



ОГЛАВЛЕНИЕ

УСЛОВИЯ НА ИГРЕ	3
Игровое время и работа мастерки	3
СОЦИАЛЬНЫЙ ДВИЖОК ИГРЫ	5
Отыгрыш и безопасность	5
Фразы-маркеры: “Полегче!” - “И это все?!”	6
Рисковые или интимные взаимодействия	6
Обыск	6
Кража	6
Связывание, завязывание глаз, перемещение, интим	6
Наркотическое или алкогольное опьянение	7
Пленение, заключение в тюрьму и пытки	7
Значимые люди и значимые действия	7
Близкие люди и родственные души	7
Иные действия	8
Экономика	8
Ломбард	9
Нелегальный торговец и “Черный аукцион”	9
МОДЕЛИ ПОЗНАНИЯ МИСТИКИ И МИРА	11
Мистическое неведомое	11
Наука	11
Ритуалистика	12
Криминалистика	13
УЛИКИ: покушение на жизнь или убийство	14
УЛИКИ: оружие и баллистическая экспертиза	14
УЛИКИ: замки и следы взлома	14
Выбивание дверей	15
Хакинг	15
Наркотики	16
Сновидения	16
Электроэнергия	16
Проводники и лесные тропы	16
ШКАЛА ОБЫДЕННОСТИ (ИЛИ DEFCON)	17
Контроль сцены	18
Оружие в игре	19
Боевые взаимодействия	20
Оглушение	21
Пытки и допрос	21



Связывание	21
Добивание	21
Ранения и медицина	21
Физические состояния персонажа	21
Ментальные состояния персонажа	22
Медицина	22
Служба спасения	23
Окончание игры персонажа	24
ИТ В ИГРЕ	25
Wi-Fi и мобильный интернет	25
Мобильное приложение и гаджеты	25
Смартфон, зарядное устройство, power bank	25
Мобильное приложение	25
Технические требования к смартфону	25
Социальная сеть игры	26
Если ИТ перестанет работать?	26

УСЛОВИЯ НА ИГРЕ

Игровое время и работа мастерки

С 9:00 до 02:00 будет функционировать мастерка, будут штатно работать мастера, игротехники и модели, работающие на ИТ.

С 02:01 до 08:59 мастерка функционировать не будет. Игроки в праве продолжать игровые взаимодействия, которые не требуют игротехнической поддержки. Никакие игротехнические воздействия не будут происходить в этом промежутке времени (особенно мистические).

Антураж игроков и игровых локаций

Необходимый минимум антуража предоставляется мастерами игры (вывески заведений, научное оборудование лаборатории, медицинское оборудование, квестовые предметы и многое другое).

Мастерская группа будет рада, если игроки привезут дополнительный антураж при соблюдении следующих условий:

- крепить что-либо на территории базы разрешается только на малярный скотч;
- прежде чем закупить что-то самостоятельно, уточните у сюжетника или [мастера по работе с игроками](#), не купила ли это уже мастерская группа;
- вы осознаете, что большинство предметов в игре подбираемые и что мастерская группа не несет ответственности за сохранность ваших вещей.

Полезно взять с собой на полигон

Вы можете оказаться счастливее на игре, если привезете с собой:

- большую личную кружку,
- чай или кофе по своему вкусу,
- сменную обувь для себя или гостей,
- моющее средство для посуды и губку,
- бумажные полотенца или салфетки,
- разделочную доску и нож,
- ложка для обуви,
- средства личной гигиены и персональную аптечку.

Если ваш персонаж - хранительница уюта и очага, список выше - must have. Мастерская группа ничего из списка выше не предоставляет игрокам.

Чего точно не нужно брать:

- посуда: в каждом номере будет неглубокая тарелка, вилка, нож, ложка, чайная ложка, кружка (объем 100 мл) с блюдцем - по числу гостей номера;
- полотенца: минимум 1 полотенце на гостя будет в каждом номере;
- постельное белье;
- бытовую технику: чайник, микроволновка, мини-холодильник есть в каждом номере.

Транспорт в игре



Пайнбридж с окрестностями и Гринвуд находятся друг от друга на расстоянии 15-минутной лесной прогулки или 5-минутной поездки на транспорте (ехать придется через неигровые населенные пункты). В игре будут два вида транспорта (про перемещение пешком см. "Проводник и лесные тропы").

Бесплатный муниципальный автобус [водитель - не игрок]. Несколько раз в день доставит любого игрока из пункта А в пункт Б и обратно (у автобуса только 2 остановки "Пайнбридж" и "Гринвуд", уехать за территорию игры нельзя); расписание движения на день можно будет узнать на мастерке или на автобусных станциях; первый автобус на игре отправится 11 ноября в 23:15 из Пайнбриджа в Гринвуд, следующий автобус отправится 11 ноября в 23:45 из Гринвуда в Пайнбридж.

Автомобили. В игре будет ограниченное число личных автомобилей игроков; водить по игре может любой игрок, который приедет на игру на своей машине (или с доверенностью на машину) и предупредивший мастерскую группу заранее [ТУТ](#).

Требования к водителям:

- соблюдать ПДД (между Пайнбриджем и Гринвудом 3 километра обычной дороги по жилому массиву),
- не отклоняться от маршрута (ездить строго из Пайнбриджа в Гринвуд, внутри этих локаций; в случае совершения поездки по личной необходимости до автозаправки или магазина - ваш персонаж и все его попутчики "вне игры"),
- по территории игровых локаций ездить 10км\ч.

Транспорт по игре используются только для перемещений в пространстве. Лица, создающие аварийные ситуации с участием транспортных средств, без выяснения причин будут удалены с полигона.

Всем игрокам в движущемся транспорте разрешены только социальные взаимодействия и запрещены любые взаимодействия, отвлекающие водителя (нельзя кричать, нельзя убить персонажа, нельзя выпрыгнуть из движущегося транспорта и т.п.). Игрокам вне автомобиля запрещается препятствовать движению автомобиля (нельзя бросаться под колеса, бросаться на капот в попытках остановить и любые другие действия, которые приведут к пожизненным травмам). Водителю запрещается использовать машину как "оружие" (нельзя наезжать на игроков). Такие события могут быть в сюжетах, случившихся до игры. Такие событие не могут случиться на игре.

В транспорте можно находиться только с целью перемещения. Транспорт нельзя использоваться, чтобы получить неуязвимость. Если вы видите игрока, который "спрятался" в машине от игры, воздержитесь от игровых взаимодействий с ним и сообщите мастерам.

Транспорт по игре нельзя сломать.

Нельзя использовать для перемещения велосипеда, скейты и иные средства.

Дополнительная информация по условиям на игре: https://vk.com/@in_maine_2020-poligon

СОЦИАЛЬНЫЙ ДВИЖОК ИГРЫ¹

Для нашей игры чрезвычайно важен отыгрыш, то есть взаимодействие между игроками с фокусом на социальность, театрализацию и проживание событий с вовлечением других игроков. И наши модели — это инструменты, поддерживающие отыгрыш (как общаться, как конфликтовать, как достигать игровых целей). Но еще это инструменты удержания игроков в рамках жанра и сюжета.

