

Все правила одним файлом

КРАСНЫЕ ФЛАГИ	2
ОБЩИЕ ПРАВИЛА	4
ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ	7
Раздел 1: Допуски по оружию.	7
Раздел 2: Хиты, хитосъём, ранения.	9
Раздел 3: Техника Безопасности.	11
Раздел 4: особенности использования оружия.	12
Раздел 5: Модель Батл Граунда.	13
ВАЖНЫЕ АПДЕЙТЫ:	20
МЕДИЦИНА для всех игроков	22
СМЕРТЬ НА ИГРЕ	27
МОДЕЛЬ ОСОБЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ	31
Пытки:	31
Связывания:	32
Оглушения:	32
ПРАВИЛА ПО ОБЫСКАМ, ВЗЛОМАМ, ПРОНИКНОВЕНИЮ	34
МОДЕЛЬ СИТУАТИВНОЙ ПРОВЕРКИ	37
НАУКА НА ИГРЕ	39
КРАФТ	43
МОДЕЛЬ КРИМИНАЛИСТИКИ	45
РАДИОСВЯЗЬ И РАДИОБОРЬБА	47
ТЕЛЕФОНЫ В МИРЕ ИГРЫ	49
МОДЕЛЬ ВЛАСТИ	53
Часть 1: О чём будет эта модель.	53
Часть 2: Политическое устройство Архипелага.	56
Часть 3: Игортехническое по модели Власть.	60
ЭКОНОМИКА НА ИГРЕ	65
Цены за ресурсы:	65
Базовые цены:	66
Экономические циклы:	68
Доходы:	69
Расходы:	71
Цены на крафт различных предметов:	72
ПРАВИЛА ПО СЕКСУ	77

КРАСНЫЕ ФЛАГИ

Мастерская Группа «БиУ» приветствует вас. Мы не просто так написали этот текст, а с целью предупредить о том, что может случиться с вами на игре. Тема достаточно важная, так что мы просим прочитать это с максимальной серьезностью.

1. На нашей игре возможен кросс пол. Мы ничего не имеем против этого, единственная просьба для игроков - вы должны соответствовать гендеру своего персонажа. Утверждение такой роли по согласованию с мастерами.
2. Магии на игре нет: ни заклинаний, ни иной мистической силы, дарованной богами, демонами и другими паранормальными сущностями. Мы не запрещаем вам, как персонажам верить в подобное, просто предупреждаем о том, что в этой игре вы с таким не столкнётесь.
3. На игре будут модели по науке и различным исследованиям. Все эти модели основаны на реальных научных теориях и знаниях из нашего с вами мира. На игре проводятся реальные опыты с настоящими реактивами, настоящим электричеством и прочими опасными штуками. Соблюдение техники безопасности обязательно для всех участников игры.
4. Сетка ролей на нашем проекте - это информация **ДЛЯ ИГРОКОВ**, а НЕ ПЕРСОНАЖЕЙ. Вам, как игрокам эта информация доступна для выбора роли. На игре же ваши персонажи знают только тех, о ком есть информация в прогрузе.
5. Все персонажи на игре **СМЕРТНЫ!** Все смерти окончательные. Да, ваш персонаж может умереть на нашей игре практически сразу. С 15:00 субботы смерть станет возможна, как и добивание. МГ сразу предупреждает, что шансы на это очень даже высоки. Далее мы выделим самое важное:

Все персонажи смертны, иногда внезапно.

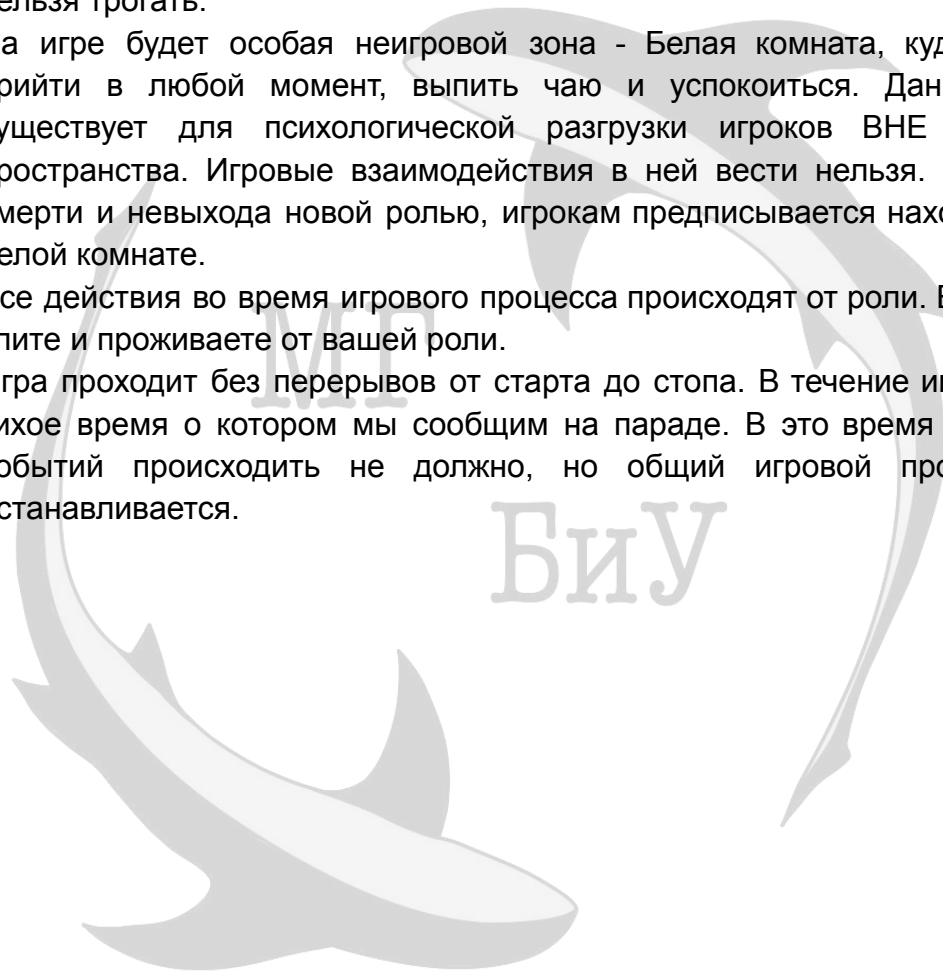
Воскрешений нет.

После смерти вы можете выйти новой ролью.

Но, смерть это не окончание пути персонажа, возможны варианты и после. Но это только игровой способ, который надо найти.

6. Стилистика игры - стимпанк с нотками постапокалипсиса. Для проработки ваших образов вы всегда можете обратиться за помощью к МГ. Фотодопуск обязателен для кросс пола.

7. На игре на персонажей, хоть и маловероятно, но может оказываться психологическое давление. Если в процессе такого взаимодействия вам станет некомфортно, можно смело использовать маркер «Ананас!» - этот маркер обязывает всех приостановить игровое взаимодействие до разрешения ситуации.
8. На игре есть модель болезней. В том числе болезни могут быть неизлечимыми и смертельными. Будьте готовы к тому, что ваш персонаж может заразиться чем-то таким и умереть от этого.
9. Для того, чтобы избежать пожизненных проблем МГ просит всех игроков сообщить о наличии каких-либо психологических триггеров, которые нельзя трогать.
10. На игре будет особая неигровой зона - Белая комната, куда можно прийти в любой момент, выпить чаю и успокоиться. Данная зона существует для психологической разгрузки игроков ВНЕ игрового пространства. Игровые взаимодействия в ней вести нельзя. В случае смерти и невыхода новой ролью, игрокам предписывается находиться в белой комнате.
11. Все действия во время игрового процесса происходят от роли. Вы едите, спите и проживаете от вашей роли.
12. Игра проходит без перерывов от старта до стопа. В течение игры будет тихое время о котором мы сообщим на параде. В это время активных событий происходить не должно, но общий игровой процесс не останавливается.



ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Данное мероприятие - прежде всего наше с вами хобби и совместное творчество, а потому мы просим Вас неукоснительно соблюдать те простые правила, которые мы для вас сделали. Это должно помочь сделать игру для всех комфортной и приятной, а её проведение безопасным для всех.

Первое и важное, что мы хотим до вас донести - это мероприятие для хороших людей, которые приезжают на него за эмоциями. Всё плохое настроение, все ссоры и личные конфликты и проблемы вы оставляете вне полигона. На нём вы прежде всего игроки, которые уважают друг друга.

Данное мероприятие строго 18+, на игру не допускаются лица младшего возраста даже в сопровождении родителей, опекунов или иных законных представителей.

Курение на игре: от ролей в специально отведённых для этого местах, оснащенных пепельницами. Просим вас не кидать окурки где попало, чтобы не засорять территорию.

Важно: табак непобираем и неотчуждаем.

Алкоголь на игре: не запрещён, но каждый игрок должен знать меру самостоятельно. Если вы увидите пьяного, сообщите мастерской команде для того, чтобы человека уложили спать.

Наркотики и психотропные вещества запрещены полностью. При нарушении вызывается полиция и нарушитель передаётся сотрудникам правопорядка для решения дальнейших вопросов в правовом поле в рамках законодательства Российской Федерации.

Пожизневая медицина: каждый игрок совершенный и дееспособный человек, который самостоятельно отвечает за свою жизнь и здоровье. На игре у мастерской команды будет минимальная аптечка, которой при необходимости сможет воспользоваться каждый игрок. Специализированные, рецептурные лекарства, а также все специальные медицинские средства, которые нужны участникам на регулярной основе, берутся самими участниками. В случае возникновения опасности для жизни и здоровья участника мероприятия, игра будет остановлена, а на полигон будет вызвана скорая помощь.

Питание и аллергии: всё питание на игре осуществляется от ролей. Если вам по медицинским показаниям требуется кушать раз в определенное время, просим уведомить мастерскую команду для решения этого вопроса. При

наличии у вас пищевых или иных аллергий, мы также просим вас уведомить мастеров, чтобы данный вопрос был заранее предусмотрен при подготовке игры.

