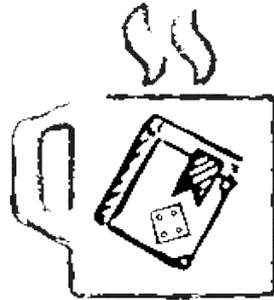


**ВНИМАНИЕ! СПОЙЛЕРЫ!**



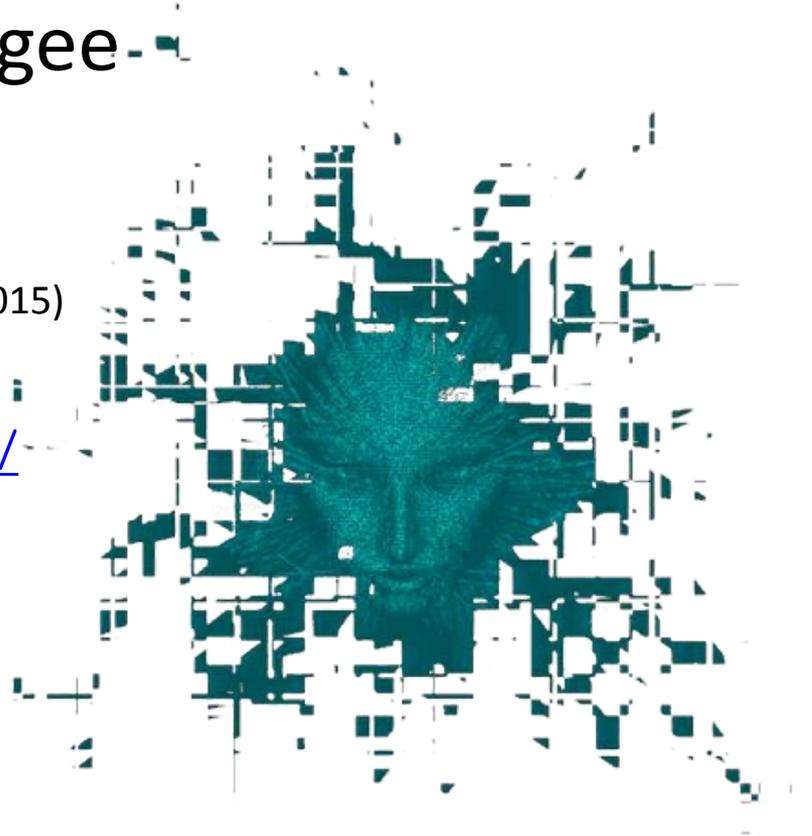
# Анализ выборов книго-игроков

Специально для вебкона  
«Твоё приключение», 2015

# КАТАРСИС ОНЛАЙН

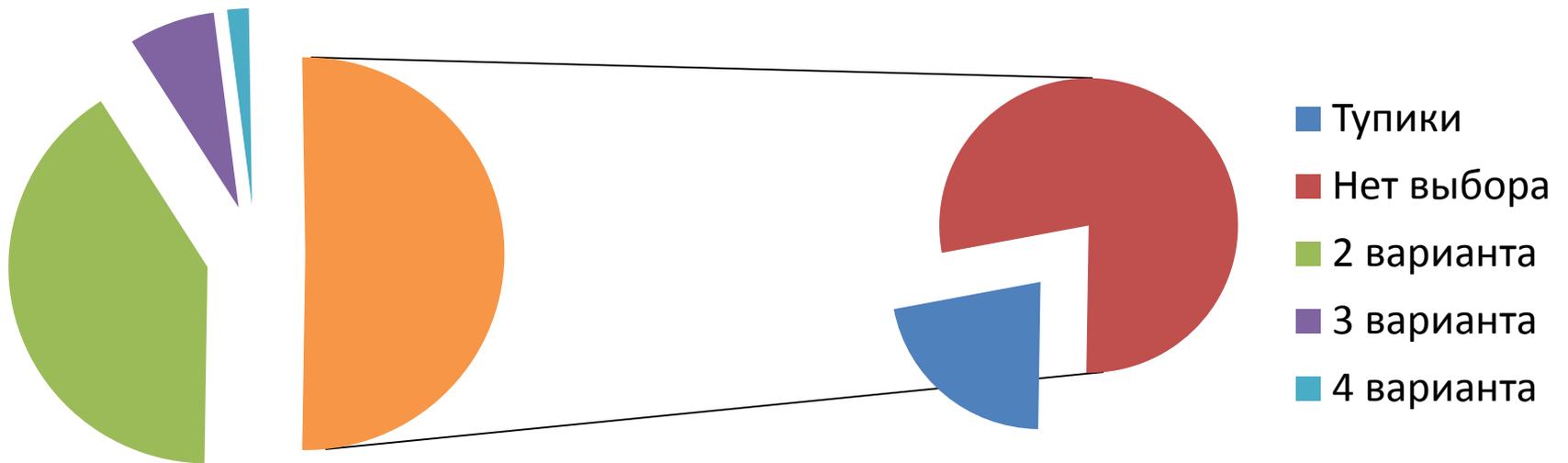
- Автор текста: Рэй Гард
- Программирование: Jumangee
- Публикация: 12.05.2015
- Запусков: 3101 раз (на 01.08.2015)

[HTTP://QUEST-BOOK.RU/GAMEBOOK/KATARSIS/](http://quest-book.ru/gamebook/katarsis/)