Как обычно ведут себя герои мистического триллера? Вот нечто мистическое, непреодолимая сила любопытства влечет героев разобраться во всех его нюансах, а потом становится многое понятно, и нужно предпринять активные действия. Сначала все происходящее нормально и обыденно, хотя уже случаются первые странности, со временем скорость их появления растет, и заканчивается все лавиной отборнейшей странноты.

Отыгрыш и безопасность

Disclaimer: Если вам все, что написано в этом разделе, покажется монологом Капитана Очевидности, то вы с нами на одной волне, и это просто супер!

Каждый игрок до игры должен продумать, какой уровень словесной интенсивности и телесного контакта приемлем именно для него (на ролевой игре вас могут обнимать, хватать, оскорблять, целовать, угрожать, связывать, избивать протектированным оружием или расстреливать из игрушечных пистолетов). Для безопасного физического взаимодействия всем игрокам обязательно:

- действовать согласно здравому смыслу и воздерживаться от действий, явно опасных, чрезмерно раздражающих или унижающих достоинство их самих и/или других игроков;
- действовать при отыгрыше физического контакта осторожно и «кинематографично». Т.е. не нужно давать внезапную пощечину, лучше сначала схватите собеседника за воротник, чтобы дать понять, какую степень близости вы планируете, а если хватают вас - вырывайтесь с запозданием и на отыгрыш, а не по жизни;
- проявлять особую осторожность при обращении с протектированным и игрушечным оружием, а также электронным оборудованием в игре;
- помнить, что физический контакт должен использоваться для создания интересных игровых моментов персонажей, а не для проявления физического превосходства игроков. **Насилие всегда симулируется, насилие никогда не бывает реальным.**

Учитывая разъяснения выше, если вам категорически неприемлемы такие виды взаимодействий как объятия, пощечины, имитация ударов и им подобные, которые могут произойти в жизни каждого героя фильма в жанре мистический триллер, **рекомендуем обговорить рамки личного взаимодействия со своими со-игроками.**

¹ Этот раздел представляет нашу адаптацию текста правил ролевой игры «Black Friday» (2016), мастерская группа «Terre Spezzate».



Фразы-маркеры: “Полегче!” - “И это все?!”

На нашей игре будет две фразы-маркера, которые должен знать и которым должен следовать каждый игрок. Они будут использоваться, чтобы без выхода из роли эскалировать или деэскалировать любое, особенно физическое, взаимодействие:

ПОЛЕГЧЕ! - сигнал, что взаимодействие вам как игроку не нравится и вы просите соигроков сбавить обороты. Не означает, что нужно срочно прекратить действие (например, не убивать персонажа или прекратить романтические ухаживания), но необходимо снизить накал страстей (можно продолжать убивать персонажа, просто делая это менее агрессивно, а в ухаживаниях уменьшить степень физического контакта). Эта фраза-маркер является **обязательной** для тех, кто с вами взаимодействует.

И ЭТО ВСЕ?! - сигнал, что вам как игроку нравится взаимодействие и вы хотите увеличить его интенсивность (с вами можно громче ругаться или вас можно грубее допрашивать). Эта фраза-маркер является **НЕобязательной** для тех, кто с вами взаимодействует.

Примеры | *Полицейская Джейн схватила преступника Билла и связала ему запястья тем, что было под рукой. Для Билла веревка слишком тугая, и он говорит: «Полегче!». Джейн сразу ослабляет веревку.*

Джейн связала запястья Билла очень свободно. Билл говорит: «И это все?» Допустим, Джейн не против добавить реализма: она делает узлы более тугими.

Рисковые или интимные взаимодействия

Обыск

Обыскивать может любой персонаж. Обыскивающий должен назвать место, например “левый карман”, обыскиваемый самостоятельно достает все, что там находится. При обыске нельзя касаться груди и паховой области.

Кража

Для повышения реализма все предметы (**кроме смартфонов**, личных вещей игроков, упакованных в черные мешки, выданные мастерами, и очевидного имущества базы отдыха) будут в игре, вашему персонажу можно брать любые предметы у другого персонажа. Но помните, что вы как игрок обязаны максимально бережно относиться к чужому имуществу. Держите чужие вещи ровно столько, сколько необходимо в игровых целях, и обязательно верните после того, как использовали их в игре, владельцу напрямую или через мастеров.

Связывание, завязывание глаз, перемещение, интим

Отыгрыш любых потенциально рискованных взаимодействий между игроками регулируется указанными выше фразами-маркерами («Полегче!» и «И это все?!»). Все игроки должны избегать очевидно опасных и напрямую оскорбительных действий из списка:

- Никогда не накладывайте тугие повязки на шею и не затрудняйте иным образом дыхание других игроков.



- Связывая другого, завязывая ему глаза или перемещая обездвиженного, вы как игрок несете ответственность за его физическую безопасность, пока отыгрывается взаимодействие. Перемещать обездвиженного игрока можно только вдвоем, чтобы гарантированно удержать его (перемещаемый идет сам, а его поддерживают два игрока). Связывать руки можно только спереди (чтобы связанный мог выставить их вперед, если случится упасть). Запрещено накидывать сдавливающие повязки на шею или иным способом затруднять дыхание игроков.
- Отыгрывая интимную сцену (объятия, ласки, поцелуи и т.п.) будьте особенно внимательны к фразам-маркерам и не делайте что-либо, неприемлемое для другого игрока.

Наркотическое или алкогольное опьянение

Игровой алкоголь и наркотики будут модельными аналогами реальности (виски - черный чай, кокаин - сахарная пудра и т.п.). Все эффекты от алкоголя и наркотиков - только на отыгрыш. Если вы чувствуете, что игрок, с которым вы взаимодействуете, в большом подпитии по жизни, избегайте с ним любых игровых взаимодействий и уведомите о его состоянии мастеров. Мы выведем его из игры на время, которое сочтем нужным.

Пленение, заключение в тюрьму и пытки

Если вы схватили другого персонажа, вы должны с ним играть, пожалуйста, следуйте этим инструкциям:

- Никогда не оставляйте схваченного одного более 15 минут, если только вы не пытаетесь позволить ему сбежать: играть в одиночку — это очень скучно. Не забудьте предоставить ему еду, воду, а также доступ к туалету или к медицинской помощи, если это требуется. (Исключение составляет только заключение в **камере** полицейского участка, если игрока посадили одного в камеру, а в участке есть игроки - это не приглашение сбежать. Но если в самом полицейском участке ни души дольше 15 минут и вы в камере - время действовать).
- Если сцена с пленением затягивается и становится невыносимо скучной, пришло время ее закончить. Если ваш персонаж контролирует ситуацию (вы захватили другого персонажа) - найдите причину освободить пленного или дайте ему шанс сбежать; если ваш персонаж не контролирует ситуацию (вас захватил другой персонаж) - поддайтесь требованиям другой стороны или попытайтесь договориться об условиях вашего освобождения.

