

ЛИТЕРАТОР

Руководство пользователя

Предисловие

Добро пожаловать в руководство по игре «Литератор»! Данная инструкция поможет вам разобраться в деталях компьютерной игры «Литератор», узнать об управлении, интерфейсе и способах прохождения игры. Данное руководство рекомендуется использовать в случае возникновения трудностей в прохождении игры. Внимание, данная инструкция содержит спойлеры, которые могут ухудшить восприятие игрового опыта!

«Литератор» - компьютерная игра в жанре «тайкун» и «симулятор жизни» для платформы qSpider (QSP), предлагающая игроку погрузиться в жизнь начинающего писателя и пройти длительный путь его становления. Игра написана для конкурса «QSP-COMPO 2024: Время не ждёт».

Авторы:

ARTIX_4 – программный код, геймдизайн, сценарий.

RudyPraskoveev – фоновые рисунки

NikWolf2004 – тестирование

Дарья Новосёлова - тестирование

Оглавление

Редактор персонажа	4
Интерфейс и механики основного геймплея	5
Вкладка «ЖИЗНЬ»	5
Вкладка «ПЕЧАТЬ»	8
Вкладка «НАВЫКИ»	9
Вкладка «НА СТОЛЕ»	10
Вкладка «АРХИВ»	13
Вкладка «ИДЕИ»	13
Вкладка «СОБЫТИЯ»	14
Вкладка «РЫНОК»	15
Панель управления временем	15
Панель «ЗАМЕТКИ»	16
Прохождение игры	17
Простая концовка	17
Концовка разочарования	17
Концовка Богатства	17
Концовка Славы	18
Концовка Признания	18
Концовка Творчества	19

Редактор персонажа

На старте игры вам будет предложено создать своего героя, задав несколько параметров. Имя, фамилия, пол и дата рождения являются сугубо косметическими параметрами.

«СПЕЦИАЛЬНОСТЬ» позволяет вам выбрать группу из нескольких жанров и тем, которые получают на старте бонус в 50 уровней развития.

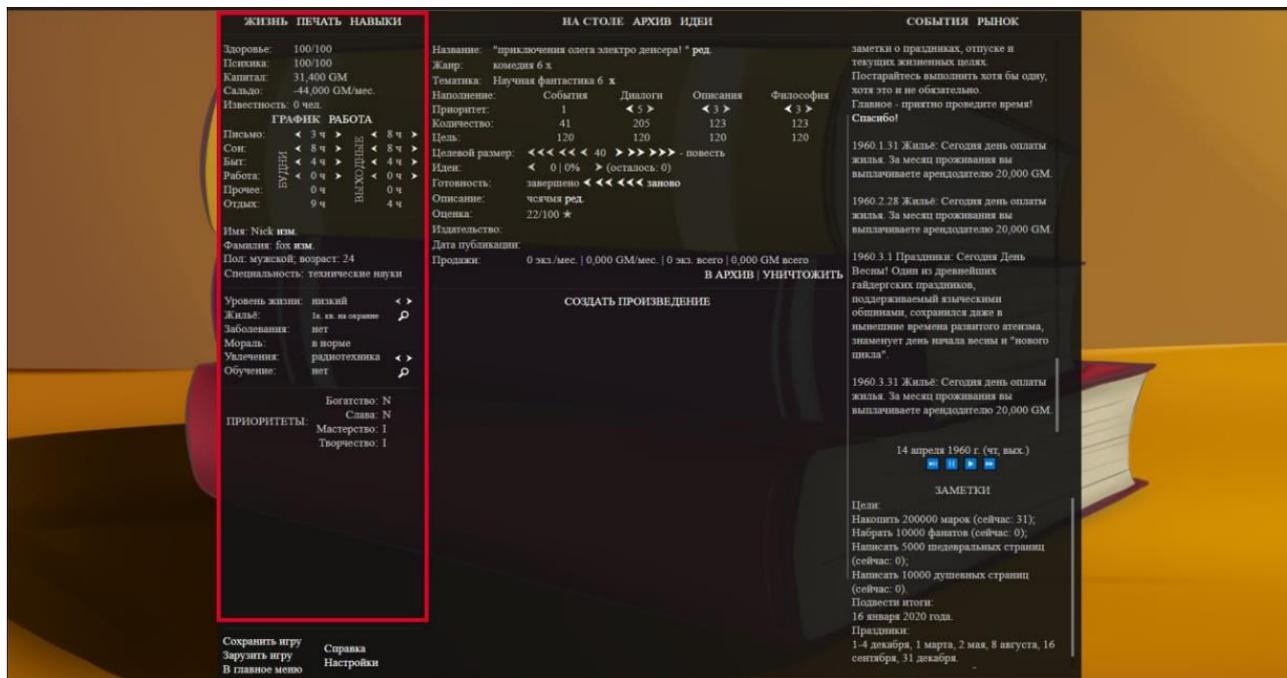
«ПРЕДПОЧТЕНИЯ» - набор ваших любимых жанров и тем. Каждый жанр и каждая тематика отсюда также получит 50 уровней развития на старте, а также статус «любимого».

ОСНОВНОЕ		
Имя:	Ввести	Дата рождения: ◀ 1 ▶ ◀ января ▶
Фамилия:	Ввести	
Пол:	Муж./Жен.	
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ		
Технические науки Вы получили образование в области точных наук. Ваша область знаний - инженерия, кибернетика, математика. Наилучшими жанрами для вас являются ужасы и приключения, а наиболее удачными темами в писательстве - научная фантастика, трудовые отношения, постапокалипсис, война.	Естественные науки Вы талантливы в науках, связанных с природой, таких как медицина, биология (и разные её ответвления), экология. Вы хорошо разбираетесь в таких жанрах, как эротика и детектив, а наиболее знакомы вам темы фэнтези, космоса (равно как и его обитателей), природы и альтернативных вселенных.	Гуманитарные науки Ваш конёк - гуманитарные науки! Вы умеете рисовать, знаете несколько языков, можете хорошо работать со словом. Наилучшие жанры для вас - трагедия, комедия, драма, обычный быт. Но наиболее понятных вам тем не так много - лишь антураж города и всё, что касается истории мира.
ПРЕДПОЧТЕНИЯ		
ЖАНРЫ: 2		ТЕМЫ: 3
Трагедия	Приключения	Космос/инопланетяне
Комедия	Быт	Природа
Драма	Эротика	Альтернативные вселенные
Ужасы	Детектив	История
		Война
В главное меню		Начинаем

