

Отель "Гарем" - это совершенно новый вид межпространственного реалити-шоу!

Идея проста: шесть или более участников, плюс мастер, будут отправлены на частный курорт, где они должны будут соревноваться друг с другом за расположение одного мастера (хотят они того или нет). Мастером может быть кто угодно, но все конкурсанты связаны с ним или с ней. Победители получают отдельное место в гареме мастера, в то время как проигравшие уже никогда не будут прежними.

Чтобы завоевать расположение мастера, они должны очаровать его, соблазнить и принять участие в нескольких конкурсах в несколько раундов. Они получают очки за то, что произведут впечатление на мастера, выиграют конкурсы и произведут впечатление на аудиторию. Победители окажутся на стороне хозяина в выгодном положении, в то время как проигравшие превратятся в слуг, просителей или еще кого похуже.

Одно можно сказать наверняка: никто из тех, кто вступает в игру, не оставит ее прежней!

Правила отеля "Гарем" - Пожалуйста, ознакомьтесь с ними и следуйте им, если хотите внести свой вклад в шоу.

Шоу-грим

Шоу будет состоять из двух групп: Мастеров и конкурсанток. В каждом сезоне есть один "Мастер" и как минимум шесть "Конкурсанток".

Участники шоу не являются добровольцами. Они составляются для развлечения мастера и зрителей.

Мастер - это человек, вокруг которого вращается шоу. Именно на него конкурсантам придется потрудиться, чтобы произвести впечатление.

Участники могут быть самыми разными. Это могут быть люди, которых мастер знает или которыми восхищается, соперники, знакомые, незнакомцы или даже люди из вселенной мастера (фанфики поддерживаются и поощряются, как и все, что касается знаменитостей...ну, это не мое дело, но я не Ваша мама). Но они должны быть каким-то образом связаны с мастером.

Участники должны участвовать в регулярно проводимых соревнованиях и выполнять действия, чтобы угодить мастеру. Неспособность участвовать в них ведет к выбыванию.

Игра всегда проходит в курортном отеле с обширной территорией. Курорт может иметь любую форму (тропическую, лыжную, казино... в общем, любую, какую только сможет придумать воображение мастера), но он должен сохранять эту форму на протяжении всего "сезона".

Курорт находится в мире, отличном от того, в котором живут участники. Они должны оставаться на курорте до окончания шоу.

Участники и мастер могут свободно передвигаться по курорту по своему усмотрению, при условии, что они посещают запланированные показательные выступления. В апартаменты ведущего может входить только мастер. Как мастер, так и участники могут резервировать

различные помещения по своему усмотрению (и, таким образом, контролировать, кто может входить, а кто не может), хотя эти бронирования будут общедоступными.

Счет

Участники могут заработать победные очки (VPS), участвуя в соревнованиях. По мере прохождения конкурса рейтинг вице-президента будет постепенно повышаться, что позволит им вернуться к участию в конкурсе.

Участники также могут получить VPS, обратившись к мастеру. Самые высокие баллы начисляются за физическую близость с мастером. Поцелуи, сексуальные отношения и т.д. Но за любое действие или взаимодействие с мастером или другими участниками можно получить VPS. VPS будет начислен только за первое действие, которое понравится мастеру, и последующие повторения действия не принесут дополнительных очков.

Участники будут уведомлены, когда получат VPS.

Не все вице-президенты будут распределены поровну. Участницы, с которыми у мастера ранее были отношения (подруги, жены и т.д.), получают меньше баллов за мероприятия, в которых они уже участвовали. Участники, к которым мастер испытывает неприязнь (соперники, платонические друзья и т.д.), должны усерднее работать, чтобы заслужить расположение мастера, и соответственно будут вознаграждены большим количеством очков.

Поскольку VPS можно выиграть, их также можно проиграть. Низкие результаты в соревнованиях и действия, которые не понравятся мастеру, приведут к потере VP.

Участник считается выигравшим, если он или она получит не менее 100 VP.

В дополнение к призовым баллам, участники смогут зарабатывать бонусные баллы (BPS). Они служат своего рода игровой валютой и могут быть использованы для покупки любого количества товаров в игровых магазинах. Призовые места зарабатываются участниками, которые открывают достижения, становятся фаворитами фанатов, а также любыми другими способами, которые являются и будут периодически вознаграждаться в качестве денежного вознаграждения и по усмотрению мастера.

По всему курорту будут расположены различные киоски и магазины, в которых участники смогут приобрести различные предметы, личные улучшения и даже VPS.

В любом раунде игроки могут передать другому игроку до 10% своих VPS или столько BPS, сколько пожелают.

