

Ваян Дечков

МЕМОАРИТЕ НА ЕДНА ЛЕГЕНДА



Нито една част от тази книга не може да бъде възпроизвеждана, под каквато и да е форма и по какъвто и да е начин, без изричното съгласие на автора.

*Българска
Първо издание*

© Автор: Деян Вачков
© Издател: Деян Вачков
© ISBN 978-619-91917-8-1

София, 2024 г.

Ваян Дечков

МЕМОАРИТЕ НА ЕДНА ЛЕГЕНДА

интерактивна литература



2024



С ъ д ъ р ж а н и е

Какво е това <i>спортна интерактивна литература</i> ? <i>Въпроси и отговори</i>	6-7
Цар <i>Футбол</i> и тази книга За да протече играта по-лесно и плавно	8-9
Необходими пособия за игра От какво имаш нужда, за да играеш	10-11
Откъде да започнеш? Първи стъпки в интерактивната спортна литература	12-13
1. За читателя Излегни се удобно и чети	15
2. За играча Седни удобно и играй	51
3. За играчите Игра за 2-16 играчи	179
4. Още за играчите Настолна походова игра за двама	187
Приложения Систематизирана и обобщена информация	201



Интерактивна

1. Що е то интерактивна литература?

Литературата е изкуството да се извайват светове чрез писаното слово. А интерактивна литература е изкуството да се извайват светове чрез писаното слово, с активното участие на читателя.

2. Как по-точно става това участие?

Предоставят се различни възможности пред читателя, вече играч, за избор как да се развие четената от него история. Така той влиза в ролята на главния герой и управлява съдбата му чрез своите решения.

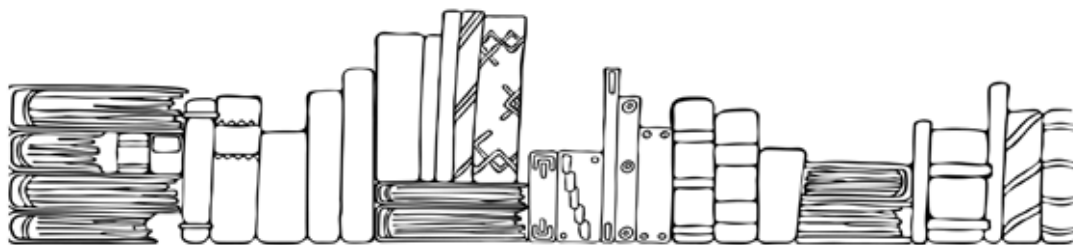
3. Това ми прилича на *КНИГА-ИГРА*!

КНИГА-ИГРА е една част от интерактивното произведение. Това е еволюирала нейна форма, изпълнена с ново съдържание, игрови механизми и преходи между отделните части (епизоди).

В книгите-игри има кодови думи, докато в интерактивната литература има НТИ (неуказани в текста интеракции); в книгите-игри има епизоди, а в интерактивната литература може да има ситуации, карти и т.н. И за разлика от интерактивната литература, книгата-игра не може да се прочете, без да се изиграе до края.

4. А от какво тогава се състои това интерактивно произведение?

Интерактивното произведение може да бъде разделено на три отделни части – **КНИГА**, **КНИГА-ИГРА** и **ИГРА**. Всяка от тях е различна и изпълнява конкретна роля. Комбинациите между тях определят и различните форми, които съществуват в интерактивната литература.



литература

5. Какво представляват тези три части?

КНИГА – произведението може да бъде прочетено като обикновена, нормална литература. Започва се от въведението, минава се последователно през главите и се завършва с епилога.

КНИГА-ИГРА – тази част е разделена на епизоди, движението между които се осъществява чрез изборите на читателя, вече играч. Често тя е свързващото звено между другите две части.

ИГРА – това е най-интерактивната част на творбата. В някои случаи представлява настолни карти, по които героят на играча се движи в изградения от автора свят, а в други – последователност от различни ситуации.



Интерактивната литература разглежда листа като игрална площадка.

Да, на него може да има думи, но може да има и други неща, като таблици, рисунки, пъзели и логически задачи. Така играчът взаимодейства с произведението, а посредством него – и със себе си, създавайки забавни моменти и изживявания!