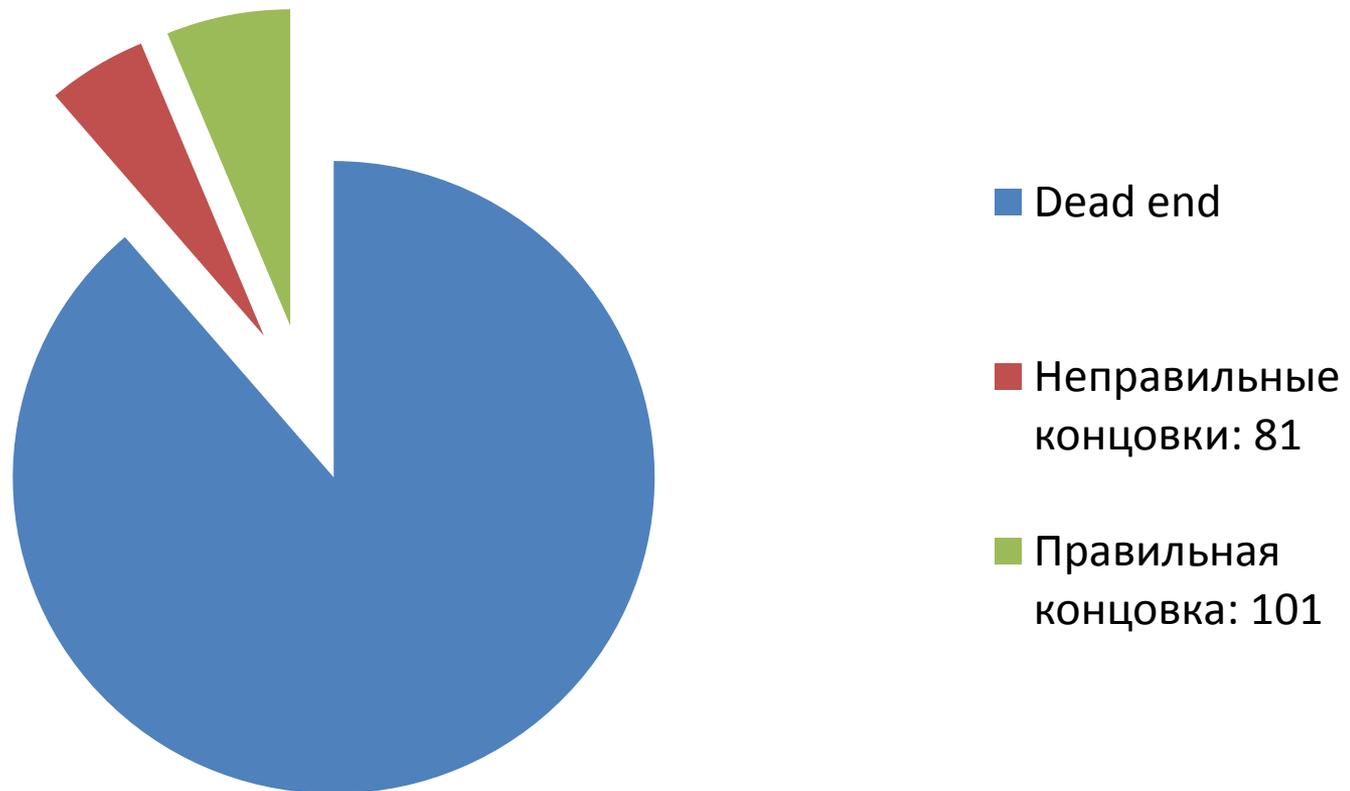
# Возможности выбора

400 параграфов



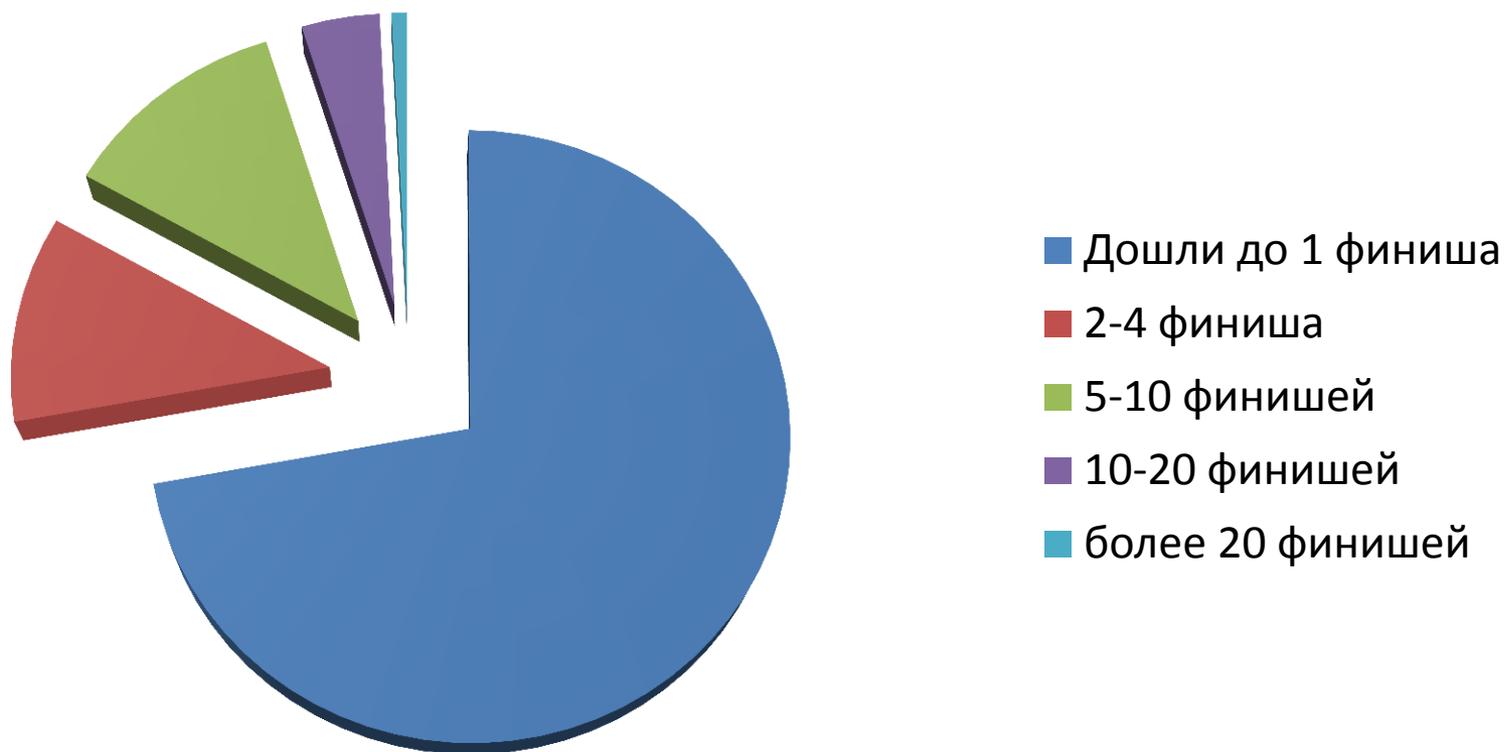
# Статистика результативности

Из 1615 финишей

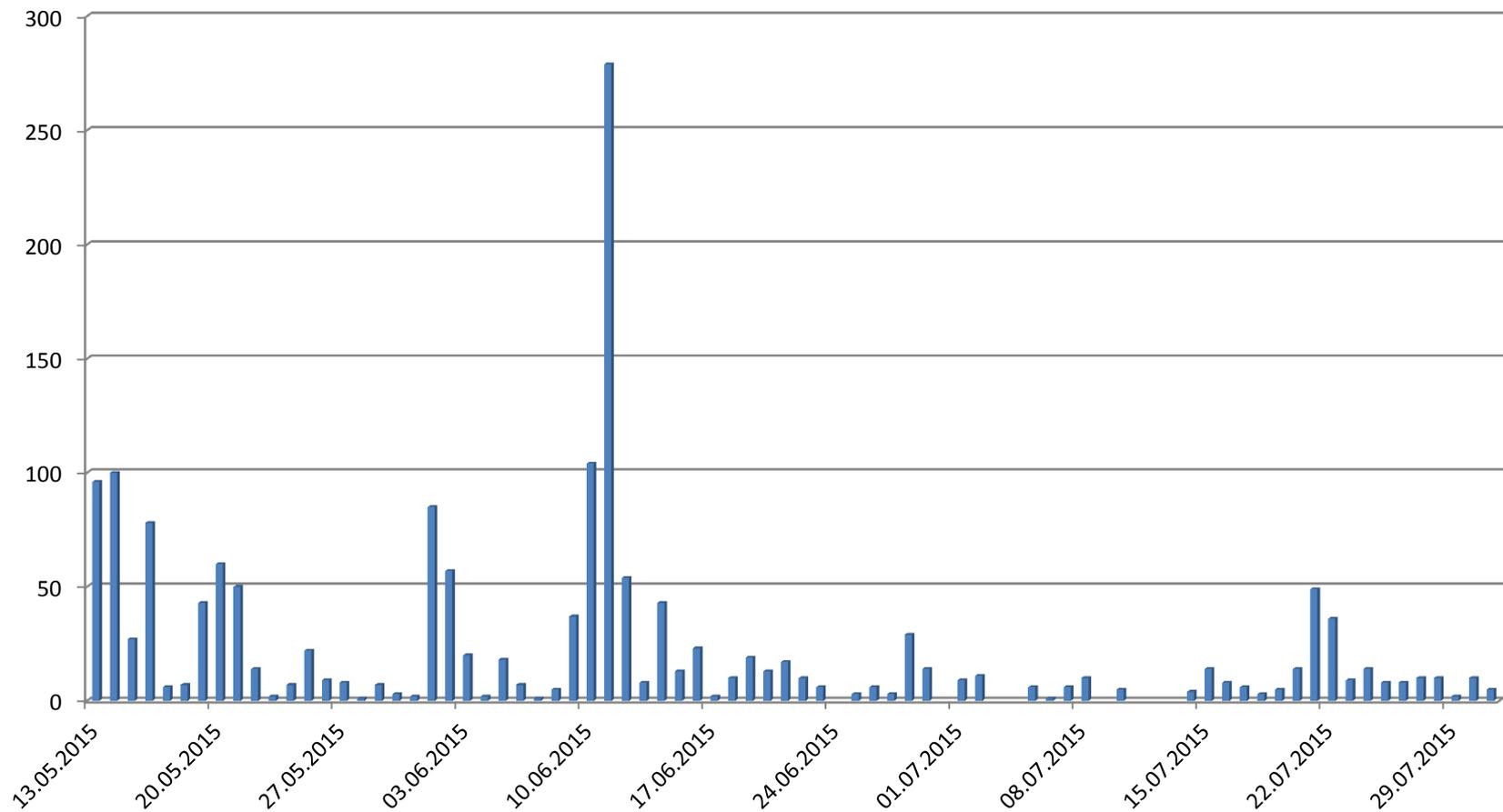


# Реиграбельность

Уникальных стартов: 615



# Количество «финишей» по дням

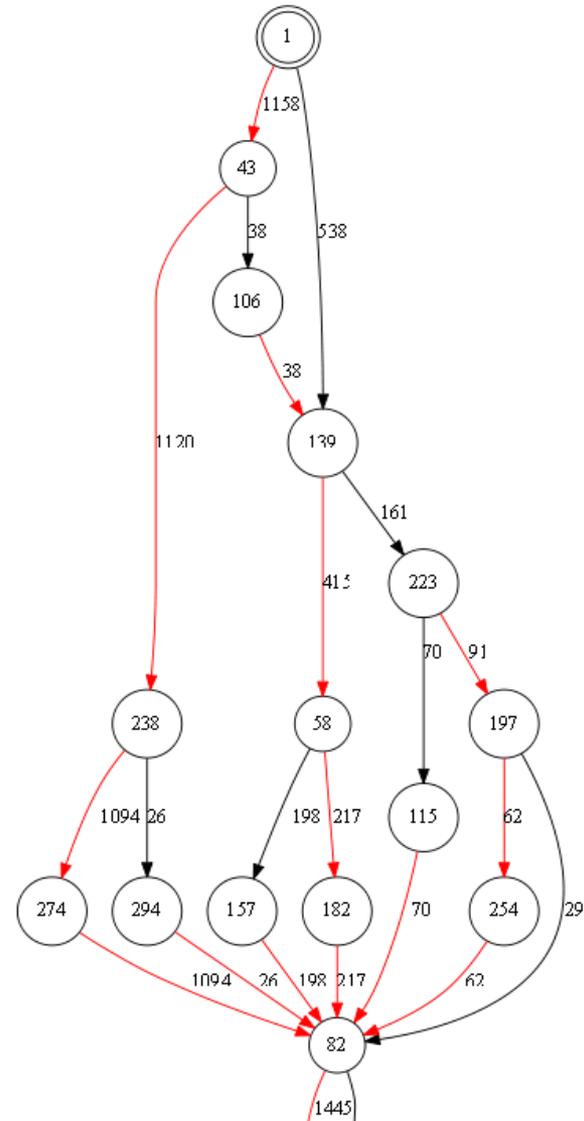


# Тепловая карта выборов

Сравнительное  
отображение предпочтения  
выборов игроков

- **Наибольшее в параграфе**
- **Остальные**

(полная карта будет опубликована  
отдельно)



# Диссонанс выборов

1

...

— Жизни людей в опасности, — говорите вы. — Полчаса — неприемлемый срок.

Вы подходите к «мустангу», его багажник автоматически открывается. Горацио предлагает два варианта проникновения в шот.

Первый — напролом, взорвав баррикады с помощью минигаубицы — 139

Второй (если навык СТЕЛС не менее 4) с помощью верхолазного снаряжения. Тогда необходимо будет взбираться по стене до ближайшего вентиляционного хода, чтобы незаметно проникнуть через него — 43.

238

...

