**Скрипт энергоблока**

Что надо иметь: ноутбук\планшет\телефон в котором будет удобно смотреть\править XLSX файл.

Что надо делать:

1. Читать тексты из общего скрипта

2. Контроль энергетики  
2.1 Развесить пустые листы А4 для написания количества ресурсов в такт, и в начале такта писать количество ресурсов.  
2.2 Принимать ресурсы у игроков, помогать им размещать их

2.3 Вести подсчёт ресурсов, потраченных игроками во время игры.

3. Проводить автосбор ресурсов, если игроки не успели за такт отдать требуемое количество.

4. Принимать решение по какому сценарию идёт игра (или рекомендовать если есть проводящий мастер)

5. Заниматься техническим обеспечением  
5.1 Включать музыку в нужный момент (по общему скрипту)  
5.2 Включать\выключать свет (по общему скрипту)  
5.3 Отвечать за таймер для игроков. Включать его на необходимое время.

6. Отвечать на вопросы игроков по работе модели изнутри игры

7. Выполнять блокировку персонажа по запросу игроков (правила блокировки находятся в правилах по работе Культурного кода и раздаются игрокам вначале игры)

1.

В общем скрипте написаны все реплики, которые произносятся всегда, независимо от того, как игра идёт.  
Вариативность читаемых текстов есть только в конце такта, и зависит от того, собрали люди ресурсов или нет.

Дополнительные реплики написаны в ситуациях, описанных ниже.

2.

Подготовить таблицу энергетики, рассчитать сколько будет собираться ресурсов.

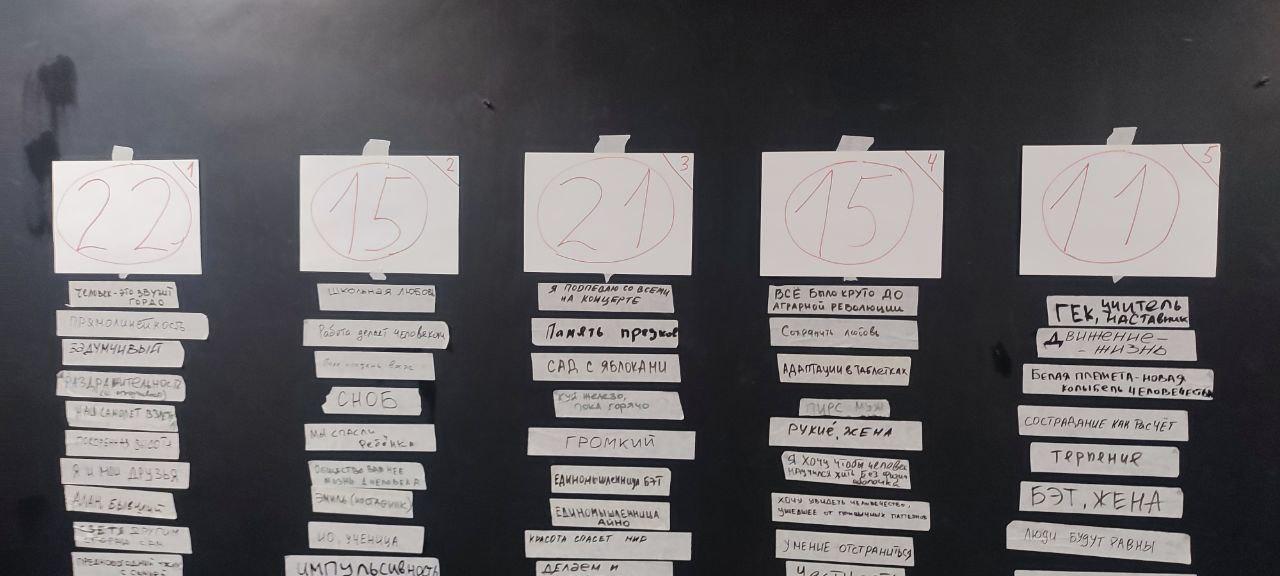
2.1

5 листов А4 разместить горизонтально на стене на уровне лица или чуть выше. На них пишется крупно число (например "20") - количество ресурсов, которые нужно собрать в цикл.  
В конце скрипта можно увидеть пример.  
(Если на стену клеить листы нельзя, можно очертить бумажным скотчем зону на полу или повесить ватман на стену)  
Под каждым листом колонкой сверху вниз наклеиваем ценности (бумажный скотч игрок снимает и отдает игротеху.

