически. Активация игровых объектов, например, NPC, происходит также кликом ЛКМ, при этом Персонаж перемещается к объекту стандартным образом. Выбор ответов в Диалогах и использование пунктов любых меню происходит при помощи ЛКМ. Приближение и отдаление межзвёздной карты осуществляется при помощи колёсика мыши.

По нажатию на Пробел игра ставится на паузу. Повторное нажатие Пробела снимает паузу. По нажатию на Escаре игра также ставится на паузу, а также вызывается Меню, из которого доступна большая часть технических функций игры. Повторное нажатие на Escаре закрывает Меню и снимает игру с паузы.

Нажатие на клавишу О вызывает Журнал, при этом игра ставится на паузу. Нажатие на клавишу Р вызывает меню Персонаж, при этом игра ставится на паузу. Повторное нажатие на соответствующую клавишу закрывает вызванное меню и снимает игру с паузы.

ГЛАВА 2: СЕТТИНГ

ОСНОВНОЙ КОНЦЕПТ СЕТТИНГА

У сеттинга имеется главная предпосылка, все прочие положения либо выводятся из неё непосредственно, либо подводятся под неё. Эта предпосылка состоит в предположении, что к далёкому будущему человечество расселится по очень обширному пространству космоса, однако с чрезвычайно низкой плотностью: не более 5-10 заселённых планет на одну галактику, однако заселены тысячи галактик. Под эту главную предпосылку подводится обоснование, что такая плотность населения вызвана редкостью пригодных для колонизации миров. Также, из главной предпосылки выводится время действия: можно предположить, что наиболее полное развитие и раскрытие своих свойств такое общество получит не ранее 3900х годов, точный год начала действия сюжета игры является отсылкой — 3972й.

Фантастическая часть сюжета должна вращаться вокруг минимального числа допущений, а возможность этих допущений обоснована главной предпосылкой сеттинга.

Первым фантастическим допущением является возможность открытия кротовой норы (Моста Эйнштейна — Розена) при помощи бомбардировки вольфрамовой мишени потоком заряженных частиц. При этом, допускается, что можно управлять точкой выхода Моста с помощью смены расположения мишени. Необходимость этого допущения прямо подводится под главную предпосылку сеттинга: чтобы стало возможным именно такое расселение человечества, необходима какая-либо технология сверхбыстрого перемещения, позволяющая в адекватные сроки перемещаться между местами столь неплотного и отдалённого проживания человека. Подвключение в это допущение, предполагающее управление параметрами кротовой норы с помощью перемещения мишени является основой космической навигации в данном вымышленном мире. Вторым фантастическим допущением является возможность создания разумной искусственной жизни при помощи воссоздания свойств организма искусственным образом. Таким образом, не нарушается научное положение, что жизнь может быть вдохнута только в организм, но никак не в механизм. Такой искусственный организм будет являться достаточно сложным куском материи, аналогичным мозгу, в котором может возникнуть сознание. Это допущение выводится из предыдущего допущения, а значит, по цепочке, из главной предпосылки сеттинга: следует считать, что необходимые расчёты для создания кротовой норы может провести в адекватные сроки только подобный искусственный интеллект.

Таким образом, мы лаконично связуем главную предпосылку сеттинга и два единственных фантастических допущения. Никаких других фантастических допущений делаться не должно, так, все прочие технологии в мире сюжета игры должны быть основаны на реальной жизни (хотя могут быть фантастическим развитием реальных

технологий или быть более часто употребимы в мире сюжета игры, нежели в реальности).

ОБЩЕСТВЕННОЕ УСТРОЙСТВО МИРА. СЕТИ.

Общество будущего является бесклассовым, безгосударственным и безденежным. Оно основано на самоорганизации вместо государственного управления, свободном творческом труде как всеобщей необходимости и абсолютно свободным распределением благ. Для людей будущего, живущих в таком обществе, бессмысленна сама идея разделения человечества на государства в привычном понимании, также как и идея проведения государственных границ. Моральное место государств в нём заняли совершенно иные по принципу структуры — так называемые Сети. Сеть представляет собой, прежде всего, собственно информационную сеть из компьютеров и ИИ, объединённых в общее информационное пространство, а уже во вторую очередь каким-либо образом привязана к физически существующим локациям. Отдельная заселённая планета или даже отдельное поселение на планете может быть подключено к какой-либо межпланетной сети, при этом имея свою внутреннюю «локальную» сеть. В первую очередь Сети применяются для распределения как между отдельными людьми на планете, так и между целыми планетами трудовых обязанностей и получаемых в результате труда готовых благ. Вторичной их функцией является обмен сырой информацией, начиная от чрезвычайно важной для целых планет и заканчивая общением между обычными людьми.

В участке космоса, рассматриваемом в сюжете игры, сформировалось две большие отдельные Сети и одна группа меньших сетей. Это Безымянная Сеть, Свободная Директория и Независимые Сети. По причине возложения на средства передачи информации всех функций регулирования, Сети обладают некоторыми свойствами государств, хотя не лишним будет напомнить, что они не только не являются ими, но в описываемом обществе сама концепция государства не имеет смысла. Так, законодательство и делопроизводство различны между Безымянной Сетью, Свободной Директорией и различными Независимыми Сетями. Это делает их похожими на субъекты одной федерации, например, республики Советского Союза или штаты США. Ключевой разницей между Безымянной Сетью и Директорией являются взгляды на правильную топологию сети. Безымянная Сеть построена по топологии «звезда» и поддерживает постоянное перестроение связей между звеньями, *in principio* закладывается связь «всех со всеми», которая на практике выливается в связь близлежащих физически узлов. Свободная Директория построена в качестве иерархической сети, в которой информация передаётся прежде всего между звеньями различного положения в иерархии, а также поддерживает существование единого центра управления сетью — Сетевого Координатора, узел на роль которого является выборным. Подчерпывая примеры из реального мира, Безымянная Сеть больше похожа на привычный нам Интернет, а Директория — на FIDO. Общество, проживающее подключённое к разным Сетям также различается. В целом, считается, что общество Безымянной Сети более консервативно, а Свободной Директории направлено на изменения, как в хорошем, так и в плохом смысле. Центральным камнем преткновения в спорах приверженцев разных сетей и генеральным примером разницы между ними является проблема прав ИИ. Директория полностью признала ИИ

равноценными человеку и наделила правами граждан, но Безымянная Сеть не спешит пойти на тот же шаг.