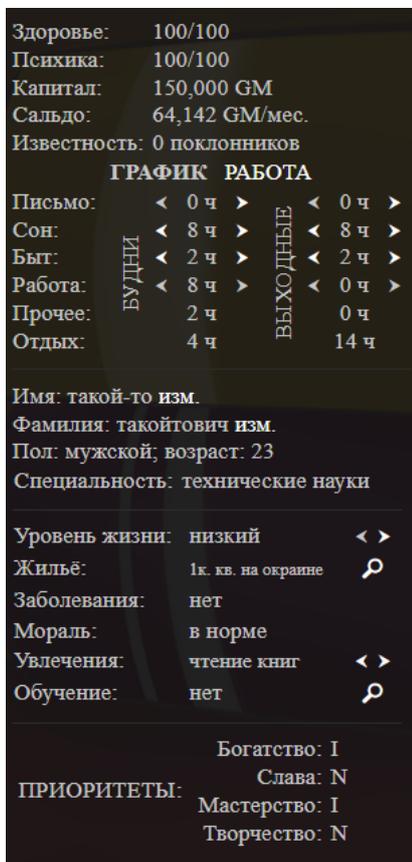
Интерфейс и механики основного геймплея

Ниже представлены общие сведения об игровом интерфейсе.

В левой части экрана находится панель с данными о вашей жизни и творчестве.



Вкладка «ЖИЗНЬ»



Вкладка «ЖИЗНЬ» показывает основные данные о вас.

«Здоровье» - параметр, определяющий ваше физическое состояние. При наведении курсора на него вы можете увидеть положительные и отрицательные эффекты, оказываемые вашим образом жизни. Здоровье постепенно снижается, если вы спите менее 8 часов или уделяете бытовым делам менее 2 часов в день. Кроме того, максимальный лимит здоровья может быть увеличен до 150 или 200 единиц посредством повышения уровня жизни. Так же, на здоровье влияют возникающие случайно болезни и наличие у вас финансов (см. ниже).

«Психика» - параметр, определяющий ваше ментальное состояние. При наведении курсора на него вы можете увидеть положительные и отрицательные эффекты, оказываемые вашим образом жизни. Психическое состояние постепенно ухудшается, если вы спите менее 8 часов или уделяете отдыху менее 2 часов в день. Верхняя

граница психического здоровья может быть поднята переездом в более комфортабельное жильё. Периодически в жизни вашего героя могут возникать случайные события, наносящие ущерб психическому здоровью.

«Капитал» - имеющееся у вас в распоряжении количество денег. В случае, если это значение достигнет нуля, вы начнёте получать урон здоровью в размере 5 единиц в день.

«Сальдо» - ваш месячный баланс. Значение сальдо является приблизительным из-за невозможности точного прогнозирования действий игрока на ближайший месяц. При наведении курсора мыши на данный параметр вы можете узнать все текущие доходы и расходы. Основными статьями дохода являются основная работа и гонорары от выпущенных книг, основными статьями расхода – оплата ежедневных покупок и аренда жилья.

«Известность» - показатель, определяющий количество ваших регулярных фанатов. Данный параметр зависит от качества и тиража выпускаемых вами книг, от имеющегося у вас жилья и от выбранных вами жизненных приоритетов. Каждое литературное произведение ежемесячно приносит вам некоторое количество новых поклонников по формуле $[ТИРАЖ]*[КАЧЕСТВО]/10000$ в случае, если текущий месячный тираж больше текущего числа поклонников, и $[ТИРАЖ]*[КАЧЕСТВО]/30000$, если меньше. Прирост числа фанатов не зависит от размера произведения.

«ГРАФИК» - подкладка, позволяющая вам решить, какое количество времени выделить на те или иные занятия.

Время, выделяемое на писательскую деятельность. Чем больше часов в день вы выделите на писательство, тем быстрее будет продвигаться работа над новыми произведениями. Кроме того, вы генерируете больше новых идей.

Время, которое вы уделяете сну. Если вы будете спать менее восьми часов, вы будете получать ущерб здоровью и психике. В случае, если все прочие параметры в норме, дополнительное время на сон позволит вам восстановить физическое и ментальное здоровье.

Время, выделяемое на готовку, приёмы пищи, личную гигиену, уборку. Если вы будете уделять менее двух часов в день на бытовые дела, вы будете получать ущерб здоровью. Если все прочие параметры в норме, дополнительное время на бытовые дела поможет восстановить здоровье. Выделение дополнительного времени на эту категорию также необходимо, когда вы занимаетесь поиском нового жилья или работы.

Время, уделяемое основной работе (если таковая у вас имеется). Большинство профессий не подразумевают изменения данного параметра, хотя вакансии программиста, художника и переводчика предлагают свободный график. Чем больше вы выделите времени основной работе, тем больше будет ваша ежемесячная зарплата.

Время, необходимое на путь до работы и обратно, а также, на обеденный перерыв (если таковой предусмотрен работой). Не имеет никаких эффектов.

Время, которое вы тратите на отдых от дел и на собственные хобби. Если вы отдыхаете менее двух часов в день, вы будете получать ущерб психическому

здоровью. Дополнительное время, выделяемое на отдых, при прочих равных, позволяет восстановить психическое состояние. Кроме того, время, уделяемое отдыху, прямо влияет на мощность полезного эффекта от ваших увлечений.

ГРАФИК РАБОТА
Работа: инженер
покинуть | сменить
Доход: 0,650 GM в час
Рабочих дней: < 5 >
Выходных дней: < 2 >
Запланировать отпуск

«РАБОТА» - подвкладка, позволяющая вам изменить параметры вашей текущей основной работы. Вы можете покинуть, сменить или найти работу, поиск новой вакансии потребует выделения дополнительного времени на «быт» и займёт 20 часов. Тут вы так же можете запланировать отпуск и выбрать,

какое количество дней выделить на работу и отдых в случае, если ваша вакансия подразумевает свободный график.