МГ оставляет за собой право в любое время на этапе подготовки игры или во время проведения отстранить любого участника от игры без объяснения причин.

Фото и видеосъемка. На игре будет производиться фото и видеосъемка. Все участники мероприятия дают своё согласие на это, а также на публикацию материалов в сети интернет.

На игре будут персональные модели, которые относятся к скрытым моделям. Их не надо обсуждать с другими игроками и рассказывать об их наличии у вас.

Не надо играть до игры. Это снижает количество событий и контента, который у вас будет во время игры, а также может негативно сказаться на глобальных сюжетных ветках.

Расселение на игре: всё проживание на игре происходит от ролей. Мы стараемся учитывать пожелания, а также исходим из норм морали и этичности при организации расселения. Важно помнить, что место вашего проживания тоже является частью сюжета.

Поведение на игре: мы все увлекающиеся натуры и можем из-за этого выйти за грань разумного поведения. А потому для удобства регулирования уровня отыгрыша на игре вводится 3 важных словесных маркера, с помощью которых можно будет обозначить своё отношение к тому или иному процессу.

1. «И это всё, на что ты способен?!» - словесный маркер показывает, что игрок готов к более контактному или более интенсивному отыгрышу.
2. «Воу-воу-воу, полегче!» - данный маркер показывает то, что отыгрыш стал слишком жестким и нужно сбавить обороты.
3. «Ананас!!!» - ситуация для игрока стала совсем дискомфортной и требуется остановить игровое взаимодействие.

И ещё несколько пунктов по проведению игры, которые важно учитывать.

1. Система правил всегда права.
2. Если вам кажется, что система не права или может быть двойное толкование, обратитесь к любому мастеру или игротеху, они вам помогут.
3. Слово любого представителя МГ финальное и не может быть оспорено никем (даже ГМом). Мастер всегда прав.

4. Если мастер не прав, смотри пункт выше.
5. МГ в праве отказать любому игроку в участии без объяснения причин.
6. МГ в праве удалить с полигона (места проведения игры) любого участника за нарушение правил проведения мероприятия и/или техники безопасности.

Способы коммуникации до игры и на игре: для связи с мастерами до игры пишите сообщения ГМу, если что он передаст всю информацию тем, для кого она предназначена.

Использование смартфонов на игре возможно и делится на следующие категории:

1. Для снятия видео на память и для ускоренной чиповки по функции «удаленный игротех». Вы снимаете видео и заливаете его в тот же чат, что используется для вопросов. Видео отсматривают и оперативно выдают вам результат ваших действий.
2. Для работы с материалами и различными носителями информации, а также для хранения каких-то персональных вводных, которые вы получаете до игры и можете получить во время.
3. Нельзя использовать телефон для связи с другими игроками в игровых целях. Мы просим вас не использовать СМС, месенджеры и иные способы связи друг с другом для обмена игровой информацией.

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

Раздел 1: Допуски по оружию.

На игру допускаются 2 типа оружия - огнестрельное и холодное.

Для всех видов оружия есть общие правила по допуску (проверка перед игрой и разрешение на использование в процессе игры).

- Всё оружие до начал игры должно пройти предварительную чиповку у МГ (проверку на соответствие правилам проекта и безопасность для использования).
- МГ в праве проверить любое оружие на его владельце в полную силу.
- МГ в праве отказать в использовании того или иного оружия игроку без объяснения причин.
- В процессе игры игроки могут попросить дополнительную проверку оружия другого игрока, если есть подозрения на его счёт. МГ не в праве отказать в подобной проверке.
- МГ в праве в процессе игры проводить дополнительные проверки оружия у игроков, если у членов МГ возникают сомнения.
- Всё оружие, прошедшее чиповку получает мастерский чип "Допущено".
- Всё непрошедшее чиповку оружие должно быть убрано в пожизнёвые вещи и не должно быть использоваться во время игры.
- Всё оружие на игре непобираемое (за исключением автоматического, подробнее см. в 4 разделе текущих правил).

Допуски для холодного оружия:

Для одноручного длинного оружия:

- Вес не более 1500 грамм.
- Длина не менее 700 мм.
- Длина не более 1400 мм.
- Оружие изготовлено по технологии LARP (из EVA пены с жёстким сердечником, упругое, с гуманизацией по всей длине, без повреждений элементов жёсткости и оболочки). Важно учитывать, что данное оружие при чиповке будет проверяться более пристально.

Для ножей и кинжалов:

- Общая длина не более 500 мм.
- Вес не более 400 гр.
- Материал - резина, реактопласт, EVA пена, латекс, силикон.
- Подходят модели сделанные по технологии LARP и Cold Steel.
- Запрещены модели с серрейтором (пилой на лезвии).
- Запрещены модели с пластиковой гардой.

Импровизированное холодное оружие:

- Вес не более 1500 грамм.
- Длина не более 1500 мм.
- Оружие должно быть изготовлено по технологии LARP и иметь гуманизацию по всей длине.
- Всё подобное оружие рекомендуется заранее согласовать с мастерами (прислав фото и видео ГМу с соответствующим запросом).

Огнестрельное оружие:

Допуски огнестрельного оружия:

- Допускаются Nerf и его аналоги, стреляющие любыми видами патронов.
- Всё оружие должно быть заантуражено (как минимум покрашено), можно использовать внешние декоративные элементы.
- Допускаются все виды и модели нёрфов, которые не будут выглядеть архаично и/или футуристично.
- Не заантураженные образцы допущены не будут.
- Запрещено использовать любые модификации и изменения конструкции, влияющие на силу выстрела, точность, скорость стрельбы. Тюнингованные и модифицированные нёрфы допускаться к игре не будут.
- Допущено лишь изменение элементов питания в нерфе с батареек на аккумуляторы. В том числе можно использовать различные АКБ (и от страйкбольного оружия). Важное условие - нельзя превосходить номинальный вольтаж выходной мощности по элементу питания. Если у вас потребление 4 батареи по 1.5 вольт, вы можете заменить элемент питания на аналогичный по мощности аккумулятор суммарной мощностью 6 вольт.

ВАЖНО:

- На текущей игре ограничение на количество патронов отсутствует.
- МГ не предоставляет патроны для Нёрфов.

Раздел 2: Хиты, хитосъём, ранения.

У всех персонажей количество хитов одинаковое и равно 5. У игротехнических персонажей количество хитов может отличаться и в большую, и в меньшую сторону.

Правила хитосъёма и зоны поражения для всех участников игры одинаковы (исключения: см. раздел 5 текущих правил - один из сценариев для Батл Граунда).

Общее по хитам:

- Увеличить количество хитов нельзя.
- На игре никак не моделируется защита от холодного и огнестрельного оружия (исключение: Батл Граунд, где допущены баклеры. Подробнее см. раздел 5).
- Каждый участник игры обязан сам считать свои хиты.

Хиты и раны:

- 5 хитов - здоров.
- 4 хита - лёгкое ранение.
- 3 хита - лёгкое ранение.
- 2 хита - среднее ранение.
- 1 хит - среднее ранение.
- 0 хитов - тяжёлое ранение.
- Добивание - возможно только из состояния 0 хитов. (Подробнее см. правила по смерти.)

Если у вашего персонажа количество хитов отлично от 5, вы имеете (в зависимости от количества хитов, которые у вас остались). Без лечения раны будут усугубляться с течением времени, что может привести к смерти персонажа.

Подробнее про лечение каждого типа ран описано в правилах по медицине. Самые важные пункты:

- Первая помощь - есть у всех персонажей. Этот навык позволяет стабилизировать раненного, подарив ему дополнительные 30 минут жизни.
- Первая помощь теперь не лечит лёгкое ранение.
- Если у вашего персонажа хитов менее 5, то раз в 15 минут ваше состояние становится хуже. Персонаж теряет 1 хит.
- В момент, когда начинает работать правило по добиванию (15:00 субботы) начинает работать смерть из тяжёлого ранения. С 15:00, если вашему персонажу не оказана помощь, то по прошествии 15 минут персонаж умирает (срабатывает принцип автоматического добивания).

Ограничения на действия при ранениях (не действует на Батл Граунде):

- **4-3 хита - состояние легкого ранения.** При этом состоянии персонаж испытывает небольшой дискомфорт в повседневной жизни, но нет явных проблем с передвижением или любыми другими действиями.
- **2-1 хит - состояние среднего ранения.** Персонажу тяжело передвигаться самостоятельно, состояние постепенно ухудшается. При среднем ранении нельзя передвигаться самостоятельно без опоры на какой-то предмет (стена, лопата, костыль и подобное) или без поддержки со стороны.
- **0 хитов - состояние тяжелого ранения.** Персонаж не способен самостоятельно передвигаться, может только лежать\сидеть на месте. Ваш персонаж обязан отыгрывать сильные боли (может стонать, кричать, просить помощи).

Хитосъём:

- Холодное оружие - при попадании снимает 1 хит.
- Огнестрельное оружие - при попадании снимает 2 хита.

Зоны поражения:

Для снятия хитов требуется попасть по поражаемым зонам. Это туловище, руки и ноги. Поражение по кистям и ступням не засчитываются.

Зоны поражения:

Для снятия хитов требуется попасть по поражаемым зонам. Это туловище, руки и ноги. Поражение по кистям и ступням не засчитываются.

Непоражаемые зоны: голова и пах.

Поражение этих зон из нёрфа не засчитывается. Попавший извиняется перед тем, кому попал по непоражаемой зоне, стороныжимают друг другу руки, после чего боевое взаимодействие продолжается.

Игрок, попавший по непоражаемой зоне ларпом, получает Тяжёлое Ранение и выходит из боевого взаимодействия. Эта мера введена, как элемент техники безопасности, чтобы уменьшить вероятность травм.

Раздел 3: Техника Безопасности.