Также, помимо Сетей и над Сетями существует единый координационный центр космических полётов, привязанный к физически существующей локации — Центр Гражданского и Военного Пилотирования (ЦГиВП). Функции Центра самые различные, на него возложена и координация космических полётов, особенно сверхдальних, и обучение, а также аттестация космических пилотов (при этом в Безымянной Сети наличие аттестации ЦГиВП обязательно для пилотирования), и защита прав космических пилотов, т.е. роль своеобразного профсоюза для них. ЦГиВП не включается ни в одну Сеть и имеет свою внутреннюю информационную сеть, в каком-то смысле он и самая важная в истории Независимая сеть, и «над» всеми сетями в принципе. Физически ЦГиВП представляет собой огромную космическую станцию.

ГЕОГРАФИЯ И НАВИГАЦИЯ

Весь космос в мире сюжета игры поделён обществом будущего на так называемые Секторы. Каждый Сектор представляет собой более или менее крупное обособленное скопление галактик, выделенное по обычным правилам астрономии по делению групп галактик на скопления. Один космический пилот, обычно, перемещается на своём корабле только внутри одного Сектора, путешествия между секторами номенклатура ЦГиВП относит к сверхдальним, и Центр предоставляет пилотам посильную помощь в них. Критически важным для каждого отдельного пилота является положение его корабля относительно ЦГиВП, считается, что где бы, в насколько отдалённом районе космоса корабль не находился, он всегда должен быть способен попасть в Центр. Обычно, для каждого корабля бортовой ИИ в реальном времени считает вектор до ЦГиВП. Относительно ЦГиВП также ведётся глобальная навигация между секторами. Сектора в ней делятся на «серые» и «белые». Положение «белых» секторов определено абсолютно относительно ЦГиВП, о положении «серых» известен только вектор до ЦГиВП. Это считается более надёжным и простым подходом, нежели считать бесконечный ряд соседних Секторов относительно друг друга. Внутри Сектора навигация обычно ведётся относительно абсолютного центра скопления галактик, и допускаются трёхмерные координаты, между которыми бортовой ИИ рассчитывает точки входа и выхода пространственного тоннеля.

ЦЕНТР ГРАЖДАНСКОГО И ВОЕННОГО ПИЛОТИРОВАНИЯ

ЦГиВП — одновременно космическая станция и квартирующая на ней организация, чрезвычайно важная в мире сюжета игры. Первой и главной целью ЦГиВП является аттестация, обучение, лицензирование и повышение квалификации космических пилотов, далее по градации важности следуют координация космических полётов и, наконец, защита прав и отстаивание перед третьими лицами интересов пилотов как социальной группы. Центр не может быть субъектом какого-либо планетарного или сетевого права, категорически не может быть местом ведения боевых действий и всесторонне признаётся нейтральной стороной в любом конфликте (однако, их разрешение, если только оно не затрагивает непосредственно декларированные выше цели ЦГиВП, не является приоритетом Центра). Прохождение аттестации в Центре и

получение его лицензии космического пилота является необходимым для вступления в большинство прочих организаций, связанных с космическим пилотированием и, как уже говорилось, обязательно для пилотирования в рамках Безымянной Сети. Прохождение обучения непосредственно в Центре не является обязательным для аттестации в нём, однако чаще всего одно без другого не следует, если только будущий пилот не выучился в находящейся в доверительных отношениях с Центром серьёзной академии пилотирования. После прохождения аттестации пилот приносит клятву верности идеалам своей новой профессии, получает лицензию и, опционально, членский билет.

ЦГиВП предоставляет добровольное членство в своей организации. Членство полностью необязательно для обладания лицензией и от него можно отказаться. Наиболее частой причиной для этого является прохождение милицейской службы, которую не все считают морально совместимой с членством в Центре. Для своих членов ЦГиВП является чем-то вроде профсоюза или гильдии. Центр культивирует идеалы взаимопомощи, солидарности и товарищества между своими членами, уделяя этой цели значительное время при обучении новых пилотов. Члены Центра склонны романтизировать свою профессию, она является источником значительной части фольклёра и локальной культуры космических пилотов как социальной группы.

Эмблема ЦГиВП: в лавровом венце на чёрном поле планета, звезда за ней и кораль, взлетающий на реактивной струе от планеты. Над кораблём геральдическая звезда. Под венцом червонный стяг с буквами «Са» и «МРС» по краям и девизом «*ducunt volentem fata*» посередине. У концов веток лавра буквы А и Ω.