Соревнования и раунды

Каждый раунд сопровождается соревнованиями.

Соревнования будут проходить в различных формах. Они могут включать в себя охоту за мусором, многоэтапные головоломки, конкурсы и многое другое.

Когда цель задания субъективна (напр. Модного конкурса) и не могут быть оценены в явном виде (например, выполнение определенного количества этапов многоступенчатой головоломки), рейтинг будет определяться отзывами зрителей (то есть Вами. В комментариях.).

Если игрок выиграет испытание, он получит приз. Этот приз может принимать различные формы - от предметов до положительных трансформаций и льгот на лечение.

Проигравшие в испытании получают трансформации, серьезность которых будет определяться их рейтингом в испытании.

Каждый раунд завершается после того, как будут распределены награды и наказания за участие в соревнованиях раунда. Будет проведено минимум 5 раундов или больше, если потребуется, чтобы как минимум три участника получили 100 очков.

Преобразования

На протяжении всей игры участники будут подвергаться различным трансформациям. Это могут быть психические, физические изменения или изменения, которые влияют на жизнь, поведение или реальность участника.

Трансформации не могут лишить участника способности участвовать в соревнованиях. Они могут усложнить различные испытания, но не могут быть настолько радикальными, чтобы полностью запретить участникам участвовать в них.

В конце каждого испытания проигравшие получают изменения.

Трансформации могут быть как позитивными, так и добровольными. Участник может использовать VPs для покупки трансформаций, которые облегчают его наказание, чтобы стать более привлекательным для мастера или просто для развлечения.

Участники могут приобрести трансформации, которые могут быть применены к другим участникам.

Превращения будут действовать на протяжении всей игры и за ее пределами, если только они не будут отменены в качестве награды или отменены в конце игры.

Условия победы

Участник будет считаться "выигравшим" игру, когда наберет 100 очков VPS. Победители будут привязаны к мастеру как избранные любовники, оставаясь в привилегированном положении в жизни мастера постоянно (таким образом, это будет номинальный гарем). Как это конкретно будет выглядеть, будет зависеть от участника и произошедших с ним изменений, но у них будут хорошие отношения с участником.

Победителей может быть столько, сколько участников получают 100 VPS. Каждый победитель получит награду в виде позитивных изменений, которые помогут ему с легкостью начать новую жизнь.

Участник, набравший наибольшее количество очков, получит в награду загаданное желание. Это практически не имеет ограничений, хотя и не может быть использовано для того, чтобы отвязать участника от мастера, убить кого-либо или изменить судьбу выбывшего участника.

Устранение

Участник выбывает, если в конце любого раунда у него отрицательная сумма очков вице-президента. Он также может быть изгнан за то, что занял последнее место в любом соревновании в отборочном раунде (который будет специально определен), или за отказ от

участия в игре или любом из ее конкурсов.

Если участник выбывает, все накопленные преобразования становятся постоянными.

Выбывшим участникам больше не разрешается участвовать в соревнованиях, начислять какие-либо баллы и они будут лишены всех накопленных баллов. По окончании игры они не могут считаться победителями.

В дополнение к полученным трансформациям, выбывший игрок получит выходную трансформацию. Это будет особенно тяжело, если участник выбывает досрочно, но степень тяжести будет снижена в зависимости от того, сколько раундов он выдержит.

Выбывшие участники могут вернуться к своей обычной жизни или остаться на курорте, чтобы пообщаться до завершения конкурса.

По окончании игры любой игрок, который не выбыл и не набрал 100 очков VPs, необходимых для победы, будет считаться проигравшим. Проигравшие навсегда привязаны к мастеру, но не занимают привилегированного положения и не получают никаких вознаграждающих преобразований, которые облегчили бы им выход из игры. С этого момента проигравшие должны подчиняться любому желанию мастера.

Разное.

У всех участников будет сосед по комнате, который будет выбран в соответствии с их индивидуальностью. У мастера будет отдельный номер, и он будет проводить каждую ночь с другим участником в определенном порядке. Это необходимо для того, чтобы все участники могли общаться с мастером в режиме очной ставки и произвести на него впечатление.

BPS можно потратить на бонусные карты. Эффекты бонусных карт являются случайными и могут давать победные очки, особые привилегии, предоставлять доступ к способностям или могущественным предметам, изменять или обменивать трансформации или даже предоставлять VPs нуждающимся игрокам. Они являются дикими картами и совершенно необязательны.

Различные раунды могут иметь уникальные правила или настройки, применимые ко всем участникам. Они могут принимать различные формы. Такие раунды будут называться "Турнирными раундами".

<http://tl.rulate.ru/book/4356/156978>