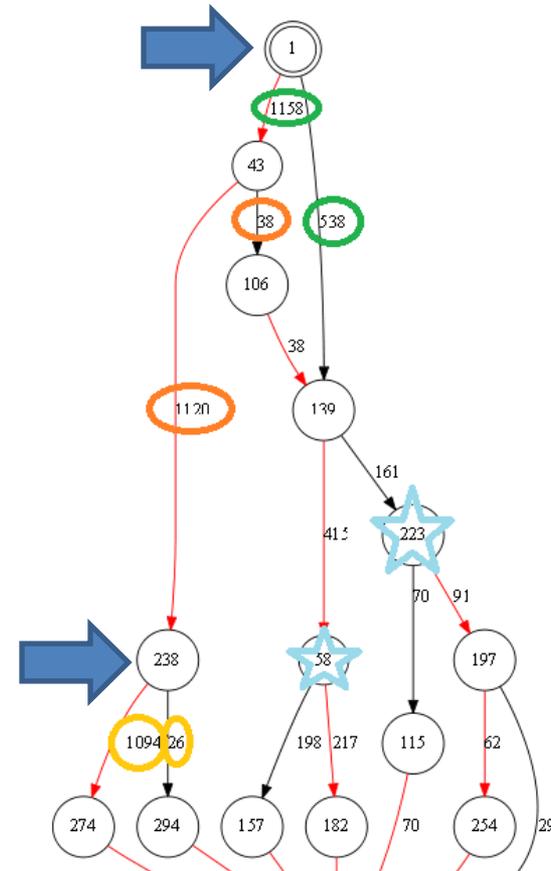
Вскоре короб заканчивается, вы останавливаетесь перед вентиляционной решеткой. За ней видны стены коридора и слышатся голоса людей.

Из шлема выдвигается манипулятор, снабженный камерой, и просовывается через решетку. Перед глазами появляется окно с видеокартинкой, вы осматриваете помещение. Пятеро человек, вооруженные лучевым оружием, заняли позиции за баррикадами. Периодически они высовываются и с азартом стреляют в кого-то на улице.

— Экспресс-анализ, — Горацио оценивает обстановку. — Замкнутое пространство, множественные цели. В данных условиях эффективны оглушающие гранаты и шквальный огонь.

...

Последуете совету Горацио — 294 или положитесь на свои способности к СТЕЛСУ — 274?



# Диссонанс выборов

82

Держа наготове бластер, вы заглядываете в небольшое помещение, из которого выбежал бандит. На полу два трупа в форме охранников шота, больше никого нет.

— Спецназ готовится к штурму, — докладывает Горацио, прослушав переговоры стражей.

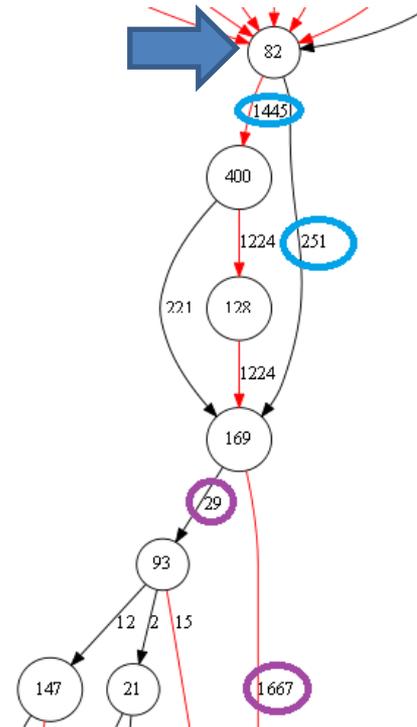
Вы идете дальше по коридору и вскоре входите в большое круглое помещение высотой в несколько этажей.

Здесь располагается торговый центр — вдоль стен многочисленные витрины, рекламные плакаты, несколько эскалаторов, маленькие кафе и рестораны. Сейчас витрины разбиты, везде разбросаны вещи, на стенах следы от выстрелов. На полу в разных позах лежат несколько трупов, судя по одежде, случайных прохожих.

— Помещение пусто, — Горацио, используя различные датчики, уже просканировал все вокруг.

Пройдя через торговый центр, вы подходите ко входу в жилой сектор. Он представляет собой длинный коридор, вдоль которого открыты двери квартир. Многие из них, судя по следам от огня, были взорваны.

**Осмотрите комнаты — 400** или сразу пойдете дальше, так как в них, скорее всего, никого нет, а значит, не стоит тратить драгоценное время — 169?

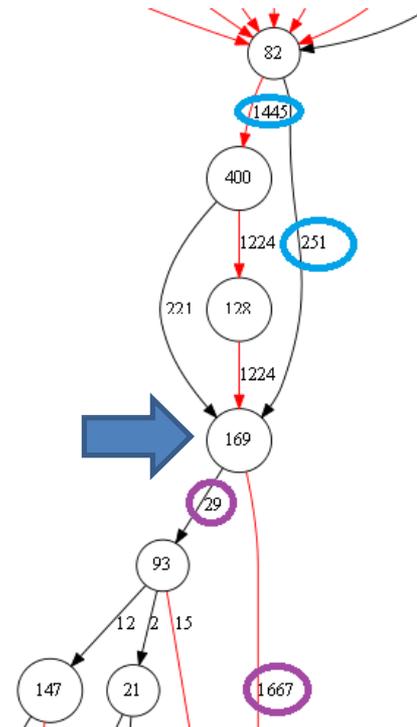


# Диссонанс выборов

169

Быстро достигаете конца коридора, никого не встретив. Несколько трупов, выбитые двери, следы борьбы и грабежа. Коридор заканчивается большим атриумом. Внутренний дворик окружен двухэтажными галереями. На потолке искусственное небо с облаками, неотличимое от настоящего, на полу ряды кадок с деревьями. Идиллию портят развешанные на этих деревьях трупы, покачивающиеся под дуновением ветра, создаваемого огромным кондиционером.

Если у вас записано ключевое слово «беглец» — 93, если нет — 263.



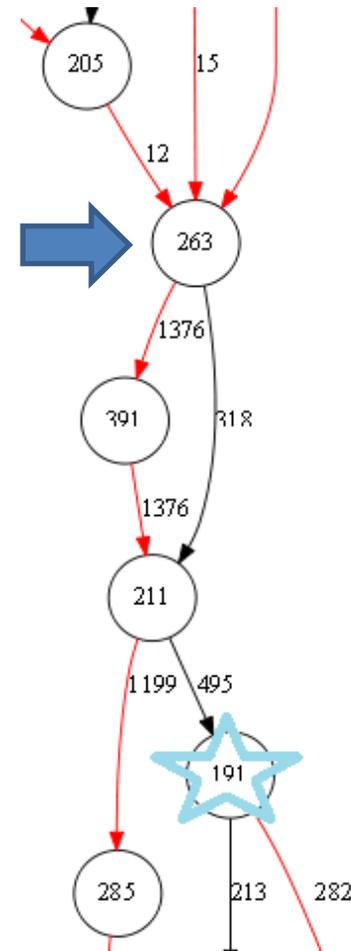
# Диссонанс выборов

## 263

— Из атриума есть два основных пути, — Горацио показывает схему. — Один ведет на второй ярус здания. Там тоже жилые помещения, а также концертный зал. Второй — к центру шота, где расположен ядерный реактор.

**Вряд ли грабители сунутся к реактору, но если решите проверить его на всякий случай — 391.**

Если нет, поднимаетесь наверх — 211.



# Диссонанс выборов

28

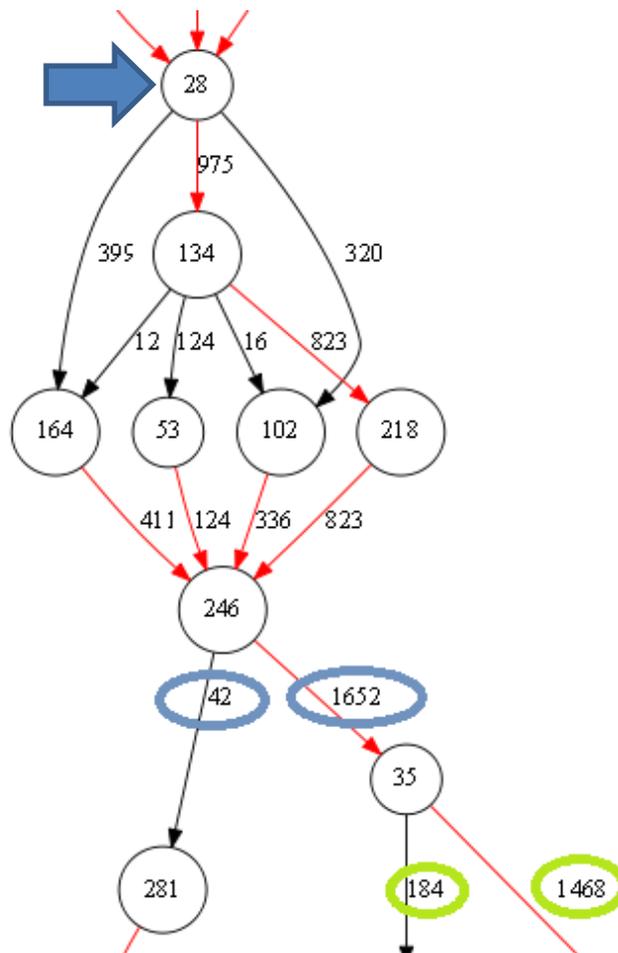
Подойдя к эскалатору, заглядываете вверх. Он не охраняется. Похоже, налетчики не ждут гостей так скоро или слишком беспечны и заняты грабежами. Впрочем, на их глупость лучше не рассчитывать и смотреть в оба.

Эскалатор выключен, вы поднимаетесь по нему, как по обычной лестнице.

— Спецназ вошел в здание, — сообщает Горацио.

Достигнув верха, останавливаетесь и прячетесь в нише эскалатора. Из шлема выдвигается манипулятор с камерой и поднимается, как перископ подводной лодки. На внутреннем экране шлема появляется окно с видекартинкой. Просторный холл, из которого ведут несколько коридоров. Напротив эскалатора большие двустворчатые двери, за которыми располагается концертный зал. Рядом с дверями развалились на кожаном диванчике двое мужчин в черных балахонах. Они сидят в расслабленных позах, беседуя друг с другом. Оружие лежит на коленях, но направлено в вашу сторону.

