

# **«Самолет Ленинград-Амстердам»**

Пояснения к игровой концепции

## Оглавление

Вступление.....	2
Реализация на движке .....	2
Базовая реализация.....	2
Манипулирование характеристиками.....	3
Первый блок.....	3
Второй блок.....	3
Цели игры .....	4
Послесловие.....	5
Таблица 1: таблица взаимного влияния характеристик .....	6

## Вступление

**ВНИМАНИЕ! Несмотря на все нижесказанное, вас ожидает почти обычная линейная игра. Доиграть можно, даже совершенно не поняв логики нестандартной ее части**

Главной особенностью игры является ее формат – RPG, ролевая игра с возможностью выбора сюжета.

Вашей команде будет предложено выбрать одного человека, который будет отыгрывать роль главного героя.

Требования:

1. Постоянно включенный мобильный телефон, номер которого должен стать известен авторам ДО начала игры
2. Физическая сила, выносливость (минут 20 из игрового времени придется непрерывно потрудиться со средней нагрузкой)

## Реализация на движке

### *Базовая реализация*

На момент 30.07.12 запланировано 11 игровых уровней (надеемся, ничего не отвалится в последний момент).

На каждом из этих уровней вас ждет базовый набор из задания, двух подсказок на логику через 15 и 30 минут, слив места через 45 минут, автопереход через 1,5-2 часа (в зависимости от предполагаемого времени доезда). На месте вас будет ждать обычный объект, собрав все коды на котором вы переходите на следующий уровень.

Помимо этого, на каждом уровне будет открываться один или несколько штабных бонусов, которые будут доступны с момента открытия и до конца игры.

## **Манипулирование характеристиками**

Далее – грибы. На каждом уровне будут доступны также отдельные бонусы (полевые и «штабные»), разбитые по двум блокам. Эти бонусы позволят вам развивать вашего персонажа в ту или иную сторону, а также самостоятельно развивать сценарий легенды игры.

В результате взятия бонусов вы не получите бонусного времени (за исключением полевых бонусов), не получите подсказок. Вы получите характеристики для вашего персонажа (НАПРИМЕР: Получили характеристику «Бесстрашие», увеличилась характеристика «Смелость», уменьшилась характеристика «Трусость»). Учитываться характеристики будут в мониторинге и в *дневнике* вашего героя (см. ниже).

**Первый блок бонусов – блок «Выбор».** Вам на выбор будет представлено 2 и более бонусов с префиксом «Блок Выбор». Пример такого бонуса:

*Название: Блок Выбор: Бесстрашие*

*Задание: Для того чтобы получить «Бесстрашие», введите «Бесстрашие»*

*Подсказка по факту выполнения бонуса: Поздравляем, вы получили «Бесстрашие»! (И что-то, что меняет сюжет легенды под этот факт).*

По факту – просто отметка для вас и в мониторинге, что вы выбрали одну из нескольких характеристик. Бонусы из блока «Выбор» будут доступны в пределах одного уровня.

**ВНИМАНИЕ!** Среди всех характеристик можно выбрать только одну! Выбрав «Бесстрашие» вы уже не сможете на данном уровне выбрать «Хитрость». Физически не ограничено никак, будет проверяться по мониторингу. Нельзя не выбрать ни одну характеристику.

**За каждый факт взятия второй способности из блока «Выбор» на уровне – 15 минут штрафа.**

**За каждый факт покидания уровня без выбора характеристики из этого блока – 30 минут штрафа**

**Второй блок бонусов – блок «Квест».** Вам будет представлено 1, 2 и более бонусов с префиксом «Блок Квест». Эти бонусы – полевые. Пример такого бонуса:

*Название: Блок Квест: Храбрость*

*Задание: Какое-то реальное задание, где загадано место*

*Ответ: 2314*

*Подсказка по факту выполнения бонуса: Поздравляем, вы получили «Храбрость»! (И что-то, что меняет сюжет легенды под этот факт).*

Новые бонусы из блока «Квест» будут открываться на каждом уровне и будут доступны с момента открытия и до конца игры. Эти бонусы доступны с момента открытия и до конца игры. За ним полагается характеристика и бонусное время.