Значимые люди и значимые действия

Общение с некоторыми людьми и/или совершение некоторых действий в мире игры будет иметь игротехнический ответ согласно модели. Что именно это будет – игроки могут узнать по игре.

Близкие люди и родственные души

На игре у каждого будут люди, которые имеют особенное влияние на их жизнь: их слова поддержки могут не только придать уверенности, но и поднять из пучины отчаяния; тогда как ссора или разлад в отношениях с близким человеком могут вывести из строя. Это не всегда взаимные связи: кто-то очень важен для вашего персонажа, а ваш персонаж ему



или ей безразличен. Это не всегда кровные узлы: человек, с которым ваш персонаж изредка перебрасывается парой важных слов, может оказаться ближе родственника. Это не всегда знакомые люди: на персонажей могут влиять даже незнакомцы.

Список таких людей будет отображаться в мобильном приложении. На старте игры список близких сформирован мастерами. В процессе игры игрок может отредактировать этот список по своему желанию.

Как в это играть? Поговорив с близким о чем-то значимом для вашего персонажа, проведя вместе время, получив поддержку (длительность любого из перечисленных действий должна быть от 5 мин), игроку нужно нажать на иконку соответствующего персонажа в мобильном приложении. Общение – игровое взаимодействие. Нажатие кнопки – игротехническое событие и не существует в мире игры. Игрок делает отметку только о положительных и знаковых моментах близости с другими персонажами. Если вы забыли или не смогли сделать отметку в момент или сразу после взаимодействия, вы можете ее сделать сразу, как вспомните или как появится возможность.

В некоторых ситуациях в мире игры может встретиться указание на императивное поведение, направленное на близкого человек. В этой ситуации, если прямо не сказано иного, игрок сам выбирает близкого, по отношению к которому он будет совершать действие.

Иные действия

Ваш персонаж может совершать иные значимые в мире игры действия, к ним относятся: выпивка, интим, разговор по душам с барменом (игротехник) или сеанс с психологом (игротехник). Список действий будет отображаться в мобильном приложении. Совершив его, игроку нужно нажать на иконку соответствующего действия. Действие – игровое событие. Нажатие кнопки – игротехническое событие и не существует в мире игры.

Экономика

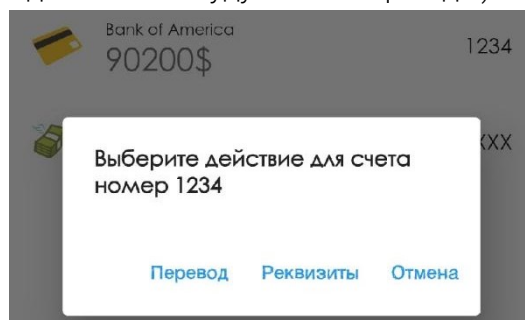
На игре отсутствует наличность и наличные расчеты. На игре отсутствует макроэкономика, будут только частные микротранзакции между персонажами в игре и игротехническими персонажами. Валюта игры – игровые доллары США.

На что персонажи могут потратить деньги на игре:

- Бар «Randy Raccoon» (выпивка от 1\$) – игротехническая локация,
- Полицейский участок (залог за правонарушение - от 500\$),
- Услуги залогового поручителя или адвоката (цены договорные),
- Аренда недвижимости (от 2500\$),
- Лицензированный оружейный магазин (огнестрельное оружие от 200\$, холодное оружие от 10\$) – игротехническая локация,
- Лавка антиквариата (цены договорные),
- Лавка экологических товаров (цены договорные),
- Найти нелегального торговца (цены договорные),
- Найти и нанять хакера (от 100\$),
- Найти и купить наркотики (от 25\$),
- Взятка, подарок, возврат долга или иная трата по инициативе персонажа.

Список может быть дополнен к игре. Указанные цены являются стартовыми ориентирами, которые персонажи вправе пересмотреть как в большую, так и в меньшую сторону.

Поездки на автобусе по маршруту «Пайнбридж-Гринвуд» и «Гринвуд-Пайнбридж», а также еда в ресторане в городе Пайнбридж временно на дотации у штата Мэн. Персонажи получают их бесплатно, но обязаны чекиниться (на видном месте будут висеть qr-коды) в автобусе при проезде и в ресторане при получении еды. В мире игры это будет означать сбор статистики штатом Мэн о пользовании дотационными услугами.



Личный счет есть у каждого персонажа в игре (у игрока, игротеха или бэкового персонажа). В мобильном приложении можно:

- проверить деньги на своем счете,
- перевести денег другому персонажу,
- показать свои реквизиты для перевода от другого персонажа,
- посмотреть историю последних транзакций по счету.

Состояние личного счета – игротехническая информация. В мире игры счет принадлежит только его владельцу. Персонаж (даже несовершеннолетний) не обязан предоставлять информацию о состоянии своего счета. Есть игровые способы получить информацию о состоянии счетов персонажей (ищите их в игре).

Персонаж может найти нелегального торговца и купить через него в дополнение к личному счету **Черный счет** (один или несколько). Переводы на черный счет или с черного счета практически (!) не отслеживаются.

Ломбард

В Пайнбридже будет работать ломбард (игротехническая локация). Это одновременно универсам, магазин оружия, сувенирная лавка и пункт скупки ненужных вещей. Обнаружив на полигоне предмет или документ, которому не можете найти применения, сдайте его в ломбард. Ваш персонаж за это получит деньги на личный счет, а тот, кому это нужно, сможет свободно выкупить это у игротеха (так что время от времени стоит заглядывать в магазин, вдруг туда сдали нужное именно вам). Деятельность ломбарда лицензирована: там не будут задавать лишние вопросы, но полиция может получить доступ к их бухгалтерии.

Нелегальный торговец и “Черный аукцион”

Надо избавиться от чего-то нелегального? Найдите понимающего продавца (на старте игры такой игрок всего один). Или поищите в социальной сети группу “Черный аукцион”. Как только к нелегальному торговцу попадает новый предмет или документ, он почти всегда выкладывает описание или фотографию новинки в интернет, только если у него не присмотрен эксклюзивный покупатель. После продажи он может удалить информацию.

Любой может стать нелегальным торговцем на игре, для этого нужно:

- получить от другого нелегального торговца “правильные контакты” (он должен сообщить на мастерку, кто стал еще одним нелегальным торговцем),



- организовать личный “схрон” (место, откуда можно забирать предметы от мастеров), место “схрона” можно изменить (нужно предупредить мастерку),
- опционально: завести в социальной сети “Чернейший аукцион” (название можно придумать свое).

Покупка оружия по игре

Ваш персонаж может купить оружие по игре: у нелегального торговца или в лицензированном магазине оружия (он же ломбард). В первом случае условия полностью диктует другой игрок. Во втором случае оружие продадут любому, у кого есть лицензия и деньги.

