

Curse of Millhaven



<http://i057.radikal.ru/1105/a7/ff350705b5f8.jpg>

<http://s1.ipicture.ru/uploads/20110524/VWzITp28.jpg>

Завязка

Миллхэвен — небольшой городок, находящийся на северо-западе штата Вашингтон. Однако, с недавних пор в нём происходят странные и изощрённые убийства. Жертвы, выбранные маньяком, как на подбор, странные люди — таланты, замкнутые в себе извращенцы, просто забитые ботаны. По какой системе он их выбирает? Непонятно...

Правила

Общий смысл

Каждая команда представляет собой маньяка, убивающего местных «аномальных» жителей. Вам требуется «развить» своего маньяка так, чтобы он в итоге смог помочь получить вам наибольший бонус в игре.

Маньяк и Подсчёт Бонусов:

- Приквельная часть:

У маньяка есть три характеристики:

1. Осторожность
2. Изощённость
3. Жестокость

В самом начале каждая из них равна 1. За каждое убийство маньяк получает опыт в виде прибавления некоего числа к определённой характеристике. К какой конкретно — будет указано в заданиях, которые вы получите.

В конце прохождения приквела у каждого маньяка будут свои характеристики, например:

Осторожность = 2.5

Изощённость = 4.6

Жестокость = 1.2

Все характеристики идентичны с точки зрения игры. Т.е. количество очков по каждой из характеристик в игре одинаковое. Вы лишь выбираете путь прохождения - грибы\баланс\поле и получаете за это соответствующий бонус.

- Игровая часть:

В процессе игры вы сможете получать очки некоторой направленности, например, “100 осторожности”, “400 изощённости” и т.д. В итоге, очки будут домножаться на характеристику маньяка, после чего суммироваться. Команда, набравшая больше очков, получает больший бонус.

Жертвы:

В приквеле будет 5 жертв, для каждой из которых будет своё задание (см. ниже). Для того, чтобы убить жертву и, соответственно, получить за неё бонус, вам потребуется:

1. Пройти задание на жертву (разгадать локу - собрать коды).
2. Собрать необходимые орудия убийства (на отдельной локации - см. ниже)
3. Выполнить творческое задание формата “опиши убийство, используя орудия убийства”.

Задания:

Заданий в приквеле будет шесть. Одно задание будет общей поисковой локой, на которой вы можете «добыть» орудия убийства (появится в субботу 28-го). Остальные пять будут связаны непосредственно с жертвами ваших действий (1 задание = 1 жертва), будут появляться с 24 по 28 мая.

Три из пяти заданий вы сможете пройти разными способами, и от этого будет зависеть то, к какой характеристике вы получите баллы. Прохождение в этом случае будет отличаться балансом «штаб-поле». Например, если вы хотите получить баллы за «Осторожность», вам придётся проходить вариант со сложным штабом и простым полем, в случае жестокости — со средним штабом и средним полем и т.д. В ходе прохождения вы сможете запросить подсказки, цена подсказок — некоторые штрафы (будет указано в задании).

Процесс выдачи заданий с разными коэффициентами следующий:

- В день выдачи (см. график ниже) публикуется название задания и то, какие варианты прохождения предлагаются командам.
- Команда связывается с авторами (почта drv111.murder.ballads@gmail.com) и указывает, каким образом она собирается проходить задание. Сроки — см. график ниже.
- После этого на почту, указанную командой, по графику уходит тот вариант задания, который она выбрала.
- Вся информация о выборе командами типа прохождения будет доступна только тем, кто подал заявку на прохождение задания. Т.е. если вы подали заявку — вы знаете, как остальные, кто также её подал, собираются проходить задание. Данная функция будет реализована через гуглодок с результатами команды.

Пасхальные яйца:

В двух из пяти заданий вы сможете найти так называемые «пасхальные яйца» — задания, при прохождении которых вы получите либо доп. бонус, либо некоторую информацию по игре, которая реально поможет при прохождении одного из заданий, либо бутылку рома. Найти вы их сможете либо решив альтернативным способом задание, либо на локациях дополнительный код (без метки, естественно). Кстати, код не отличается от основных, поэтому о том, что это пасхалка, вы узнаете только найдя его.

Основное «оружие» пасхалок - tinyurl.com (вообще, этот ресурс будет часто использоваться в игре) + координаты. Ссылки на приквеле будут в формате tinyurl.com/mbp111*отгадка*

График появления заданий:

1. публикация 24.05 в 15:00, заявки до 25.05 00:00, выдача варианта до 25.05 07:00
2. публикация 25.05 в 14:30, заявки до 21:00, выдача варианта до 23:00
3. выдача варианта 17:00, 26.05 (задание будет общее для всех)
4. публикация 27.05 в 14:30, заявки до 20:00, выдача варианта до 22:00
5. публикация 28.05 в 12:00, заявки до 20:00, выдача варианта до 22:00

Задание с оружием - 28.05 в 12:00 (сразу координаты).

Таблица заданий:

<https://spreadsheets0.google.com/spreadsheet/ccc?hl=ru&key=teu5qYpSF5kb9y59joj1-5w&hl=r#gid=0>

Пожалуйста, указывайте в теле или в теме письма название команды!

Прочая инфа:

Время окончания приквела: 12.00, суббота 04 июня. Через пару часов после этого в общем доступе появится информация о том, какие характеристики имеет каждая команда.

P.S. Штабные задания приквела делались действительно очень сложными. На игре всё будет попроще (на взгляд авторов штабной части).