«Имя», «Фамилия», «Пол», «Специальность» - справочные данные, не оказывающие прямого влияния на игровой процесс.

«Возраст» - ваш физический возраст. По достижении 65 лет вам будет назначена ежемесячная пенсия в размере 60,000 GM. Кроме того, после 60 лет в два раза чаще возникают случайные болезни.

«Уровень жизни» - параметр, определяющий ваши ежедневные траты на личные потребности. Имеет три значения: «высокий» (6,000 GM/день), «средний» (3,000 GM/день) и «низкий» (1,000 GM/день). Уровень жизни позволяет увеличить ваш лимит физического здоровья, а также, увеличить скорость генерации новых идей и скорость написания новых книг.

«Жильё» - параметр, показывающий ваши текущие жилищные условия. Разные типы жилья влияют по-разному на ваш верхний предел ментального здоровья, а также оказывают разный эффект на рост вашей популярности. При этом, жильё с более мощными эффектами требует больших ежемесячных затрат. Вы начинаете в самом дешёвом жилье, не имеющем никаких эффектов. Текущие эффекты можно узнать, наведя курсор на наименование имеющегося жилья.

«Заболевания» - графа, показывающая текущие физические болезни и срок до их излечения. Возникающие случайно заболевания в два раза снижают вашу продуктивность.

«Мораль» - графа, показывающая текущие ментальные проблемы и срок до их излечения. Пока у вас имеются проблемы, ваша продуктивность будет снижена вдвое.

«Увлечения» - ваши текущие хобби. При наведении курсора можно узнать обо всех их вариантах. Вам доступны:

Общение с друзьями: +1 ед. к навыку написания сюжета за каждый час отдыха.

Рисование: +1 ед. к навыку создания описаний за каждый час отдыха.

Кино: +1 ед. к навыку написания диалогов за каждый час отдыха.

Садоводство: +1 ед. к навыку выражения философских идей за каждый час отдыха.

Радиотехника: ежедневные траты на жизнь сокращены на 5% за каждый час отдыха.

Спорт: полная защита от случайных заболеваний при отдыхе в течении двух и более часов.

Настольные игры: полная защита от случайных событий, наносящих урон психике при отдыхе в течении двух и более часов.

Чтение книг: +1 ед. к навыку стилистики за каждый час отдыха.

Прогулки: +1 ед. к навыку фантазии за каждый час отдыха.

«Обучение» - ваша текущая учёба в сфере писательства. Нажав по значку лупы вы получите доступ к списку доступных вариантов. Разные курсы требуют разных затрат времени, во всех случаях вы временно не сможете писать. Каждый курс может быть пройден не более одного раза за год.

«ДОКТРИНЫ» - зона, определяющая ваши жизненные приоритеты. При наведении курсора мыши на каждый пункт вы можете узнать, какие бонусы приносит каждый приоритет. Уровень приоритета обозначен римскими цифрами. Первые два приоритета вы выбираете на старте, затем вы выбираете ещё по два каждые 15 игровых лет, таким образом, достигая определённого уровня каждого приоритета.

Вкладка «ПЕЧАТЬ»

ЖИЗНЬ ПЕЧАТЬ НАВЫКИ

Самостоятельное издательство в бумаге

Жанры: любые.

Темы: любые.

Формы: любые.

Оценка: любая.

Тираж: малый.

Доходность: 0,0008 GM/стр.

Издательство ГАТИ, журнал

"Сингулярность"

Жанры: приключения, драма, комедия, трагедия, быт, 6/6.

Темы: научная фантастика, работа/производство, космос/инопланетяне, альтернативные вселенные, природа, 6/6.

Формы: рассказ.

Оценка: 50+/100.

Тираж: не зависит от вашей известности.

Доходность: 0,0002 GM/стр.

Издательство "Библиомат", книгопечать

Жанры: драма, трагедия, детектив, быт, 5/6.

В данной вкладке вы можете ознакомиться со всеми доступный в данный момент издательствами и предлагаемыми ими условиями. Всего в игре доступно 12 способов издания книги

Самостоятельное издательство в бумаге;

Сайт FanProject.org, самиздат – с 1998 г.;

Сайт PolyBook.com, самиздат – с 2004 г.;

Издательство ГАТИ, журнал

"Сингулярность" – до 1996 г.;

Издательство "Библиомат", книгопечать;

Издательство "Полис", журнал

"Гайдергский сатириконт";

Издательство "Полис", книгопечать;

Издательство "Полис", альманах историй

– до 2002 г.;

Издательство "АТОМ", книгопечать –

1985 г.;

Издательство "Полночь", журнал "Неон"

– с 1979 г.;

Издательство "Полночь", книгопечать – с

1982 г.;

Издательство "Четвёртая республика",

книгопечать – до 2003 г.;

Каждое издательство предъявляет свои требования к жанровой принадлежности и оценке произведения. Самиздат является наиболее универсальным способом, не имеющим никаких условий, но предлагающим низкие тиражи. Наведя курсор мыши на строку «Тираж», вы можете узнать подробнее об их способах расчёта. В некоторых случаях размер тиража будет зависеть от вашей популярности, во всех случаях он будет зависеть от популярности выбранных вами тематики и жанра. Наличие доктрины «Слава I» позволяет узнать точные формулы расчёта для сторонних издателей. «Слава II» даёт доступ к точной информации о всех способах самиздата.