- Захваты, удары кулаком или иные физические взаимодействия без оружия только обозначаются, без реального применения силы.
- Запрещены пожизнёвые захваты, заломы, броски, иные приёмы рукопашного боя или борьбы.
- В случае возникновения нештатной ситуации (например, пожизненное повреждение оружия), боевое взаимодействие должно быть остановлено.
- Запрещено использовать колющие удары.
- Запрещено использовать швейную машинку (серия ударов из 2 и более ударов в одну точку менее чем с паузой в 2 секунды).
- Удержание оружия, хватание за оружие руками, метание оружия, иные способы блокировки оружия соперника запрещены.
- На игре можно использовать только зачипоранное (заранее проверенное и допущенное до игры) оружие. (Подробнее о допусках в правилах по допуску и чиповке оружия.)
- В случае нарушения техники безопасности МГ оставляет за собой применение санкций к нарушителю. Санкции могут быть различными - от получения Тяжёлого Ранения до удаления с полигона.
- В случае получения кем-то из участников реальной травмы, игровой процесс должен быть остановлен, а о ситуации оповещена МГ.
- Если вы не хотите принимать участия в боёвке, то вы можете поступать на своё усмотрение - покинуть место боя или встать на 1 колено, обозначив Тяжёлое Ранение.
- Участие в боёвке - дело сугубо добровольное. Если вы ввязались в бой, то будьте готовы, что в вас будут стрелять или использовать против вас имитацию холодного оружия. Если вы к этому не готовы, МГ рекомендует избегать подобных ситуаций.
- Если у вас есть пожизнёвые ограничения на какие-то взаимодействия (например, медицинские противопоказания), сообщите об этом заранее

ГМу, чтобы на параде мы предупредили игроков об этих ограничениях в отношении вас.

Раздел 4: особенности использования оружия.

Автоматические Нёрфы:

На игру могут быть допущены нёрфы с автоматическим режимом огня. Для их использования существует несколько ограничений.

Для использования автоматических нёрфов требуется наличие 2 чипов.

- Допущено - означает, что оружие прошло проверку со стороны МГ и может быть использовано в Боёвке.
- Оружейная лента - повязывается на видимое место оружия. Она маркирует наличие оружия в мире игры. От сюжета на старте пулемёт может быть не у каждого человека. Для того, чтобы использовать его, будет требоваться произвести его сборку. Без оружейной ленты оружие представляет из себя в мире игры горку ресурсов и запчастей. Без ленты пулемёты не наносят повреждения.

В отличие от остального оружия, нёрфы с автоматическим огнём могут быть украдены. Это моделируется похищением оружейной ленты. Данный процесс отыгрывается снятием ленты с пулемёта, который крадётся. Далее эту ленту требуется размотать на всю длину и нести вдвоём.

Стрельба из автоматического нёрфа возможна только с оборудованной позиции. Таковой считается установка нёрфа на специальный лафет или треногу. Моделироваться может только с помощью треноги, сошек или штатива.

Перенос автоматического нёрфа можно осуществлять только шагом и только вдвоём. Один человек в мире игры сдвинуть пулемёт не может никак.

Вести огонь из пулемёта во время его переноса запрещено.

Патроны:

- На игре никак не лимитировано количество патронов, которым могут располагать игроки. Вы можете иметь при себе хоть 3 патрона, хоть over 9000 патронов. Вы сами решаете то, сколько хотите с собой привезти.
- Перезаряжать оружие во время боя - можно.

- Использовать запасные магазины - можно.
- Использовать патроны повторно - можно с 1 ограничением. Собирать патроны для повторного использования можно только после завершения боя.

Раздел 5: Модель Батл Граунда.

Общее:

Игра “Золотой Город” - это кульминация всей трилогии про Архипелаг. Все интересы и все желания людей, все конфликты - всё сведётся воедино в октябре 190 года в столице. Лондиниум станет полем боя за власть, за деньги и за возможность выбора дальнейшего пути развития островного государства.

Модель Батл Граунда создана нашей МГ для того, чтобы реализовать возможность именно войн любыми средствами за свои цели. Мы хотим вам дать возможность максимально прочувствовать остроту и напряжённость ситуации, самим принять участие в уличных боях и разборках. При этом мы не хотим, чтобы ваши персонажи раньше времени выходили из игры. И Батл Граунд стал нашим ответом на этот вопрос.

Всего будет 3 блока правил, которые тем или иным образом влияют на политическую ветку игры. Война - это продолжение дипломатии. И данные правила являются частью большого пласта игры, который будет отвечать за выбор дальнейшего пути Архипелага. Вместе с моделью Войны (Батл Граунда) будет работать модель Экономики и модель Власти. Эти 3 модели будут взаимосвязаны между собой.

Прописанные тут правила будут отвечать за Войну, как политическое средство. Они будут содержать первичный вариант того, как мы видим проведения массовой боёвки в данном типе взаимодействия, технику безопасности и правила допуска оружия.

Виды боёвки:

Все поединки делятся на 2 типа:

- Бои с применением огнестрельного оружия.
- Бои с применением холодного оружия.

Комбинированных вариантов поединков нет. Это сделано для безопасности всех участников.

Бои на огнестрельном оружии.

- Допускаются все желающие.
- Для участия обязательно наличие страйкбольных очков или маски для защиты глаз.
- Допуск для оружия такой же, как и для обычной боёвки (см. выше).
- Ограничения на использование оружия те же, что и в обычной боёвке. Ограничения будут распространяться на пулемёты. Их нельзя перемещать в одиночку, можно переносить только вдвоём и нельзя перемещаться бегом. Вести огонь из пулемёта можно только со специальной станины (тринога, штатив или любой другой способ отыгрыша стационарной позиции). Пулемёт должен иметь оружейную ленту, которая будет маркером того, что устройство собрано и подготовлено к использованию. (Не у всех на старте будет доступно наличие тяжёлого вооружения.)
- На Батл Граунде нет лимита на патроны. Вы можете использовать столько патронов, сколько унесёте. Сбирать и переиспользовать патроны во время боя запрещено. После боя вы можете собрать свои патроны и использовать их в следующих матчах повторно.
- В бою могут быть использованы особые виды оружия. В случае, если кто-то из участников заявит использование такого оружия, правила по нему будут озвучены всем участникам непосредственно перед началом раунда.

Бои на холодном оружии.

К участию допускаются только те, кто заранее заявил о том, что готов к подобного рода взаимодействиям. Для этого вам надо согласовать с ГМом своё участие в ЛС и заполнить соответствующую анкету. Если вы не выполните это требование, вы не получите допуска на Батл Граунд для боёв на холодном оружии на полигоне.

К участию допускаются только те люди, у кого в наличие будет необходимая защита.

- Минимально необходимой защитой являются перчатки для фехтования. Требуется для защиты кистей от повреждения.
- Остальную защиту вы можете согласовать в ЛС с мастерами, но учитывайте, что она не даёт дополнительных преимуществ..

К участию допускается только протектированное холодное оружие со следующими ограничениями:

- Вес не более 1500 грамм.
- Длина не менее 700 мм.
- Длина не более 1400мм.
- Оружие изготовлено по технологии LARP (из EVA пены с жёстким сердечником, упругое, с гуманизацией по всей длине, без повреждений элементов жёсткости и оболочки). Важно учитывать, что данное оружие при чиповке будет проверяться более пристально.
- К использованию на Батл Граунде будут допущены баклеры. Полностью протектированные. Без жестких элементов на поверхности, диаметр до 300 мм. Вес до 0.5 кг. Баклер можно использовать только на Батл Граунде в качестве средства блокировки ударов, удары баклером запрещены.

АХЧ Батл Граунда:

Что обеспечат мастера:

Места проведения боевых взаимодействий.

- Обеспечение площадки для проведения поединков на холодном оружии.
- Пейнтбольное поле для проведения боёвки на огнестрельном оружии.

Мастерский штаб для проведения боевых взаимодействий.

- Ленты бойцов.
- Флаги сторон.
- Антураж для задач (грузы, флаги, прочее необходимое).

Подготовка мест проведения боёвки. (Очистка от мусора и коряг, подготовка укрытий, иное.)

Что нужно брать самостоятельно:

- Патроны для Нёрф.
- Нерфы.
- Ларп.

- Личная защита.

Рекомендуем также иметь с собой:

- Одежда для боёвки, которую не жалко испачкать. Пейнтбольный полигон расположен в лесу, со всеми вытекающими. Рекомендуем иметь возможность до боёвки одеть что-то, в чём удобно двигаться и не жалко испачкать, чтобы не повредить хороший костюм.
- Удобные поясные сумки для патронов и запасных магазинов.

Участие в боёвке на Батл Граунде:

- Участие в боёвке на Батл Граунде - сугубо добровольное. Каждый игрок может подать заявку на участие в Батл Граунде. Со стороны МГ нет никаких ограничений. Вы должны сами оценивать своё физическое состояние и готовность к подобным взаимодействиям.
- Для того, чтобы принять участие в Батл Граунде, вам нужно будет заполнить краткую анкету до игры.
- Для участия в Батл Граунде допускаются одиночные игроки и команды до 5 человек. Помните, что боёвка массовая, а потому от правил нет никаких ограничений с точки зрения равенства команд. Вы можете быть в ситуации 3 на 1 или 3 против 5.
- Количество команд также не ограничено. На Батл Граунде может сложиться ситуация, когда одновременно принимают участие не 2 команды, а больше. Это не является нарушением правил. В таком случае победителем может быть только одна команда.
- В команду вы можете набирать любых игроков, кто согласится выйти с вами вместе на поле. В этом случае на поле выходит отряд наёмников, которые объединены лентами одного цвета. Их игровые персонажи находятся за пределами поля (вне зоны игры).

Ранения и смерть на Батл Граунде:

Порядок и снятие хитов на Батл Граунде такой же, как и в обычной боёвке.

- Холодное оружие снимает 1 хит.
- Огнестрельное оружие снимает 2 хита.
- У каждого бойца 5 хитов.

На Батл Граунде снято ограничение на действия при ранениях.

Медицина на Батл Граунде - не работает. Хиты только убывают, восполнить их нельзя.

Когда хиты бойца опускаются до 0, боец умирает. Не требуется отдельно производить добивание.

Смерть на Батл Граунде - при смерти бойца, игрок в соответствии с правилами конкретного типа матчей отправляется на респ.