Как получить лицензию описано в [Законах](#), краткая выдержка оттуда:

“Для получения огнестрельного оружия, гражданину необходимо:

- 1. Не проходить подозреваемым по какому-либо Делу о правонарушении. Получить бланк разрешения в полиции.*
- 2. Пройти медицинскую комиссию в лицензированном медицинском пункте.*
- 3. Приобрести оружие и зарегистрировать его в полиции. Лицензия будет внесена в личное дело гражданина.”*

При покупке оружия в игротехнической локации, оружие автоматически регистрирует в полиции как числящееся за вашим персонажем.

МОДЕЛИ ПОЗНАНИЯ МИСТИКИ И МИРА

Мистическое неведомое

Мистика на нашей игре имеет цветовое обозначение, и её цвет - фиолетовый.

Фиолетовые карточки: если игротехник или другой игрок показывает вам фиолетовую карточку (бумажную или на экране смартфона), выполните то, что на ней написано. Если карточка висит в помещении - выполняйте то, что на ней написано, пока находитесь в этом помещении. Если на карточке QR – считайте его через сканер мобильного приложения.

Фиолетовое освещение: если вы вошли в место с фиолетовым освещением, может произойти что-то мистическое. Верьте игротехнику, карточкам и пуш-уведомлениям на смартфоне. Мистика действует по площади (зона видимости), как только вы заметили фиолетовый свет - в вас попало мистическое воздействие. Если вы заметили свет не сразу, начните отыгрывать его эффект в тот момент, когда его заметили (не нужно отменять действия или переигрывать ситуацию). Если вы заметили свет, а пуш-уведомления не пришло или карточки не видно, значит вы были недостаточно близки с неведомым.



Фиолетовые диоды (ленты): вы можете встретить персонажа с фиолетовым диодом или лентой. Если он отдаст вам короткий приказ, напрямую не угрожающий жизни вашего персонажа (например, можно «убей», но нельзя «умри»), то его слова для вас – приказ для немедленного выполнения. Выполняя их, вы ощущаете, что не контролируете себя. Также такой персонаж может произвести с вами иные взаимодействия – верьте ему.

Наука

Цель модели науки - дать игрокам инструмент познания и взаимодействия с миром игры. Увлеченным наукой будут известны основные приборы и методы исследования, но все результаты, закономерности и выводы придется добывать в процессе игры.

Наука на нашей игре предлагает изучать с рациональной позиции то мистическое неведомое, с которым вы столкнетесь на игре. Процесс исследования тех или иных явлений или предметов полностью автоматизирован и не требует отслеживания мастером.

Также возможно создание рабочих прототипов, обладающих теми или иными свойствами на основании ранее проведенных исследований. Если вы считаете, что достаточно изучили неведомое, чтобы на его основе создать что-то новое, то вы можете попробовать это сделать. Сделайте фото (видео **НЕ** подходит!) получившегося у вас результата, тщательно распишите научное обоснование вашего изобретения и принцип работы, а затем отправьте его в Патентное бюро (в свой личный чат с мастерами в мобильном приложении). Только в ходе эксперимента удастся понять, насколько верна ваша теория.

Не будет навыка «ученый», но будет исследовательское оборудование. Сотрудники лаборатории - группа игроков, которые на старте имеют наибольший доступ к оборудованию. Если у вас есть вопросы по модели науки, обратитесь к [Дарье](#).



Ритуалистика

Эта модель предложит игрокам альтернативные способы познания и взаимодействия с миром игры. Игровые ритуалы потребуют тщательной подготовки, выверенного исполнения и большого количества компонентов. Все компоненты будет возможно найти в мире игры: какие-то совсем легко, какие-то - крайне затруднительно.

Если любой игрок обнаружит нечто, напоминающее ритуал, он может попробовать его провести. Мы намеренно не сообщаем, как узнать ритуал. Это игровой момент, пробуйте.

Закончив, сделайте фото (видео НЕ подходит!) места проведения с использованными предметами и отправьте его неведомым силам (в свой личный чат с мастерами в мобильном приложении вместе с названием ритуала и списком участников; внимательно читайте текст ритуала, он содержит подсказки о том, когда пора прислать фото или связаться с мастерами). Если в описании ритуала есть дополнительные инструкции, выполните их. Если в ритуале было несколько участников, достаточно, если с мастерами свяжется только один участник, но он должен перечислить участников.

Не будет навыка «ритуалист», но древние свитки будут неравномерно распределены между игроками. Разнообразные хранители тайного - группа игроков, которые будут на старте игры владеть особыми знаниями. Узнать, относитесь ли вы к ним, вы сможете из вашей вводной. Если у вас есть вопросы по модели ритуалистики, обратитесь к [Кайсе](#).



Криминалистика

Время действия игры - 2020 год, наши дни. Мы будем моделировать информационное общество максимально таким, каким оно есть сейчас: с безналичными платежами, социальными сетями и прочим. Расследования будут включать социальный компонент (например, опрос свидетелей) и аналитический компонент (например, изучение фото в игровой соцсети). Обеспечение правопорядка в мире игры - довольно бюрократизированная и растянутая во времени процедура, оно будет состоять из различных запросов официальным структурам, работы с базами данных с разными уровнями допуска, сбора и оформления доказательств для ордеров на обыск или арест. Самосуд доступен всем игрокам и не основан на официальных законах штата.

Не будет навыка «детектив», но будет доступность каналов информации. Стражи порядка - группа игроков, которые будут на старте игры иметь наибольший доступ к информации. До игры для них будет проведена минимум одна встреча, на которой можно будет потренироваться в модели расследования. Если у вас есть вопросы по модели расследования, обратитесь к [Зену](#).



УЛИКИ: покушение на жизнь или убийство

Каждому игроку будет выдан комплект улик, улики будут трех разных цветов [добавим информацию о конкретном цвете, когда заберем заказ из типографии], цвет улики соответствует дню, когда было совершено правонарушение:

- 7 карточек первого цвета - среда и четверг,
- 7 карточек второго цвета - пятница,
- 7 карточек третьего цвета - суббота.

На 1 и 2 дефконе игрок может выбрать сам, какую карточку улики сбросить из тех, что есть у него на руках на текущий день. На 3 и 4 дефконах игрок обязан в первую очередь сбрасывать улику с отпечатком (четырёхзначный номер) и\или группой крови.

Одна карточка улики оставляется обязательно и только при действиях, которые привели к ранению или смерти другого персонажа. Карточку улики нужно оставить на месте происшествия (не на теле, всегда на месте) так, чтобы ее было видно сразу. Улику запрещено прятать или помещать в труднодоступных местах. Если злоумышленников было несколько, то каждый обязан оставить одну карточку улики. Если нет возможности оставить улику на месте происшествия, напишите в чат мастерам о том, что вы совершили и где именно. Ваши улики докинут игротехники.

Обнаружить улики может любой персонаж, но связать данные из улики с конкретным персонажем можно только через базу данных криминалистов. Найденные улики запрещено отклеивать и перемещать, они должны оставаться на своих местах до окончания игры или пока их не снимут игротехники. Улики можно фотографировать, записывать, запоминать.

Если у вас закончатся улики, обратитесь на мастерку за дополнительными.