Вкладка «НАВЫКИ»

НАВЫК	УР.	ПРОГР.	ТЯГА
Диалоги:	0	0/150	
Сюжет:	0	0/150	
Описания:	0	0/150	
Философия:	0	0/150	
Фантазия:	0	0/50	
Стилистика:	0	0/50	
Трагедия:	20	0/540	1000 ★
Комедия:	20	0/540	1000 ★
Драма:	20	0/540	1000 ★
Ужасы:	40	0/780	1000
Приключения:	40	0/780	1000
Эротика:	0	0/300	1000
Быт:	0	0/300	1000
Детектив:	0	0/300	1000
Научная фантастика:	60	0/1020	1000 ★
Фэнтези:	20	0/540	1000 ★
Постапокалипсис:	60	0/1020	1000 ★
Город:	0	0/300	1000
Работа/производство:	40	0/780	1000
Космос/инопланетяне:	0	0/300	1000
Природа:	0	0/300	1000
Альтернативная вселенная:	0	0/300	1000
История:	0	0/300	1000
Война:	60	0/1020	1000 ★

ПЕРЕСМОТР ИНТЕРЕСОВ:
 Вы можете изменить любимую тему или жанр! Доступно очков замены: 1.

◀ Трагедия ▶
 ◀ Ужасы ▶

ПОДТВЕРДИТЬ
 Новое очко замены будет доступно через 1500 дн.

Во вкладке «НАВЫКИ» вы можете узнать о размере вашего текущего писательского потенциала в различных направлениях.

Наведя на каждый навык курсор мыши, вы можете узнать подробности о его бонусах. Навыки «Диалоги», «Сюжет», «Описания» и «Философия» позволяют увеличить оценку вашего произведения пропорционально содержащимся в нём типам контента. При уровне 100 каждого навыка вы получите прибавку в 20 баллов из 100.

«Фантазия» позволяет повысить скорость генерации вами идей. На 100-м уровне данный навык увеличит вашу продуктивность на 100% процентов.

«Стилистика» позволяет вам получить пассивный бонус к оценке, на 100-м уровне он составляет 15 баллов.

Навыки, относящиеся к тематикам и жанрам, позволяют получить бонус к оценке произведения и к скорости его написания (если произведение содержит соответствующий жанр или тему). Каждый навык на 100-м уровне позволяет получить прибавку к скорости в 25% и прибавку к оценке в 10 баллов.

Навыки прокачиваются за счёт писательства, хобби и обучения. Заполнение значения в столбике «ПРОГР.» приводит к повышению уровня навыка на единицу.

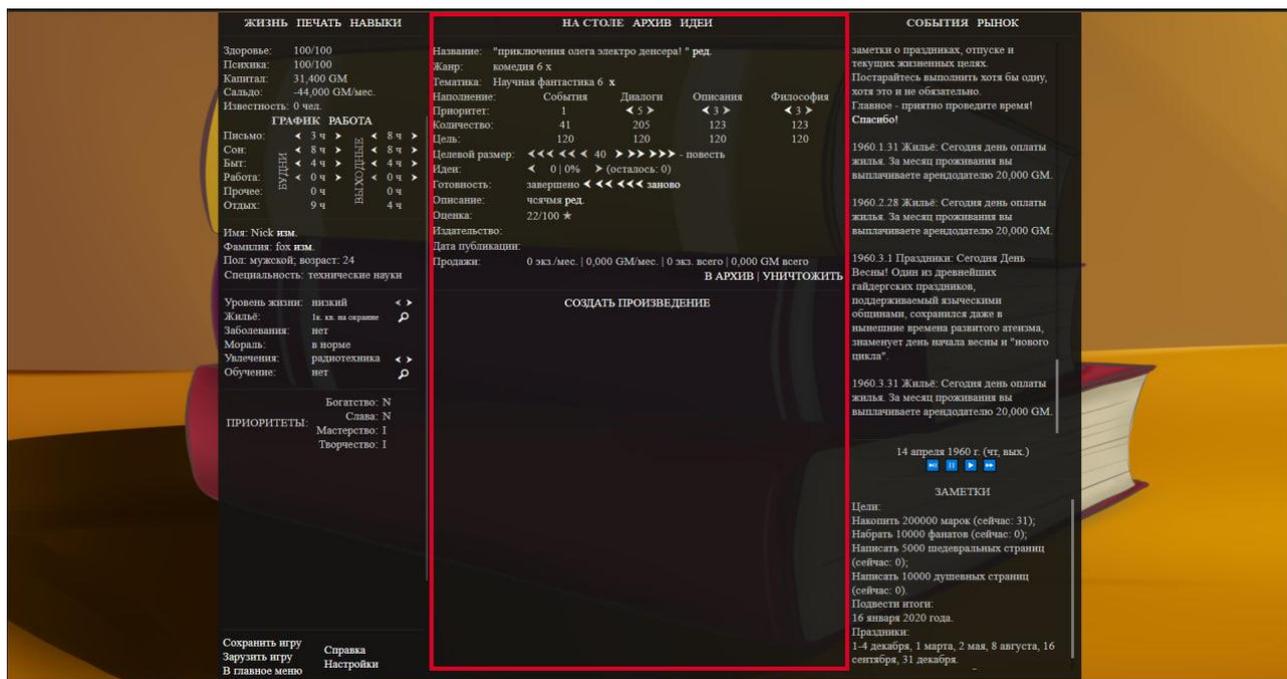
В столбике «ТЯГА» показывается ваш интерес к заданной теме. С каждой написанной страницей это значение понижается, чем сильнее произведение соответствует жанру, тем быстрее (до одной единицы за страницу при соответствии 6/6). Восстанавливается интерес к

жанру тогда, когда вы не пишете в нём никаких произведений и не занимаетесь генерацией идей. Восстановление происходит со скоростью 1 ед. в день.

Звёздочками помечаются жанры и темы, выбранные вами изначально как любимые, их использование приносит дополнительные бонусы (см. ниже).

«ПЕРЕСМОТР ИНТЕРЕСОВ» позволяет поменять любимые темы и жанры за очки замены. Новое очко замены добавляется с интервалом в 1500 дней.

В центре экрана расположена панель, позволяющая работать непосредственно с литературными произведениями.



Вкладка «НА СТОЛЕ»

Во вкладке «НА СТОЛЕ» производится основная работа по написанию новых произведений. Нажав по кнопке «СОЗДАТЬ ПРОИЗВЕДЕНИЕ», вы создадите карточку новой книги (см. ниже).

«Название» - наименование вашего произведения.