Прибыв на респ, игрок снимает с себя одну из выделенных ему лент и вешает её в специально отведённом месте. После этого игрок возвращается в бой.

Если у игрока закончились ленты, он выбывает из Батл Граунда. При этом игрок остаётся на респе либо выходит с зоны Батл Граунда.

Ленты бойцов, их использование:

В Батл Граунде участвуют не сами персонажи, а нанятые различными силами бойцы. Каждый нанятый боец моделируется Лентой Бойца. Эти ленты покупаются за определённый ресурс у игротеха, который представляет игротехническую организацию - **Лига Наёмников**. Подробнее про то, как нанять бойцов в Лиге будет информация в правилах по экономике.

Про ленты и их использование:

- Найм бойцов происходит на определённый срок (1 экономический цикл).
- Вы можете продлить найм. Для этого вы вносите оплату авансом на следующий цикл ДО его начала.
- Ленты бойцов нанимаются на определённый срок - на 1 экономический цикл. При этом важно, что лента нанимается не на продолжительность цикла, а на текущий цикл. (Пример: если вы нанимаете х лент за 15 минут до конца цикла, то срок действия лет - до конца цикла.)
- Запрещено ходить под лентой бойца вне Батл Граунда.
- Цена найма каждого бойца (покупки ленты) может отличаться в зависимости от ситуации. (Стоимость от 20 арх, в процессе игры цены могут изменяться, подробнее см. правила по Экономике)
- Ленты распределяются между участниками команды непосредственно перед входом на Батл Граунд.
- Ленты можно передавать друг другу вне поля Батл Граунда.
- Ленты нельзя передавать друг другу на респе. Снятие ленты равнозначно смерти нанятого бойца. Снимать ленты на респе можно только для того, чтобы повесить их для отметки убитых.

Заявление боя на Батл Граунде и передвижение бойцов на поле боя и оттуда, а также судьба персонажей во время Батл Граунда:

Сделать заявку на участие в Батл Граунде может каждый игрок, который соберёт достаточное количество ресурсов для найма хотя бы 1 бойца. Заявка на Батл Граунд оставляется на Мастерке (там же, где и закупаются ленточные бойцы).

После того, как вы оставили заявку, у вас есть 30 минут для подготовки к Батл Граунду. За это время вы собираете свою команду, распределяете Ленты Бойцов и выдвигаетесь к месту проведения боя.

Через 30 минут после того, как заявлена битва на Батл Граунде, все участники должны быть готовы к бою и находиться в месте проведения ивента. Если одна из сторон опоздала или не явилась, ей автоматически засчитывается поражение. Если кто-то из бойцов с одной из сторон опоздал или не явился к началу боя, он участия в Батл Граунде не принимает.

Выдвижение на место проведения Батл Граунда происходит с любой точки полигона (наличие сопровождающего игротеха не обязательно). Движение на Батл Граунд осуществляется под белыми хайратниками. Во время движения на Батл Граунд вы находитесь вне игрового пространства, остальные игроки не могут с вами взаимодействовать, как и вы не можете взаимодействовать с ними.

После Батл Граунда игрок в праве выбрать точку возвращения в игру. Это может быть комната, где проживает игрок, Мастерка или точка выхода с Батл Граунда. Выбрав точку возвращения в игру, игрок до неё двигается под белым хайратником.

Общие правила для всех поединков:

- Респ - небоевая зона. Стрелять в сторону респа и с респа запрещено. Наказание - дисквалификация команды и признание её поражения.
- Нарушение любых правил по боёвке - строгое нарушение. Наказание - дисквалификация команды и признание её поражения.
- Запрещено подходить ближе 10 метров к вражескому Респу.
- Запрещено вести огонь в радиусе 5 метров от своего респа.

Подробные правила по каждому из сценариев будут поясняться непосредственно на арене Батл Граунда чипующим мастером.

Виды поединков:

Список сценариев:

1. Встречный бой. Предполагает наличие 2 баз, где можно возрождаться в течение всего матча. Матч идёт до полного уничтожения команды противника.
2. Транспортировка груза. В нескольких местах батл граунда раскладывается какое-то количество грузов. Их необходимо собрать и доставить на базу. Нести груз могут только 2 человека из 1 команды. Груз можно нести только шагом. При переносе груза нельзя использовать оружие. На матч отведено 9 минут. По истечению которых матч завершается. Побеждает та команда, которая доставила больше грузов. Грузы можно перехватывать друг у друга и отбивать. В зачёт идут только те грузы, которые доставлены на базу на момент окончания времени. Если ни у одной команды не получается доставить ни одного груза на базу, побеждает та команда, которая нанесла больше потерь противнику. Важно: база и респ - это разные точки для всех команд.
3. Охота. Каждая команда выбирает 3 человек, которые будут жертвами. Команда противника охотится полным составом за жертвами. У жертв количество хитов 15, у охотников стандартное (5 хитов). Охотники не могут использовать автоматическое оружие. Жертвы не могут возрождаться. Временное ограничение на матч - 5 минут. После 5 минут стороны меняются. Побеждает та команда, которая быстрее всего уничтожила своих жертв. Если обе команды не уничтожили всех своих жертв, то побеждает та команда, которая уничтожила большее количество жертв. Если обе команды равны, побеждает та команда, которая понесла меньше потерь.
4. Заложник. Играется до 3 раундов. Цель каждой команды - найти на Батл Граунде заложника и довести его до своей базы. Выигрывает та команда, которая первая сделает это 2 раза. Вести заложника можно только шагом. Тот, кто ведёт заложника, не может использовать оружие.

Что получит команда, победившая в матче Батл Граунда:

1. Территорию, за которую шло сражение.
2. Если команды сделали перед стартом ставку, команда победитель забирает все ставки себе.

Время работы Батл Граунда:

Батл Граунд откроет свои двери через 1 час после старта игры.

В первый вечер Батл Граунд будет работать до 3:00 ночи (до наступления тихого времени).

В субботу утром Батл Граунд будет доступен с 10:30 (через 30 минут после завтрака).

Будет доступен до 4:00 ночи (до наступления тихого времени).

Запланированы 2 перерыва на обед и ужин по 1 часу 30 минут, когда заявки на Батл Граунд будут отложены.

Утром в воскресенье Батл Граунд работать не будет.

ВАЖНЫЕ АПДЕЙТЫ:

Апдейт 1 - Патроны и их допуски.

Патроны и допуски:

Сейчас на рынке представлено достаточно много размерностей патронов под бластеры Нёрф и их аналоги.

Под Нёрф допускаются все типы патронов:

Элит

Мега

Ультра

Ревал

Под аналоги Нёрфа допускаются все патроны. Однако есть рекомендации по тому, какие патроны лучше не использовать.

Существуют патроны размера 5 на 15 мм..

Данный патрон существует в одиночном исполнении под некоторые модели пистолетов и в варианте заряда 3 патронов в 1 гильзу для части моделей.

МГ не рекомендует использование данных патронов для игры Золотой Город по причине того, что они очень лёгкие и практически не ощущаются при

попадании. Мы настоятельно советуем отказаться от них на игре именно из-за того, что во время боевых взаимодействий очень велик шанс просто не заметить их попадания.

Если вы решите брать с собой оружие под данный патрон, мы просим вас заранее понимать, что такие попадания могут быть нечувствительны оппоненту.

Остальные типы патронов, аналогичные нёрфу (размер 9*35 мм и более крупные) вопросов не вызывают и ощущаются при попадании нормально, потому допускаются без всяких проблем.

Апдейт 2: Дробовики и иное оружие, стреляющее залпом.

На рынке появилось достаточно много видов аналогов Нёрфа, которые при 1 выстреле выдают 2 и более дротиков. В рамках правил по боевым взаимодействиям такое оружие изначально должно относиться к автоматическому (см. базовые правила по допуску).

В случае с дробовиками и картечницами, которые используют для заряда гильзу или выпускает несколько патронов одновременно, мы введём исключение.

Таким образом это оружие всё ещё считается полуавтоматическим и может быть использовано без соответствующих требований. Однако для того, чтобы не вводить дисбаланс в боевые взаимодействия для подобного оружия, принято следующее решение - 1 выстрел = 1 попадание.

МЕДИЦИНА для всех игроков

Что важно знать каждому:

Если вы не занимаетесь здоровьем своего персонажа, то тем самым вы можете привести к его смерти. Медицина - это отыгрышная модель, которая может быть не так важна большинству игроков. Но некоторые едут играть именно в это. Мы просим уважать других игроков и отыгрывать раны, болезни и иные состояния, чтобы все вокруг могли полноценно поиграть.

У персонажей могут быть негативные состояния, которые делятся на следующие виды:

1. Ранения (см. правила по боёвке).
2. Болезни.
3. Отравления.
4. Особые состояния.

Ранения:

- 5 хитов - персонаж здоров.
- 3-4 хита - лёгкое ранение.
- 1-2 хита - среднее ранение.
- 0 хитов - тяжёлое ранение.

Все ранения можно вылечить с помощью операции. Операцию могут проводить только те персонажи, которые имеют соответствующие навыки и знания.

Помните, что кто-то приезжает играть в медицину, так что мы просим не забивать на отыгрыш ран. Делайте это максимально красиво, чтобы дать людям игру в процесс лечения.

Подробно про операции и их отыгрыш будет прописано в полных правилах по медицине (модель для врачей).

Важные тезисы:

1. Если ранения не лечить, то это может привести к смерти персонажа.
2. Если ранения лечить неправильно, это может привести к смерти персонажа.
3. Любая царапина может стать смертельной, если её не лечить.

4. Первая помощь не является лечением. Это только стабилизация раненого, чтобы добавить ему 30 минут жизни. Позволяет дождаться помощи от врача.
5. Если вы ранены, количество хитов падает раз в 15 минут. Количество хитов уменьшается на 1.

Болезни:

На игре есть болезни, некоторые из них смертельные. Ваш персонаж может быть болен со старта, а может заболеть и в процессе игры. У болезней различные симптомы и различное время течения болезней.

Болезнь моделируется карточкой с описанием симптомов и указанием времени, когда сменяются симптомы.