УЛИКИ: оружие и баллистическая экспертиза

При использовании огнестрела, патроны с земли подбирать запрещено. Они являются уликами, говорящими о типе используемого оружия (пуля, гильза, пороховой след). Если вы считаете, что ваш персонаж разбирается в оружии, ознакомьтесь с документом по [ссылке](#).

УЛИКИ: замки и следы взлома



Некоторые персонажи на старте владеют отмычками, их можно также купить по игре. Отмычка - это пара фломастеров, скрепленных черным скотчем; она существует в мире игры. С ней можно сделать все, что угодно по игре (если вы хотите физически избавиться от отмычки, передайте игротехнику; пожалуйста, не выкидывайте фломастеры, иначе отмычки закончатся).

Значительное число дверей (и дверец) в городе будет закрыто на замки. Замки можно покупать по игре. Замок выглядит как конверт, приклеенный на дверь. Та сторона, с которой находится конверт, не может быть открыта без ключа и взлома или выбивания двери. Обратная сторона (даже если с другой стороны есть конверт) всегда открыта.

На конверте-замке будет список персонажей, владеющих ключами от него (сами ключи не моделируются - это игротехническая информация, она не существует в мире игры). "Дать дубликат ключа" - может любой персонаж, чье имя уже есть на конверте. Для этого он просто вписывает от руки на конверт-замок новое имя. "Забрать ключ" нельзя, но любой персонаж, чье имя вписано на конверт-ключ может купить новый замок и сменить старый.

В конверт будет вложено несколько лабиринтов разной сложности. Взломщик должен вытащить любой чистый лабиринт (который до него никто не проходил) и воспользоваться своей «отмычкой» (провести от старта до финиша путь внутри лабиринта своей парой фломастеров). Время, затраченное на прохождение лабиринта, - время взлома.

Сразу после взлома замок считается снова закрытым, чтобы войти повторно, необходимо пройти новый лабиринт.

Выбивание дверей

Дверь с замком-конвертом считается запертой (см. подробнее "УЛИКИ: замки и следы взлома"). Запертую дверь можно выбить вдвоем на отыгрыш: с громкими криками ("Ломай!", "Сильней бей!") и с четким обозначением 10 ударов по двери с задержкой между ударами (не "швейная машинка"), любым холодным оружием (все, чем вашему персонажу не стыдно выбить дверь). После этого замок должен быть содран с крепления и брошен поблизости от двери на видное место. Чтобы выбитая дверь снова начала закрываться, нужно купить новый замок.

Хакинг

На игре вам могут встретиться персонажи, которые умеют добывать недоступную информацию. Эти умельцы кажутся всемогущими. Возможно, так и есть.

Хакингу определенно можно обучиться по игре, если найти у кого.



Наркотики

На игре вашему персонажу может представиться случай купить или использовать игровые наркотики. Игровой наркотик – это зип-пакет, в котором находится небольшой съедобный ингредиент (конфета, сахар, аскорбинка) и бумажка с qr-кодом. Чтобы погрузиться в наркотический транс, вам понадобятся **наушники**, смартфон с возможностью считать qr-код и со стабильным интернет-подключением. Если чего-то из этого у вас нет, попробуйте одолжить. Запустив трек, следуйте инструкциям, которые сообщит голос на записи.

Изготавливать наркотики можно обучиться по игре, если найти у кого.

Сновидения

На игре можно увидеть необычайно реалистичные сны. Если игрок чувствует, что персонаж готов погрузиться в свою грезу, стоит написать об этом в чат с мастерами в мобильном приложении. После стоит следовать согласно инструкциям в чате. Пока персонаж спит, игрок перемещается в пространство сна, его персонажа невозможно добудиться.

Электроэнергия

На игре может происходить что-то странное с электроэнергией: то плановые, то внеплановые отключения, которые будут сказываться на работе разных игровых служб и даже останавливать некоторые модели. Мастера всегда будут прямо сообщать игрокам, когда отключения вызваны игровыми причинами. Пробуйте разобраться с этим игровыми методами.

Проводники и лесные тропы

Перемещение между локациями возможно пешком или на автобусе, или на личном автомобиле игрока (про последние два см. подробнее “Транспорт в игре”). Округ находится в США, где нормой является перемещать на колесах. Выбирая между пешей прогулкой между локациями или поездкой на транспорте, ваш персонаж предпочтет транспорт.

На игре лесной массив вокруг баз отдыха разделен на 4 части: Индейский лес (федеральная земля, вход строго по пропускам, могут и стрелять начать), Экологический лесопарк (относится к Пайнбриджу, место променада жителей и гостей города), Гринвудский лес (относится к Гринвуду, место променада жителей и гостей деревни) и Пайнбриджский лес (лес между Пайнбриджем и Гринвудом).

Через Пайнбриджский лес проходит лесная тропа. На старте игры ходить по ней могут только персонажи-проводники (узнать является ли ваш персонаж проводником можно у своего сюжетника). Это правило введено из соображений пожизненной безопасности.

Проводник - это игрок, который перед игрой с мастером пройдет по лесу в темноте, изучит все опасные колдобины и разберется, как добраться из пункта А в пункт Б и



обратно. У каждого проводника будет “карта леса” на телефоне, моделирует память игрока, не существует в мире игры, карту не могут отобрать, карту можно забыть (по решению игрока или игротехническое событие).

Любой персонаж может стать проводником на игре. Для этого ему нужно найти проводника (того, кто уже знает дорогу через лес), уговорить его пройти с персонажем 1 раз туда и обратно всю тропу по свету или по темноте (показать опасные места, которые показал ему до этого мастер), сфотографировать или срисовать “карту леса” проводника (игрок-проводник обязан ее показать игроку-ученику после прохождения пути). С этого момента ваш персонаж умеет проходить через лес и может обучать других.

Как это объясняется в мире игры? Лес между городом и деревней всегда был глухим и неприятным местом, будто кто-то специально трудился над его непроходимостью. Будто этого мало, буквально сегодня (11 ноября) закончилась сильная буря. В Пайнбриджском лесу бурелом, старые тропы смыло или завалило. В лес решается сунуться только тот, кто может безупречно ориентироваться на местности.

ШКАЛА ОБЫДЕННОСТИ (ИЛИ DEFCON)

Дословно DEFense readiness CONdition - готовность обороны вооруженных сил в США. Применительно к нашей игре, просим читать как «готовность персонажа к радикальным мерам, не свойственным ему в обычной жизни». Дефконы не существуют в мире игры, по содержанию это как смски от МЧС в нашей реальности, но посылает их вам не МЧС, а ваш



метафизический ангел-хранитель, ваш внутренний голос. Можно в игре говорить о дефконах: «Я почувствовала, мир словно вышел на новый уровень», «У меня предчувствие, сейчас каждый может умереть» или «Что-то начало происходить, вы тоже заметили?». Не стоит говорить: «Первый закончился, теперь второй дефкон, круто заиграем».