«Жанр» - принадлежность вашего произведения к литературному жанру. Всего можно выбрать до трёх жанров (при наличии доктрины «Творчество I»), без него – только два) и назначить их соотношение кнопками в виде стрелок.

«Тематика» - принадлежность вашего произведения к определённой теме и антуражу. Всего можно выбрать до трёх тематик (при наличии доктрины «Творчество II»), без него – только два) и назначить их соотношение кнопками в виде стрелок.

Добавление большого количества жанров и тем может повлиять на оценку вашего произведения! Максимальный бонус – 10 баллов, при наличии трёх жанров и трёх тем. Кроме того, выбор тех тем и жанров, которые вы выбрали как любимые, позволяет ускорить процесс написания на 25%.

«Наполнение» - таблица, позволяющая вам точно контролировать

соотношение четырёх типов контента в вашем произведении: событий, диалогов, описаний и философии.

«Приоритет» позволяет вам с помощью стрелок выбрать, сколько внимания вы будете уделять соответствующим типам контента.

«Количество» - графа, показывающая, сколько вы уже накопили очков в каждом направлении. Данное значение растёт с каждой написанной страницей.

«Цель» - целевое значение наполненности произведения каждым из четырёх типов контента. Данные показатели полностью зависят от выбранных вами жанров и тем. Чем у вас их больше, тем сложнее будет соотношение данных «субстанций» и тем больше внимания вам придётся оказать произведению.

Если количество контента, полученное вами, идеально совпадает с целевым, оценка произведения увеличивается на 30 баллов. Чем сильнее ваше соотношение отклоняется от целевого, тем хуже будет результат.

НА СТОЛЕ АРХИВ ИДЕИ

Название: "История №1" ред.

Жанр: доб.

Тематика: доб.

Наполнение:	События	Диалоги	Описания	Философия
Приоритет:	9	< 1 >	< 1 >	< 1 >
Количество:	0	0	0	0
Цель:	10	10	10	10
Целевой размер:	<<<<<< 10 >>>>>> - рассказ			
Идеи:	< 0 0% > (осталось: 0)			
Готовность:	подготовка 0% <<<<<<< заново			
Описание:	ред.			
Оценка:	40+0+0+0+0+0+0=40/100 ☆ ✧			
Издание:				
Скорость работы:	буд.: 0,00 стр./д. вых.: 0,00 стр./д.			
Продажи:	0 экз./мес. 0,000 GM/мес. 0 экз. всего 0,000 GM всего			
ЗАДАЙТЕ ПАРАМЕТРЫ! В АРХИВ УНИЧТОЖИТЬ				
СОЗДАТЬ ПРОИЗВЕДЕНИЕ				

«Целевой размер» - размер произведения, которого вы хотите добиться. С помощью кнопок-стрелок вы можете выбрать нужное вам значение. Чем больше размер вашего произведения, тем больше денег вы за него получите.

«Идеи» - наполненность вашего произведения идеями. При значении в 100% позволяет повысить оценку произведения на 15% (при меньшей наполненности бонус пропорционально ниже). Чем длиннее произведение, тем

больше идей вам требуется для 100% наполнения.

«Готовность» - данная графа показывает стадию готовности, на которой находится ваше произведение. Пока произведение находится на стадии подготовки, вы можете менять любые его параметры. Когда оно находится на стадии написания, вы больше не можете менять его жанр, тему, размер и наполненность идеями. После вычитки вы можете опубликовать свой творение. Чем больше произведение, тем дольше длится вычитка. В среднем, продолжительность вычитки в днях равна 1/10 от количества страниц в произведении.

«Описание» - графа, позволяющая вам добавить собственное описание для книги.

«Оценка» - графа, позволяющая вам узнать оценку вашего произведения. Если ваша доктрина «Мастерство N» - вы узнаете оценку только в общих чертах и лишь после рассмотрения произведения критиками (что происходит через несколько дней после публикации). «Мастерство I» позволяет узнать точную оценку, а «Мастерство II» - выяснить, как именно каждый аспект произведения влияет на неё. Оценка произведения значительно повышает количество ваших фанатов, а также, немного влияет на продажи произведения.

Кроме того, в графе «Оценка» вы можете увидеть два символа.

Значок пятиконечной звёздочки даёт справку (при наведении) о том, сколь произведение вами любимо с точки зрения личных вкусов. Если оно соответствует им на 10/12 (темы и жанры произведения почти полностью относятся к любимым вами), то звёздочка заменяется на закрашенную.

Четырёхконечная звёздочка показывает, относится ли произведение к душевным. Если произведение наполнено идеями на 100% и содержит три жанра и три темы, либо содержит преимущественно любимые вами жанры и темы, оно может стать душевным. Душевные произведения являются одной из ваших жизненных целей!

«Издание» - выбранная вами форма издания книги.

«Скорость работы» и «Дата публикации» - параметры, заменяющие друг друга внутри одной карточки. Скорость работы отображается, пока произведение не издано, и показывает вашу продуктивность в процессе написания. Дата публикации показывает день, в который вы издали свой произведение, каждый месяц в ту же дату вы будете получать за него выплаты.

«Продажи» - данные о тираже вашего произведения и приносимой им прибыли. Всего включает четыре параметра: текущий месячный тираж, текущий месячный гонорар, суммарный тираж, суммарную прибыль.

Кнопка «В РАБОТУ» - запускает процесс написания книги. Стоит отметить, что книга будет писаться только если вы выделите время на писательство в подвкладке «ГРАФИК». Кроме того, чтобы книга начала писаться, вы должны запустить перемотку времени. В работе может находиться только одно произведение.

Кнопка «СТОП» - останавливает работу над произведением.

Кнопка «В АРХИВ» - отправляет произведение на вкладку «АРХИВ», если

оно сейчас не нужно.

Кнопка «УНИЧТОЖИТЬ» - удаляет произведение.

Кнопка «ПУБЛИКАЦИЯ» - позволяет опубликовать произведение, вызывая панель «ПЕЧАТЬ» с активными наименованиями методов издания.

Кнопка «ОТМЕНА» - отменяет выбор способа издания.