Придется с ними разбираться. Если ваша **МЕТКОСТЬ** равна 13 или больше, стоит положиться на свое умение стрелять — 164. Если **СТЕЛС** равен 6 или больше, можно попробовать что-то придумать — 134. В ином случае, остается надеяться на эффект внезапности и на то, что вы успеете расстрелять их, пока они не опомнились — 102.



# Диссонанс выборов

246

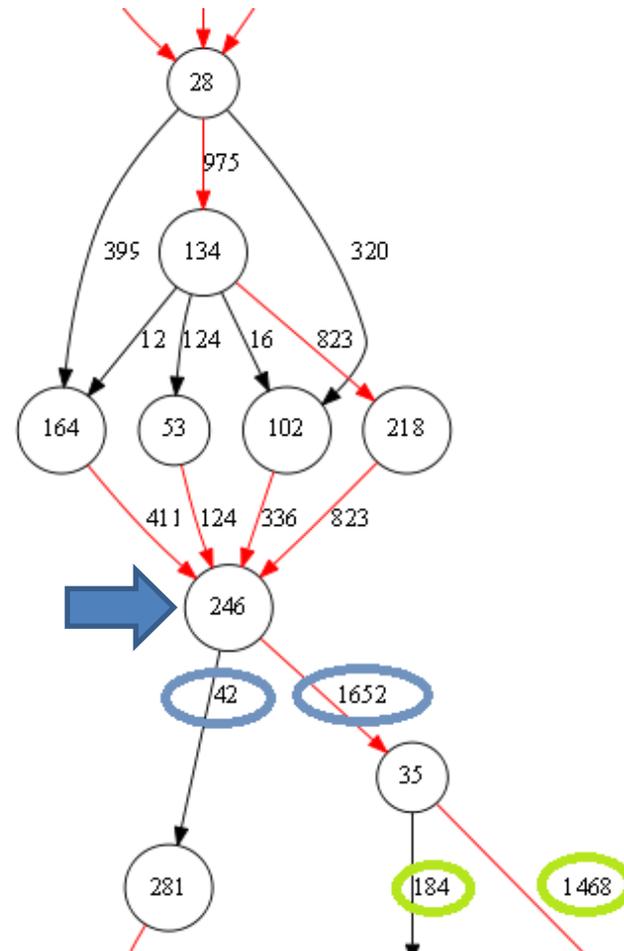
Покончив с охраной, подходите к дверям концертного зала. За ними слышится шум. Горадио усиливает звук, и вы различаете приближающийся топот и крики. С противоположной стороны к дверям несется толпа людей.

Убежать не успеете. Отступив в сторону, поднимаете бластер и готовитесь отразить атаку.

— Дверь справа! — подсказывает исин.

Едва заметный вход почти не выделяется на фоне стены. Наверное, подсобное помещение.

**Спрячетесь в нем – 35** или останетесь на месте – 281?



# Баланс выборов

298

Вы ждете, пока бандиты дойдут до конца и двинутся в вашу сторону. Они не ожидают стражей так быстро и полностью заняты наблюдением за концертным залом.

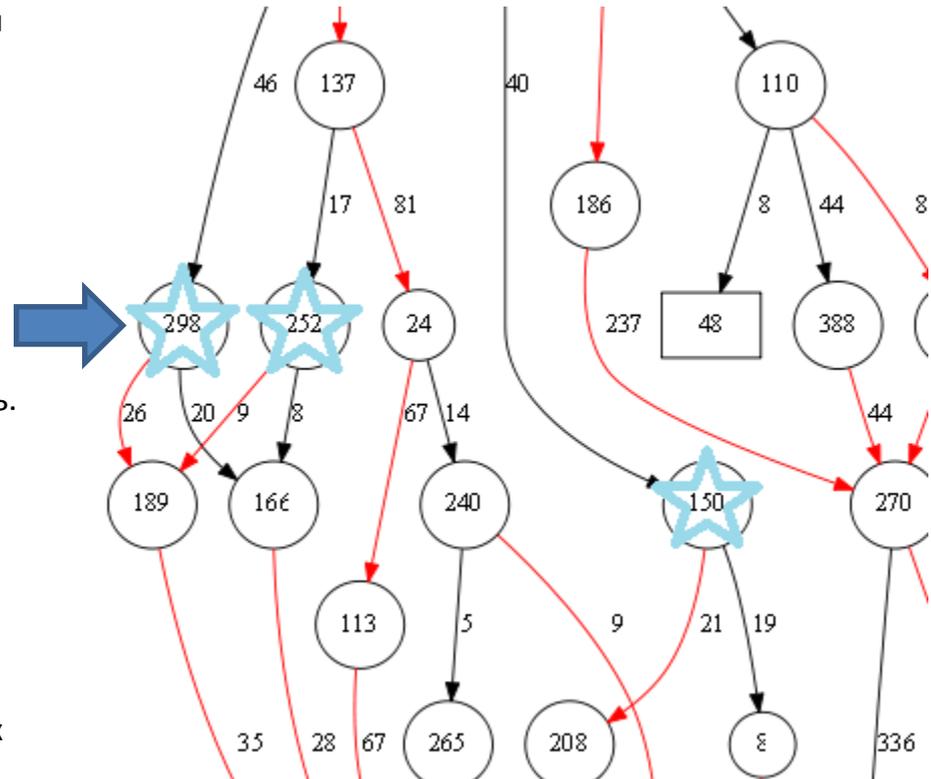
Когда они подходят ближе и снова готовятся идти обратно, вы распахиваете дверь и врываетесь в зал. Стреляете им в спины, и один охранник замертво валится на пол. Второй тоже падает, но он только ранен и отползает в сторону. Со своего места вскакивает дремавший охранник и палит в вашу сторону.

Вы в это время стреляете в убегающего магистра. Старик спотыкается и падает, чем спасает себе жизнь. Из комнаты на сцену выбегает мужчина в красном балахоне, сжимая в руке плазмоизлучатель.

— Ситуация выходит из под контроля! — предупреждает Горацио.

Вы стоите на открытом месте и представляете удобную мишень.

**Попытайтесь укрыться за спинками зрительских кресел (но тем самым подставите под удар мирных жителей, спящих в них) – 189 или будете отстреливаться, стоя на месте – 166?**



# Баланс выборов

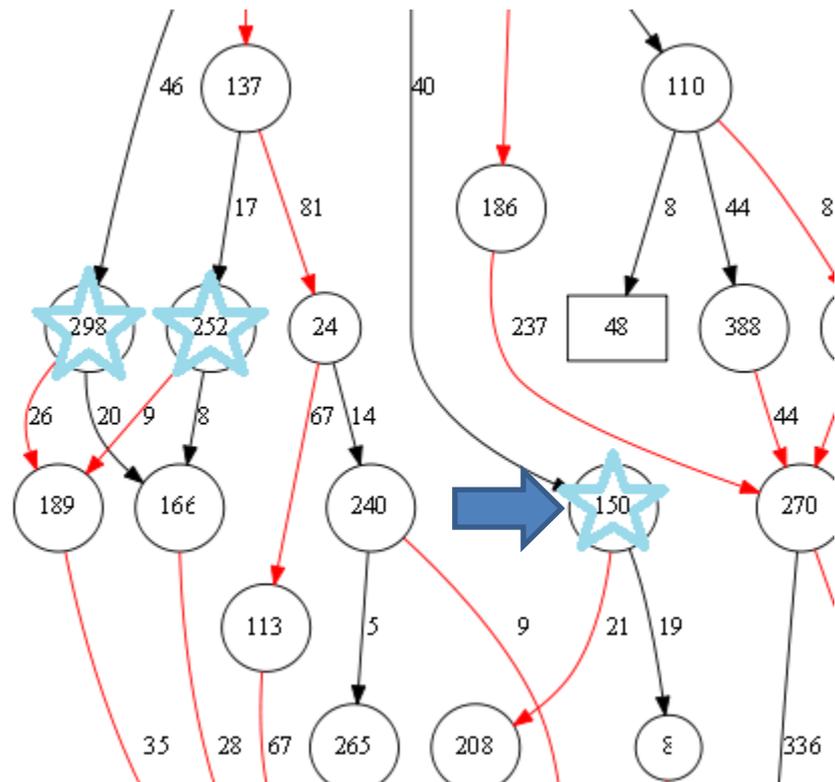
150

Окно закрыто тонким прозрачным пластиком. Из вашего шлема выезжает манипулятор и прорезает в нем круглое отверстие достаточной величины. Убрав вырезанный кусок, достаете бластер и прицеливаетесь. Один из налетчиков сидит в кресле и, положив оружие на колени, кажется дремлет. Двое других идут друг за другом вдоль верхнего ряда.

— Сначала того, кто сзади, потом переднего, затем магистра, а последним — дремлющего, — советует Горацио, отмечая цели на экране.

Вы сомневаетесь. Магистр без оружия, в то время как сидящий в кресле может открыть ответный огонь.

**Сделаете, как советует исин – 8, или сначала перестреляете вооруженных преступников, а магистра последним – 208?**

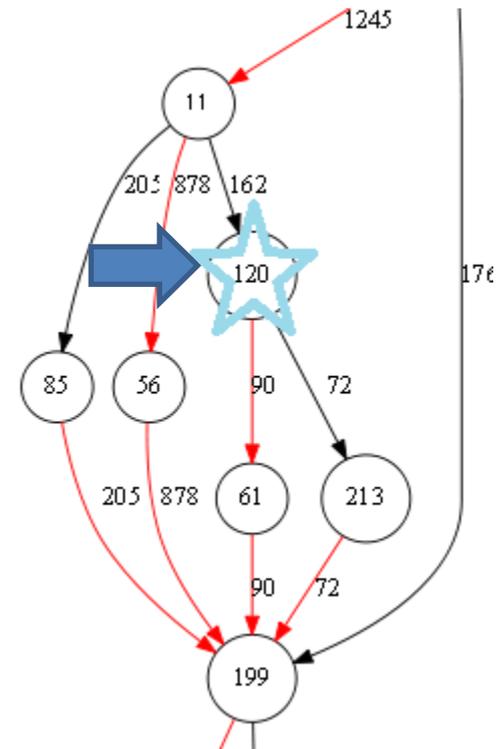


# Баланс выборов

**120**

Толкнув дверь, высовываетесь из комнаты, опускаетесь на колени и открываете беглый огонь. Вы точно не знали, где стоят охранники, поэтому первые заряды пролетают мимо. Одного ранит в ногу, второго убивает наповал, третий успевает упасть на пол.