1 DEFCON, или "НИЧЕГО НЕ ПРОИСХОДИТ": высокий уровень внешнего и внутреннего социального контроля, насилие легитимно только для лиц при исполнении в соответствии с буквой закона, если его применяют другие оно встречает жесткое общественное осуждение и противодействие, персонажи не проявляют необоснованную жестокость друг к другу. Нельзя умереть вне зоны фаталити (см. подробнее см. "Окончание игры персонажа"), работает правило по контролю сцены (см. подробнее «Контроль сцены»).

2 DEFCON, или "ЧТО-ТО ПРОИСХОДИТ": малый уровень необоснованной жестокости. Нельзя умереть вне зоны фаталити; работает правило по контролю сцены.

3 DEFCON, или "МНОГОЕ ПРОИСХОДИТ": средний уровень необоснованной жестокости и малый риск смерти персонажа в любой игровой зоне; не работает правило по контролю сцены.

4 DEFCON, или "ВСЕ ВЫШЛО ИЗ-ПОД КОНТРОЛЯ": высокий уровень необоснованной жестокости (война всех против всех, человек человеку - волк) и высокий риск смерти персонажа в любой игровой зоне; не работает правило по контролю сцены.

Причина перехода на каждый следующий уровень - строго определенное и однозначно идентифицируемое мистическое изменение в мире игры, спровоцированное действием или бездействием игроков. О том, что изменился уровень дефкона, максимально оперативно будут оповещены все игроки (пуш-уведомления в мобильном приложении, звуковое оповещение полигона и иные способы). О характере и природе мистического изменения можно будет узнать по игре.

Шкала обыденности общая для всех игроков. Если один игрок уже оповещен, а другой еще нет (например, кто-то прочитал пуш, а у кого-то разрядился телефон; или кто-то слышал предупреждение из громкоговорителя, а кто-то в это время в наушниках отвисал под классный трек), то интерпретируйте это так: все люди по-разному восприимчивы к волнам мистических изменений (например, кого-то уже «догнало», и он играет по правилам 2-ого дефкона, а кого-то еще «догонит», и он играет по правилам 1-ого дефкона). При смене дефкона мир словно замирает, а персонажи вокруг утыкаются в смартфоны или берут паузу на размышление. Если вокруг такое происходит, это сигнал «отстающим» проверить смартфон или спросить окружающих, в чем дело.

В мобильном приложении игроков будет подсказка (выжимка из настоящих правил) о том, какой сейчас дефкон и как вести себя в соответствии с ним.

Контроль сцены

На 1-ом и 2-ом дефконах огнестрельное оружие дает право контролировать сцену:



- если вам угрожают огнестрелом, а при этом у вас его нет, из опасения за свою жизнь следует подчиниться требованиям (угроза оружием не является видом пыток);
- если вам угрожают огнестрелом, а у вас он тоже есть, можете его достать (желательно незаметно для нападающего, он может вам помешать) и отыграть сцену противостояния, которая закончится ничьей. Если обе стороны вооружены, то число пушек на каждой конкретной стороне не имеет значения, сцена противостояния все равно отыгрывается вничью. Человека с пистолетом нельзя контролировать (но можно контролировать его безоружных друзей, оказавшихся рядом);
- угрожая кому-то огнестрелом, персонаж можете столкнуться в мистическим противодействием, верьте экрану телефона игрока или его карточке; мистическое противодействие прекращает контроль сцены, хотя и не мешает успеть выстрелить напоследок.

Правило не распространяется на холодное оружие.

Оружие в игре

Все оружие на игре предоставляется мастерами и является полностью побираемым в мире игры. Все оружие на игре будет иметь маркер «оружие в игре: мг coreteam» (если вам попало в руки оружие без маркера, лучше отнесите его на мастерку). Все оружие после игры обязательно вернуть мастерам (что-то мы купим из взносов и планируем использовать на следующих играх, что-то предоставим из своих запасов, а что-то одолжим - помните про это). С любым оружием необходимо обращаться, если того позволяет игровое взаимодействие, бережно и аккуратно.

Кулаки не считаются оружием на игре: рукопашный бой происходит только на отыгрыш и никогда не выводит персонажа из состояния «здоров». Если для вашей сцены важно размять кулаки о товарища, используйте правила «Кабацкой драки»:

- Если вы желаете набить морду персонажу, вы громко заявляете “Кабацкая драка!” Далее отыгрываете драку на кулаках, нанося удары по воздуху, но делая вид, что целитесь в оппонента.
- Нельзя применять силовые приемы, приемы борьбы, посторонние предметы. Кабацкая драка - это обычный мордобой.
- Заканчивается кабацкая драка, когда участникам надоело. В кабацкой драке нет победителей.

Холодное оружие: протектированные мягкие ножи, тесаки, лопаты, монтировки, топоры, капканы. Незначительная часть холодного оружия будет храниться на старте игры в домах. Кому-то «холодняк» будет положен по долгу службы. Остальные смогут приобрести его по игре. Если вас коснулись (или вы не уверены, но вроде бы коснулись) холодным оружием, значит, в вас попали: отыграйте ранение согласно дефкону. Холодное оружие НЕ позволяет контролировать сцену.

Огнестрельное оружие: нерфы, стреляющие мягкими патронами. Использование и хранение огнестрельного оружия требует официального разрешения и регистрации в правоохранительных органах. На старте игры считается нормальным владеть огнестрельным оружием, если ты коп или военный; иные случаи являются необычной и

общественно осуждаемой редкостью (что найдет свое отражение в игровых законах штата; мы понимаем, что это игровая условность, в реальности не совсем так, и просим игроков эту условность принять). Остальные игроки смогут приобрести оружие по игре легальными или нелегальными способами. Если в вас попал нерф-патрон (или вы не уверены, но вроде бы попал), значит, в вас попали из огнестрела: отыграйте ранение согласно дефкону. Огнестрельное оружие позволяет контролировать сцену.

Боевые взаимодействия

В любом боевом взаимодействии будут две стороны: те, кто начал взаимодействие, - «агрессор», и те, кто оказался вовлечен во взаимодействие, но не является его инициатором – «жертва». В каждой конкретной ситуации игрок сам выбирает линию поведения.

	агрессор	жертва
1d	Если у вашего персонажа есть в планах какие-то радикальные действия (убийство, причинение вреда, др.), вы считаете момент неблагоприятным и воздерживаетесь от них. Допустимы менее радикальные действия (драка, вандализм, др.), если они соответствуют характеру или целям персонажа. Но любой сочувствует жертве и не стремится создавать конфликты без крайней необходимости, ведь это всегда приведет к проблемам с полицией. Если вы полицейский или военный, помните, что каждый патрон под отчет. К тому же вас могут разжаловать, если гражданские обратятся на «горячую линию» службы спасения.	В случае кризисной ситуации ваша стандартная реакция - позвонить в службу спасения и тянуть время в ожидании прибытия помощи. Вы как персонаж боитесь за свою жизнь, избегаете лишних рисков и соглашаетесь с требованиями агрессора, если это не вступает в прямое противоречие с характером или целями персонажа.
2d	Вы все еще осознаете опасности, но уже готовы рисковать.	Вы все еще считаете, что позвонить в службу спасения — это лучшее, что можно сделать в кризисной ситуации. Хотя угроза словно стала реальнее. Ожидая помощь, вы готовы показать свою силу агрессору: кажется, это называется самооборона.
3d	Вы долго сдерживались, а может, даже никогда не знали, что в вас живет агрессор, но теперь пора действовать. И это не у вас проблемы с полицией, это у полиции проблемы с вами. Хотя, если таковы характер или цели персонажа, вы можете сдержать порыв.	В вас многое изменилось, появились силы дать отпор любому, кто проявит к вам неуважение, и не важно, есть у него оружие или нет. Если придется, вы дорого продадите вашу жизнь. Хотя, если таковы характер или цели персонажа, вы можете сдержать порыв.