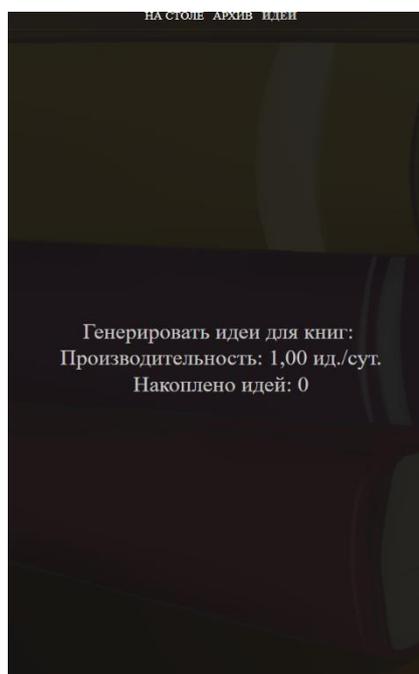
Вкладка «АРХИВ»

НА СТОЛЕ АРХИВ ИДЕИ	
Рассказ: "Галактическа опера"; 55/100; не издано; 0 экз./мес. 0,000 GM/мес.	▼
Рассказ: "Маленький рассказик на потом"; 40/100; не издано; 0 экз./мес. 0,000 GM/мес.	▼
Роман: "Жизнь и страдания"; 40/100; не издано; 0 экз./мес. 0,000 GM/мес.	▼
Рассказ: "ШтучкаШняжка"; 40/100; не издано; 0 экз./мес. 0,000 GM/мес.	▼
Повесть: "33 несчастья"; 45/100; не издано; 0 экз./мес. 0,000 GM/мес.	▼

Вкладка «АРХИВ» позволяет хранить не нужные в данный момент произведения. По умолчанию здесь информация о произведениях подаётся в сжатом виде, но с помощью кнопки-треугольника справа вы можете

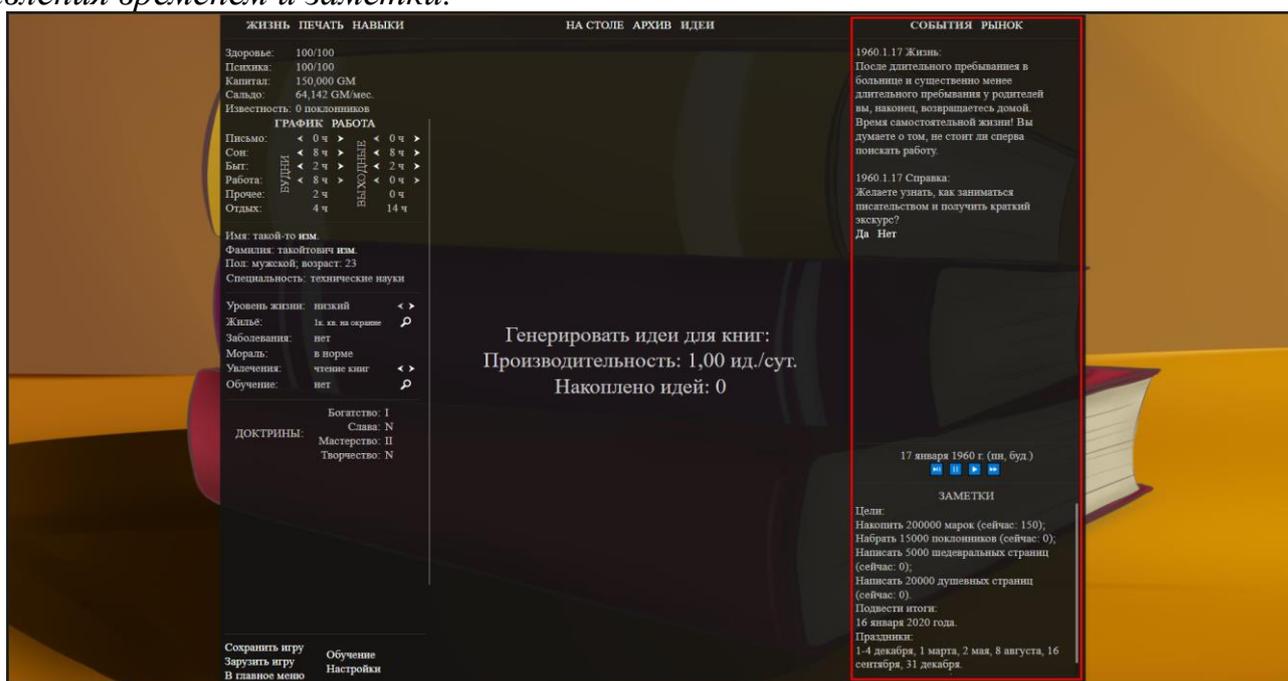
развернуть карточку произведения для редактирования. Вы в любой момент можете извлечь произведение для дальнейшей работы

Вкладка «ИДЕИ»