Все болезни на игре излечимы. Точный способ лечения может определить только персонаж с необходимыми знаниями (знание конкретной болезни).

Для лечения персонажу нужно получить правильную помощь с помощью определённого набора медикаментов.

Если вам дадут не те медикаменты, могут наступить негативные последствия.

Важные тезисы:

1. Карточка болезни - это информация для игрока. Её нельзя показывать никому, кроме мастеров.
2. Процесс лечения - после выдачи всех лекарств или проведения процедур, игрок обращается к мастеру, чтобы получить результат лечения.
3. При лечении врач может опираться только на те симптомы, которые отыгрывает пациент.
4. Если болезнь не лечить, персонаж может умереть, а может и выжить.
5. Если болезнь лечить неправильно, персонаж также может умереть.

Отравления:

На игре есть модель ядов и отравлений. Часть ядов может оказаться смертельной для вашего персонажа. Яды моделируются карточками с описанием симптомов и временем их наступления.

Список ядов, их рецепты приготовления, а также противоядия к каждому яду - личные знания, которые будут даны игрокам в прогрузах. Эта информация

относится к скрытым знаниям, просим его не делиться друг с другом. Оставьте других в неведении о “приятных” сюрпризах.

Краткие тезисы:

1. На игре есть модель ядов. Вашего персонажа могут отравить.
2. Все яды излечимы. Если вовремя вмешаться, то от отравления можно спастись.
3. Яды могут обладать временным или постоянным эффектом.
4. Яды могут быть смертельными.

Особые состояния:

Это изменённые физические состояния у персонажей. Могут быть прописаны изначально в прогрузе персонажа или получены в процессе игры.

Это может быть что угодно:

- Глухота.
- Слепота.
- Хромота.
- Перелом руки или ноги.
- Частичный паралич.
- И многое другое.

На игре это моделируется с помощью грима и каких-то элементов антуража. Это строится на отыгрыше.

Если особое состояние получается в процессе игры, вы получите дополнительный взнос непосредственно от мастеров. При желании можно будет нанести грим, для этого обратитесь на Мастерку или к ГМу. ГМ вам разукрасит личико;-)

Все особые состояния, которые есть на старте у кого-то из персонажей, заранее обсуждаются с игроком.

Краткие тезисы:

1. Особые состояния могут быть у персонажей на старте игры.
2. Особые состояния могут быть получены в процессе игры.

3. Особые состояния обязательны к отыгрышу. Это касается заранее согласованных (до игры) состояний, а также полученных в процессе игры.
4. Все особые состояния могут быть решены в процессе игры с помощью науки и специальных исследований.

ЯДЫ И ПРОТИВОЯДИЯ

Яды, какие бывают, чем отыгрываются:

На игре может существовать некоторое количество вредных для человека веществ.

Игротехнически, как выглядит отравление или введение веществ:

Создавать яды могут только персонажи с соответствующими знаниями. У таких персонажей в прогрузках в разделе “Личные знания” будут соответствующие рецепты и описание эффектов.

Воспользоваться ядом может любой персонаж, даже если не умеет создавать яды самостоятельно.

Лечить от отравлений также могут только персонажи с соответствующими знаниями. Подробнее про лечение отравлений см. модель Медицины.

Для создания каждого яда требуется выполнить соответствующий опыт и зачиповать его у игротеха или мастера. После проведения опыта, игрок получает от МГ физический носитель яда и сертификат с названием.

Физическим носителем является посыпка для кулинарии.

Игрок может тайно или явно ввести человеку какое-либо вещество. Пути попадания на усмотрение игрока. Вещества могут быть подмешаны в напиток, в еду, вколоты шприцом, скормлены в виде таблеток.

Для того, чтобы попытка тайного или явного введения вещества была засчитана, требуется, чтобы игротех зачиповал процесс.

Отравитель обращается для этого к игротеху и делает заявку на применение любого из доступных ему веществ, показывает сертификат. После чего добивается принятия жертвой вещества. Если принятие удалось, то после этого игротех подходит к игроку и передаёт карточку с симптомами отравления.

Жертва открывает карточку и видит симптомы, которые ей предстоит отыгрывать. Все симптомы видны игроку сразу, отыгрывать их надо в соответствии с таймингом указанным в карточке. Отыгрыш симптомов и отравления - на совести игроков. При лечении врач не может смотреть в карточку яда, а должен ориентироваться только на отыгрываемые симптомы.

Все вещества имеют несколько стадий воздействия. В карточке содержится информация обо всех стадиях с указанием времени перехода из одной стадии в другую. Игрок, получивший такую карточку, отыгрывает симптомы так, как они указаны.

Лечение:

Каждому яду соответствует своё противоядие, которое нейтрализует все негативные эффекты.

Определить яды можно по симптомам, которые отыгрывает жертва отравления.

Для всех ядов есть общее:

- Противоядия действуют 100%.
- Лечение отравления занимает 15 минут.
- При лечении сразу проходят симптомы яда, отыгрывается только указанный побочный эффект в карточке противоядия.

При этом в течение всего времени лечения симптомы продолжают, постепенно ослабевая.

Некоторые лекарства могут вызывать побочные эффекты. Подробнее см. в противоядиях.

СМЕРТЬ НА ИГРЕ

Наша игра моделирует реальную жизнь.

Да, это придуманный мир Глория, где мы стараемся сделать для вас интересную и динамичную игру. Но, в нашем мире игры, как и в реальности есть Смерть. Это та модель, которая самая неприятная для каждого из участников процесса, но вместе с тем, она делает мир завершенным. Ставит в нём своеобразную точку.

Итак, давайте разберёмся в самых важных вопросах смерти и посмертия, которые есть на нашей игре.

В нашем мире ВСЕ персонажи смертны. **И игроки, и мастера** могут потерять своего персонажа. В этом плане Смерть не делает различий ни для кого.

Все смерти на нашей игре окончательные. Немножко умереть нельзя. Если ваш персонаж “всё”, то этого не изменить ничем и никак.

Первые часы игры МГ накладывает ограничение на возможность добивания. **Добить противника можно с 15:00 субботы.**

В пространстве игры есть несколько особенно опасных зон, посещение которых сопряжено с изрядным риском. Эти зоны называются “Аномальными зонами”. В этих зонах действуют особенные (локальные) правила. Важно помнить, что все такие зоны не имеют ограничения по смертности. Это означает, что ваш персонаж там может умереть ДО истечения безопасного времени.

1. Аномальные зоны могут быть привязаны к месту.
2. Аномальные зоны могут быть привязаны к конкретному персонажу.
3. Все аномальные зоны имеют специальный чип - Мастерский Сертификат «Аномальная Зона».

В процессе игры каждый игрок может прийти к выводу о том, что его персонаж окончательно загнан в тупик и нет дальнейшего выхода из ситуации. В этом случае игрок может добровольно принять решение о смерти персонажа. Такое решение может быть принято в любой момент игры.

Игрок после смерти персонажа идёт на Мастерку. Именно там находится мертвяк. ВАЖНО: если ваш персонаж умер, вы не можете взаимодействовать с другими игроками, которые находятся в процессе игры. Вам надлежит проследовать на Мастерку, где можно будет посидеть, прийти в себя, после

чего решить выходить новой ролью, помочь мастерам, как игротех или иные варианты.

В случае смерти персонажа, игрок получает выбор - выйти второй ролью или продолжить игру в посмертие.

В случае выхода второй ролью, игрок может заранее с МГ обсудить свои пожелания для запасного персонажа и подготовить для него антураж. Либо возможен выход второй ролью по мастерскому прегену.

Как работает смерть:

С 15:00 субботы для убийства другого персонажа требуется спустить его хиты до состояния «Тяжелого ранения», после чего подойти и обозначить добивающий удар с громко произнесенным маркером «Добиваю». После этого наступает смерть добитого персонажа.

Убитый персонаж в течение 15 минут не должен покидать места своей гибели (кроме случаев, когда переносят или прячут тело). Для комфорта игрок может принять удобную для него позу. Только важно, чтобы она четко отражала «статус» персонажа - мертв.

Если в течение 15 минут тело не находят, игрок оставляет паспорт персонажа и все игровые ценности на месте гибели, а сам отправляется на мастерку.

При обнаружении тела другими персонажами, они могут провести осмотр, где игрок убитого персонажа отвечает на вопросы осматривающих. Убитый не может отвечать на вопросы «кто это сделал?» и подобные. **Только описать то, что другие персонажи могут увидеть: характер ранений, кровь, следы и подобное.**

От тела можно избавиться. Для этого не менее, чем 2 человека должны унести и постараться где-то спрятать тело. После того, как от тела избавились, на месте, где это случилось (где избавились от тела) оставляется паспорт персонажа и все игровые ценности, а игрок сразу идёт на мастерку.

Посмертие:

После смерти игрок приходит на Мастерку, где ему предоставляется выбор - как продолжить игру:

1. Выход новой ролью с новыми вводными и квестами.

2. Выход из игрового процесса полностью или на какое-то время, если будет требоваться прийти в себя.
3. Продолжить игру в новой плоскости. (Данный способ возможно будет использовать только в том случае, если сюжетно будут выполнены некоторые игровые задания)

Выход новой ролью:

- В случае возврата в игру новой ролью, вы можете заранее с мастерами прописать для себя запасных персонажей. Для этого вам нужно списаться с ГМом, чтобы продумать совместно персонажа, его историю, характер и другие элементы личности.
- Выйти по мастерскому прегену. Вы можете не заморачиваться на счёт нового персонажа самостоятельно, вместо этого использовать на месте процесс создания персонажа. Мастера на полигоне вам выдадут новые вводные и какие-то сюжетные ниточки, которые помогут вам вернуться в игровой процесс. (Если вы заранее не озаботились наличием второй роли, вы получите базовый преген с минимальным набором вводных.)
- Невозможен выход второй ролью с навыками учёных. Исключение - сохранённый с предыдущей игры персонаж.
- Вы можете использовать сохранённого с предыдущих игр персонажа, как вторую роль.