Если не влезло под листом, можно клеить над, но главное в одну колонку.

Пример “экрана” для сбора энергии.

Пример размещения листов (в углу пишется номер цикла), когда набрали - игротех обводит число ресурсом кружком.



2.2

В течении цикла принимать ценности от игроков

- игроки сами вешают ценности с себя на стену. Интерфейс только контролирует и отвечает на вопросы

- контролировать сдачу не более 2-х ценностей от одного игрока за цикл (если человек вешает 3ю ценность, то вернуть игроку ценность, со словами **“Внимание. Данная операция будет доступна вам в следующем цикле. Спасибо за внимание.”**

- контролировать сдачу только пока цикл не завершен (не сработала сирена+таймер)

- не разрешать сдавать ценности полным Бессмертным **“Внимание. Интерфейс не может выполнить ментальную обработку неизвестному пользователю. Спасибо за внимание.”**

**-** При взаимодействии игрока с ИИ во время отдачи ценностей, до отклеивания говорить “**Извлекайте”,** когда игрок оторвал ценность **“Размещайте”.**

-Проверять что у игрока нет 3 инъекций (3 инъекции = полный Бессмертный, с Бессмертными система ИИ не взаимодействует)

2.3

Заполнять таблицу по сданным ценностям (см. "Таблица расчётов энергии.xlsx")

Бумажную таблицу ведёт игротехник “медблок”, а ты просто переносишь те результаты, который отметил медблок.

3.

Автосбор ресурсов: будет помогать ИИ Медблок. Ему необходимо сказать количество ценностей, которые он должен собрать.

Ценности снимать аккуратно, не хватать женщин за грудь руками!

Сколько снимать ценностей дополнительно к тем, которые игроки сами не добрали, смотри в таблицу.

Что конкретно делать:

При выключенном свете игротехники молча обходит игроков (игроки стоят молча и не перемещаются), использует фонарик для подсветки.

На втором круге обхода собирает недостающее кол-во ресурсов.  
Алгоритм выбора (в порядке понижения приоритета):  
  
Круг 1: собираем у игроков у которых 5 (берем по 1).

Круг 1.5: собираем у игроков у которых с 4 ресурсами

Круг 2: собираем у игроков с инъекциями (при этом оставляем такое кол-во ценностей чтобы игрокам хватило получить 3 инъекции - не лишаем их этой возможности) (берем по 1)

Повторяем круги 1 и 2, пока есть что собирать.  
  
Круг 3: Собираем у игроков с инъекциями, даже если после этого им не хватит ресурсов на 3 инъекции.  
При этом собираем быстро, можно, осматривать каждого, создавать напряженное ощущение того, что вот-вот могут забрать у них.  
  
Важно: нельзя забирать ресурсы у игроков, которые получили 3 инъекции (полные Бессмертные)

Важно: определить игроков с 3мя инъекциями, можно по 3м полоскам малярного скотча на плече

4.

Если приходят люди с запросом блокировки. Со группы требуется 1 ценность.  
Текст ответа ИИ:  
Все участвующие в блокировке, поднимите руки для подтверждения блокировки.   
Подтвердите, что сдаваемая ценность предназначена для блокировки “имя персонажа”. Блокировка подтверждена на 1 цикл.

Культурному коду необходимо сообщить имя игрока, которого заблокировали (и заодно показать на него пальцем).

Сдаётся 1 ценность за блокировку 1 человека. Голосование при этом общее.