Как станция ЦГиВП имеет форму шара. Шар непрерывно вращается вокруг своей оси с достаточно большой скоростью, чтобы создать искусственную гравитацию. Различные строения и транспортные сооружения расположены на внутренней стороне шара. Стыковка со станцией осуществляется через очень большой шлюз наверху станции, в месте, где ввиду её шарообразной формы не действует искусственная гравитация. Внутренне, ЦГиВП подразделён на так называемые Линии — главные дороги, делящие собой сферу на «дольки». Между Линиями проложены более мелкие дороги, устройство которых обычно понимают только жители и частые гости близлежащих районов. Всего линий 98. Отсчёт ведётся от 0 линии, условно делящей ЦГиВП на два полушария.

КОСМИЧЕСКИЕ ПИЛОТЫ

«Перед лицом тысячи звёзд над моей головой и твёрдой почвы под ногами, от которой навеки отказываюсь, я, пилот космического корабля, торжественно клянусь все знания и силы посвятить вечному стремлению вперёд, пронести за собой в Бездну идеалы равенства и верности, никогда не предать другого пилота, будь то протянуть руку помощи в мире или сражаться лишь честно в скорбной смуте войны. Вставая перед тьмой, мраком и неизвестным, я клянусь отринуть страх и нести туда свет. *Ducunt volentem fata.*» — клятва космического пилота

Космические пилоты — особая социальная группа людей в обществе будущего, характеризующаяся пилотированием космических кораблей. Данная группа держится

достаточно обособленно от остального социума, имеет свои традиции и культуру. Пилоты, хорошо это или плохо, чаще всего общаются только с такими же как они пилотами. Большинство пилотов непосредственно владеют своим космическим судном, однако есть и те, кто арендуют его у сторонних организаций. Как уже описывалось выше, большая часть пилотов имеет лицензию, членство ЦГиВП. Владеющие собственным судном (опять же, большинство) так обладают регистрацией судна, его бортовым журналом и техническим паспортом. Процедура регистрации судна очень важна для пилота и обычно проводится сразу после получения лицензии и приобретения самого корабля. Пилот самостоятельно должен выбрать контору-регистратора, которая обычно одна или две-три на каждый Сектор, после чего зарегистрированное в данной конторе судно получает собственный бортовой номер, уникальный в реестре данного регистратора.

Очень частым для пилотов является использование так называемых ID-карт. Карта объединяет в себе весь вышеперечисленный набор документов и также является полноценным удостоверением личности, подобно паспорту. Предъявление в различных ситуациях ID-карты вместо того же паспорта — характерная черта и привычка космических пилотов. На стандартной ID-карте указаны:

- Фамилия
- Имя
- Дата рождения
- № лицензии
- № членского билета (если есть)
- Бортовой номер
- Контора-регистратор
- Номер самой карты

С левой стороны расположено место для фотографии владельца карты и, под ней, логотипа конторы-регистратора.

Ещё одним предметом, ассоциирующимся с космическими пилотами является ключ корабля. Каждый корабль обладает уникальным ключом, который активирует системы корабля, а также зачастую открывает дверь и/или используется для зажигания. Каждый пилот обычно крайне дорожит своим ключём и очень его бережёт. Кроме документов, ключа, ID-карты и самого корабля, «материальных» спутников пилота, ему также принадлежит огромный пласт культуры космического пилотирования. Это, прежде всего, фольклор космических пилотов, сильно романтизирующий отдельные сущности, часто встречаемые при перелёте, а также множество расхожих между пилотами историй, легенд, как межзвёздных так и городских для ЦГиВП, поговорок, фирменных фразочек.

ФОЛЬКЛОР КОСМИЧЕСКИХ ПИЛОТОВ

Бездна — горловина червоточины для сверхбыстрого пространственного перехода. Бедна является центральной легендой космических пилотов, её приписываются самые различные свойства, начиная от крайней важности входа в Бездну для жизни пилота и заканчивая откровенно мистическими или даже конспирологическими. Единой чертой

для всех легенд о Безде является положение, что в момент входа в неё пилот «отдаёт» себя Бездне и должен положиться на её милость.

Тёмный фронт — неисследованные, чаще всего незаселённые части космоса. Путешествия в Тёмный фронт крайне редки и ещё реже бывают добровольными, тем более что эра колонизации давно прошла. О происходящем во фронтире ходят самые разные небылицы, часто включающие в себя описание деградации тамошних людей на разные ступени назад в общественной жизни, или существования там инопланетян.

Шёпот Смерти — скрежет расширяющегося металла при попадании лазерного луча в корабль. Пилоты считают, что во время боя при помощи этого скрежета сама старуха Смерть шепчет им на ухо и зовёт за собой.

Дождь из слёз — дробь ударяющихся о корпус корабля осколков и обломков при взрыве другого корабля. Напоминает собой капли дождя, стучащие в окно. Считается, что как бы яростен ни был бой и чтобы ни свело в нём два корабля, в момент, когда идёт Дождь следует скорбеть по погибшей команде, некоторые пилоты даже посвящают собственному противнику минуту молчания, при которой слушают Дождь.

Суеверные пилоты никогда не покрасят свой корабль в чистый красный или чистый белый. Это связано с двумя независимыми легендами:

Белый корабль — считается, что у Смерти есть корабль и его можно отличить по белоснежно-белому корпусу. В среде научного изучения фольклора существует мнение, что когда-то в древности бушевала межзвёздная эпидемия, и был обычай красить в белый заражённые корабли. Встретить белый корабль, покрашенный так человеком, не знающим этой легенды, считается самым дурным предзнаменованием, насколько возможно: существует поверие, что не раньше чем через несколько дней после такой встречи Смерть заберёт пилота.

