# Сценарий к игре «Ангел» (рабочее название) version 0.0.1

## **Сюжет**

Герою после смерти даётся выбор: ад или служение высшей цели. Герой выбирает второе и после короткого обучения начинает получать задания. Суть заданий заключается в спасении определённых (ключевых для цивилизации) людей от смерти, либо подстраивать их смерть (если требуется «устранить» опасного для цивилизации человека). Для этого у героя есть некая духовная особенность (умение), которая и помогает ему в работе. С опытом герой может приобретать новые умения, либо развивать старые.

По карте вероятностей герой отслеживает вероятностные точки опасности (на карте проложены линии возможных маршрутов «охраняемых» людей, толщина линии – «важность» человека, точки опасности отмечены цветами в зависимости от степени опасности, ветви вероятности различаются в зависимости от вероятности интенсивностью отображения (менее вероятные более размыты), после точек опасности линии вероятностей также более размыты чем до них). Для людей, которых следует устранить, надо устроить опасность в какой-либо точке.

Задача заключается в том, чтобы вмешаться в маршрут человека в любой точке его маршрута (не обязательно в точке опасности – можно в любой точке, например, попытаться изменить его маршрут, но надо учитывать, что при изменении маршрута человека линия вероятностей его перерисуется).

Есть несколько особенностей:

-влиять напрямую на охраняемых людей нельзя, можно «внедряться» для решения задачи в других (не «отмеченных») людей, животных, технику (в зависимости от «умений» героя);

- количество «воздействий», или «внедрений», в единицу времени ограничено;

- за «ангелами» охотятся спецслужбы и мафия, требуется в том числе от них «прятаться»;

- …

После выбора точки вмешательства в маршрут герой просматривает вероятностную картину движения персонажа в этой точке и подготавливает «вмешательство», снижающее опасность для этого человека на этом участке маршрута.

После сохранения «вмешательства» степень опасности человека снижается на некоторое значение (в зависимости от уровня умения героя). Количество «вмешательств» других персонажей не ограничено.

Цель игры – сохранить жизнь людей до «финальной» точки их маршрута, после которой человек, выполнив свою «миссию», становится не «ключевым».

Квесты

Дополнительные

1. «Курьер»

Уровень персонажа: 1

История: архангел-координатор обращается к ГГ:

«Если найдётся минутка времени между тренировками, загляни в точку 111 между делом. Вопрос не важный, но поможет в будущем. А может, и не поможет. Так далеко видит только Он. Один молодой человек может подвергнуться опасности, он нам, возможно, будет нужен в будущем. Или не будет. Опасность для него не слишком большая, но лучше проконтролировать, что с ним в этой точке ничего не случится. Благодарность за сверхурочную будет, тут не беспокойся, у нас всё строго.»

Задача: сохранение жизни 30 (игровых) минут.

Цель: молодой человек на электросамокате.

Точки опасности: одна, нерегулируемый перекрёсток, максимальная опасность 80%, 15 минута.

Линии вероятностей: 4 (через точку опасности 60 %).

Методы воздействия:

- на цель: вероятность не более 6%, устойчивость не более 10%, не рекомендуется

- на прохожего: в зависимости от конкретного NPS, вероятность от 5 до 80%, случайное значение

- на неодушевлённый предмет: вероятность от 5 до 80%, случайное значение

Количество попыток: не более 10

Сложность: 1 из 100.