**ВНИМАНИЕ! Вы сами решаете, нужно ли вам брать тот или иной бонус. Пожалуйста, ознакомьтесь с целями игры, приведенными ниже. Получение вашим персонажем за счет бонусов некоторых характеристик в совокупности с уже имеющимися может негативно сказаться на финальной цели.**

Следующим важным моментом становится ваш **дневник**. Получив любую характеристику из блока Выбора или Квеста, вы должны внести ее в свой дневник так, чтобы было видно:

- Какие характеристики прибавились
- Какие характеристики уменьшились

Это вы довольно просто сможете найти в полном списке характеристик, он опубликован в конце документа. Например, если есть строка: *«Бесстрашие: увеличивает Храбрость, уменьшает Трусость»*, в дневник, соответственно пишем: *«Получил Бесстрашие, +1 к Храбрости, -1 к Трусости»*

Дневник необходим **только** для того, чтобы на финише вы не запутались в подсчетах. Верность записей в дневнике будет сверяться с мониторингом. За отсутствие записей в дневнике и за наличие «фэйковых» записей, не засвеченных в мониторинге, штраф по 15 минут за каждый факт.

### **Цели игры**

Вы узнали, что существуют характеристики, которые можно получать для своего персонажа, и так или иначе их комбинировать. Полный список смотрите в таблице в конце.

Для чего же их комбинировать?

Рассмотрим на примере 6 стихий (условно): Луна, Солнце, Вода, Земля, Воздух, Огонь.

Каждая из стихий имеет набор характеристик, которые к ней относятся. Например, к Огню относятся Храбрость, Напористость, к Луне – Спокойствие, Меланхоличность.

В процессе игры вы должны будете так скомбинировать эти характеристики, чтобы к последнему уровню все стихии скомпенсировали

друг друга. Нельзя, чтобы для Луны (Огня, Солнца...) было набрано больше характеристик, чем для других стихий. Подробные правила, как они компенсируют друг друга, будут опубликованы в том же списке ниже.

В ходе игры будет доступен специальный интерактивный «калькулятор» характеристик, на котором можно прикинуть свою принадлежность к той или иной стихии при том или ином наборе характеристик. В зависимости от этого можно будет сделать вывод, какие из них нужно добирать, от каких лучше воздержаться, чтобы не усугубить положение. *Дневник* поможет вам вспомнить ваши действия по ходу игры.

На последнем уровне у вас будет возможность компенсировать действие одной из стихий на выбор, либо, если все уже уравновешены, «пропустить ход».

Команды, у которых все стихии будут скомпенсированы, получают 1,5 часа бонуса. Команды, у которых будет незначительное выделение одной или нескольких стихий, получают 45 минут бонуса. Команды, у которых одна из стихий будет явно преобладать, бонуса не получают (Эти цифры могут поменяться ближе к началу игры)

## **Послесловие**

В целом, все просто. По ходу обычной линейной игры собираем бонусы так, чтобы их комбинация была оптимальной, по ходу фиксируя на бумажку, чтобы не забыть. У кого получится – будет в плюсе. У кого нет – ничего не потеряет.

**Таблица 1: таблица взаимного влияния характеристик**

Характеристика	Увеличивает	Уменьшает
Адекватность	Адекватность	Склонность к галлюцинациям
Боязливость	Боязливость	Смелость
Быстрота	Быстрота	Спокойствие
Вспыльчивость	Вспыльчивость	Доброта
Выразительность	Выразительность	Прямолинейность
Доброта	Доброта	Злость
Задор	Задор, энергичность	Неуверенность
Злость	Злость, Подавленность	Доброта
Легкость	Легкость	Стойкость
Лень	Лень	Порывистость
Ловкость	Ловкость	Сила
Любвеобильность	Любвеобильность	Адекватность
Непостоянство	Непостоянство	Целостность
Неуверенность	Неуверенность	Уверенность
Подавленность	Подавленность	Задор
Подвижность	Подвижность	Стойкость, лень, спокойствие
Порывистость	Порывистость	Постоянство
Постоянство	Постоянство	Порывистость
Прямолинейность	Прямолинейность	Выразительность
Психоактивность	Психоактивность	Лень, уравновешенность
Работоспособность	Работоспособность	Лень
Раздражительность	Раздражительность, Подавленность	Доброта
Ранимость	Ранимость	Стойкость
Сила	Сила	Ловкость, ранимость
Склонность к галлюцинациям	Склонность к галлюцинациям	Адекватность
Склонность к головной боли	Склонность к головной боли	Целостность
Смелость	Смелость	Боязливость
Спокойствие	Спокойствие	Психоактивность
Способность к творчеству	Способность к творчеству	Сила
Стойкость	Стойкость	Подвижность
Уверенность	Уверенность	Неуверенность, легкость
Упорство	Упорство	Лень
Уравновешенность	Уравновешенность	Психоактивность
Целостность	Целостность	Подвижность
Чувственность	Чувственность	Стойкость
Эмоциональность	Эмоциональность	Спокойствие
Энергичность	Энергичность	Подавленность