КНИГА	КНИГА-ИГРА	ИГРА
8 глави	–	52 събития 81 ситуации



Цар Футбол и тази книга

(за да протече играта по-лесно и плавно)

Футболът е колективен спорт, който се играе от два отбора по единадесет души. Играе се на правоъгълно поле, покрито с естествена или изкуствена трева. Целта е топката, с която се играе, да бъде вкарана във вратата на противника, при което се отбелязва гол. Вратите на двата отбора са разположени на късите страни на правоъгълното поле.

По време на игра само вратарите имат право да докосват топката с ръка, а останалите играчи я ритат с крака и в редки случаи я пресрещат с тялото или главата си. Когато някой от полевите играчи (без вратаря) докосне топката с ръка, главният съдия или отсъжда нарушение, или показва на нарушителя червен или жълт картон. Мачът се печели от отбора, отбелязал повече голове. При равен брой голове, в зависимост от изискванията на състезанието, резултатът може да се обяви за равен или играта да продължи с допълнително време или с дузпи.

Това са накратко правилата на играта, но те няма как да бъдат предадени по същия начин в книгата. Затова се налага промяна на модела и създаване на някои ограничения. Целта е да се създаде улеснение за играча и по-голяма динамичност на играта. Ето и кратък списък с някои промени в тази посока:

1. Футболистите-звезди в играта

Те са *групирани* до петима души, като целта е по-лесно управление и изчисляване на техните качества в процеса на играта. Те са основният ресурс, с който ще боравиш в играта.

2. Парите в играта и закръглянията

Те са представени в милиони, а паричната единица в играта е звездният кредит или съкратено ЗК. Закръглянията в играта, където такива се налагат, са винаги в полза на играча.

3. Управлението на футболен клуб

Това е сложен процес, но за целите на играта той е опростен и систематизиран в няколко основни направления.

4. Футболният календар

Марсианската година е по-различна от земната, но въпреки това се използва земният футболен цикъл и спрямо него е планиран шампионатът.

Тази промяна е направена за удобство по време на играта.

Необходими пособия за игра

(от какво имаш нужда, за да играеш)

За изиграването на тази книга ще трябва и някои пособия за игра.

Ето и пълния им списък, който можеш да подготвиш предварително, за да не прекъсваш играта, когато започнеш да четеш.



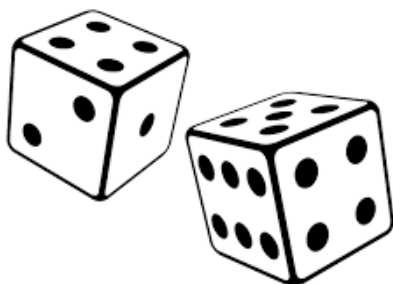
Молив и лист хартия

Старомодният молив с гумичка и листът хартия, на който да водиш своя дневник, винаги са привнасяли един своеобразен приключенски дух и авантюристичен уют в цялостното изживяване на интерактивното произведение. Все пак не може да не отчетем и модерните удобства, които дават вече компютърната техника, като например възможността да разпечаташ дневника на приключението, за да не се налага да го пречертаваш.



Стандартно тесте карти за игра

Съдържа четири бои (пика, купа, каро, спатия) с по 13 карти във всяка от тях плюс два жокера – червен и черен. Нужно е едно тесте карти. Те се разбъркват добре, с гърба нагоре, за да не ги виждаш, и след това се слагат на масата до теб на купчинка. Преди това се изваждат жокерите от тестето.



Зарове за хвърляне

Заровете, които ще ти трябват, са обикновени, с шест стени и изображения на тях числата от 1 до 6. Ще ти трябват в определени ситуации, в които случайността играе роля. Можеш да си купиш няколко зара от някоя книжарница или ако у вас имаш табла, да използваш заровете от нея.

Хвърлят се с ръка върху масата или за по-удобно – в специална кутия.



Тихо и спокойно място, добро настроение

Това не са точно пособия за игра, но без тях ще ти е трудно да играеш.

