

# Месть древних

Александр Яковлев

26 сентября 2010г.

Концептуальная игра на основе приключенческих романов.

---

## Оглавление

<b>Оглавление</b>	<b>2</b>
<b>1 Мастеру, или что это за чертовщина</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>4</b>
<b>3 Начало игры</b>	<b>5</b>
<b>4 Карта лабиринта</b>	<b>6</b>
<b>5 Сокровищница</b>	<b>7</b>
<b>6 Скелеты</b>	<b>8</b>
<b>7 Подземная река</b>	<b>9</b>
<b>8 Логово летучих мышей</b>	<b>10</b>
<b>9 Указатель</b>	<b>11</b>
<b>10 Специально Пустая Комната</b>	<b>12</b>
<b>11 Вулканический гном</b>	<b>13</b>
<b>12 Выход</b>	<b>14</b>
<b>13 Приветственный экран</b>	<b>15</b>

## *Мастеру, или что это за чертовщина*

На самом деле, приключенческие романы здесь практически не упоминаются. Больше всего отсылок идёт к приключенческим видеоиграм. И, конечно, это Zork.

Игроки движутся по гигантской игре. Игроки – это аватары игроков в многопользовательскую онлайн игру (возможно из 4D мира). Игроки движутся по игре **в обратном времени**. То есть, они начинают на сцене взрыва сокровищницы и заканчивают начальными титрами.

Время движется назад, если игроки движутся вперёд. То есть, если они перемещаются в следующую сцену. Иначе время идёт привычным образом (что-то вроде активной паузы) – то есть, игроки могут разговаривать с NPC, но мир не возвращается в предыдущее (т.е., следующее) состояние.

Загруз на всех один, имена каждый придумывает себе сам. Можно распечатать во многих экземплярах или передавать каждому устно, только чтобы никто посторонний не слышал.

Если игра занимает слишком много времени, её можно упростить, поставив конец (начало) сразу после скелетов.

## Глава 2

---

Вы учитесь на историческом факультете. Чтобы лучше написать диплом о древних мегталоицах, вы отправились в сердце их умершей страны.

Здесь вам встретилось много местных жителей. Большинство уже не помнило о далёких предках, а больше заглядывали вам в кошелёк. Совершенно ненадёжные лживые люди. Поэтому вы плюнули на них и пошли в одиночку изучать местные горы...