**Если ваша МЕТКОСТЬ равна 14 или больше – 61, если меньше – 213.**



# Баланс выборов

296

Внутренний экран шлема мигает, но Горацио быстро восстанавливает работоспособность систем. Вскрикиваете на ноги, продолжая стрелять наугад. Удары, которыми вас свалили, пришлось откуда-то рядом, это явно не дело рук контрабандиста.

— Что за чертовщина? — очередной заряд энергии из вашего бластера сносит с плиты огромную кастрюлю, и она падает, расплескав по полу дымящееся варево.

Краем глаза замечаете движение воздуха, почти незаметную дымку, прошедшую сквозь пар. Стреляете в ту сторону, но заряд свободно пролетает через кухню и разносит холодильную камеру.

— Ты видел? — спрашиваете Горацио.

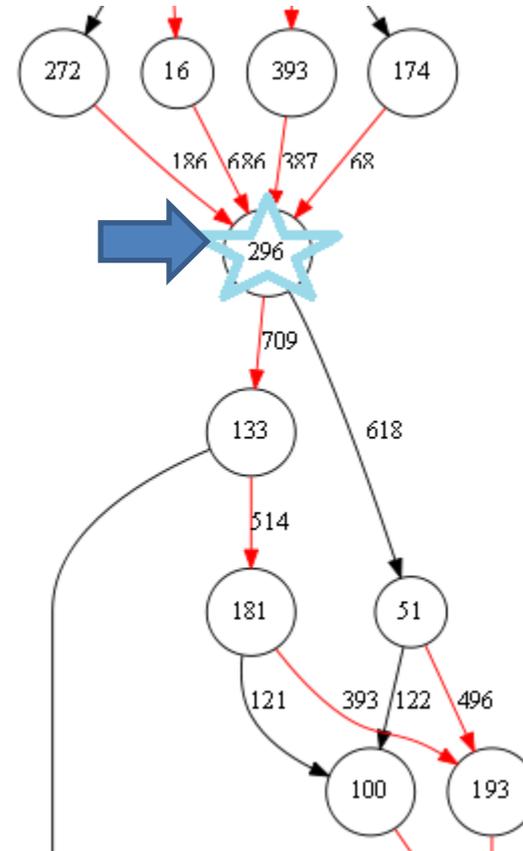
— Да. Сверяюсь с базой данных.

Вы оглядываетесь в поисках контрабандиста. Пригибаясь за столами, он пробирается к выходу, продолжая невозмутимо жевать фрукт. Идете наперерез, но очередной удар, в этот раз в корпус, отбрасывает вас на стеллаж с кастрюлями. Вы падаете, он опрокидывается на вас. Грохот разносится по всему бару. К счастью, броня выдерживает удар, и падение не причиняет вреда.

— Это пантузианский телохранитель, — докладывает Горацио, пока вы выбираетесь из-под стеллажа. — Существо с гипервысокой мимикрией. Благодаря ей, он может становиться невидимым.

Замечаете, как посуда справа от вас разлетается, словно ее расшвыривает чья-то нога.

**Выстрелите туда — 51 или прыгнете в сторону противника и попытаетесь схватить его руками — 133?**



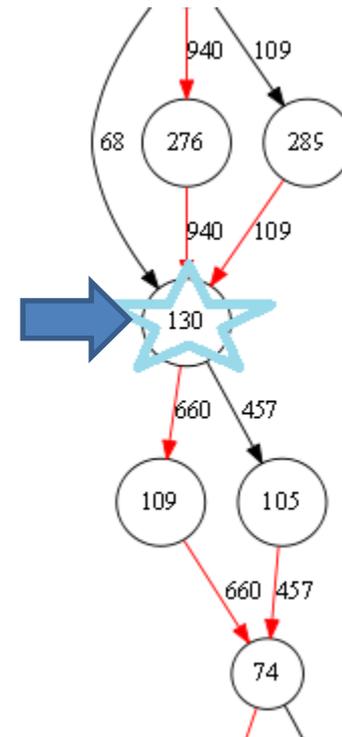
# Баланс выборов

**130**

Прежде, чем уйти, решите, что делать с пульсаром – взять с собой или сломать, раздавив его ногой.

— Маршалы обязаны уничтожить подобное оружие, — напоминает вам Горацио.

**Если оставите себе, несмотря на запреты – 109, если сломаете – 105.**



# Психология выбора

# Наивность игроков

## 221

Развернувшись, вы вскидываете руку, но не стреляете. Хакер тоже застыл, целясь в вас. Улыбается, пытаясь выглядеть спокойным, но улыбка получается кривоватой, а бегающие глаза и неровное дыхание выдают его страх. Это хорошо, значит, стрелок он явно не идеальный и боится промазать.

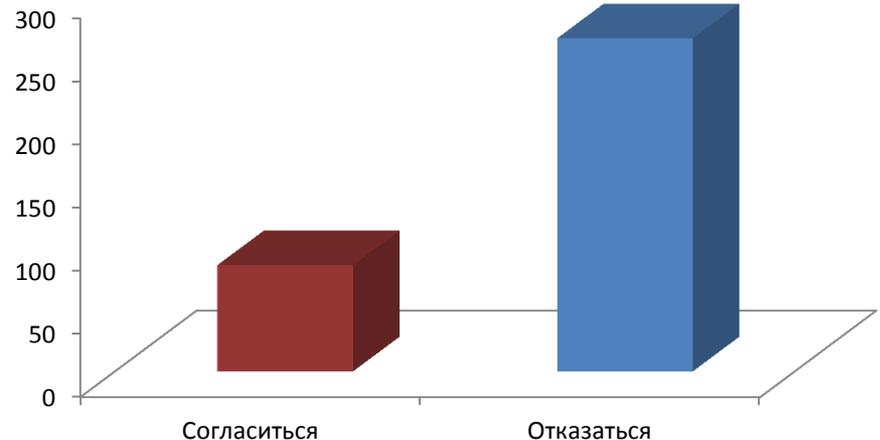
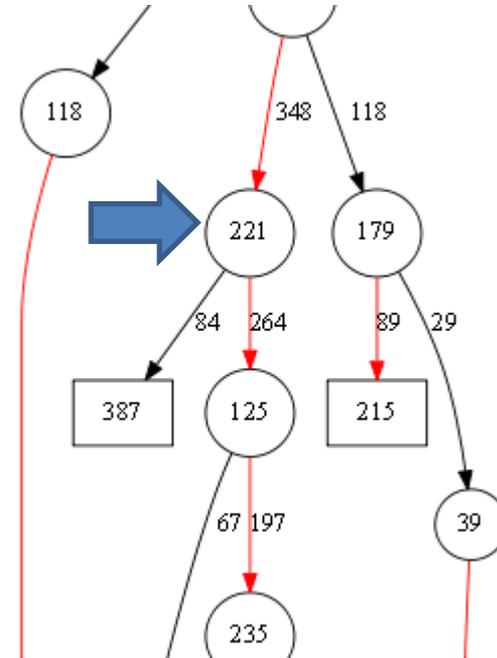
Солнце за его спиной светит вам в глаза, и вряд ли это случайность. Вы делаете шаг навстречу, потом еще несколько, не спуская с него глаз. Он тоже шагнул вперед. Вы замечаете, что его рука дрожит. Откуда-то налетает ветер, небо быстро затягивается тучами. Вам кажется или земля под ногами вздрагивает?

— Эй! — кричит хакер, делая еще один шаг. — Я здесь только из-за денег и не хочу подыхать! Давай одновременно выстрелим в сторону, а? Нам обоим засчитают проигрыш и выбросят в реальный мир!

В парке слышится треск ломаемых деревьев, земля снова вздрагивает.

— Они уже близко! — вновь кричит хакер, оглянувшись. — Два вируса на одном сервере притягивают их, как магнит! Джинны тебя порвут, даже если победишь! Соглашайся!

Предложение выглядит заманчиво, учитывая то, что и вам погибать не хочется. **Согласитесь с ним (все равно пристреляте в реальном мире) — 387 или нет — 125?**



# Наивность игроков

110

— Освободи заложника, — приказываете вы, направив на него бластер.

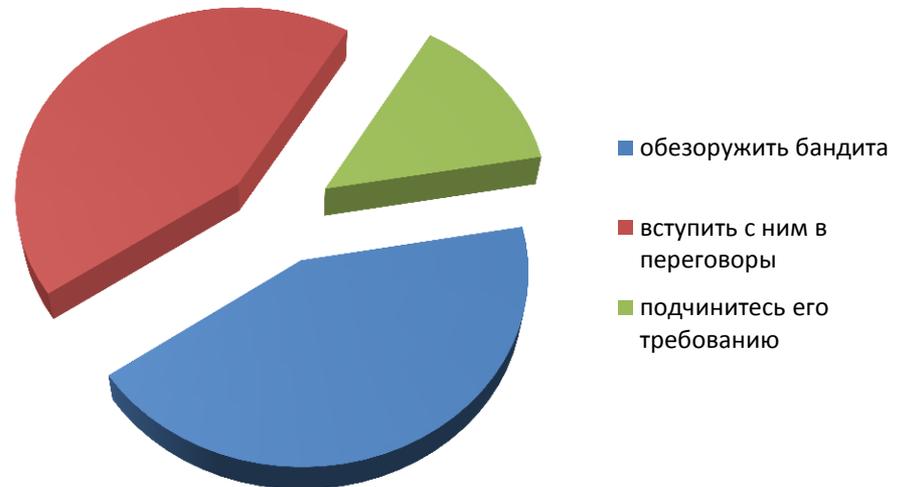
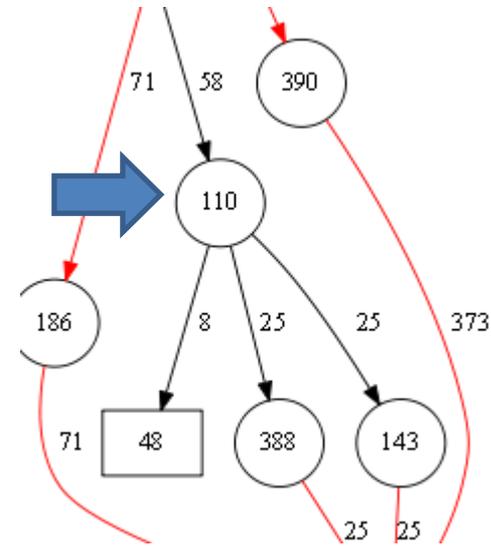
— Стой на месте, или я пристрелю ее! — срывающимся на визг голосом кричит бандит.  
— Положи бластер на пол!