А и изживяването няма да е същото, защото вътрешната нагласа предопределя външните изживявания в този свят и тази книга. При организиране на шампионат между няколко души това става още по-важно.

Откъде да започнеш?

(първи стъпки в интерактивната спортна литература)

Сигурно вече е станало ясно, че тази книга не е обикновена.

И преди да започнеш, трябва да решиш какво искаш да правиш. Ето възможностите, които се откриват пред теб:



Можеш само да четеш, без да играеш. В такъв случай отгърни страницата и прочети това произведение като обикновена **КНИГА**.

Пожелавам ти приятно четене!



Ако искаш да изиграеш тази книга сам, като **ИГРА**, тогава се прехвърли на страница **51** и започни да се забавляваш. Ще ти трябват и пособията за игра, описани на предходната страница.

Пожелавам ти приятна игра!



Най-забавният от всички начини за игра е да се съберете няколко души и да я изиграете всички заедно като **ИГРА**. В този случай ще е добре да имате повече от едно нейно копие, за да е по-удобно за игра, и повече пособия, за да бъде играта по-удобна. Има два варианта за игра – книжен и настолен. Книжният започва от страница **179**, а настолният – от **187**.

Пожелавам ви приятна игра!



Марсианска
футболна
асоциация



Възходи и падения,
моменти на радост и на разочарования.
Всичко отшумява с времето
и се успокоява като океан след буря.

К Н И Г А

*Пишете живота си от първо лице,
защото това лице го познавате най-добре.*



Първа глава Началото

Възходи и падения, моменти на радост и на разочарования.

Всичко отшумява с времето и се успокоява като океан след буря. В него можеш да се огледаш след време, седнал пред камината в зимна нощ, където отново и отново да си припомняш как си се спускал и изкачвал по вълните. Сякаш имаш рапан, долепен до ухото, от който чуваш звука на тези моменти. И ти става едно топло, едно хубаво и искаш пак да ги изживееш.

Но времето си казва своята дума и тялото вече не е като преди. Отказва да слуша душата, както го е правило в младостта. Така физическата болка става чест спътник в изминаващите дни. И нищо не може да промени това, освен да бъде притъпена с хубави спомени, с хубави моменти.

Така, както смятам аз сега да го направя в тази книга.

Кой съм аз ли?

Бях известен навремето с прякора си Меликс Мислителя, а попрището на което се изиявах беше футболът. Или както наричаха на Земята този спорт – *Цар Футбол*. Да, точно така, това беше и все още е най-известният спорт в цялата Слънчева система. Сега вече има нови технологии, нови условия за развитието му, но навремето той беше по-близко до своите корени. Игра, която запленява въображението на милиони хора, едновременно красива и непредсказуема.

Да, такава игра е той, футболът, пленил и моето въображение.

Защо ми лепнаха този прякор ли? Ами защото това ми беше най-силното качество – да използвам добре своя ум. Нямах физически данни да стана голям футболист, но умеех добре да преценявам силните и слабите страни на хората и да ги използвам най-ефективно. Затова и постъпих в спортната академия, специалност *Клубен мениджмънт*. Там преминаха най-хубавите ми години в битки и спорове, в мачове и тактически надлъгвания, в търсене на рецептата как най-добре се управлява един спортен клуб. Аз специализирах футбол, но имаше хора, които изучаваха и баскетбол, и волейбол, и много други спортове, където правилно изграденият колектив е от решаващо значение.

Дали завърших с отличие? И още как!

Когато човек прави нещо с желание и интерес, винаги постига успех, това е наминуемо! И нещата се развиха толкова бързо, че все още ми е трудно да разбера как се подредиха по този удобен за мен начин. Защото веднага след като завърших, получих покана за работа. Е, не беше от някой известен или голям футболен клуб от Земята, но беше все пак някакво начало. Управата на футболен клуб *Планиция*, участващ в шампионата на Марс, ми предложи работа като мениджър на клуба. Бях на седмото небе от радост!

Работа? И то толкова скоро!?! Невероятно!

