Старое содержание

Обозначить какие-то основные места (например Эрмитаж), по их посещению выдаётся какой-то определённый кусок информации (желательно сделать таких "кусков" несколько, чтобы можно было выставить редкость, об этом дальше, и сделать вилку в дальнейших направлениях).  
Эта информация рассказывает что-то об этом месте и в то же время даёт наводку на новое.  
Соответственно так будут появляться самые популярные и редко посещаемые места.  
  
Дабы разнообразить процесс предлагаю ввести такую же систему группировок, как например в сталкере, где есть стороны соревнующиеся за влияние и "вольные" с наёмниками.  
  
Зачем группировки?  
Возвращаемся к редкости. В самых популярных местах шанс на получения информации, совпадающей с главной веткой сюжета очень велик, в то время как узнать что-то не стандартное довольно тяжело. Стоит упомянуть, что 1 пользователь может получить информацию от объекта только 1 раз. И вот, если группировка имеет большее влияние на данном участке карты, то и шансов у её участников узнать что-то редкое повышаются, а у противников наоборот. "Вольные" же в свою очередь имеют постоянные шансы на любой территории, а наёмники могут менять сторону (например контракты), жертвуя репутацией у противников и зарабатывая за ценную добытую информацию.  
  
Главной наградой считаю правильным сделать месторасположение каких-то классных мест, причём не только в СПБ. Например кафе с хорошим соотношением цена-качество, какое-то красивое место, о котором никто не знал или те же артефакты, которые меняют игровой процесс - позволяют заново получить подсказку, найти конкретный артефакт, понизить/повысить влияние и т.д. Проблема только в том, что сайтов с обзорами и рейтингами дофига (но нет подобных), может тогда какую-то другую награду, связанную с игровыми целями (те же покемоны по той же схеме работают).  
  
Было бы хорошо чтобы и сами игроки смогли создавать задания, главное контролировать их разумность что б "Синий кит не получился".  
  
Можно сюжет ещё приписать и тогда цель именно в его разгадке или как 2 корпорации ищут особо редкий артефакт.

Собственно, концепт

**Основные/заготовленные локации:**

*1 и 2 корпуса колледжа*

*Станция метро Нарвская*

*Места проживания разработчиков/близлежащие (по желанию)*

Для каждого НАЧАЛЬНОГО (не корпуса и не Нарвская) места закрепить 2 события с вероятностями в 70 и 30 %. (Желательно установить все 3,5 точки: старт-> дом фракции-> финиш; рядом для удобства проверки в будущем вне эмуляции)

Событие 70% даёт подсказку на 2 корпус колледжа, 30% - на первый.

Оба корпуса указывают на станцию метро. Если сюжет развивался от 70%, то по посещению метро выдаётся 3 копии «артефакта», позволяющего сбросить прогресс и начать заново.

По окончании 30% ветки выдаётся уровень 1 по достижению которого появляется едино разовая возможность выбрать фракцию с отношением 100/100. После выбора отображаются зоны влияния: (на данный момент 3) Нарвская-нейтралитет и может быть захвачена, 1 и 2 корпус – красные и синие соответственно.

Выбрав фракцию прогресс также обнуляется, но при прохождении «сюжета» теперь выдаётся только уровень (и возможность начать заново) или 2 артефакта – начать заново (уровень сохраняется) и сменить фракцию (отношение -20, не опускается ниже 0. При нуле делает игрока нейтральным и сбрасывает всю репутацию на 40 у обеих фракций).

При получении задания из стартовой локации на посещение чужой территории (красному выпало событие за 30%) стандартный сюжет (поход на Нарвскую) заменяется на вилку: Так же, как и раньше сходить на Нарвскую (60%) или вернуться назад в сюжете на 1 этап (40%), потеряв все артефакты и получив возможность снова взять квест в этом месте (в стартовой локации).

Пока что это всё, что нужно реализовать из логической механики.

**Выглядит примерно так:**

70%

30%

40%