Вы останавливаетесь. Горацио, проведя анализ голоса, выдает предупреждающую надпись: «Преступник в состоянии аффекта, поведение непредсказуемо».

Если сейчас кинуть гранату, она ослепит его.

**Можно будет, бросившись вперед, обезоружить бандита – 388. Однако вариант с гранатой рискован: если не успеете, он убьет заложницу.**

**Попытайтесь вступить с ним в переговоры – 143 или подчинитесь его требованию – 48?**



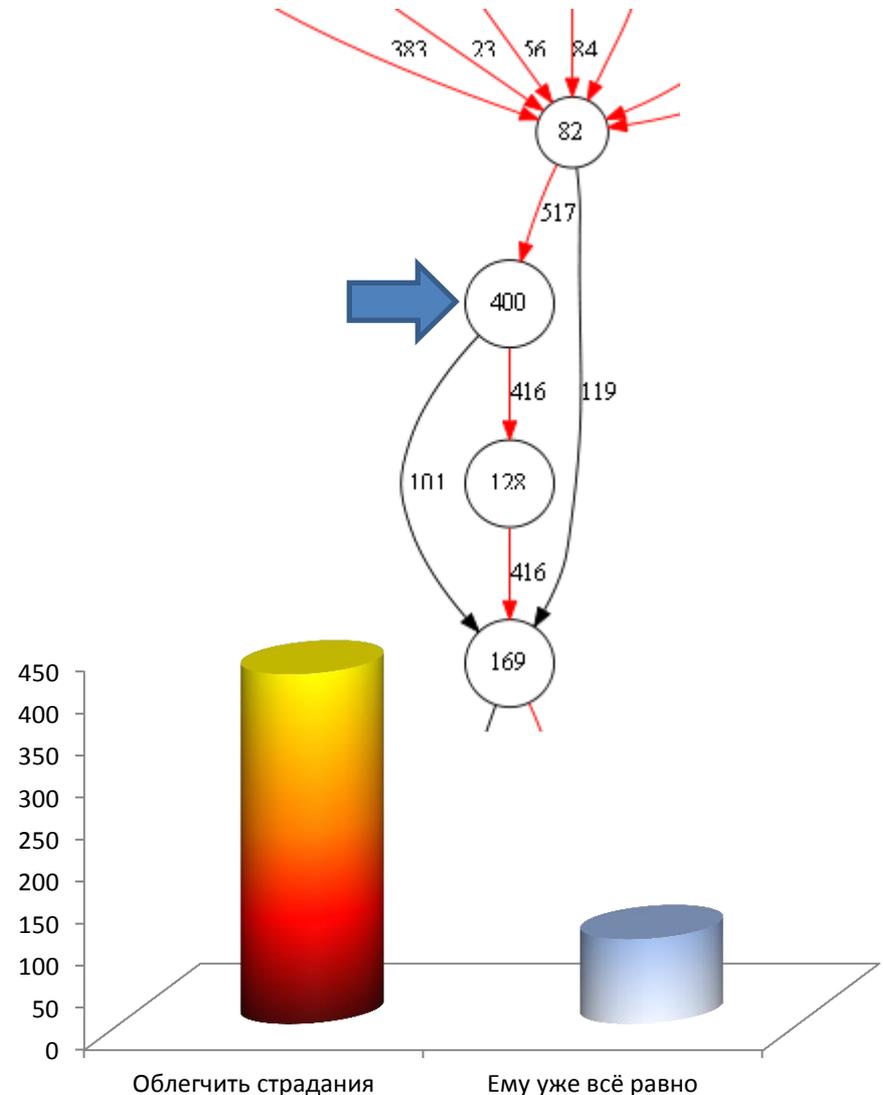
# Доброта игроков

400

Заглянув за первую же дверь, видите распятого на стене мужчину. Он истекает кровью, но несмотря на многочисленные раны, еще жив. Горацио быстро оценивает состояние пострадавшего.

— Раны смертельны. До прибытия медиков не доживет, — выносит приговор исин.

**Вы можете облегчить его страдания, избавив от боли (на это уйдет одна аптечка) – 128, или идти дальше, так как вам лекарства могут и самому пригодиться, а ему уже все равно – 169.**



# Настойчивость игроков

**330**

Открыв дверь, входите в приемную.

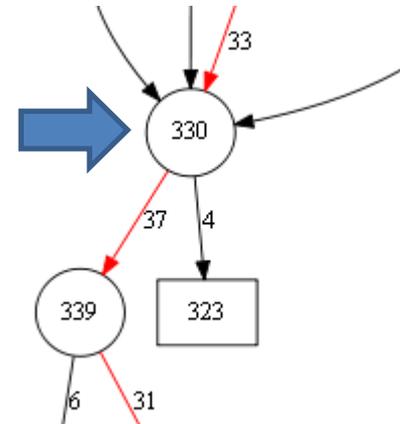
— Здравствуйте, я могу вам чем-то помочь? — обращается к вам андроид, вставая из-за стойки ресепшена.

— Спиф Маер у себя?

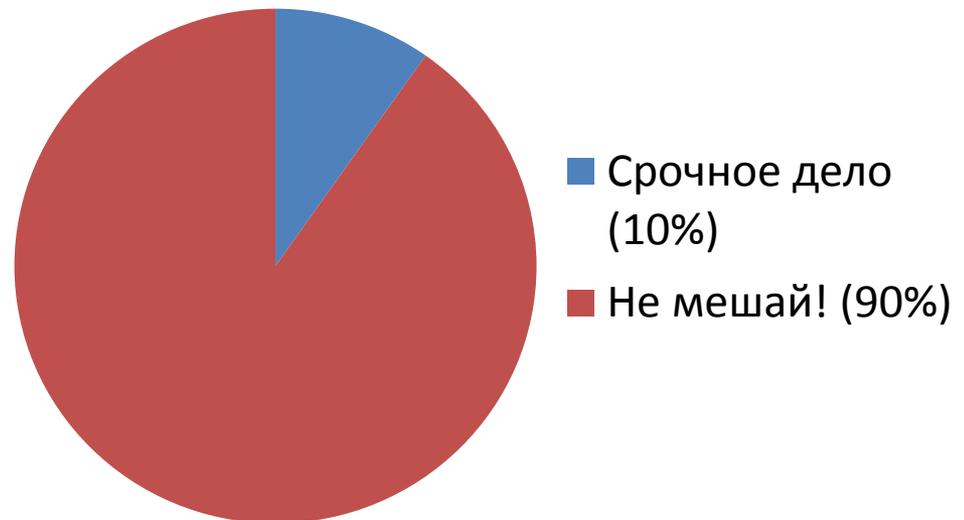
— **Да. Как вас представить?**

**Скажете, что пришли по срочному делу – 323?**

**Или выстрелите в андроида, чтобы тот вам не мешал пройти в кабинет – 339?**



**Выбор**



# Терпеливость игроков

194

Взмахнув рукой, швыряете в него перчатки. Они, легко преодолев невидимую стену, попадают в карточный домик. Карты разлетаются, кружа в воздухе, как опавшие листья.

— Ты что натворил?! — хакер вскакивает и хватается за голову.

— Вызов на дуэль принят, — раздается сверху голос.

— Ну, юзер, ты сам напросился! — не глядя на вас, хакер решительно шагает к поляне.

....

Вы идете, отсчитывая каждый шаг, и думаете — что делать?

Пять... Шесть...

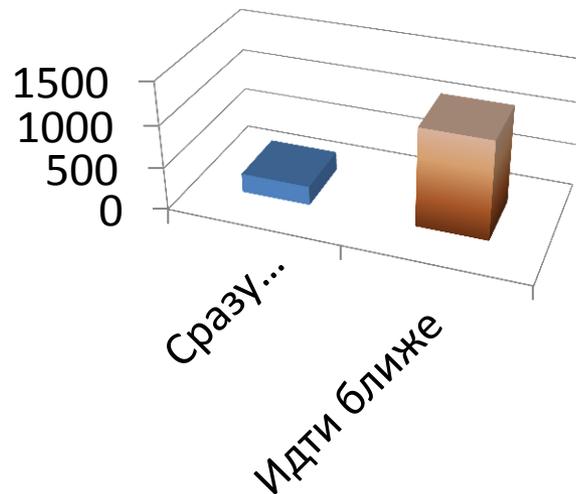
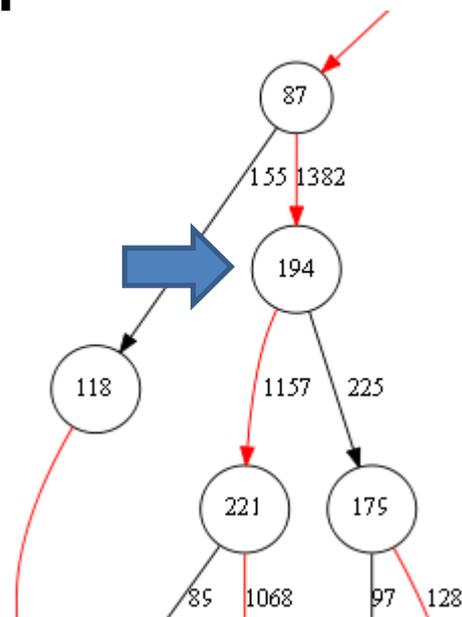
«Будет он стрелять сразу или, повернувшись, подойдет поближе?»