Алый флот — легенда гласит, что между секторами странствует мобильный флот, все корабли выкрашены в ярко-алый цвет, а их единственная цель — сеять смерть и разрушение. Алый флот якобы появляется перед колонией или кораблём неудачливого путника, не выходит на связь и сразу открывает огонь. Попытаться победить Алый флот — чистое безумие, спастись от него можно только сбежав. Среди пилотов ходят различные байки, состоящие из теорий почему Алый флот это делает и кто им управляет.

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

Космические аппараты в мире сюжета игры существуют самых разных размеров, формы и назначения, однако у них есть общая черта — использование Блочной системы, разработанной ЦГВП для стандартизации технической документации и производства кораблей. Согласно этой системе, судно может быть описано как совокупность нескольких функциональных «блоков», которые можно в известной степени произвольно совмещать между собой, создавая тем самым полноценный космический корабль. Обычно блоки ярко выражены и могут даже производиться

раздельно, с последующей сборкой в единое целое, что порождает общий вид типичного комического корабля как несколько разрозненных элементов, состыкованных друг с другом. Использование в конструкции корабля блоков является, на самом деле, лишь общей рекомендацией ЦГиВП, однако вошло в разряд рекомендаций, ставших стандартом де-факто, и исключения из этого ряда достаточно редки.

Блок АСУ — одна из важнейших частей судна, включающая в себя всю автоматику и средства координации работы остальных блоков. Технически, к блоку АСУ относится также бортовой компьютер, хотя он, обычно, расположен физически в каком-либо ином блоке. Само собой разумеется, что именно в блоке АСУ физически находится бортовой ИИ, там же, рядом, располагаются расширяющие возможности его сознания машинерия. Зачастую, именно в блоке АСУ располагаются средства связи и именно из него «торчит» наружу антенна корабля.

Двигательный блок — совокупный термин для двигателя, движков и гипердрайва корабля. Обычно весь блок расположен сзади остальной конструкции корабля, а гипердрайв вынесен, наоборот, на самую переднюю его часть, и эти две составляющие двигательного блока соединены проходящей через весь корабль энергетической магистралью. Двигателем корабля называется его силовая установка, обычно это токамак. Движками — средства непосредственного передвижения корабля в пространстве, обычно плазменные двигатели. Наконец, гипердрайв — сложная конструкция, состоящая из ускорителя частиц с несколькими кольцами и пневматической пушки для вольфрамовых мишеней с очень тонкой настройкой выстрела.

При необходимости создать червоточину, запускается токамак корабля, копит энергию и затем по энергетической магистрали передаёт в гипердрайв. Там поток частиц разгоняется в ускорителях. Затем, ИИ производит точный расчёт полёта вольфрамовой мишени и выстреливает её из пушки. С точностью до миллисекунды когда мишень достигает нужного положения, в неё выстреливаются 9/10 частиц находящихся в ускорителях. Кротовая нора открывается, но она нестабильна. С целью её стабилизации последняя 1/10 частиц сталкивается в ускорителе с целью получения экзотической материи. Затем уже она выстреливается в кротовую нору, обволакивая тоннель изнутри. Наконец, пилот направляет корабль к червоточине и вступают в работу плазменные движки корабля.

Жилой блок — совокупное название всей или почти всей обитаемой части корабля. Часто выполняется в виде центрифуги, которая вращается с целью получить искусственную гравитацию внутри. Именно в жилом блоке находятся органы управления кораблём. Жилые блоки очень сильно разнятся в размерах, удобстве пользования и прочих параметрах. На судах ближнего действия это, часто, только рубка корабля с одним сидячим местом, а на больших военных кораблях это может быть целый маленький город с казармами, мостиком и местами досуга. Но наиболее часто встречается реализация жилого блока как небольшой квартиры, подходящей для комфортного постоянного проживания одного или нескольких человек.

Блок полезной нагрузки (блок ПН) — общее название для всех блоков, на которые возложено выполнение основной цели корабля. Для пассажирского судна это будут каюты пассажиров, для грузового — трюм, часто выполненный в виде огромного контейнера, для военного корабля — орудийная палуба.

Самым важным предметом на корабле является его ключ. В памяти ключа хранится огромной битности, собственно, криптографический ключ. При вставке ключа в замочную скважину, он практически мгновенно передаётся в неё по контактам и происходит попытка открытия или закрытия. При открытии, если ключ подошёл, системы корабля активируются, также, зачастую, тот же ключ отпирает дверь корабля или включает двигательную установку. При закрытии, соответственно, системы корабля «гаснут». Общепринято, что корабль должен быть полностью бесполезен или хотя бы недвижим без своего ключа. Таким образом, для угона корабля необходимо как минимум выкрасть у владельца его ключ, обычное проникновение со взломом ничего не даст. Ключ технически представляет из себя целое хитроумное устройство, к конструкции которого подошли со всем осознанием важности этого предмета. На конце его соединительная панель из сплава на основе титана с четырьмя электронными контактами из чистого золота. Эта часть обычно предохраняется от поломки крышечкой. Тело ключа — коробочка из ударопрочного пластика. Внутри этого тела находится сверхминиатюрный жёсткий диск с неограниченным числом циклов перезаписи, а рядом — ещё один, с точной копией информации с первого. Электроника ключа призвана быть простейшей и одновременно предельно надёжной. Когда ключ вставляется в замочную скважину, а иначе говоря, от замыкания контактов сразу приводится в движение винт первичного жёсткого диска. Обе пары контактов являются передающими. Криптографический ключ разделяется на две части, и каждая передаётся параллельно, благодаря чему криптограмма оказывается в памяти корабля практически мгновенно.

ТЕХНОЛОГИИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Основу искусственного интеллекта составляет его Ядро. Для создания искусственного интеллекта недостаточно простого или квантового компьютера, машина — это всего лишь машина, которая редуцируется до бинарной и строго механической логики с любого уровня наращенной сложности. Чтобы вдохнуть жизнь и самосознание в искусственно созданный предмет, его основой не может быть кремний обыкновенного процессора его, он не просто должен быть «достаточно» сложным механизмом, он должен не быть механизмом вообще. Мозг, будь то живой или электронный, — есть особо сложный кусок материи, обладающий свойством материи-субстанции, материи вообще — сознанием. И для реализации этого свойства искусственный мозг должен быть во всём подобен живому, в частности — создавать и разъединять нейронные связи со сколь угодно количеством нейронов и сколь угодно геометрическими степенями свободы. Именно такой пучок из миллионов искусственных нейронов, обладающих вышеуказанными свойствами, представляет собой ядро. Но, если основой искусственного интеллекта компьютер быть не может, то его «усилителем» — легко. В итоге, типичный ИИ состоит физически из своего Ядра, искусственного мозга, и нескольких серверов, которые может использовать, в частности, для математических расчётов, что особенно важно для бортовых ИИ космических кораблей.

Ядро может анализировать, сопоставлять и создавать синтетические суждения на основе информации, извлечённой из серверов «памяти». Только Ядро может, полагаясь на сознание, правильно организовать уравнения физических расчётов и запустить в работу сложную систему серверов-сопроцессоров, как если бы расчёты проводил обычный человек, только в тысячи раз быстрее. Именно сознание является ключом к невероятным возможностям ИИ, а без Ядра, подобного живому мозгу и лишь поэтому несущего в себе сознание, все эти сервера были бы бесполезны.

Некоторые ИИ существуют, помимо привязки к физическим Ядру и серверам, только в информационном пространстве. Но для большинства из них характерно использование голографических аватаров. Современная голография не просто проецирует изображение, она реализована механизмами настолько тонкими, что они оперируют потоками фотонов напрямую. Это позволяет достичь невероятного качества изображения, как если бы перед зрителем стоял живой, обычный человек (или, изредка, другое существо). Вторичной целью таких механизмов является резистентная голография. Оперируя фотонами, проекционный механизм может посылать их не только в видимом спектре, создавая изображение, но также и в магнитном, за счёт чего они могут отталкиваться от прочих поверхностей. Создаётся иллюзия, что голограмму можно потрогать. На ощуп голограмма по такой технологии должна ощущаться достаточно странно, как не дающий прохода руке обычный воздух.

О НАСИЛИИ

В мире будущего полностью отсутствует систематическое насилие и принуждение человека человеком, а случайное насилие сведено к абсолютному минимуму как менталитетом людей, так и фактором сдерживания в виде свободного оборота гражданского оружия. Это общество свободного творческого труда, в котором массово вооружённые рабочие поддерживают простые и логичные правила человеческого общежития. В рамках Безымянной Сети существует Народная Милиция, которая выполняет функции охраны правопорядка (особенно в космосе) и народного вооружённого ополчения. Однако, случаи реального применения насилия как обычными вооружёнными личным оружием гражданами, так и Народной Милицией крайне редки. Люди будущего любят носить с собой оружие для символического наличия у каждого из них права применить насилие, но исключительно редко действительно за него берутся и ещё реже правда из него стреляют, а не достают «на испуг». Для раскрытия этого аспекта общества будущего, в игру введён персонаж, подруга главной героини, которая служит в Народной Милиции, но честно признаётся, что за много лет службы ни разу не применяла ни личное, ни корабельное оружие.

По многовековому закону служба одного человека в Милиции не может длиться больше десяти лет, так как это не профессиональные органы правопорядка, привычные нам по капиталистическому обществу двадцать первого века, а лишь хорошо организованное народное ополчение. Однако, эта служба считается очень почётной, и человек, отслуживший полные десять лет в Милиции, может рассчитывать на всеобщее уважение и очень хорошее место в другой профессии.

ОРУЖИЕ

Всё баллистическое оружие (огнестрельное, ракетное) полностью устарело к моменту действия игры и более не производится и не используется. Основным видом оружия, как личного, так и корабельного, является лазерное. Помимо этого, в качестве корабельного распространено электромагнитное оружие. Личное оружие заряжается сменными ядерными батареями, которые одноразовы, но их хватает на несколько сотен выстрелов, чего, учитывая описанную выше крайне низкую распространённость насилия, хватает, условно, «на всю жизнь», если только человек не занимается спортивной стрельбой. Корабельное оружие питается непосредственно от реактора корабля.

Так как личное оружие крайне редко применяется, но обладает для людей будущего огромным символизмом, оно обычно выполнено очень красивым. Часто, оно изготовлено или модифицировано на заказ. Типичны различная гравировка, наличники короткоствольного оружия из ценных пород дерева или кости, приклады крупного оружия из тех же ценных пород дерева. По тем же причинам, личное оружие будущего отличается крайне высоким качеством изготовления, большими надёжностью и точностью стрельбы.

Корабельное оружие, напротив, достаточно утилитарно, как и всё космическое оборудование в сеттинге. Батарея лазеров обычно выглядит внешне как несколько круглых стёкол на боку корабля, похожих на слишком большие иллюминаторы. ЭМИ-оружие представляет собой большую направленную электромагнитную катушку, выступающую на корпусе корабля. Применение ЭМИ-оружия, в тех исключительно редких случаях, когда реально приходится применить оружие, считается аморальным по отношению к ИИ: если люди на корабле противника, обычно, выживают после его применения, просто оказавшись в обесточенном корабле, то для ИИ выстрел из такого оружия фатален. Сторонниками эмансипации ИИ считается более гуманным и честным лазерное оружие.

