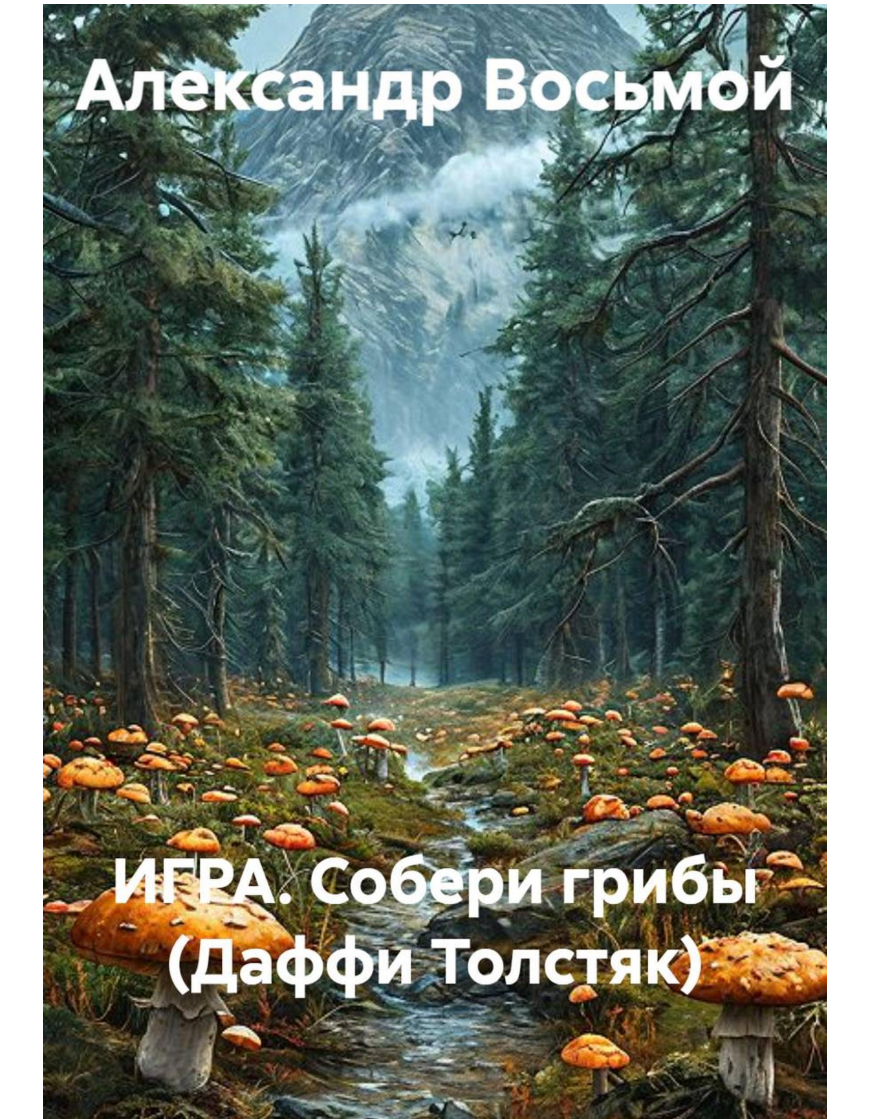




Александр Восьмой

**ИГРА. Собери грибы
(Даффи Толстяк)**

Александр Восьмой

ИГРА. Собери грибы

(Даффи Толстяк)

<https://litres.ru/74113981>

SelfPub; 2026

Аннотация

В древних хрониках Сибири говорится о проклятом лесу, где сама земля пропитана магией. Говорят, что когда-то здесь упал метеорит, и с тех пор грибы в этой чаще стали не просто пищей — они хранят в себе крупинцы чистого золота. Но лес не отдаёт богатства просто так. Он испытывает смельчаков: морочит голову туманами, подкидывает ложные следы и прячет редкие грибы в самых опасных местах.

Ты — охотник за золотом, который решился бросить вызов лесу. Твоя цель — собрать как можно больше грибов, чтобы конвертировать их в миллиграммы золота, и выбраться живым. Но помни: лес следит за каждым твоим шагом.

Александр Восьмой

ИГРА. Собери грибы

(Даффи Толстяк)

В древних хрониках Сибири говорится о проклятом лесу, где сама земля пропитана магией. Говорят, что когда-то здесь упал метеорит, и с тех пор грибы в этой чаще стали не просто пищей — они хранят в себе крупинцы чистого золота. Но лес не отдаёт богатства просто так. Он испытывает смельчаков: морочит голову туманами, подкидывает ложные следы и прячет редкие грибы в самых опасных местах.

Ты — охотник за золотом, который решил бросить вызов лесу. Твоя цель — собрать как можно больше грибов, чтобы конвертировать их в миллиграммы золота, и выбраться живым. Но помни: лес следит за каждым твоим шагом.

Гриб

В миллиграммах золота

Белый гриб (свежие)

100 мг

Белый гриб (сушёные)

400 мг

Подосиновик (свежие)

40 мг

Подосиновик (сушёные)

250 мг

Лисичка (свежие)

40 мг

Лисичка (сушёные)

350 мг

Опята (свежие)

25 мг

Опята (сушёные)

220 мг

Маслята (свежие)

25 мг

Маслята (сушёные)

175 мг

Груздь (солёные)

~65 мг на литр

Рыжик (солёные)

~125 мг на литр

Сморчок (сушёные)

275 мг

Подробная механика

Базовая система сбора и валюты

Золото в миллиграммах — главная валюта. Игрок не получает абстрактные очки: каждый гриб конвертируется в конкретное количество миллиграммов золота (мг). Например, белый гриб = 50 мг, лисичка = 25 мг. Это создаёт ощущение «реальной ценности» находки.