Футболът беше нещо ново на Марс, защото планетата бе колонизирана сравнително скоро, но аз все пак виждах възможност да се докажа. Самият клуб беше от средняците в шампионата и имаше поле за подобрения. Той беше един от клубовете-основатели на Марсианската футболна асоциация (МФА) – организацията, която се занимаваше с футбола на Марс. В нея членуваха 16 отбора, които всяка година си оспорваха шампионската титла на планетата. Да, отборите бяха малко, но футболното общество на Марс тепърва се развиваше, така че щяха да стават все повече и повече.

Разбира се, знаех, че МФА не може да се мери по никакъв начин с добре смазаната и разработена футболна машина на Земята. Мечтата на всеки клубен мениджър беше да спечели титлата на Земята, защото там се провеждаше най-силното първенство в Слънчевата система.

Но футболът на Марс, също като мен, правеше своите крачки по пътя си напред. Така че приех с най-голямо удоволствие офертата на *ФК Планиция* и се сбогувах с добрата стара Земя. За да се подготвя добре, аз си направих списък с книги и статии за местното футболно първенство, които прочетох по време на едномесечния рейс до Червената планета.

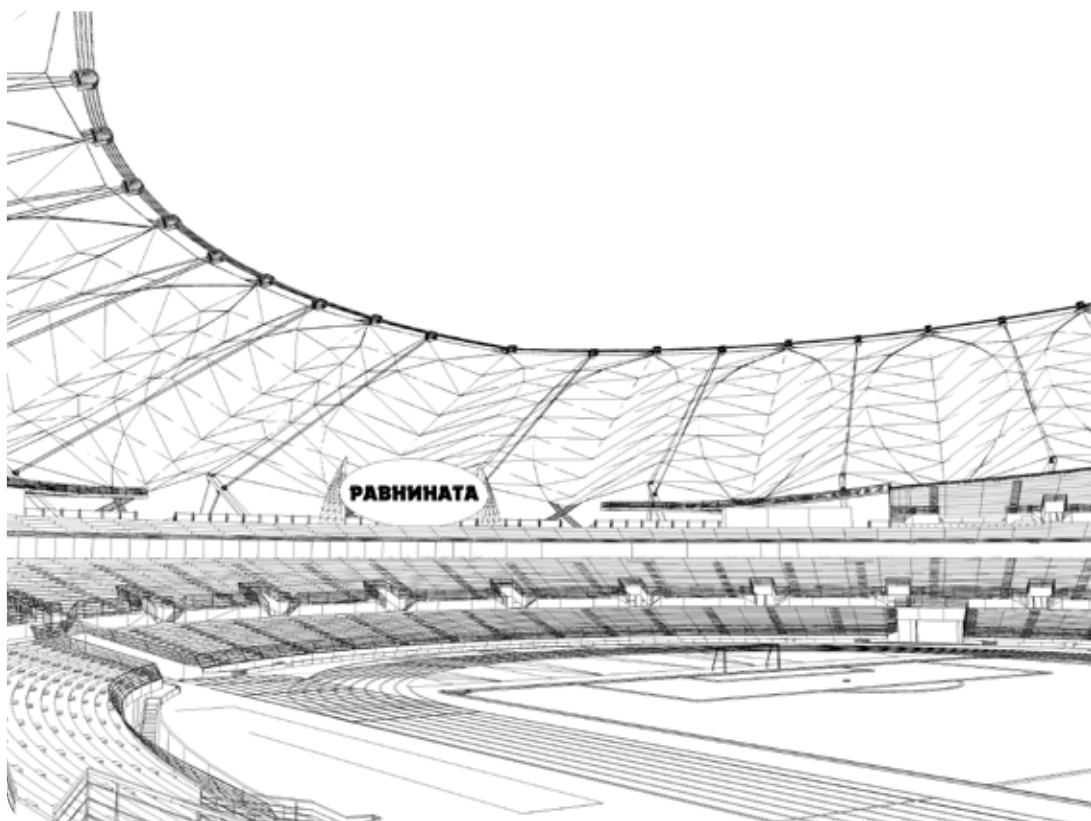
От моя клас в академията само аз се отправих на подобно приключение. Повечето ми колеги останаха на Земята и започнаха работа като асистент-мениджъри в различни клубове. Аз обаче бях повече от горд, че започвах направо като мениджър и щях да трупам опит директно на тази позиция. Това щеше да ми осигури предимство пред всички онези, които започваха от по-ниско стъпало в мениджърската професия.