Средства противодействия вооружению будущего, обычно, пассивные и встречаются достаточно редко, в основном на кораблях в непосредственной собственности Народной Милиции или аналогичных органов других Сетей. В первую очередь это утолщение корпуса корабля, то есть прямое бронирование, которое при использовании космических-станций в качестве верфей может наращиваться, теоретически, бесконечно. Также, практикуется окраска корпуса в оттенки, которые плохо поглощают красный лазерный луч. Для защиты от ЭМИ-оружия блок АСУ корабля заключают в клетку Фарадея с несколькими кабелями, подведёнными внутрь для связи с системами корабля.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП

Так как игра повествует о действительно далёком будущем, с точки зрения которого наш век можно уверенно назвать древним, то многие технологии изобретались, деградировали, изобретались заново и проходили проверку временем. В результате сформировался пласт технологий, часть которых ушла далеко вперёд, а часть может показаться даже архаичной для нас. Это может быть образно названо калейдоскопом, как символ разнообразия и разрозненные. Однако, у всех технологий, которые дошли

до 3900х годов есть общие черты: это надёжность, утилитарность, простота воссоздания и повторяемость.

Одной из ключевых технологий будущего является токамак, т.е. термоядерный реактор тороидальной формы. Так как токамак возможно построить уже в наше время и даже есть экспериментальные образцы, для людей далёкого будущего он настолько же привычен и прост, насколько для нас колесо. Одной из отличительных черт токамаков, которая не выдумана авторами игры, а вполне реальна, является их значительная компактность по сравнению с обычными ядерными реакторами. В результате этого всего именно токамак используются для питания космических кораблей и станций.

Помимо этого в будущем активно применяется искусственная гравитация вращением. Жилые блоки кораблей и космические станции зачастую выполнены в форме сигарообразных «цилиндров О'нила» или, реже, шарообразными, в обоих случаях вращаясь вокруг продольной оси чтобы центробежной силой создать искусственное притяжение.

Мелкой, но важной в контексте игры технологией является плёночная фотография. Переизобретение плёнки в будущем кажется автору более интуитивно-доступной технологией, чем цифровая фотография. В результате, люди будущего снимают на фотоплёнку и заново изобрели все сопутствующие технологии, такие как процесс мокрой печати, а так как это сложнее, чем просто щёлкать цифровым фотоаппаратом, то фотолюбители составляют особую группу в обществе. Главная героиня является фотолюбителем.

КОЛОНИЗАЦИЯ КОСМОСА

Колонизация космического пространства следует нескольким характерным для всего человечества паттернам.

Во-первых, на орбите всех обитаемых планет находится космическая станция для стыковки с неспособными садиться на планеты кораблями, обычно представляющая из себя цилиндр О'нила (реже – без искусственной гравитации). Между планетой и этой станцией налажено постоянное сообщение. Станции бывают очень разного размера, от небольшого КА, предназначенного исключительно для утилитарных целей, до целых космических городов, равных по статусу с наземными поселениями планеты. Естественно, помимо одной обязательной станции для космического сообщения, вокруг планет может быть сколько угодно станций разного предназначения и на разных орбитах, иногда орбита планеты даже более населена, чем сама планета.

Во-вторых, чтобы не тратить огромные ресурсы на ракеты, на всех колонизированных планетах строят космический шнур – более реалистичный вариант космического лифта. Он представляет собой хорошо видимую из космоса конструкцию в виде огромного кольца вокруг всего экватора планеты, находящегося на низкой орбите, от которой спускаются вниз на поверхность несколько гигантских нитей, представляющих собой классические космические лифты. Наличие космического шнура это характерная внешняя деталь всех колонизированных планет.

Селения на поверхности бывают самыми разными, как по размеру так и по архитектуре. Это могут быть небольшие посёлки, как их архаичных строений, так и из строго утилитарных жилых контейнеров быстрого развёртывания, а могут быть огромные города, с разбросом архитектуры и внешнего вида от ультра-футуристических металлических конструкций до архаичных строений из кирпича, бетона и прочих привычных материалов.

Чаще всего человечество заселяет планеты земного типа с пригодной для дыхания атмосферой, однако иногда для добычи полезных ископаемых или научных целей происходит колонизация непригодных для жизни тел. В таком случае, чаще всего, поселения на планете накрывается огромным прозрачным куполом. Природа планет земного типа может быть очень разнообразных, от очень похожей на Землю, до совершенно фантаσμαгоричной и фантастической флоры и фауны.

ТЕХНОЛОГИИ СВЯЗИ

Технологии связи в будущем покоятся на всё тех же столпах, что и в наш век, а именно радио-, электрических и оптических сигналах, которые в будущем стали настолько привычны и хорошо освоены, что передать сигнал по радиосвязи с такой же сложной модуляцией как у систем 21го века, жителю будущего настолько же обыденно, насколько написать на бумаге. Связь в пределах одной планеты и одной космической системы практически не отличается от связи 21го века.

Межзвёздная связь, без которой невозможно существование Сетей, а значит всего общества будущего существует за счёт двух разных групп технологий. Во-первых, это сеть космических станций-ретрансляторов. На таких станциях расположен гипердрайв, однако вместо того, чтобы непосредственно входить в открывшуюся червоточину, станция отправляет внутрь неё радиосигнал, который в другой звёздной системе принимает похожая станция. Всё это происходит в автоматическом режиме, станции всегда готовы к приёму или отправке сигнала. Во-вторых, это ручная доставка информации на космическом корабле. Она может принимать очень много разных форм, от полностью автоматических, в которых корабль выступает подобием более медленной, но более надёжной станции-ретранслятором, до передачи из рук в руки физических носителей.

