

## Генератор идей №2. Новые замыслы.

1. Как возникают боги? Обычно они вдруг приходят, потом дробят своё тело и создают и него новых богов, либо находят себе божественную пару и рожают новых богов. Одно ясно - богом можно стать. Наука и алхимия, совершенствование ци и тренировки - всё это не применимо к обычному человеку. Большинство из нас не имеют необходимых знаний, навыков, строения тела и возможностей, чтобы стать богами. Но одному человеку, такому же как прочие, представился шанс. Его тело, не спрашивая согласия, использовали в качестве инкубатора для божественного духа (некой стабильной энергетической субстанции обладающей разумом). Чем лучше и праведнее он будет вести себя, тем более прелестным и невинным выйдет новорожденный дух, он будет нести свет и добро, но если будешь вести себя омерзительно - получится мелкий демонёнок и разорвет тебя на куски. Казалось бы, будь праведным и тебя не постигнет злая участь, но жизнь не дает ни шанса быть идеальным. Мы ссоримся и миримся, обижаем и обижаемся, ненавидим и любим, испытываем похоть и восторг, а каждое из этих чувств становится частью духа, он учится на эмоциях своего человека, и постигает мир через него. Если мир будет слишком жесток к носителю, то и дух будет жесток к миру, поскольку будет чувствовать к нему отвращение. Эта концепция вынашивания бога применима к любой реальности, технологической или магической. А еще можно из этого сделать веселую или грустную историю. Например, если дух инкубируют в тело подростка, то его мысли о девочках могут злить духа, если он сам - девочка. В итоге дух будет тревожить носителя болью в животе или может по ошибке наоборот причинять удовольствие. Чем сильнее становится дух, тем больше его влияние на окружающий мир. И бац, у конкурентки ляжки на лифчике порвутся, или она некстати споткнется (подставьте анимэшный панцшот для полноты картины). А как на героя будут смотреть окружающие после кучи странностей, решайте сами.

2. Пародия. Когда вокруг все пытаются стать супергероями, он остается собой. Он просто обычный мужик, настолько обычный, что рядом с ним даже супергерои и их невероятные враги теряют свои супер силы. Ему не хватает романтичности, он простоват и слегка неряшлив, он обычный одинокий мужик. Но его любит супергероиня, которую любят два героя и три антигероя, а еще злодей и его помощник. Их зависть могла б испепелить его, но слишком обычный, поэтому враги не могут вспомнить, как он выглядит. Обычный мужик пьёт пиво - плюс пятьсот к обычности, смотрит футбол - еще плюс сто пятьдесят. Невидимый для сверх сил, но могущественный, как никто, и никем являющийся.

3. Последний человек во вселенной вторгается на чужие планеты, куда ранее цивилизация отправляла образцы новых видов для колонизации. Обитатели имеют лишь фрагменты днк людей, но последний землянин лелеет надежду, что собрав образцы всех видов, он сможет выделить присущие только людям гены и создать новых людей. Всё что у него есть, это огромный корабль, продвинутые технологии, дающие могущество уровня бога: создание планет, поглощение звезд в топливные баки, терраформирование, воссоздание материи, атомное уничтожение, сворачивание пространства, сотворение подмиров. Он могущественен, но одинок, а планеты на которые он вторгается ведут себя не слишком дружелюбно. Местные не помнят о людях, многие гибриды на грани исчезновения из-за войн друг с другом, другие пытаются мирно сосуществовать, третьи находятся перед лицом глобальной катастрофы и паникуют. Для кого-то он Мессия, для кого-то чудовище, но никто из них не понимает истинной цели прибытия вторженца.

4. Все люди, как люди, играют стандартными классами некромантов и рыцарей, лишь ты один избран Тьмой, лишь тебе она радуется и лишь тебя лелеет. Ты маньяк на службе демона. Твоя госпожа жаждет души маленьких девочек и мальчиков, но временами приходится убивать и других людей. Вот только эти люди не такие правильные, как кажутся, они предатели отвернувшиеся от тьмы, на них много грехов. Атрибуты маньяка растут не с ростом уровня, а с