Выход из игрового процесса:

После смерти вы можете не захотеть продолжать игру какое-то время. В этом случае вы можете отправиться в Белую комнату, где сможете отдохнуть, а после вернуться в игру.

Продолжение игры в иной плоскости:

Про данную возможность подробно вам расскажут на мастерке в случае, если будут соблюдены сюжетные условия для этого. Важно подчеркнуть:

- Это не магия, не переселение душ и не что-то подобное.
- Это возможно только в случае исполнения ряда сюжетных условий.
- Это не воскрешение.

Важно понимать, что данная возможность появляется только при определённом сюжетном развитии игры и соблюдении ряда скрытых условий, которые так или иначе взаимосвязаны с моделью Науки.

Важные дополнения:

1. При выходе новой ролью, вы получаете новые вводные, новые расходные предметы, а также новые вводные задачи. Вы “забываете” всё то, что знал ваш предыдущий персонаж.
2. В случае, если ваш персонаж умер, а вы решили не выходить новой ролью, вы можете находиться только в БЕЛОЙ ЗОНЕ (Зоне, где нет игрового процесса).
3. Игрокам, которые не в ролях, запрещено взаимодействовать с игроками, которые находятся в игре.

Всех тех, чьи персонажи по тем или иным причинам умерли, мы просим следовать следующим простым правилам:

- Не взаимодействовать с теми игроками, которые ведут отыгрыш. Не мешайте и не дерольте игроков.
- После выхода новой ролью, не надо бежать и мстить обидчикам вашего предыдущего персонажа. Не ломайте тем самым игру другим игрокам.
- Не ходите по полигону под белыми хайратниками, а тем более без них. Мы просим находиться в Белой Зоне, где нет игрового процесса.

БиУ

МОДЕЛЬ ОСОБЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ

Пытки:

На игре возможно применение силового воздействия для получения правдивых ответов на свои вопросы.

Для того, чтобы пытать кого-то, нужно зафиксировать жертву (например, связать).

После этого вы можете заявить начало пытки указав на это.

*Палач - человек который проводит пытки.

*Жертва - человек, которого допрашивают с помощью пыток.

Каждая пытка отыгрывается 5 минут. В течение этого времени палач отыгрывает процесс, а жертва может кричать, звать на помощь и отыгрывать процесс со своей стороны.

После окончания пытки палач задаёт 1 вопрос на который жертва обязана отвечать правдиво. Если вопрос требует развернутого ответа, жертва должна его дать.

Устойчивых к пыткам персонажей на игре нет.

После каждой пытки жертва теряет 1 хит здоровья.

ВАЖНО: жертва теряет хит сразу по завершении пытки, до ответа на вопрос.

Если жертва в процессе пыток получает Тяжелое ранение, она теряет сознание и не способна отвечать на дальнейшие вопросы.

Жертва находится без сознания до момента пока ей не будет оказана полная медицинская помощь (см. правила по медицине - выход из Тяжелого ранения). До момента полного восстановления жертва пребывает без сознания.

Принудительно вернуть в сознание жертву невозможно.

Связывания:

На игре может возникнуть ситуация, когда нужно будет ограничить чьи-то возможности перемещения. В этом случае можно связать игрока верёвкой. Если вы связываете человека, то убедитесь, что веревки не доставляют ему дискомфорт, и в случае ЧС он может освободиться самостоятельно.

Связанным персонаж может быть не более 30 минут. По их истечению человека нужно освободить.

Самостоятельно человек освободиться может в следующих случаях:

1. Если ситуация становится рискованной с точки зрения жизни и безопасности самого ИГРОКА.
2. Персонаж может попробовать бежать, если его оставили без наблюдения.

Также связанный может звать на помощь.

Для связывания персонажей можно использовать только те верёвки, которые прошли чиповку и имеют чип «ДОПУЩЕНО».

Оглушения:

Оглушить можно любого персонажа.

Оглушение действует 5 минут, в которые оглушенный персонаж не может взаимодействовать с миром игры.

Оглушённого можно привести в себя легкими похлопываниями по щекам.

После того, как оглушенный пришёл в себя, персонаж в течение 10-20 минут мучается тошнотой и головными болями. Время отыгрыша последствий определяет сам игрок в процессе игры.

ВАЖНО: оглушить можно только со спины. Сбоку или с лица оглушение не работает.

Оглушение отыгрывается легким хлопком по плечу и словесным маркером «ОГЛУШЕН». При этом в другой руке того, кто хочет оглушить должен находиться игровой предмет оглушения, например, рукоять нерфа или холодного оружия, книга, подсвечник и подобное. После этого тот, кого оглушили, теряет сознание и падает на пол.

НО еще раз ИГРОК ОБОЗНАЧАЕТ ОГЛУШЕНИЕ КАСАНИЕМ РУКИ ПО ПЛЕЧУ.
Никого бить для этого ничем не надо)))



ПРАВИЛА ПО ОБЫСКАМ, ВЗЛОМАМ, ПРОНИКНОВЕНИЮ

Из-за особенностей мира вашего персонажа могут обыскать другие персонажи. Для того, чтобы данный вопрос был регламентирован и не доставлял никому дискомфорта, мы решили ввести несколько способов отыгрыша обыска.

Общий порядок обыска:

Обыскивать можно только тех персонажей, которые дали на это согласие (игроки могут сопротивляться обыску) или тех, кто не может сопротивляться (например, связан или оглушён).

Для отыгрыша процесса обыскивающий заявляет данное действие маркером «Обыскиваю».

После заявления обыска обыскиваемый имеет право выбрать - будет ли происходить обыск «по жизни» или «без контакта».

При заявлении обыска по жизни один игрок досматривает другого и вещи при нём по жизни.

Если заявлен обыск без контакта, то обыскивающий словами проговаривает свои действия, а обыскиваемый выдаёт результат.

Обыск помещений производится по жизни. **В случае с обыском жилой комнаты ОБЯЗАТЕЛЬНО наличие мастера.**

Пожизневые вещи должны быть отмечены крестом из малярного скотча с пометкой на нем «Пожизняк». В Пожизняке нельзя прятать игровых ценностей.

Для того, чтобы отметить свои вещи, как пожизняк, обратитесь к МГ, вам помогут.

В процессе обыска можно изымать только те предметы, которые отмечены различными игровыми чипами. В случае с оружием, оружие «изымается». Это моделируется тем, что игрок, чье оружие изымают, может действовать по 1 из вариантов:

1. Передать оружие тому, кто его изъяс.
2. Обратиться к игротеху. Игротех выдаст соответствующий Мастерский сертификат со всеми необходимыми отметками об изъятии оружия. Оружие при этом или убирается в пожизняк или передается на мастерку.

Если оружие убрано в пожизняк или сдано на мастерку, игроку надо будет отыграть его возвращение себе. Даже, если это будет «новое» оружие, на улицах города его просто так не достать.

Кражи на игре возможны. Красть можно только предметы с отметкой “МГ БиУ”.

Исключения: оружие и предметы антуража других игроков. Оружие непобираемо. (Исключением является только автоматическое оружие. Подробнее о том, как его можно украсть написано в правилах по Боёвке в 4 разделе.)

Замки на игре:

Часть дверей может запирается на игре. В этой ситуации персонаж, запирая помещение, переворачивает на такой двери снаружи табличку со стороны «открыто» на сторону «заперто». На стороне «заперто» указывается числовой код от 1 до 5 цифр в зависимости от сложности замка. Открыть запертую дверь может только игрок с соответствующим ключом, на котором указан такой-же порядок цифр.

Взлом замка занимает ровно столько минут, сколько цифр содержит код замка. Если это замок с 3 цифрами, то взлом займёт 3 минуты. Этот пункт на честности игроков. Для взлома замка персонажу нужно иметь необходимую подготовку, что будет отражено в его скрытой вводной специальной пометкой “Взлом замков”. Без этих навыков взлом невозможен.

Для взлома персонажу требуется наличие отмычек, которые одноразовые. Новые отмычки можно будет изготовить в процессе игры. Отмычка - это шпилька с чипом, на котором отмечается цифра, которую можно использовать для подбора кода на замке. Для удачного взлома взломщику требуется подобрать полный комплект отмычек с соответствующими цифрами.

Взлом помещения происходит в присутствии мастера или игротеха.

Некоторые локации могут иметь особую механику проникновения, которая заключается в решении различных головоломок. Такие локации на входе будут иметь специальную отметку об этом.

Если вы не обладаете навыками взломщика, то вы можете скооперировавшись втроём выбить дверь. Для того, чтобы выбить дверь, вы должны в течение определенного количества времени стучать в неё, отыгрывая процесс. Время определяется также, как и время затрачиваемое на взлом замка. Часть дверей может иметь на одной из сторон мастерскую пометку о том, что с одной из

сторон её «невозможно выбить» или «невозможно взломать». Но это очень редкие двери, таких на игре будет мало.



МОДЕЛЬ СИТУАТИВНОЙ ПРОВЕРКИ

Для чего данная модель:

В рамках игры могут возникнуть ситуации, когда правила не регулируют какое-то действие игроков, но при этом логика мира позволяет осуществить задуманное. В этой ситуации МГ нужно иметь инструмент для определения успешности действия и результата. Именно для таких проверок и нужна данная модель.

Как это работает:

Если персонаж в процессе игры решил условно сделать себе из подручных средств аэроплан, мы никак не моделируем этот процесс правилами. При этом логика мира и наука никак не противоречат данному процессу. В этой ситуации игрок может сделать подобное, ну или попытаться. Для этого достаточно иметь четкое понимание того, как это будет реализовано и из каких материалов. По своей сути надо ответить на такие вопросы:

- Как? Подробно описать из каких материалов и с помощью чего вы будете получать желаемый результат.
- Зачем? Описать цели того, что вы делаете.

После ответа на эти вопросы, мастер даст кубик d20, который надо кинуть. Он покажет успешность мероприятия.

Успех и провалы:

Перед броском Мастер сообщит вам о наличии или отсутствии модификаторов сложности или наоборот дополнительных факторах, облегчающих вам задуманное.