## Глава 3

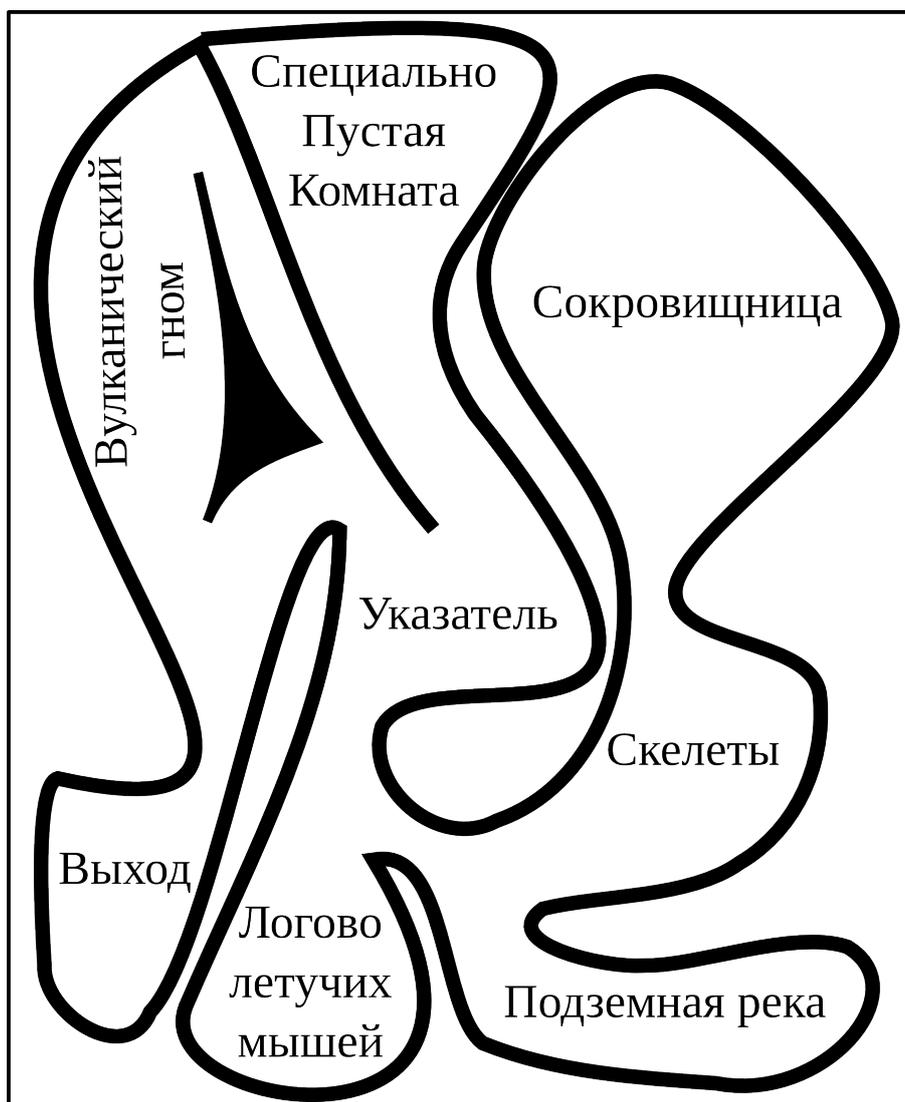
---

### *Начало игры*

Н человек оказываются в тоннеле. С одной стороны тоннеля горит свет; другая уходит в темноту. Стены трясутся, слышен грохот камней.

Если часть игроков уходит в темноту, то они скоро выходят на просвет; огромный камень встаёт на место выхода, как только они подбегают ближе. Камень немного шатается, если его толкать; тем не менее, он недвижим.

*Карта лабиринта*



## Глава 5

---

### *Сокровищница*

С другой стороны тоннель идёт в сокровищницу. Когда игроки прибегают туда, грохот прекращается.

В сокровищнице ярко горят факела на стенах. Кругом много золота, украшений, древних предметов. В центре сокровищницы стоит пирамида; на её вершину идёт лестница, у подножия которой лежит золотой идол.

По стенам много труб; верхушка пирамиды лежит в искусственных облаках. По трубам пар идёт вверх, где складывается в облака.

Если поставить идола на вершину пирамиды, то вход (откуда выбежали игроки) закрывается, а с другой стороны открывается выход.

Если после этого взять идола, то происходит обратное; выход не откроется, если идол не стоит на пирамиде. Это не очень верно с точки зрения игры, но иначе нельзя.

## Глава 6

---

### *Скелеты*

Выход ведёт под потолок следующей комнаты; игроки спускаются по огромной винтовой лестнице вниз. Там они находят кучу костей. Кости тут же начинают собираться в три скелета; к ним в руки прыгают сабли.

Скелеты начинают бежать по лестнице к героям. Так как герои (наверняка) взяли что-нибудь из золота, они могут защититься, бросив это под ноги костлявым.

Каноническая концовка: скелеты падают и лежат внизу под горой золота, не в силах подняться.

## Глава 7

---

### *Подземная река*

Выход из комнаты со скелетами ведёт в лабиринт:

Вы входите в лабиринт ветвящихся маленьких путей, похожих друг на друга.

Поворот налево ведёт к подземной реке.

Вы подходите к обрыву. Внизу шумит подземная река. Стены мерцают голубым светом.

## Глава 8

---

### *Логово летучих мышей*

При приближении к логову игроки чувствуют резкий отвратительный запах. Пол здесь покрыт толстым слоем гуано, а на потолке спят летучие мыши. Любой громкий звук или яркий свет разбудит их.

## Глава 9

---

### *Указатель*

Вы выходите на развилку. На стене сзади вас написано:

← Там ничего нет

Ужасная медленная смерть →

Вы вышли из прохода, в котором должна сидеть смерть.

## Глава 10

---

### *Специально Пустая Комната*

На стене этой комнаты написано:

Эта комната специально оставлена пустой.

На правой стене есть следы какого-то инструмента; если поискать, он он лежит недалеко от входа, это тяжёлая кирка. Если достаточно долго поработать ею в этом направлении, можно прорубить выход в сокровищницу.

## Глава 11

---

### *Вулканический гном*

Из стены выпрыгивает вулканический гном, оставляет на полу часы и под странным углом запрыгивает в противоположную стену.

Часы могут подсказать напрямую, как идёт время. Они стоят, когда на них смотрят игроки, и они идут назад, когда игроки перемещаются. Гном теряет часы ровно в 4:09; каждое перемещение занимает от минуты до 15 минут.

Как только игроки разбивают часы, игра возвращается к приветственному экрану.

## Глава 12

---

### *Выход*

Вы выходите в пустую ярко освещённую комнату. В её центре стоит большая наковальня, на которой лежат какие-то шестерёнки.

### *Приветственный экран*

На вас опускается темнота. В ней возникает текст приветствия:

Добро пожаловать в трёхмерную игру «Мечь древних»!

Вашему персонажу предстоит большое приключение в огромной пещере древних грю. Откройте для себя Великую Подземную Империю!

Замечание: Полная четырёхмерная версия игры включает в себя в 100 раз больше комнат.