Десять... одиннадцать...

«Тот, кто выстрелит первым и промахнется — покойник, так как его противник сможет затем спокойно подойти вплотную»...

Двадцать девять... Тридцать...

**Развернувшись, сразу выстрелите – 179 или начнете идти назад (если, конечно, он своим выстрелом не убьет вас сразу) – 221?**



# Вызов на дуэль

87

— Взламываю коды доступа, — сообщает Горацио. — Доступ к сети получен. Я направлю тебя сразу на нужный сервер. Дальше сам!

...

Перед скамейкой — круглый столик, на котором хакер сооружает карточный домик. Почти вся колода уже выстроилась в пирамиду. В его руке осталось всего несколько карт, одну из которых он осторожно пытается приладить сверху. С деревьев, окружающих поляну, посыпались листья, они зашумели от порыва ветра. Кажется, словно сами деревья и рождают это дуновение. Хакер прикрывает пирамиду рукой, ждет, пока ветер стихнет, и продолжает свое занятие.

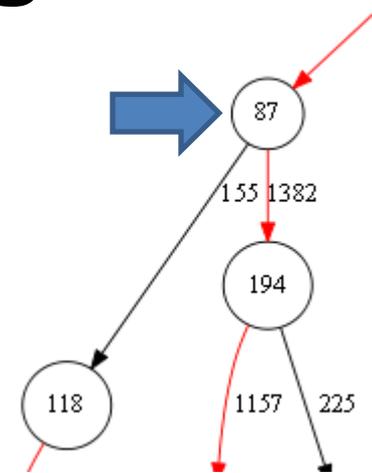
— Ты откуда взялся в моем мире? — не отрываясь от карточного домика, раздраженно спрашивает хакер. — Зачем пришел?

— Мне необходимо убить тебя, — со свойственной маршалам прямотой отвечаете вы.

...

Вы пытаетесь сделать еще шаг, но невидимая стена не дает сдвинуться с места. Надо срочно что-то делать.

**Может, бросить в него чем-нибудь? Из подходящих предметов у вас только цилиндр — 118 и перчатки — 194.**



# Взаимопомощь

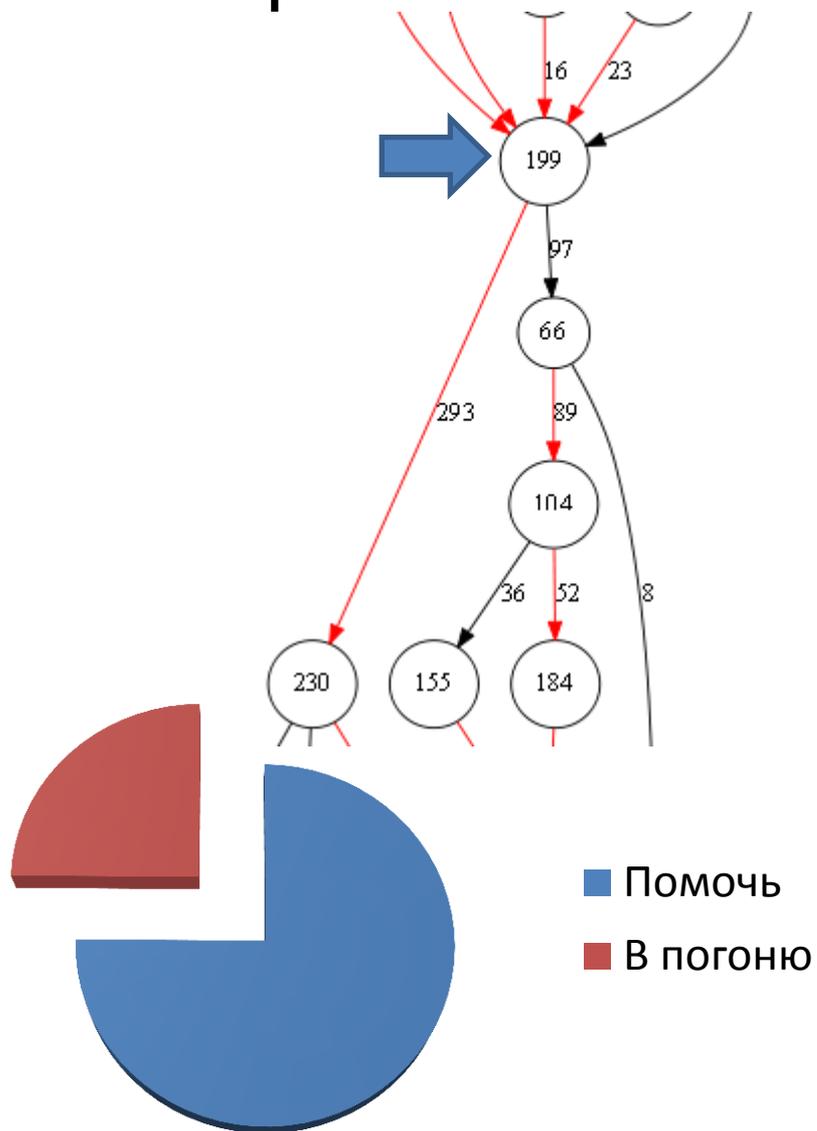
199

Последователей Ордена в зале не осталось, и ничто не мешает уйти отсюда. Пройдя мимо рядов со спящими жителями шота, вы выходите из концертного зала.

— Где сейчас спецназ? – спрашиваете исина.

— Разделился на несколько групп, — Горацио показывает схему первого этажа и отмечает на ней нужные места. — Одна группа напоролась на засаду в атриуме и несет большие потери. Чистильщики окружили ее со всех сторон. Вторая пробивается к подвалу. Там коммуникации шота, через них оставшиеся налетчики пытаются уйти в город.

**Отправитесь на помощь попавшим в засаду спецназовцам – 230 или решите, что они сами справятся, а ваша первоочередная задача — не дать уйти основной части банды – 66?**



# Спать или смотреть новости?

114

— Нужен план действий, — голос Горацио звучит уверенно и бодро. — Предлагаю начать с нашей единственной зацепки — найти парня, который встречался с Сатхку Риком. Энергии твоих батарей хватит максимум на пару дней. Если после этого не подзарядиться...

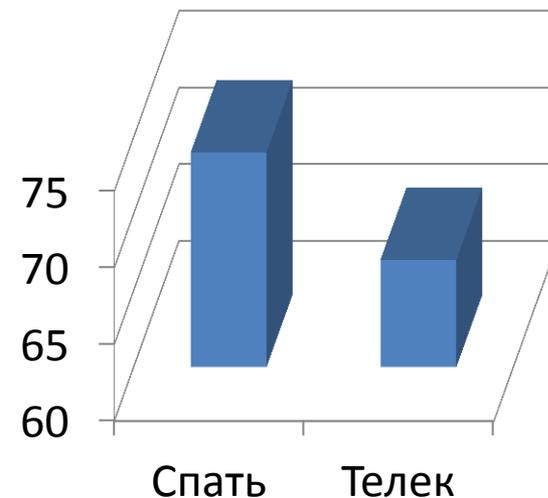
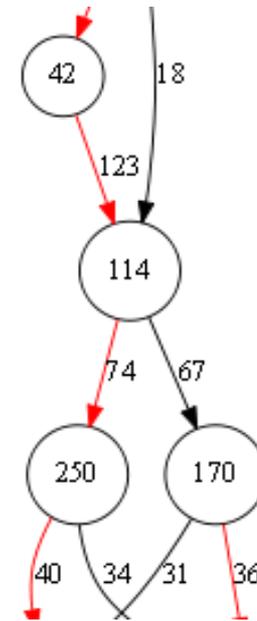
Вы знаете, что тогда будет. Маршалы работают не только на энергии, которой можно заправиться где-то еще. Они должны принимать специальную белковую смесь, питающую их биологическую часть. Ее хватает ровно на два дня. Все маршалы работают посменно, в конце смены возвращаются в капитул. Поэтому носить с собой запас питания не имеет смысла, его всегда хватает.

Горацио, как будто прочитав ваши мысли, добавляет:

— Через пару дней им можно спокойно прекращать розыск и списывать нас как без вести пропавших.

— Это точно, — соглашаетесь вы. — Надо переждать пару часов и действовать.

**Пока есть немного времени вздремнете – 250 или попросите Горацио подключиться к новостному каналу – 170?**



# Длина путей игроков



# Самый популярный путь

Количество финишей: **31**, длина: **29**

(2ой самый популярный путь отличается на 5%,  
финишей: 29)

# Самый популярный путь

**1**

с помощью верхолазного снаряжения. Необходимо будет взбираться по стене до ближайшего вентиляционного хода, чтобы незаметно проникнуть через него.