И така, с подкрепата на моето семейство, аз си стегнах куфарите и се отправих на приключението, което промени моя живот. Или по-скоро приключението изгради и оформи моя живот такъв, какъвто си го спомням сега и какъвто го знаят повечето хора по света. Но не мога да кажа със сигурност кое от тях е било повече – според мен и двете неща са верни и взаимно се допълват.

Неусетно преминава моментът, в който светът те оформя и в който, на свой ред, ти започваш да оформяш света около себе си.



Намери кътче в света, откъдето да наблюдаваш себе си.



Втора глава ФК „Планиция“

Марс ме посрещна с пустинна буря в района на астрогарата. Частиците прах и пясък се блъскаха в защитното покритие на купола, под който беше разположен космическият терминал. От клуба бяха изпратили един малък андроид, с глава на футболна топка, който да ме посрещне и ескортира до стадиона. Наложих да изчакам около час, докато служителите приключат с формалностите и оформят моята работна виза на планетата.

Не можеше всеки от Земята да работи на Марс – с приоритет се ползваха младите хора и специалистите, поради спецификата на планетата. И когато всичко беше готово, бях удобно седнал във влака към равнината Амазонис *Планиция*. Пътуването щеше да продължи около два часа, така че се зачетох в местната преса, която си взех в движение от астрогарата.

Накратко, футболен клуб Планиция беше представителният отбор от равнинната област Амазонис Планиция. Тя се намираще между Тарсис и Елизиум Планиция, вулканични области на запад от Олимп и долината на Маринър. Клубът беше базиран в едноименния град, който бе с многомилионно население и стабилна икономика. Стадионът се казваше *Равнината*, екипите на играчите бяха в синьо-сив цвят и все още нямаше спечелена титла в шампионата. Усмихнах се – ще вляза в историята на клуба, ако донесе първата му шампионска титла.

Проверих какво се е случило през изминалия сезон и видях, че са завършили в средата на класирането, далеч от челните места. Хм, нямаше да е лошо да има малко повече амбиция в клуба. Основател на клуба беше един от бившите кметове на града, който със специална наредба бе определил едноличен собственик на клуба през първите му сто години да бъде самият град. Това автоматично правеше негов президент всеки назначен кмет след това. Сега кмет на град Планиция беше Колин Тираск, а следователно – и президент на клуба. Погледнах си заповедта за назначение и видях, че неговият подпис стоеше най-отдолу. Дали инициативата за моето назначение не беше дошла от него? Предстоеше ми да разбера...

След това проверих кои са основните действащи лица в състава.

На първо място, това беше Кияма *Нинджата* Хасигава или както е по-известен, Нинджата Кияма. Прякорът му беше лепнат от феновете на клуба заради отличния му рефлекс и феноменалните му хвърляния в рамките на вратата. Стабилен страж, той често предпазваше отбора от загуби. Правеха впечатление ласкавите оценки на спортната преса за него – често го хвалеха не само за вратарските му способности, но и за умелото му ръководене на защитата пред него. А в нея блестяха двойката централни защитници Пащан и Гарам, които според спортните журналисти имаха най-добрия синхрон в защита сред всички отбори. Персонално можеха да опазят и неутрализират всеки един противников нападател и да покрият зоните в защита без проблеми. Често помагаша на средната линия, като се включваха много добре в по-бавните атаки на тима. Това много помагаше на халфовете, където блестяха Джазмените. Тройката полузащитници, известни с това прозвище, се казваха Дюк, Луис и Куинси. Те дърпаха конците в средата на терена. Умееха както добре да задържат топката и да успокояват темпото, така и да развиват бързи атаки по фланговете с едно докосване.

Бяха се сработили помежду си отлично и специалитет им бяха точните подавания и асистенциите към нападателите. Но с тях се изчерпваха силните страни на текущия състав. В нападение не блестяше никой и това беше и ахилесовата пета на отбора – липсваха добри нападатели, които да се възползват от добрата работа на защитата и полузащитата.