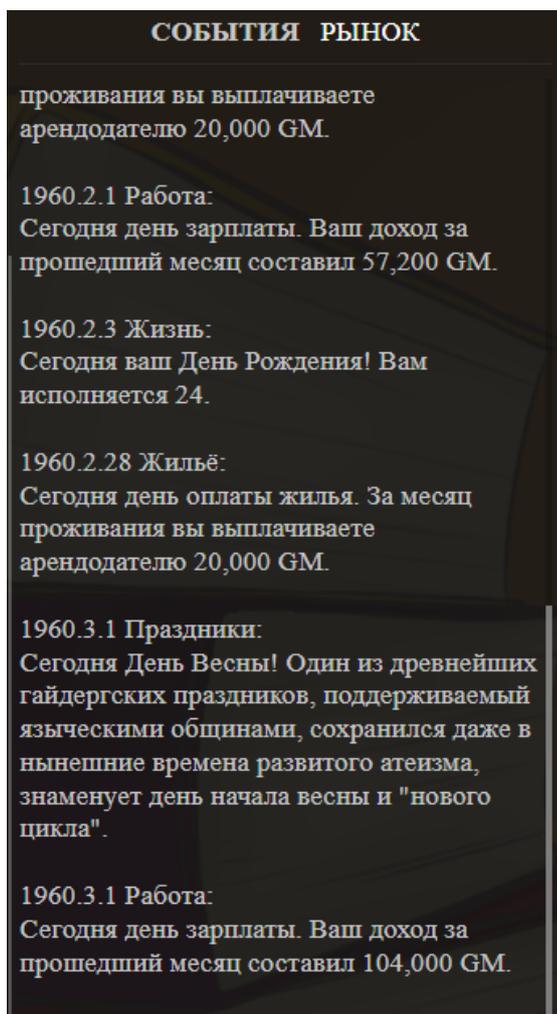


Во вкладке «ИДЕИ» вы можете генерировать новые идеи для своих работ. Вам не нужно нажимать никаких дополнительных кнопок. Пока вы находитесь на этой вкладке, работа над вашими произведениями приостанавливается. Скорость генерации зависит от выделяемого на писательства времени, уровня жизни, навыка фантазии, наличия недугов и психологических проблем. Стандартная производительность составляет 1 идею в день. Каждый час, выделенный на писательство, повышает это значение на 0,25. Уровень жизни даёт бонус от 0% до 200% процентов. Болезни снижают производительность в два раза, психологические проблемы так же снижают эффективность вдвое.

Правая панель отображает лог событий, рыночную таблицу, блок управления временем и заметки.



Вкладка «СОБЫТИЯ»



Данная вкладка отображает лог из последних тридцати событий в жизни вашего героя. Здесь отображаются списки с выбором жилья, работы и учебных курсов, сообщения о болезнях, зарплате, внесении арендной платы, оценках книг, выплате пенсий, праздниках и прочем.

Вкладка «РЫНОК»

СОБЫТИЯ РЫНОК	
Оценка спроса на жанры и темы художественной литературы: Всего читателей: 19 млн.	
Трагедия:	9%
Комедия:	9%
Драма:	11%
Ужасы:	17%
Приключения:	19%
Эротика:	13%
Быт:	10%
Детектив:	12%
Научная фантастика:	выс.
Фэнтези:	ср.
Постапокалипсис:	ср.
Город:	низ.
Работа/производство:	выс.
Космос/инопланетяне:	низ.
Природа:	низ.
Альт. вселенные:	низ.
История:	низ.
Война:	выс.

Вкладка «РЫНОК» позволяет получить информацию о наиболее популярных жанрах и темах, а также о количестве заядлых читателей в стране. При наличии доктрины «Богатство I» вы узнаете точные процентные значения для всех жанров, «Богатство II» позволяет узнать точные значения и для тематик.

Состояние рынка по итогу прямо влияет на уровень продаж ваших книг. Чем популярнее жанр и тема, тем больше экземпляров выпустит издательство и тем больше будут ваши доход и число фанатов.

Панель управления временем



Небольшая панель для перемотки времени. Содержит информацию о дате, дне недели, статусе текущего дня (будний, выходной или больничный), а также, четыре кнопки:

«Шаг вперед» - перематывает время на один день вперед. На клавиатуре – кнопка [NUM 1].

«Стоп» - останавливает перемотку времени. На клавиатуре – кнопка [NUM 2].

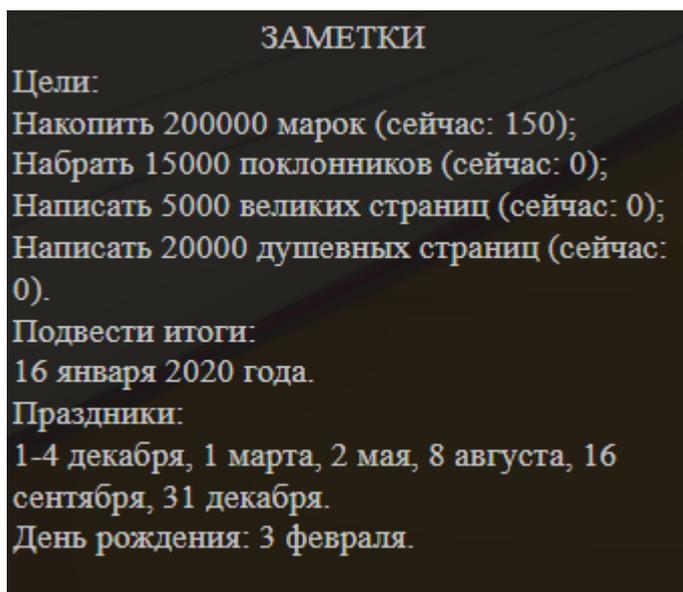
«Низкая скорость» - автоматическая перемотка времени со скоростью 4 дня в секунду. На клавиатуре – кнопка [NUM 3].

«Высокая скорость» - автоматическая перемотка со скоростью 40 дней в секунду. На клавиатуре – кнопка [NUM 4].

«Высокая скорость» - автоматическая перемотка со скоростью 40 дней в секунду. На клавиатуре – кнопка [NUM 4].

Все процессы, происходящие в игре, завязаны на постепенное течение времени. Пока вы не перейдете на следующий день, вы не продвинетесь в написании книг!

Панель «ЗАМЕТКИ»



На данной панели помещена базовая информация о праздниках, дате вашего рождения, ваших целях, запланированном отпуске. Наведя курсор мыши на каждую жизненную цель, вы можете узнать подробности об её исполнении.

Прохождение игры **ВНИМАНИЕ, СПОЙЛЕРЫ!**

В игре предусмотрена составная концовка из нескольких экранов. В целом, можно выделить шесть основных финалов. Для достижения четырёх из них необходимо выполнить соответствующую жизненную цель. Ещё две не требуют исполнения жизненных целей.

Простая концовка

Для её достижения не обязательно писать книги в принципе. Вы можете писать любые произведения, выбирать любые жизненные доктрины. Сперва найдите работу, затем можете включить максимальную скорость. Следите за количеством денег, состоянием здоровья и психики. Регулируйте количество сна так, чтобы быстро восстанавливаться от последствий любых болезней. По прошествии 60 лет перед вами появится экран с подведением итогов. В случае, если вы не достигли никаких целей, выбирайте вариант, предполагающий «лёгкое» отношение к жизни. Готово!

