

МАЛЕНЬКОЕ КОРОЛЕВСТВО

1. ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Мастера: Шер-хан (Павел Орлов), Рыжик (Ольга Синенькая)

Новосибирск, полигон Старая Льниха.
2002 год, 16-18 августа (третьи выходные),
заезд 15-16.8 (четверг-пятница)
начало игры- 16.8, пятница в 17.00
конец игры-18.8, воскресенье в 13.00
разбор игры на месте-18.8, воскресенье в 15.00

Жанр игры: западноевропейская литературная сказка-притча

Тип игры: real-time, non-stop, имиджевая, информационка типа пазл, наличие глобальной цели, война невозможна, магия практически отсутствует.

Концептуально игра является развитием идей, заложенных еще в проект "Имя Дома".

Предполагаемое количество участников: 30-50 человек.

Предполагаемая сумма взноса: 1-2\$

2. КОНЦЕПЦИЯ

...если тебе нечего сказать- не пиши...

Паровой каток туда, паровой каток обратно... Надоело. Тупой анекдот про хохла и золотую рыбку.

Игра должна быть красивой, умной и, хорошо бы, оригинальной. Именно такую сказку я и предлагаю создать совместными усилиями. Красивую: чтобы уж король, так король- и видом, и манерами, и речами. Чтобы принцесса была принцессой, а не пародией на амазонку в коже и заклепках. Чтобы Зло было Злом, а Добро было Добром...

Умную, ведь сказка- ложь, да в ней намек, а если в игре нет мысли, то какой в Игре смысл?

Оригинальную. Нет, оригинальности сюжета не обещаю, зачем он сказке? Чтобы своими хитросплетениями смысл скрыть? Оригинальность будет в другом: в мастерской работе, в построении игры, в том, как мы ее начнем и как закончим.

Что будет? Будет ярмарка, будет турнир, будет свадьба, а может и не одна, будет общая проблема, которую надо решить и цель, которую необходимо достичь, иначе рухнет все. И будет одно большое "НО" во всем этом, ради которого, собственно и затевается эта игра...

Но всему свое время...

Что мы хотим увидеть на игре? Яркие персонажи, живую игру, красивые костюмы.

Чего мы видеть не хотим?

Наркотиков, пьянства, бессмысленного маньячества, людей не понимающих куда и зачем они приехали. Мы не хотим слышать фразы типа "...я сейчас не по игре, а по жизни..." . И еще, прочтите правила, и поймите, пожалуйста, что их писал мастер, а не кто-то еще, и право интерпретации есть лишь у мастера.

И наконец последнее: после "Часа презрения" стало ясно, что некоторых особо одаренных людей необходимо удалять с полигона, не останавливаясь ни перед чем, пожалуйста, не окажитесь среди них.

3. МИР ИГРЫ.

Представьте себе маленькое королевство какой-нибудь европейской сказки: король, королева, пара принцесс, претенденты на роль женихов, двор и прочее, прочее, прочее вплоть до дракона в ближайших окрестностях. И вот все это королевство готовится к празднику: король объявил, что в конце этой недели его старшая дочь выйдет замуж чуть ли не за первого встречного. А дабы дочка могла выбрать достойного, объявлен турнир. Принцесса может выбрать и не победителя, но победитель получит приз- меч. Простой люд по поводу свадьбы устраивает ярмарку и гулянку. На ярмарке вы сможете продать или купить все что угодно- от куса древней карты до шпаги или доспеха.

Одним словом, предстоит праздник на три дня, и мало кого волнуют слухи и пророчества о Мессии Тьмы.

4. ЭКОНОМИКА.

Экономика сведена к минимуму: никаких виртуальных доходов и расходов, все конкретно, деньги можно потратить в кабаке или на ярмарке, причем хождение имеют две валюты: игровая и наша реальная.

5. РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ.

Особенность мира: смерть персонажа в результате воздействия оружия или яда невозможна, однако, если ваш персонаж таки умер (наиболее вероятный вариант- казнь), обратно в игру вы не выйдете. Ранения любой степени тяжести (даже легкие) и отравления лечатся ТОЛЬКО в храме Валиссы. Время излечения зависит от тяжести ран и времени, прошедшего с момента получения повреждений.

6. БОЕВКА.

Поражаемая зона полная, за исключением головы, кистей рук и паха. Поражение конечностей отыгрывается:

рука- выходит из строя,
нога- игрок обязан волочить ее за собой (прыгать на одной ноге нельзя),
две ноги- садитесь.

Попадание в корпус или 3 попадания в конечности в любой комбинации- тяжелые раны, игрок небоеспособен, передвигается с очень большим трудом (в идеале- ползет).

Доспехи на игре имеются в считанных экземплярах у королевской стражи, короля и , возможно, у его личных гостей. Доспех обязан быть полным, выполненным в одном стиле и соответствовать статусу. Доспех обеспечивает владельцу полную защиту от обычного оружия.

На игру пропускается следующее оружие: клинковое- для всех, алебарды- для королевской гвардии. Луки и арбалеты допускаются без ограничений, но стрелы проходят мастерский контроль. Топоры будут пропущены в считанных экземплярах, причем только для простонародья. Прочее оружие не допускается (зьяба- клинковое оружие). Оружие, не удовлетворяющее мастерским представлениям об эстетике не пропускается.

Все оружие имеет один класс и не действует против доспеха.

Разделения на дневную и ночную боевку нет.

7. ПЕРСОНАЛИИ (вакансии на данный момент).

Король- 1шт
Королева- 1шт
Принцесса- 2шт
Принц- 1шт
Друзья принца- 2-3шт
Королевский астролог- 1шт
Первый министр- 1шт

Начальник стражи- 1шт

Стража- 2-5шт

Король-сосед- 1шт

Женихи- много

Королевский распорядитель- 1шт

Герольды- 2шт

Алхимик- 1шт

Колдунья- 1шт Храм Валиссы- 3-8шт

Жених младшей принцессы- 1шт

Дуэнья младшей принцессы- 1шт

Культура, религия, законодательство и прочее- в разработке.