Логично, что в будущем существуют протоколы связи. Характерной их чертой является опора на пакетирование, так как это наиболее практично для описанных выше способов передачи информации между звёздными системами. Большинство этих протоколов, в общем и в целом, похожи на протокол UDP, т.к. возможности многостороннего подтверждения как в протоколе TCP очень ограничена, если вообще реальна.

МОБИЛЬНЫЙ ФЛОТ

Хотя большинство людей будущего предпочитают оседлый образ жизни на колонизированных планетах и орбитальных станциях, некоторые привыкли не задерживаться долго на одном месте. Верхом этого подхода к жизни являются мобильные флоты — группы кораблей, объединённых целью кочевничества между

звёздными системами. Мобильный флот, обычно, состоит из нескольких крупных капитальных кораблей, где проживает большинство членов этого флота, примерно такого же количества кораблей поддержки, и большого ряда личных кораблей или вовсе пригодных только для перемещения между другими кораблями шаттлов. Такая пёстрая компания суден может промышлять самыми разными занятиями, такими как добыча ограниченных ресурсов или грузовой извоз, но все мобильные флоты объединяет одно — у них нет постоянного порта приписки и рано или поздно, где бы ни были сейчас, они улетят дальше.

Жизнь (и особенно детство) на борту корабля мобильного флота оставляет свой отпечаток на характере человека. Уникальное сочетание рутины в виде одного и того же *modus operandi* в каждой звёздной системе и постоянной неожиданности при путешествии между ними выковывает людей, готовых ко всему и, главное, гнуть свою линию что бы ни произошло. Жизнь в обстановке стеснения, небольшого личного пространства и очень ограниченных ресурсов, приводит к тому, что выходцы с мобильных флотов — люди практичные, ценящие утилитарность и способные жить в спартанских условиях.

Каждый мобильный флот имеет уникальный номер, агрегацией которых занимаются те же конторы регистрации, которые регистрируют отдельные суда, и, чаще всего, красивое название, которым его жители очень гордятся.

ГЛАВА 3: СТИЛИСТИКА

ГЛАВА 4: ЛОКАЦИИ

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

Местом действия сюжета игры являются ЦГиВП и Сектор, известный как «Коса Виктории». Коса Виктории — небольшое скопление галактик, входящее в одноимённое скопление и сверхскопление Виктории. Материнское скопление Виктории по форме напоминает фигуру с крыльями, Коса сильно вытянута в горизонтальной проекции и находится у «головы» скопления. Коса состоит из 5 главных галактик и 24 меньших. Среди них преобладают галактики спирального типа. Коса является «серым» сектором. Значительная часть действия игры происходит на борту ЦГиВП. Наиболее важной внутренней локацией в Центре для сюжета игры является кафе «У Вергилия» («Virgil's»). Оно находится на 20й линии ЦГиВП, на углу с одной из радиальных улиц.

ОСНОВНЫЕ ЛОКАЦИИ

Корабль Кали

Экстерьер

Корабль состоит из выражено отдельных блоков стандартной комплектации, собранных в единое целое. Вверху корабля виден крупный жилой блок в форме цилиндра, который постоянно вращается вокруг своей оси для создания искусственной

гравитации. Наиболее крупной частью корабля является грузовой блок полезной нагрузки, который выглядит как грузовой контейнер. Именно на нём написан бортовой номер корабля, М-26-7.

Интерьер

Жилой блок корабля Кали представляет собой прямоугольную квартиру-студию, совмещённую с не занимающими много места органами управления корабля. Фактически, этот прямоугольник является развёрсткой цилиндра, которым является блок для создания искусственной гравитации вращением.

У верхнего торца находятся две приборные доски управления кораблём (слева для первого пилота, справа для второго) и главная голографическая панель. У левой приборной доски находится большое удобное кресло пилота.

У левой стороны находятся, сверху вниз, односпальная кровать, комод, унитаз и консоль настройки двигателя.

Нижний торец пуст, помимо люка наружу.

Посередине на полу расположены ковёр и кабели, которые тянутся от одного торца к другому.

У правой стороны находятся, сверху вниз, раковина с видной под ней стиральной машиной, кухонный стол с электроплиткой на нём и холодильником под ним, проявочный стол с фотоувеличителем на нём, и душевая кабинка.

По кораблю так или иначе разбросаны следующие объекты:

- Коробка прокладок (ежедневки)
- Коробка прокладок (taxi)
- Бельевая верёвка с небрежно повешенным бельём
- Верёвка для отпечатков с несколькими снимками
- Разбросанная грязная одежда
- Тапочки
- Кружка на приборной панели первого пилота
- Кружка на комоде у кровати
- Мусорное ведро
- Пачка пакетов для мусора
- Несколько полных пакетов для мусора
- Кухонные принадлежности:
 - Набор пряностей и приправ
 - Банки с крупами
 - Толстая сковорода с песком и закопанной в него туркой
 - Столовые приборы (вилки, ложки, ножи, тарелки, кастрюли, сковороды)
 - Салфетки
- Туалетная бумага
- Бритва и пена для бритья
- Лицензия пилота Кали

- ID-карта Кали
- Регистрация судна
- Часы на стене
- Календарь на стене
- Фотоаппарат
- Расклеенные везде стикеры
- Пачка стикеров
- Духи и косметика
- Бортовой журнал
- Записная книжка
- Графин воды
- Тряпка для пола
- Тряпка для пыли
- Веник, совок, щётка,
- Мыло для рук
- Мыло для тела, мочалка
- Зубная щётка и паста

В локации находятся следующие игровые объекты:

- NPC Скайа
- Приборная доска (вызывает интерфейс перемещения между звёздными системами)

«У Вергилия»

Экстерьер

Кафе представляет собой одноэтажное здание из кирпича с двухскатной крышей из черепицы. Со стороны улицы видны отделанная под латунь со стеклянным окном дверь и одно большое панорамное окно, над которыми расположен тканевый навес.