Концовка разочарования

Для достижения данной концовки, как и для предыдущей, не нужно выполнять никаких жизненных целей (даже наоборот, цели не должны быть выполнены). Доктрины так же могут быть выбраны любые. На экране концовки выбирайте пессимистичные варианты ответов. Готово!

Для представленных ниже концовок необходимо достичь соответствующей жизненной цели и выбрать на финальном экране любой вариант, ведущий к просмотру «изменённого главным героем мира».

Концовка Богатства

Для достижения данной концовки необходимо заработать 200000 марок.

Алгоритм:

- 1) На старте выберите жизненными целями богатство и славу. Данные доктрины позволят вам получить данные о рынке и издательствах.
- 2) Для написания книг выбирайте только наиболее популярные темы и жанры, а также, издательства с наибольшими тиражами (из подходящих).
- 3) На экранах выбора жизненных доктрин через 15, 30 и 45 лет так же выбирайте богатство. Помимо этого, рекомендуется три раза выбрать признание (это позволит получить информацию об оценке вашего произведения и немного поднять оценку).
- 4) Не меняйте жильё и не повышайте уровень жизни. Данные статьи расходов крайне велики, но дают бонусы к малозначимым для вас переменным. В качестве хобби выберите радиотехнику.
- 5) Пишите новые книги регулярно, не останавливаясь. Следите за выгоранием, используйте по одному жанру и теме. В случае, если популярный жанр совпадает с уже известным вам, идеи вкладывать не

обязательно. Главное, чтобы оценка была хоть немного выше минимальной для выбранного издателя (выбирайте издательство в соответствии с рыночными тенденциями).

- б) Через некоторое время пассивный доход от выпущенных книг (в том числе, изданных в начале вашей карьеры) существенно вырастет и станет основной статьёй дохода.

Готово!

Концовка Славы

Для достижения данной концовки необходимо обзавестись 15000 поклонниками. Алгоритм:

- 1) На старте жизненными целями выберите славу и богатство.
- 2) Для написания книг выбирайте только наиболее популярные темы и жанры, а также, издательства с наибольшими тиражами (из подходящих).
- 3) На экранах выбора жизненных доктрин через 15, 30 и 45 лет так же выбирайте славу. Один раз выберите богатство, чтобы получить доступ к полной статистике по популярным жанрам и темам. Остальные два раза выберите признание (мастерство), чтобы точно знать текущую оценку.
- 4) По возможности, с ростом доходов, переселяйтесь в более дорогое жильё. Отдавайте предпочтение домам с наибольшим бонусом к количеству поклонников.
- 5) Пишите новые книги регулярно, не останавливаясь. Следите за выгоранием. Высокая оценка весьма полезна для привлечения новых фанатов, потому, вкладывайте в произведение большое количество идей, следите за соотношением разных видов контента, устанавливайте по два жанра и две темы.
- б) Если доход от книг будет позволять, повышайте уровень жизни, чтобы сократить время на генерацию идей и увеличить количество выпускаемых книг.

Готово!

Концовка Признания

Для достижения данной концовки необходимо выпустить (опубликовать) несколько десятков произведений с суммарным количеством страниц более 5000 и оценкой 95/100 или выше. Алгоритм:

- 1) На старте жизненными целями выберите признание и творчество. При создании персонажа выставьте схожие образование и любимые жанры и темы. Это необходимо, чтобы начать с прокачанными до 100-го уровня навыками жанров и тем.
- 2) Пишите книги только в тех жанрах, к которым у вас есть талант (те, которые имеют максимальный уровень).
- 3) На экранах выбора жизненных доктрин через 15, 30 и 45 лет так же выбирайте признание и творчество.
- 4) По возможности, с ростом доходов, поднимайте уровень жизни. Это

позволит снизить время, затрачиваемое на генерацию идей. В течение всей жизни вкладывайтесь в обучение по максимуму, каждый год выбирайте обучение в ваших «коронных» жанрах с темами, а также, прокачивайте литературный стиль, а также, навыки диалогов, описаний, сюжета и философии. Предпочтение отдавайте тем навыкам, которые наиболее задействованы в ваших произведениях. В качестве хобби выберите то, которое прокачивает соответствующую способность (общение с друзьями, садоводство, кино или рисование, чтение книг).

- 5) Пишите много, чтобы прокачать навыки. Следите за выгоранием.
 - 6) Если доход от книг будет позволять, повышайте уровень жизни, чтобы сократить время на генерацию идей и ускорить написание книг.
- Готово!

Концовка Творчества

Для достижения данной концовки необходимо написать в сумме 20000 страниц, относящихся к «душевному». «Душевные» произведения – те произведения, которые содержат 100% наполненность идеями, а также одно из двух: либо соответствие вкусам главного героя на 10 пунктов из 12, либо наличие в произведении трёх жанров и трёх тем. Алгоритм:

- 1) На старте жизненными целями выберите творчество и любую другую доктрину.
- 2) На старте пишите книги в жанрах, которые выбрали в качестве любимых (помечены звёздочкой).
- 3) На экранах выбора жизненных доктрин через 15, 30 и 45 лет так же выбирайте творчество и любую другую доктрину.
- 4) Не забывайте продавать книги. С ростом доходов повышайте уровень жизни, чтобы увеличить скорость генерации идей и написания книг. Занимайтесь учёбой, чтобы повысить навыки в «любимых» областях и повысить скорость писательства.
- 5) Пишите постоянно, следите за тем, чтобы каждое произведение считалось «душевным». Изначально душевные произведения у вас будут получаться за счёт соответствия личным вкусам, но через 15 игровых лет вы уже будете иметь возможность вставлять по три жанра и по три темы, что даст возможность применять не «самые любимые», а «самые популярные» темы. Высокие продажи позволят повысить приток денег и достичь высокого уровня жизни, чтобы снизить время, затрачиваемое на генерацию идей. Следите за выгоранием.
- 6) Если доход от книг будет позволять, повышайте уровень жизни, чтобы сократить время на генерацию идей и ускорить написание книг.

Готово!

Готово!