4d

Вы герой шутера от первого лица. Время реализовать даже самые изощренные планы. А если таких не было, их пора придумать. Полиция словно ослепла, люди вокруг озверели, вам все сойдет с рук, ведь вы такой же, как все.

В вас все переменялось. Вы и сами чувствуете себя агрессором. И ощущаете, что в случае конфликта вы столкнетесь с противником на равных. Хотя, если таковы характер или цели персонажа, вы можете сдерживать порыв.

Поражаемая зона на нашей игре – «футболка» и «шорты», избегайте ударов по голове, кистям и в пах. Эффекты от ударов или выстрелов не суммируются.

Оглушение

Оглушить персонажа можно любым оружием (кулаки – не оружие), достаточно обозначить удар по затылку и сказать: «Оглушен!». Оглушение длится 1 минуту. Оглушенный персонаж не запоминает то, что с ним происходило за это время. Нельзя сделать более 3-х оглушений подряд (перерыв между сериями оглушений должен быть 15 минут), найдите другой игровой способ остаться неузнанными (завяжите глаза жертве, наденьте маску на себя).

Пытки и допрос

Чтобы пытать или допрашивать другого персонажа, агрессору желательно усадить жертву и обязательно зафиксировать руки жертвы за спиной (связать веревкой, женскими колготками, наручниками или др.). Агрессору необходимо быть в зоне слышимости жертвы. Сначала агрессор должен рассказать, каковы его требования, затем описать или продемонстрировать ужасы, которым подвергнется жертва, а после предложить жертве выполнить его требования.

На 1-ом и 2-ом дефконе никого нельзя пытать или допрашивать с применением пыток. Это негуманно, старомодно и неэффективно. Жертва будет молчать, ведь знает, ваши угрозы – блеф. А если вы все же попытаетесь применить к жертве пытки (завяжете руки, озвучите требования), жертва рассмеется вам в лицо, ведь перейти к действиям вы не сможете (удары будут проходить по касательной и причинять быстро проходящие ранение - см. подробнее "Медицина").

Связывание

Связывать можно только обездвиженного персонажа, персонажа без сознания (в состоянии "кома"), персонажа под контролем сцены. Связывать нельзя по жизни (подробнее см. "Связывание, завязывание...").

Добивание

Добивания на игре нет.

Ранения и медицина

Физические состояния персонажа

Свои состояния игрок отслеживает сам (в мобильном приложении можно будет запустить таймер, который поможет считать время ранения согласно дефкону; также в приложении будет подсказка о текущем дефконе и как вести себя в соответствии с ним).



ЗДОРОВ: Обычное состояние для персонажа, оно не налагает никаких ограничений на любые действия.

РАНЕН: Попадание любым оружием (кулаки - не оружие) выводит персонажа из состояния «здоров» в состояние согласно дефкону (подробнее см. «[Медицина](#)»). Любой раненый персонаж не может на время ранения: кричать, бежать, использовать холодное оружие, сопротивляться обыску или задержанию (законному или незаконному).

КОМА: наступает в результате боевого взаимодействия на последнем дефконе, либо на третьем дефконе, если персонаж не озаботился получением медицинской помощи. Персонаж находится без сознания, не может самостоятельно передвигаться, не может говорить, не видит и не слышит ничего, что происходит вокруг него. Он не может самостоятельно позвонить по телефону 911, но может написать в чат с мастером в приложении в случае игротехнической необходимости. В случае, если персонаж не был реанимирован в течение 30 минут, он переходит в состояние “мертв”. В результате реанимационных мероприятий персонаж переходит в состояние “ранен”.

МЕРТВ: наступает через 30 минут после того, как персонаж перешел в состояние “кома”, если ему не была оказана соответствующая медицинская помощь.

Модель медицины напрямую зависима от дефконов. В случае, если после получения персонажем ранения произошла смена дефкона, то лечение производится по правилам того дефкона, когда она была получена. Переходы от одного состояния к другому происходят мгновенно по результату необходимых для этого действий. Исключение составляет только желание игроков красиво отыграть сцену:

Примеры

МОЖНО: персонаж не падает мгновенно в состояние “кома”, чтобы сначала отыграть борьбу, которая привела к его поражению.

НЕЛЬЗЯ: персонаж, которому тихо со спины перерезали горло вместо того, чтобы упасть в состояние “кома”, вначале кричит.

НЕЛЬЗЯ: персонаж, который в результате боевого взаимодействия должен перейти в состояние “кома”, перемещается в другое место, где его легче будет обнаружить, и только там падает без сознания.

Ментальные состояния персонажа

Про него персонажам известно мало: кто-то вспыльчивый, кто-то впечатлительный, у кого-то проблемы с памятью. Но есть пытливые умы, которые пытаются разобраться в этом вопросе. Обычно они называют себя психологами, психотерапевтами или психиатрами.

Медицина

Как оказать квалифицированную медицинскую помощь, знают персонажи-медики. У них нет навыка «медик», но им доступны лекарства и медицинское оборудование. На старте игры будут персонажи, про познания в медицине которых известно всем или только членам фракции. Могут встретиться медики, специализирующиеся на физическом



здоровье и малосведущие в здоровье ментальном, могут – наоборот, а могут быть медики широкого профиля.

Заниматься самолечением может каждый. Приняв найденное лекарство или проведя манипуляцию с оказавшимся в зоне доступа медицинским оборудованием, осмотрите лекарства на предмет игротехнического текста, или сообщите мастерам через чат в мобильном приложении, что вы сделали, после действуйте согласно инструкциям.

1d Попадание любым оружием (кулаки - не оружие) – персонаж ранен. Состояние “ранен” длится в течение 15 минут, а затем наступает состояние “здоров”. Получение медицинской помощи позволяет моментально перейти в состояние “здоров”.

2d Попадание любым оружием (кулаки - не оружие) – персонаж ранен. Состояние “ранен” длится в течение 1 часа, а затем наступает состояние “здоров”. Получение медицинской помощи позволяет моментально перейти в состояние “здоров”.