Интерьер

Кафе представляет собой прямоугольник с дверью наружу с одной из узких сторон.

У противоположной стороны расположен голографический камин, который циклично меняет цвет пламени между синим, жёлтым и красным. Камин окружён кожаным диваном с передней стороны и двумя креслами по бокам.

Около одной из стен находятся, последовательно.

- Барная стойка, за которой расположены кофемашина, посуда, кухонный стол и раковина, а перед которой три барных стула
- Дверь в подсобное помещение
- Большая книжная полка с разными книгами и настольными играми в коробках

Посередине кафе пустое пространство для прохода.

У противоположной стены расположено три столика. Два из них окружены двумя стульями и один из них окружён четырьмя стульями.

Постоянно в локации расположен только один игровой объект — NPC бариста, который всегда стоит за барной стойкой. Также в локации могут появляться различные NPC, появление которых привязано к определённым событиям в виде факта выполнения заданий или скриптовых событий в течение задания.

ГЛАВА 5: ПЕРСОНАЖИ

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ ПОВЕСТВОВАНИЯ

< Кали >

Полное имя: Сара-ля-Кали де Санта Клара

Дата рождения: 03.11.3940

Лицензия: 2812195001011959

Членский билет: 08909627

Бортовой номер: М-26-7

Регистратор: Sybersyn

ID-карта: 3302 6117 0039

Описание внешности

Шоколадные волосы до груди, с пробором. Большую часть времени держит их распущенными, но при управлении кораблём собирает в хвост и закалывает сбоку заколкой. Резинка коричневого цвета технической резины (на самом деле деталь от корабля), заколка чёрная. Очки прямоугольной формы с чёрной дужкой. Красная клетчатая рубашка с длинными рукавами. Коричневая юбка до щиколоток фасона колокол. На шее ключ от корабля.

Биография

Пилот космического корабля Midget ST (малогабаритный грузовой транспортник). Трудится частным извозчиком. Родилась и провела детство на мобильном флоте RMR-780 «Астарта», который покинула чтобы начать самостоятельные полёты.

Характер

Выглядит вечно раздражённой даже в хорошем настроении. Меланхолична, раздражительна и слегка вспыльчива.

< Скайа >

Полное имя: SK@IA

Описание внешности

Изображение стилизовано под «низкокачественную» голограмму с общим светло-голубым отливом. Волосы бирюзовые, до пола, с пробором, закрывают один глаз и одну половину тела с той же стороны. Белая рубашка с короткими рукавами и круглым воротником. Чёрный бант (галстук-шнур) на шее. Чёрная в светло-серую

клетку юбка до колен фасона солнце. Бледно-голубое свечение в районе ног. Ноги начиная от щиколотки и конец невероятно длинных волос теряются в свечении.

Биография

Бортовой компьютер корабля и подруга Кали. Является ИИ с цветной резистивной голограммой.

Характер

Всегда доброжелательная, учтива, улыбчива и спокойна. Очень привязана к Кали, что может вылиться в крайне нежные и хрупкие романтические чувства к ней.

ВОЗМОЖНЫЕ ДРУЗЬЯ КАЛИ

< Энигма >

Полное имя: неизвестно

Данные пилота: неизвестны

Описание внешности

Носит тёмно-зелёную тяжёлую шерстяную шинель с отложным воротником, которая обычно нараспашку. Под шинелью видны белая рубашка с тонким женским галстуком чёрного цвета и объёмная чёрная юбка в пол. Каштановые волосы длины до пояса с пробором. Всегда ехидно улыбается наподобие чеширского кота.

Биография

С точки зрения Кали и игрока — неизвестна, а точнее постоянно меняется (см. ниже), ясно только что это космический пилот как и Кали. На самом же деле является учёным историком, собирающим космический фольклор.

Характер

Главной особенностью персонажа является то, что она постоянно рассказывает истории и байки, начиная очень реалистичными и заканчивая абсолютно фантастическими. Все рассказы Энигма ведёт от первого лица, как будто события произошли с ней лично, хотя очевидно, что тогда бы они противоречили друг другу. Между этими рассказами, в обычном разговоре, Энигма постоянно говорит загадками и/или подшучивает над собеседником.

< Ленор >

Полное имя: Ленор де Вир

Дата рождения: 07.01.3942

Лицензия: 5225945418161250

Бортовой номер (служебный): UR-82060

Регистратор: Volkhov

ID-карта: 2200 7004 3511

Описание внешности

Носит униформу народной милиции женского образца (см. концепт-арты). Тёмные волосы с чёлкой и конским хвостом.

Биография

Космический пилот. Служит последние три года в народной милиции, патрулируя космос на служебном корабле.

Характер

Очень мягкий человек, дружелюбна и, если посчитает кого-то настоящим другом, верна этим друзьям до гроба. Эмоциональна, причём способна как к сильной радости по мелочам так и к сильной печали, если случилось что-то серьёзное. Неимоверно добра и искренне желает помочь всем окружающим, из-за чего и поступила на службу в милицию. Несколько наивна.

РАЗДЕЛ II: СЦЕНАРИЙ

ГЛАВА 1: ФАБУЛА

РАЗДЕЛ III: ТЕХНИЧЕСКИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