Базовые значения:

- 1 критический провал. При ваших действиях что-то пошло не так, в результате чего персонаж получает какой-то негативный откат.
- 2-10 провал. Вам просто не повезло и вы не достигли результатов.
- 11-19 успех. Вы получаете достигнутый результат.
- 20 критический успех. У вас всё пошло очень хорошо, вы получаете достигнутый результат и к нему ситуативный бонус.

Некоторые действия могут иметь модификатор сложности. Конечный модификатор сложности устанавливает мастер непосредственно на месте чиповки.

Важные моменты:

- При неудачной попытке ресурсы, которые планировалось затратить - сгорают. Если дайс брошен, то отказаться от задумки нельзя.
- На критический успех и критический провал модификатор сложности не влияет. Если у вас выпало 17 и модификатор сложности плюс 5, то критический успех вы не получите. Он получается только при выпадении 20 на кубике. То же самое и касается критического провала. Он случается только при выпадении 1.
- Если ваша попытка неудачна, то время на неё всё равно тратится и его назначает мастер.

Правило дикого кубика:

Зачем?

- Если вам стало мало приключений или вы не знаете, что делать.
- Если вы в какой-то момент подвисли и не знаете, как продолжить игру.
- Если вы сломали голову и вам нужна подсказка от мастеров в решении головоломок.

Во всех этих ситуациях вы можете обратиться к мастерам, бросить Дикий кубик и получить какие-то дополнительные вводные, которые вам помогут продолжить своё приключение.

Это правило работает неограниченное количество раз и для каждого. Оно нужно для того, чтобы каждый игрок смог получить максимум от игры.

НАУКА НА ИГРЕ

На игре нет магии, зато есть наука. Местами необычная, местами непонятная жителям мира, в котором происходит игра. Если вы видите необъяснимое, это не значит, что это какая-то мистика, это значит, что явление ещё не изучено и не объяснено.

Всё, что происходит на полигоне так или иначе имеет своё объяснение с научной точки зрения. Если говорить условно, то: «Молния в грозу бьет с неба не потому, что боги гnevаются. Это происходит из-за разницы потенциалов между грозовыми облаками и поверхностью земли.»

Учёные в нашей игре могут восприниматься жителями мира своеобразными волшебниками, которые оперируют непонятными значениями и теориями, а их речи при проведении различных экспериментов похожи на заклинания средневековых алхимиков.

Добро пожаловать в мир, где можно раскрыть все тайны мироздания, покорить стихии природы и подчинить себе всё вокруг с помощью своих знаний.

На игре могут быть персонажи, которые изначально заявлены, как ученые, а есть те, кто имеет соответствующие навыки и знания, но скрыт в сетке ролей за другими профессиями.

Техника безопасности

Любая техника безопасности написана кровью. Эта не исключение. Давайте все будем аккуратны, чтобы нам не пришлось дополнять эти пункты уже на вашем опыте. Помните, что все опыты в лаборатории реальные, все реактивы не бутафория. Тут можно получить и ядовитый газ, и удар током, и многое другое. Только это будет уже не игра, а по-настоящему.

В лаборатории действует пространство очень зыбкой игровой условности. Это значит, что даже отыгрыш и все прочее диктуется соображениями о вашей безопасности.

Все опыты можно проводить только в специально зачипованных для этого помещениях. На игре это зона “Лаборатория ГУА”.

Проводить опыты можно только в присутствии члена МГ (мастера или игротеха).

Представитель МГ в любой момент может прервать проведение опытов, в этом случае всем надлежит прервать свои действия и отойти от столов.

Перед началом работы требуется надеть защитные средства - очки и перчатки (предоставляются МГ). Если вы желаете, можно использовать собственные. Требования к очкам: защитные крепкие очки, плотно прилегающие к лицу (пример: качественные страйкбольные очки, строительные защитные очки). Требования к перчаткам: одноразовые латексные перчатки, должны защищать от попадания реактивов на кожу и от прямых ударов электрическим током.

Находясь в лаборатории и проводя тот или иной опыт вы априори соглашаетесь с соблюдением всех техник безопасности, что указаны выше и ниже в тексте.

Во всех помещениях, где проводятся опыты запрещено находиться в нетрезвом состоянии.

Используемые в игре наборы достаточно дорогие. Поэтому действует правило «Сломал = купил». Если по чьей-то вине поврежден набор, виновник оплачивает приобретение нового аналогичного.

При работе с химическими реактивами:

1. Запрещено отклоняться от инструкций, которые выдал игротех или мастер.
2. Смешивать вещества в ином порядке, чем это предусмотрено инструкцией.
3. Добавлять что-то свое в опыты. Или заменять ингредиенты на свои.
4. В случае, если что-то просыпалось и пролилось, нужно прервать опыт и убрать ингредиенты.
5. Не трогайте перчатками, которыми работали с реактивами лицо и открытую кожу. Особенно не трогайте ГЛАЗА!
6. Мойте руки перед и после работы.
7. Если что-то случилось/пошло не по плану, сразу останавливайте эксперимент и сообщите члену МГ.
8. Не надо нюхать получившиеся результаты напрямую.
9. Не трогать посуду, которая могла нагреться руками, используйте для этого щипцы.

При работе с опытами по физике:

1. Используйте только то оборудование, которое выдано представителями МГ.

2. Убедитесь, что ваши руки сухие.
3. Не трогайте оголенной кожей провода, которые могут быть под напряжением.
4. Помните, что некоторые элементы могут нагреваться в процессе опытов, будьте аккуратны.

Мы все взрослые люди, а потому думайте о своей безопасности о безопасности окружающих. Не делайте того, что может привести к печальным последствиям.

Немного об игротехнике

Моделируются 2 типа игровых взаимодействий:

- Научное исследование.
- Крафт.

Научное исследование - процесс изучения того или иного аспекта природы. Исследование состоит из следующих шагов:

Выдвижение теории.

Проработка плана исследования.

“Полевой этап”. (Ниже приведены примеры, в конкретных случаях детали могут отличаться.)

- Сбор материала.
- Анализ материала.
- Проведение измерений.

Подведение итогов.

Про крафт подробнее см. ниже.

Научные направления

В науке на игре есть всего 3 направления:

- физика;

- химия;
- биология.

Во всех направлениях науки есть 2 ступени навыков:

- базовые знания;
- экспертные знания.

Кто может принимать участие в игре в науку

Принимать участие в игре в науку могут только те персонажи, у которых есть соответствующие знания в зависимости от биографии персонажа.

Без нужных знаний персонаж не может принимать активного участия в научной деятельности.

Игровые возможности

Научный пласт игры, как и в предыдущей части представляет достаточно много различных возможностей для игроков. Если смотреть глобально, то предусмотрено 3 больших направления:

Крафт. К этому относится все, что могут создавать те, кто обладает нужными навыками.

- Оружие.
- Различные приборы.
- Яды и противоядия.
- Лекарства.
- Взрывчатка.
- И все остальное, что доступно к созданию на техническом и научном уровне развития мира Глория.

Лечение травм и болезней.

Различные исследования.

У некоторых персонажей есть личные навыки и знания в каких-то узких сферах. Например, изготовление отмычек или взлом замков. В прогрузках это будет вынесено отдельно в поле "Навыки персонажа".

С остальными вариантами крафта работает такой-же принцип. Если ваш персонаж знает о том, как оказать первую помощь или изготовить яд или противоядие, он может это сделать, имея соответствующие рецепты или схемы.

КРАФТ

Что такое Рецепт/Схема

Рецепт (схема) - это игровой документ, позволяющий учёным собирать различные изобретения.

Рецепты и схемы могут требовать наличия различных знаний на определённом уровне. Это будет отмечено на конкретной схеме.

Цену за сборку конкретного изобретения по конкретной схеме назначает представитель МГ.

Схемы могут быть добавлены некоторым персонажам в прогрузе на старте.

Схемы могут быть найдены в процессе игры.

Процесс крафта/сборки изобретения

Крафт возможно проводить только в специально оборудованном помещении в присутствии чипующего представителя МГ. (Крафт возможен только в Лаборатории ГУА.)

Чипующий представитель МГ принимает ресурсы за создаваемое изобретение, выбирает опыт и выдаёт необходимые для него расходники.

После выполнения опыта, вы получаете желаемое изобретение. Вы получаете мастерский сертификат с описанием изобретения. В случае наличия заготовок, МГ вам предоставит физический носитель.

О месте проведения исследований

Игротехнически ВСЕ опыты можно проводить ТОЛЬКО В СПЕЦИАЛЬНО ОБОРУДОВАННОМ для этого помещении.

1. Все эксперименты могут проводиться только в стенах Лаборатории ГУА. Проведение опытов где-то ещё запрещено и законами мира и Техникой Безопасности.

2. Доступ в лабораторию ГУА - платный. Приобретается у Ректора ГУА (чипующего представителя МГ в Лаборатории).
3. Цена аренды может изменяться в процессе игры.



МОДЕЛЬ КРИМИНАЛИСТИКИ

Общее по модели:

Мир Глории не стоит на месте, вслед за преступниками, которые используют все доступные научные новшества в своей деятельности, закон тоже существенно расширяет свои возможности. Наука и исследования теперь позволяют получить гораздо больше информации о преступлениях. Вслед за созданием научного подхода к поиску преступников, появились на Архипелаге и специалисты, которые эти исследования проводят.

Криминалисты - это эксперты по преступлениям и по тому, как они совершаются. Они знают особенности всех физических, химических и биологических процессов, что являются основой любого события. Именно они живут под девизом «Нет такого преступления, которое было-бы нельзя раскрыть. Всегда останутся те мелочи, которые можно собрать и увязать в одну картину. Из сотни деталей мы можем собрать цельную картинку преступления и найти преступника.»

Так как наука эта новая, то точной информации о том, что могут узнать криминалисты нет. Кто-то утверждает, что они шарлатаны, а кто-то обвиняет их в использовании «запрещенных знаний» для исследования. В целом на Архипелаге все знают, что это ученые, которые исследуют совершенно специфическую сторону жизни человечества.