**43**

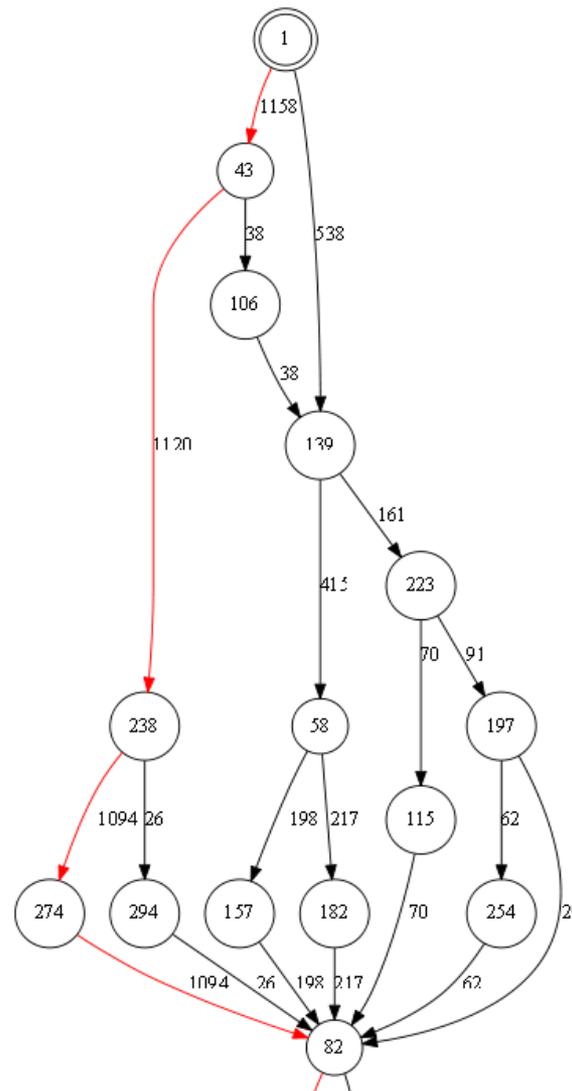
Если ваш параметр СТЕЛС равен 5 или больше.

**238**

положитесь на свои способности к СТЕЛСУ

**82**

Осмотрите комнаты



# Самый популярный путь

**400**

Вы можете облегчить его страдания, избавив от боли (на это уйдет одна аптечка)

**169**

У вас не записано ключевое слово «беглец»

**263**

Вряд ли грабители сунутся к реактору, но если решите проверить его на всякий случай

**211**

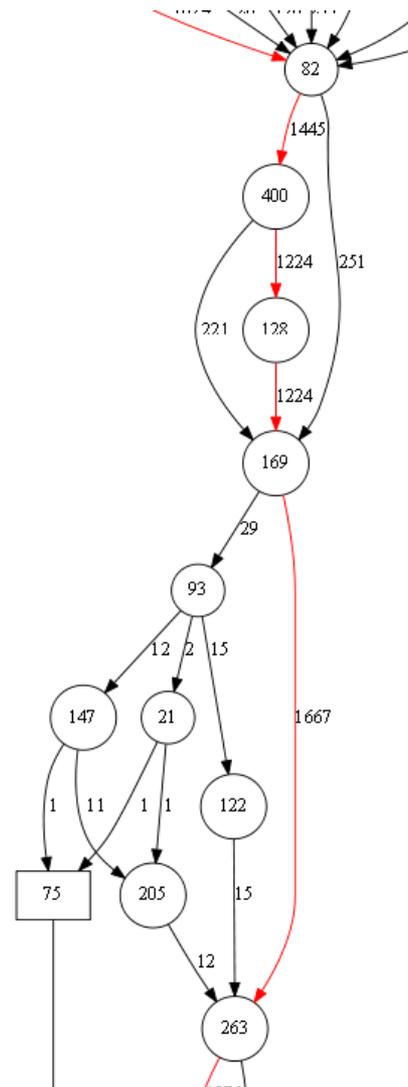
Если ваш параметр СТЕЛС 5 или больше

**28**

Если СТЕЛС равен 6 или больше, можно попробовать что-то придумать

**134**

— Помогите подняться, я вывихнула лодыжку!



# Самый популярный путь

**400**

Вы можете облегчить его страдания, избавив от боли (на это уйдет одна аптечка)

**169**

У вас не записано ключевое слово «беглец»

**263**

Вряд ли грабители сунутся к реактору, но если решите проверить его на всякий случай

**211**

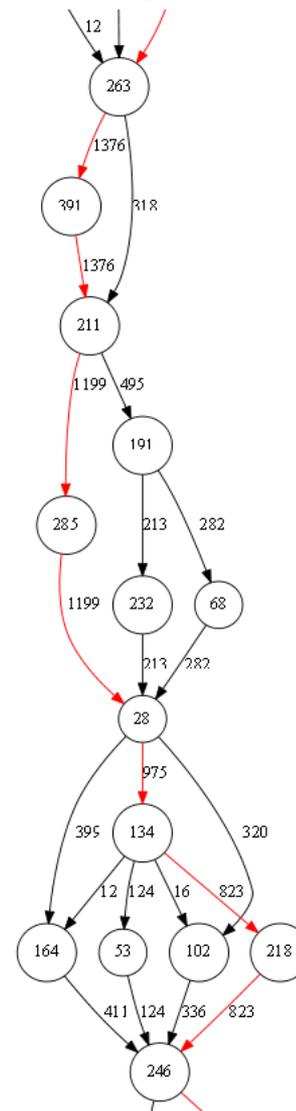
Если ваш параметр СТЕЛС 5 или больше

**28**

Если СТЕЛС равен 6 или больше, можно попробовать что-то придумать

**134**

— Помогите подняться, я вывихнула лодыжку!



# Самый популярный путь

**246**

Наверное, подсобное помещение. Спрячетесь в нем

**35**

Попытайтесь спасти ее

**14**

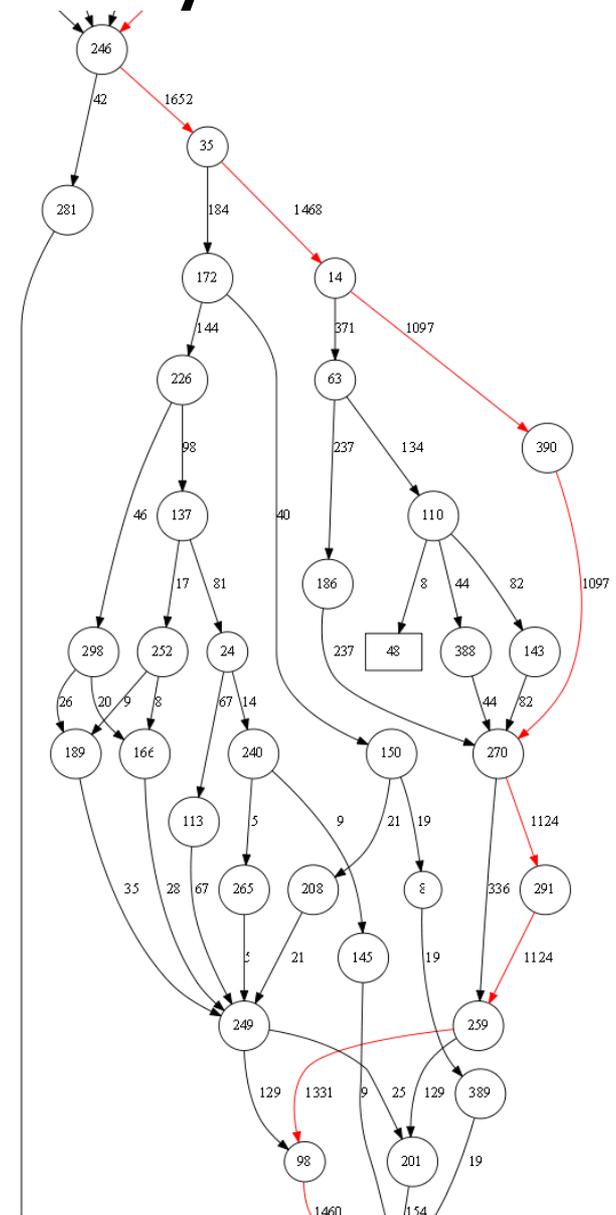
Если параметр СТЕЛС равен 5 или больше

**270**

Если у вас записано ключевое слово «Колтор»

**259**

Вначале допросите его



# Самый популярный путь

**228**

Если у вас записано ключевое слово «реактор» или «хакер»

**161**

Вы еще можете отказаться от этой рискованной затеи.... Если рискнете.

**87**

Может, бросить в него чем-нибудь? перчатки

**194**

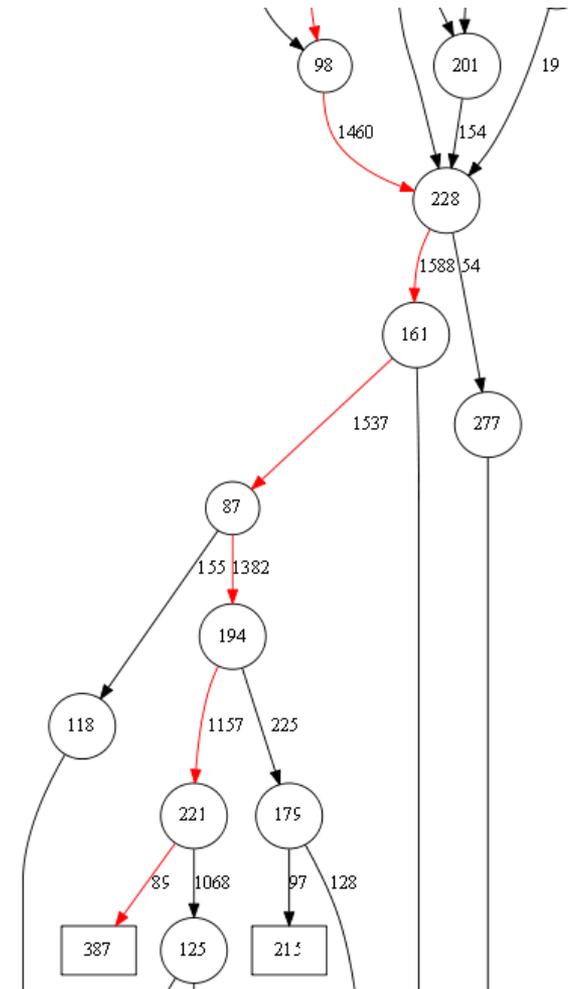
начнете идти назад

**221**

— ...Соглашайся!

Согласитесь с ним

**387**



Книги-игры  
интерактивные рассказы  
<http://quest-book.ru>



Докладчик: Jumangee

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**