Механика обнаружения грибов. В игре используется гибридная модель:

Пассивный поиск. Игрок перемещается по локации, и грибы частично видны на местности (выступают из травы, торчат из-под листьев).

Локации и их особенности

Каждая локация имеет уникальные механики, влияющие на сбор:

Опушка. Открытая местность, хорошая видимость. Гри-

бы появляются часто, но в основном обычные (подберёзовики, вешенки). Риск минимальный.

Тайга. Плотный лес, много укрытий. Видимость снижена на 30–40%. Зато здесь чаще встречаются редкие грибы (рыжики, моховики). Есть шанс наткнуться на «грибное гнездо» — сразу 3–4 гриба в одной точке, но рядом может быть ловушка.

Болото. Передвижение замедлено на 20–30%. Есть риск «увязнуть» — если игрок слишком долго стоит на одном месте, шкала «вязкости» заполняется, и персонаж теряет часть золота или получает дебафф к скорости. Зато здесь растут ценные грибы (моховик, груздь).

Тёмная чаща. Самая опасная зона. Освещение минимальное, без фонаря почти ничего не видно. Здесь спавнятся легендарные грибы (чёрный трюфель, синяк), но также появляются мини-боссы (дикие звери, аномальные эффекты).

Система редкости и выпадения

Грибы делятся на 4 категории редкости, каждая со своим шансом появления и наградой:

Обычные (70–80% шанс). Подберёзовик, вешенка. Дают 15–25 мг золота. Не имеют особых эффектов.

Редкие (15–20% шанс). Рыжик, моховик. Дают 30–40 мг золота. Иногда при сборе дают временный бонус (например,

+5% к еде и пищеварению).

Очень редкие (4–5% шанс). Белый гриб, груздь. Дают 50–60 мг золота. Могут активировать событие: «Появление зверя».

Легендарные (1% шанс, но повышенный в особых зонах). Чёрный трюфель, синяк. Дают 100 мг золота и уникальный предмет (редкий инструмент для срезания грибов).

Мухомор — особый случай. Он появляется везде с шансом 5–7%. Если игрок его «собирает», срабатывает негативный эффект: потеря 10 текущего золота или дебафф (передышка). Это добавляет элемент риска и проверки внимательности.

Прогрессия, инвентарь и улучшения

Инвентарь. У игрока есть корзина с ограниченным объёмом (например, 10 коробок). Каждый гриб занимает 1 слот в коробке из 100 слотов. Игрок должен выбирать, что собирать: много обычных грибов или рисковать ради редких.

Улучшения корзины. Можно увеличить вместимость за золото (например, до 15, 20, 25 слотов), но каждое следующее улучшение стоит дороже. Это создаёт баланс между «собрать побольше» и «собирать только ценное».

Снаряжение. За золото можно купить и улучшить предметы:

Фонарь. Увеличивает радиус подсветки в тёмных зо-

нах. Улучшения дают дополнительные эффекты: «сканирование» (показывает примерное направление к редкому грибу) или «длительность» (дольше работает).

Сапоги. Снижают риск увязнуть в болоте и уменьшают штрафы к скорости.

Карта. Открывает скрытые зоны и показывает «горячие точки» — места, где чаще появляются редкие грибы.

Детектор грибов.

Опасности и события

Динамические события. Каждые 5–10 месяцев в локации может произойти событие:

Туман. Видимость падает до минимума, обычные грибы перестают появляться, но шанс редких возрастает.

Дикий зверь. Появляется медведь, волк. Если игрок его избегает — получает медальку. Не забудьте про страхование жизни

Аномалия. Временная зона, где золото удваивается, но игрок может выронить корзину

Сезонные изменения. Смена сезонов влияет на механику:

Лето. Грибов больше, но появляются насекомые, которые могут «выпить» часть крови, если игрок долго стоит на месте.

Осень. Видимость лучше, но ветер может «сдувать» под-

сказки и скрывать грибы.

Зима. Грибы скрыты под снегом. Игрок должен использовать «лопатку» (специальный инструмент), чтобы откопать их. Редкие грибы легче заметить на белом фоне.

Весна. Болота становятся глубже, риск увязнуть выше, но появляются уникальные весенние грибы с особыми эффектами.

Экономика и конвертация

Конвертация золота. Золото можно тратить на:

Улучшения снаряжения.

Косметические предметы (скины ножи, корзины, фонаря).

Открытие новых локаций.

Магазин и обмен. В хабе (базе игроков) есть магазин и бар, где можно обменивать золото на ресурсы или наоборот. Также есть система «коллекций»: собрав все виды грибов в категории, игрок получает бонус к золоту или уникальный предмет.

Социальные и соревновательные элементы

Ежедневные задания. «Собери 100 лисичек», «Выживи в тумане 2 часа», «Найди белый гриб». За выполнение —

бонусы и уникальные предметы.

Рейтинги. Таблица лидеров по количеству собранного золота за месяц. Сезонные турниры с особыми наградами.

Мультиплеер. Кооперативный режим: игроки могут объединяться в группы для исследования опасных зон. В этом режиме появляется «общий инвентарь» и возможность делиться бустами.

Соревновательный режим. Игроки соревнуются, кто быстрее соберёт определённое количество золота в одной локации. Победителю — уникальный нож или предмет.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.