количеством и качеством убийств, а это зависит от некоторых показателей. [Раж] – возбуждение, испытываемое от игры с жертвой, преследованием одной и пуганием до жути. Имеет негативный эффект в виде повышения вероятности обнаружения случайными людьми, но дает много очков зла, которые достигнув определенного лимита дают прибавку к ловкости. [Изошренность] – создай самое жуткое и хитроумное преступление, чтоб у свидетелей нашедших тело, подкосились ноги от страха. Прибавка к разуму и незаметности. [Жестокость] – кроши и режь, пусть вся комната будет залита кровью, пусть повсюду будут кишки и конечности, пытай и оставляй жуткие надписи на стенах. Прибавка к силе. Временные состояния и навыки: [Безумие] – проявляется вследствие долгого преследования жертвы и обнаружении нескольких свидетелей, способствует резне и усилению страха жертвы, временно снижает интеллект, но прибавляет показатель жестокости. [Тень в ночи] – ты повсюду, ты везде, ты рядом и твои шепоты заставляют жертву вздрагивать и с визгом бежать по темным переулкам. Одновременное присутствие в нескольких тенях помогает выбрать нужное место для засады и мгновенно телепортироваться, отрезая жертве путь к спасению. [Кровавый душ] – восстановление здоровья маньяка путем поглощения крови жертвы, временная неуязвимость на пять секунд. [Маскировка] – вы выглядите знакомым для жертвы человеком, тем, кому она доверяет. Пусть поверит, что находится в безопасности, о чем потом горько пожалеет. [Нет следов] – ни маги, ни детективы не найдут ни одной улики указывающей на вашу внешность, отпечатки ног и рук просто пропадут, даже если вы влезете в дом в очень грязной обуви. Но со свидетелями это не работает.

Впрочем, даже маньяк должен отдыхать, да и не одни только запросы демона выполнять. Он может наслаждаться игрой, наводя ужас на боссов и мобов, чтобы даже лютей дракон, который режет гильдии, дрожал и бился в истерике.

5. Молодой парень, заинтересованный в культивации и уже освоивший азы, решил найти место для медитаций и практики. Ему продали участок земли, где была пещера. История начинается с того, что он дерется в пещере с медведицей, духовным зверем, который тут живет. В порыве гнева парень начинает бранить зверя, говоря, что если она не прекратит драться, он её изобьет и откультивирует по самое не могу. От такой неожиданности медведица останавливается и, превратившись в девочку с медвежьими ушками, спрашивает: «Разве ты пришел не для того чтобы убить меня?» На что парень отвечает отрицательно и рассказывает, что ему продали участок с пещерой, якобы тут хорошее место с природным накоплением ци. Однако в действительности тут медведица, а пещера вполне обычная. От девочки он узнает, что приходили еще люди, она их била и те уходили назад в крови и соплях, а потом их добивали какие-то люди, забирая имущество и документы. Такая вот афера: продажа пещеры, ожидание, когда клиент пострадает от лап зверя, и его убийство с последующим грабежом и продажей участка новому лоху. Отличная завязка для истории про парня и девочку-зверя.

6. Спасаясь от своей ворчливой подружки, которая бранила его за отсутствие работы, а стало быть и денег для женитьбы на ней, Антонио залезает на крыши. Здесь гораздо спокойней, ведь тут просторно, а улочки этого квартала настолько узкие, что крыши домов находятся вплотную друг к другу или имеют очень небольшой разрыв, который легко перепрыгнуть. И вот тут-то парень видит странных существ, круглых и никогда им ранее не виденных, но они от него убегают. А он заинтересовавшись решает проследить за ними. Поскольку в момент, когда он забрался на крыши, солнце ушло за горизонт, вскоре наступают сумерки, но как раз сегодня луна взошла раньше, чем обычно, и потому Антонио увидел демонических крыс, о которых ходило много слухов. Откуда-то издалека прилетает шальная стрела и вонзается неподалеку. Стрела огромная, больше похожая на гарпун, чем на стрелу. Крысы убегают, а парень немного напуганный думает, что пора бы валить домой, и на всякий случай забирает стрелу, но практически тут же бросает её в пробегающую мимо тень. Визг, зверь растворяется и на его

месте остается ткань, хорошая такая добротная шелковая ткань. А после убийства еще одного монстра остался зазубренный меч. Вот так безработный внезапно нашел способ получить немного денег.

Монстры превращаются исключительно в предметы, но не в деньги. Разные монстры имеют тенденцию оставлять разные вещи. Например, круглые и мирные в целом круглоносы – только шерсть, крысы и дымники (живут в дымоходах заброшенных домов) – начиная от деревянного башмака и гнилой тряпки до золотых колец и драгоценных камней, но самые ценные вещи дают очень редко. О профессии убийцы монстров никто не знает, потому что она слишком прибыльная, а конкурентов никто не хочет, тут даже о новичках могут «позаботиться», чтоб не разболтали. А еще у монстров гнездо под городом, и бродят по городу они не просто так: они питаются за счет людей, их едой, их вещами, иногда и самими людьми.

7. Прерии, по которым медленно перекачивается перекасти-поле. Главный герой, который вспотел и мрачным взором из-под полы шляпы поглядывает на небо, дуло дробовика упертое ему в спину и старый священник, читающий молитву. Кажется, что вот-вот разразится буря, начнется стрельба, а тихий городишко огласят крики умирающих, но это свадьба. Да, самая обычная свадьба под прицелом ружья. А вот не фиг было брюхатить дочку шерифа. Вообще-то он эльф, а среди гостей есть милovidные гоблинши и трольши, да и весь мир был когда-то фэнтезийным, но утратил магию и получил другое развитие. Ковбойский мир, где есть дракониды-погонщики скота, где драконы давно отбросили свои крылья и стали человекообразными, где слаймы охотятся на бизонов, используя лук и стрелы, а гномы прокладывают железную дорогу. Дикий Запад в новой обёртке.