3d Попадание любым оружием (кулаки - не оружие) – персонаж ранен. Состояние “ранен” не проходит без медицинской помощи:

- через 1 час без медицинской помощи наступает первое осложнение: нельзя пользоваться любым оружием;
- через 3 часа без медицинской помощи наступает второе осложнение: нельзя участвовать в моделях (науки, расследований, ритуалистики, медицины);
- через 4,5 часа без медицинской помощи персонаж переходит в состояние “кома”. Если персонажа вывели из состояния “кома”, он возвращается в состояние “ранен”, и таймер ранения запускается с самого начала.

Осложнения не проходят сами по себе, их нужно обязательно вылечить.

4d Попадание любым оружием (кулаки - не оружие) – персонаж в коме, вне зависимости от того, находился персонаж в состоянии “здоров” или “ранен”. Состояние «кома» продлится 30 минут. Если персонажа вывели из состояния “кома” персонаж переходит в состояние “ранен”. Без медицинской помощи через 30 минут он вновь вернется в состояние “кома”.

Служба спасения

На игре будет аналог американского 911 (в мобильном приложении будет соответствующая кнопка, которая будет автоматически переадресовывать к наборе вбитого номера). Это служба, куда можно и нужно сообщать о чрезвычайных происшествиях: вам показалось, что стреляли, вам не снять котенка с дерева, пьяный сосед за стенкой снова колотит свою жену и о других игровых ситуациях. Принимать ваше сообщение будут мастера. Реагировать на ваше обращение будут игроки из числа сотрудников соответствующих служб по мере своих возможностей.

Сюда также можно позвонить, если лица при исполнении превышают свои полномочия. На местную полицию можно еще пожаловаться в (игротехническую) приемную мэра.



Окончание игры персонажа

На игре будет ряд действий, совершив которые ваш персонаж погибнет, а вам предложат выйти второй ролью:

ДЕФКОНЫ: любые ранения на 3-ем и 4-ом дефконах без медицинской помощи ведут к смерти (время, за которое персонаж умирает, различается между дефконами, следуйте инструкциям, полученным на игре).

ТЮРЬМА: правонарушения (доказанное убийство, доказанное изготовление наркотиков или систематическое совершение одного и того же тяжкого преступления) отправляют персонажа в тюрьму штата до судебного разбирательства (см. подробнее в [«Законах штата»](#)).

РЕШЕНИЕ ИГРОКА: по вашему решению (например, «умру, но не сдамся» в случае пыток или другой добровольный уход персонажа из жизни).

МИСТИЧЕСКАЯ ЗОНА ФАТАЛИТИ: в процессе игры могут появиться особые зоны с маркером «фаталити». В них всегда действует 4-ый дефкон, и они всегда имеют мистическую природу. На входе в такую зону будет находиться фиолетовая карточка с инструкциями, а ваш телефон получит пуш-уведомление. Изучите их внимательно до игрового взаимодействия или сразу после него. Если вы не знали в начале взаимодействия о правилах зоны, в которой оказались, мы просим найти игровой способ отыграть ее эффект сразу же, как вы поняли про него (например, тогда рана показалась несерьезной, но именно в этот момент можно понять, что на самом деле вы истекаете кровью; или вы были милой школьницей, на которую внезапно напал маньяк, да, он добился своего и очень легко, но внезапный выброс адреналина - и смертельно раненная школьница достает из сумки пистолет и стреляет по сторонам без разбора). Если вы знаете о правилах зоны, но не уверены, знают ли про них ваши соигроки, то, не выходя из роли, дайте им понять про особые правила зоны («От этого места мурашки по коже, тут витает запах смерти» или «Ты думаешь, что ты в безопасности, но я нашел место, где этот больной безумный мир берет свое. И сейчас он возьмет твою жизнь»).

ИНАЯ МИСТИКА: иные мистические и паранормальные воздействия также могут привести к смерти (они никогда не случаются внезапно, игрок всегда получит прямое предупреждение от мира, что он начал совершать действия, которые по модели приведут к чьей-то смерти).

ИТ В ИГРЕ

Wi-Fi и мобильный интернет

Все помещения на полигоне покрыты местным Wi-Fi, в некоторых случаях он добивает даже в лес. На территории полигона хорошо ловит МТС и плохо ловят другие операторы. Мы планируем закупить на всех игроков сим-карты МТС. После покупки симок мастера подтвердят эту информацию и сообщат игрокам их контакты и контакты их близких. **Пока что эта информация носит предварительный характер.**

При регистрации на полигоне ответственный мастер проверит, что ваше устройство корректно подключается к интернету и видит сим-карту.

После игры сим-карты будут заблокированы и перестанут работать. В случае, если игрок израсходует баланс на сим-карте до конца игры, он потеряет возможность совершать звонки, для продолжения ее использования игроку придется пополнить счет из личных средств. Мы просим использовать выданную сим-карту только для игры. В случае, если телефон игрока поддерживает только одну сим-карту, мастера будет рекомендовать полностью переключиться на игровой номер на даты игры.

Мобильное приложение и гаджеты

Смартфон, зарядное устройство, power bank

Многие модели игры завязаны на использование смартфона (GPS, Wi-Fi, Bluetooth должны быть постоянно включены на время игры). Так что устройство нужно будет постоянно подзаряжать. Средства для зарядки игроки обеспечивают самостоятельно. **МГ настоятельно рекомендует не пренебрегать этим и запастись пауэрбанками.**

Мобильное приложение

Функции мобильного приложения на игре разделены на две части:

- экраны с игровой информацией (паспорт, водительское удостоверение, разрешение на оружие, отпечатки пальцев и образцы крови, записная книжка) – то, что ваш персонаж может показать другим персонажам в игре;
- экраны с игротехнической информацией (банковский счет, статусы и состояния персонажа, близкие люди, чат с мастерами) – то, что нельзя показывать другим персонажам.

В скором времени в группе игры (vk.com/in_maine_2020) будет опубликована инструкция и ссылка для самостоятельной установки. Во время регистрации на полигоне будет проведена проверка работы всех функций вашего приложения.

В любом случае при регистрации игрока на полигоне мастер-разработчик проверит, что приложение работает корректно. Мастер-разработчик будет осуществлять техподдержку работы приложения на игре.

Технические требования к смартфону



Приложение корректно работает на Android (6.0 и выше). Если у вас Android ниже версии 6.0 или IOS, свяжитесь с мастером по работе с игроками ДО игры. Мы попробуем найти решение для вас.

Как проверить версию вашего смартфона: Настройки > О телефоне > Версия Android.

Социальная сеть игры

Мастера продолжают работать над игровой социальной сетью. В скором времени в группе игры (vk.com/in_maine_2020) будет опубликована инструкция по подключению.

Если ИТ перестанет работать?

На случай, если что-то случится с ИТ-компонентом нашей игры, у нас подготовлена страховка всех моделей в облегченном варианте. Страховка уже на старте игры будет размещена по полигону в бумаге, в том числе бумажный дубль с инструкциями будет выдан каждому игроку при регистрации.

При регистрации такие конверты будут помечены красным маркером. Также на полигоне будут размещены конверты, помеченные красным маркером, которые будут страховать наши модели в бумаге. Не открывайте их, пока не получите указание мастерской группы.