Игра “Белая трансформация” рассчитана в среднем на 24 игрока. Минимальный порог - 16, максимальный - 30. Длительность игры - в пределах 4 часов, считая воркшопы и короткую рефлексию.

[Райдер](https://docs.google.com/document/d/1odalVSuqe0ZmE3xRel1JnshUOcFpXWb_sXrg6h-Iu2Q/edit)

[Анонс](https://docs.google.com/document/d/1k9CJUFd1gWT9SXSZ4FZjwFoR9eR2OOaG/edit)

[Картинка для анонса](https://drive.google.com/file/d/115RBhc0QTvnlf36Pmbd_xkKIVnofIfi-/view?usp=share_link)

После того, как все игроки собрались - раздайте [вводные](https://docs.google.com/document/d/17t0yAgekUfMUh_rfNvVolQejF6QCOk4DP_cOwdgPQnY/edit)

Затем, проведите воркшопы по [скрипту.](https://docs.google.com/document/d/1iTmn-5G7cFNklOP9CYqGPXwL4mu5hOsh/edit)

После этого, ведите игру по главному [скрипту](https://docs.google.com/document/d/1OOiBK8HYMUV2P1cZLGI3xrQjDuYcwwVf/edit#heading=h.gcp8o4s675ph)

Важно, что в самом начале игры нужно раздать игрокам [правила по работе программы “Культурный код”.](https://docs.google.com/document/d/19a7K2vYKXlxJiwOm4KCw9sC6yb4jMe2g/edit)

Игра рассчитана на 3-4 игротехников:

1. Интерфейс Культурный код. Отдельного скрипта нет, достаточно главного скрипта и правил.

2. Интерфейс Энергетический блок. Помимо главного скрипта, есть дополнительный [скрипт по реализации задач](https://docs.google.com/document/d/1Km9K8tg4WpzQqY6IoPfZEh4AbpAtFy06/edit) и [видеоинструкция.](https://drive.google.com/file/d/1BK0o-awFx0dqLzXW_4D6MIf4jaxq8xv4/view?usp=share_link)

3. Интерфейс Медицинский отсек (он же игротех Бессмертных, он же игротех Мутантов). Помимо главного скрипта, есть дополнительный [скрипт по реализации задач.](https://docs.google.com/document/d/1KYtVjnG24gX_HZlug1vjfL8vMkJxJr7otUKyrjy7Ko4/edit)

Еще один игротехник (если есть) - ведет воркшопы, на самой игре следит за светом, звуком, раздачей правил, наклейкой вопросов и ответов культурного кода. Если его нет - это делает один из интерфейсов.

При особенно горячем желании, можно провести всю игру в одиночку. Для этого надо свести все скрипты в один, и, например, менять цвет подсветки, когда говорят разные интерфейсы ИИ.

Важно, чтобы игротехники взаимодействовали с игроками только в рамках заданных скриптами. Не нужно с ними дискутировать, обсуждать как устроен мир игры, придумывать дополнительные варианты действий и так далее.

Примерный тайминг:

До 90 минут - воркшопы и перерыв

30 минут - первый такт

20 минут - второй такт

20 минут - третий такт

20 минут - четвертый такт

20 минут - пятый такт

Игра может закончится раньше, если по математической модели (скрипт Энергетического отсека) станет невозможным реализация программы Культурный код, тогда надо играть один из финалов (см. главный скрипт).

\*\*\*

Все технические манипуляции - свет, звук, музыка - прописаны в главном скрипте.

\*\*\*

Обратите внимание, что у игры несколько вариантов финала (описаны в главном скрипте). Они зависят от баланса энергии и количества мутантов-Бессмертных. В таблице Энергетического блока есть вариативность, в зависимости от выбранного сценария проведения - тот или иной финал становится более или менее вероятен.

Мы считаем, что в среднем уместно проводить Сценарий Дружбомагии, тогда побеждают и люди и Бессмертные (все счастливы). Однако есть еще сценарий победы одной фракции или поражения всех - более драматичный и злой. И сценарий, на случай если конфликта не происходит и все эффективно договариваются - более конкурентный.

\*\*\*

При проведении просим ссылаться на авторство - оно указано в анонсе. В случае стремления внести правки и проводить игру иначе - просим указать, что игра проводится с изменениями от изначальной версии.

Если после прочтения всех скриптов и инструкций у вас останутся вопросы - пишите в телеграм @liudov, @AlexBruzgin, @vlalexey