8. Стиппанк-мир. Развитие цивилизации замерло на девятнадцатом веке, а все благодаря электричеству. Все дружно забили на нефть и считают её отбросом, пригодным разве что для производства дешевых бутылок. Причина проста как два юаня, нашелся способ передачи энергии без проводов в любой уголок мира, причем нашлось и много других методов получать энергию без вреда для природы. Лошади забыты, нет навозу на улицах! Даешь технологичные паровозы на тесла-приемниках и прочей фантастической механизации. Есть даже механические слуги, работающие по упрощенной программе на перфокартах из пластика и меди. Даже благородные разборки джентльменов и тех, кто себя таковыми называют, происходят путем создания более крутого агрегата и демонстрации его на выставке. В этом мире все прекрасно, кроме одного. Бедные все также бедны, а стать инженером очень трудно. Парнишка герой живет в трущобах, где ютятся сотни попрошаек и нищих, там тоже есть свои особенности и даже попытки создания своих аппаратов из подручного сырья. Но главной удачей паренька становится конструктор, что по пьяни забыл свой чемоданчик с разработками. А стоят эти чертежи уйму денег, так что владелец начинает бить тревогу и искать по всем углам, как и местные бандиты, которым ну очень охота получить деньжат.

Возможны упрощения в некоторых деталях, например не надо описывать устройства батарей и тесла-пушек, но придется посмотреть на технику и технологии того времени, чтобы лучше представлять то время, а еще улицы и города.

9. Страна в хаосе, враги наступают. Королева понимает, что власть её скоро падет, а вместо неё на трон этого государства воссядет тиран. И в этот тяжелый момент в главной зале, где собираются лучшие колдуны и маги не призывается, а приходит самостоятельно, разорвав пространство, герой-гастарбайтер. Зачем же он пришел? А дело просто. Его миру не хватает ресурсов, так что в обмен на минералы и руды они отправляют наемников в разные миры, для заработка. Кроме собственно межмировой аренды героя, королевству надлежит выплатить некоторые суммы денег на бытовые расходы. Герой не получает магии нового мира или благословения богов, только мешок патронов, несколько пачек пластида и старенькую СВД.

Армии не движутся без полководцев, разобшенная стая врагов, будет легко сметена, организованной обороной. Но сперва надо устранить генералов. Будни снайпера-диверсанта в фэнтезийном мире. И чтобы уж совсем нестандартно: королева красивая орчиха с четырьмя руками, враги - гиганты с королем троллем во главе.

10. Не призывают тебя, призови сам. Причем весь другой мир, пусть хлебнут горя. Магии кукиш, магические существа и монстры на грани смерти, все обладатели магии остались с носом, а самый сильный теперь тип человека с пистолетом и дробовиком.

11. Вместо роли игрока герой получает роль квестового нпс. Он вполне самостоятелен и может ходить по городу, отлучаться для охоты на зверей и монстров, но основная задача и способ прокачки - выдача заданий. Герой стоит на отведенном ему месте за прилавком, рядом доска объявлений, где генерируются листочки заданий. После завершения квестов игроки приходят к нему и отдают листы задания, где он проставляет печать, после чего листок превращается в награду заявленную в задании. Каждое задание дает небольшое количество опыта и денег, равное примерно 1 % от опыта и денег выполнившего квест. Но учитывая, что за день проходят тысячи игроков, а квестов более восьмисот, заработок и набор опыта становятся очень быстрыми. Однако, чтобы получить новое место дислокации в более высокоуровневом городе, придется заплатить. Но герой работает не один, его сменяют несколько неписей. Есть и особый бонус - как неигровой интеллект, он может генерировать свои квесты, опыт и награды для которых он отрывает от себя, но зато имеет возможность получить нужные ему предметы. Например, герой захотел крутую броню, но он не может отлучиться и сразить босса, потому что локация далеко и он туда не успеет. Зато у него есть куча очков опыта и золота, а может быть и редкие минералы, которые он как представитель игрового мира может выбивать с рудников намного больше, да еще и самые редкие образцы. Кроме того за ежедневную выдачу квестов репутация растет очень быстро, и вскоре можно получить новое назначение или статус. В свободное время квестодатель может потренироваться в зале магии или на полигоне и получить соответствующую профессию, а после набора некоего уровня репутации сможет выдавать квесты этой профессии и параллельно заниматься чем-то еще. Например, варить зелья, делать свитки, патрулировать город или дороги региона.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/180605>