Процесс исследований:

- это процесс поиска ответов на вопросы, которые ставит перед собой криминалист. Детали того, какие вопросы может исследовать криминалист относятся к личным знаниям, так как это отдельный пласт игры.

Общий процесс исследований начинается со сбора образцов для получения информации. Это во многом относится к отыгрышу. В зависимости от качества отыгрыша мастера могут на свое усмотрение дать какие плюшки или наоборот не осветить часть информации.

Следующий этап - исследования в лаборатории. Все полученные образцы можно изучить различными образами. В зависимости от того, что изучается и какие признаки ищутся, мастера подбирают соответствующие опыты. Эти опыты можно проводить только в специализированных помещениях (см. правила по Науке).

После того, как отыграны все исследования, мастер озвучивает число вопросов, на которые исследователь может попробовать получить однозначный ответ «Да» или «Нет». Далее игрок озвучивает вопросы по очереди и по запаху определяет из чего сделаны ароматические смеси и масла. Если игрок определяет верно, то ему дается правдивый ответ.

Что относится к персональным знаниям:

1. Предметы исследования. Каждый криминалист знает только свои предметы исследования. Подробности о том, что может быть изучено и по каким признакам - это закрытая информация.
2. Список возможных ароматов и смесей.



РАДИОСВЯЗЬ И РАДИОБОРЬБА

Общее по радиосвязи:

На игре есть радиосвязь, которая моделируется с помощью телефона. Для того, чтобы использовать эту модель требуется выполнить некоторый набор требований, который прописан в данной модели.

Общие ограничения для использования радиосвязи:

- Связь возможна только с объектами вне города. Из-за используемых частот установить связь между 2 объектами в городе невозможно.
- Длина отправляемого сообщения ограничена 144 символами. Знаки препинания и пробелы не учитываются. (Важно: если вы напишете своё сообщение таким образом, что его можно будет трактовать различным образом, трактовку определяет МГ.)

Для отправки и получения сообщений вам понадобится:

1. Наличие исправной радиостанции.
2. Свободный эфир (радиосвязь на игре может быть заблокирована игровыми причинами).
3. Для отправки и получения сообщения требуется знание Азбуки Морзе.
4. Для отправки и получения сообщений требуется знать номер получателя, кому сообщение отправляется (этот номер указывается в начале сообщения).
5. Для отправки или получения сообщения требуется потратить ресурс «энергия». Цена: 1 энергия на отправку сообщения и 1 энергия на получение сообщения.

Если у вас нет знания Азбуки Морзе вы можете договориться с игроком, у кого этот навык имеется.

На старте в некоторых локациях уже будет радиостанция, но если у вас появилась необходимость «создать» свой собственный передатчик, про который никто не будет знать, то:

Условия для сборки 1 радиостанции:

Сборку радиостанции может выполнить только человек со знаниями Физики.

1. Если сборку выполняет физик с уровнем навыка эксперт, то ему для этого требуются только ресурсы.
2. Если сборку выполняет физик с базовым уровнем навыка, ему для сборки требуется специальный игровой предмет - схема радиостанции и ресурсы.

Цена создания 1 радиостанции:

железо - 10 единиц

энергия - 4 единицы

кислота - 3 единицы

газ - 8 единиц

инертные в-ва - 2 единицы

щелочь - 3 единицы

ВАЖНО: Мастера не отчитываются перед вами за работающую глушилку связи. Во время отправки вашего сообщения она может работать. Сообщение вы отправите, но оно может не дойти до адресата. Мастера об этом на игре вам не сообщают. Это чисто игровая ситуация.

Радиоборьба:

На игре будет моделироваться 1 механизм радиоборьбы - глушение радиосвязи. Для того, чтобы заглушить радиосвязь требуется собрать специальное устройство, которое делает невозможным отправку и получение радиосигналов. Устройство имеет своё ограничение - работает 1 час, после чего требуется сборка нового устройства.

Условия для сборки 1 глушилки:

1. Сборку глушилки может выполнить только человек со знаниями Физики.
1. Если сборку выполняет физик с уровнем навыка эксперт, то ему для этого требуются только ресурсы.
2. Если сборку выполняет физик с базовым уровнем навыка, ему для сборки требуется специальный игровой предмет - схема глушилки и ресурсы.

(может быть в личных знаниях заранее, либо получено игровым путём).

3. **Цена для изготовления 1 глушилки:**

железо - 1 единица.

энергия - 1 единица.

кислота или щёлочь - 1 единица (один из ресурсов).

Также важно подчеркнуть, что глушилку можно будет найти уже собранной, либо получить игровым путём, купив у кого-то готовый механизм.



ТЕЛЕФОНЫ В МИРЕ ИГРЫ

Функции для игрока:

1. Хранение прогрузов и персональной информации. Наша игра предполагает большое количество вводной информации, которая есть на руках у игроков на старте, также есть какие-то документы, с которыми приходится работать в процессе игры. Вы можете использовать телефон для того, чтобы освежить в памяти те или иные части своих знаний. Вы можете использовать телефон, чтобы сохранить в нём какие-то документы, которые попадут к вам в руки во время игры.
2. Связь с МГ. В процессе игры будет работать механизм дистанционной чиповки событий. Вы можете снять фото или видео какого-то действия, отправить его в персональный чат с МГ, после чего мастера ответят вам туда, выдав результаты. Также через этот чат у вас будут работать персональные модели, которые так или иначе требуют передачи информации и вводных от МГ игрокам.
3. Фото и видео на память. МГ будет только рада, если вы сможете в процессе игры снимать какие-то важные для вас события на фото и видео, чтобы впоследствии поделиться результатами с остальными игроками в группе.
4. Фото документов. В процессе игры вы можете копировать какие-то документы через фото, чтобы использовать их, как игровой материал. Эта возможность в мире игры считается «Абсолютной памятью», которая доступна всем игрокам.
5. Фотографии, как игровой элемент могут делать криминалисты, журналисты и некоторые иные специалисты. Те из игроков, кто имеет в прогрузе пометку «Есть фотоаппарат», могут использовать его для ведения рабочей деятельности. В частности журналисты могут использовать фотографии на телефон для иллюстрации публикаций в газете. Криминалисты могут использовать фотографии, как способ документирования каких-то особенностей мест происшествия.

Запрещено:

1. Запрещено использовать телефон для связи между игроками в процессе игры. Это будет расцениваться Мастерами, как метагейм. Никаких мер в процессе к таким игрокам не применяется, но последствие для таких людей – попадание в список нежелательных игроков для дальнейших проектов. От всех участников игрового процесса мы просим понимания в этом вопросе. Отсутствие мобильной связи в современном её понимании тоже часть мира, которую мы просим сохранить, чтобы не рушить мир.

2. Запрещено при обыске просматривать телефон обыскиваемого. Вы можете задать вопрос игроку, есть ли какие-то документы в телефоне. Игрок, которому задан такой вопрос, должен дать правдивый ответ. После чего переслать документы обыскивающему.

Телефон, как элемент игры:

1. На игре будет возможность писать статьи и заметки в газеты. Для этого можно будет использовать телефоны или ноутбуки. Печать таких документов можно будет осуществлять на принтере, который привезёт МГ. Для печати игроки верстают документ в ПДФ, после чего передают его МГ и получают распечатанный текст.
2. В процессе игры документы может также делать полиция. Для этого они могут озаботиться наличием 1 устройства для набора текста. Печать таких документов возможна на усмотрение мастеров.

Связь на игре:

1. Телефоны можно будет использовать, как средство связи с МГ. До игры будут созданы чаты в ВК с каждым игроком. В эти чаты можно будет отправлять сообщения и запросы мастерам для дистанционной чиповки событий. В ответ на такие запросы мастера будут присылать ответы с результатами.
2. Средство связи для экстренных событий. В случае каких-то опасных ситуаций можно использовать телефон для связи с экстренными службами и МГ для получения помощи.

Документы на игре:

1. Все игровые документы будут иметь вид листа бумаги с чипом «В ИГРЕ» или отметкой «МГ БиУ».
2. Часть документов будет снабжена меткой «Нельзя перемещать». Такие документы можно изучать только на месте, где они расположены.
3. Документы без такой отметки можно перемещать, забирая бумагу.
4. Документами могут быть как какие-то бумажные архивы, так и рисунки на стенах, выцарапанные сообщения и иные способы переноса информации.
5. Все документы, которые будут печататься в процессе игры не будут снабжены чипом «В ИГРЕ». На них будет стоять только отметка «МГ БиУ». Но все такие бумаги будут по своей сути являться документами в игре, что делает возможным любое взаимодействие с ними. (Похитить, разорвать, сделать самолетики, сжечь или просто положить под сукно.) Это могут быть полицейские дела, протоколы с мест происшествий,

медицинские карты, научные исследования, газеты, черновики рукописей
и все что угодно.



МОДЕЛЬ ВЛАСТИ

Содержание:

- Часть 1: О чём будет эта модель.
- Часть 2: Политическое устройство Архипелага.
- Часть 3: Игортехническое по модели Власть.

Часть 1: О чём будет эта модель.

Глория скоро совершит очередной оборот вокруг своей звезды, Скоро истечёт 190 год от Великого Исхода, а вместе с этим годом истекнут и полномочия Диллара Амбриджа. Таким образом мир пришёл к точке бифуркации. Вся Глория оказывается в точке неустойчивости, когда неизвестно, что случится далее.

Для понимания происходящего мы приоткроем завесу над тем, что происходит в мире. Это поможет гораздо лучше понимать то, насколько будут Глобальными те процессы, которые происходят на игре.

Начать стоит с севера и континента Норланд. Это место достаточно закрыто в силу своей удалённости от Архипелага. Огромные расстояния делают те земли практически недоступными для исследований. Однако там начались события, которые будут способны изменить лик всего континента. Сейчас там идут процессы объединения разрозненных племён, которые так или иначе, но желают создать единое государство. Из-за особенностей местных верований, это возможно будет только под лидерством одного конкретного племени. Все владельцы Севера ищут девушку, которая должна стать Матерью Всеотца. И именно её сын будет претендовать на право возглавить единый народ Севера.

И никто не знает, что будет после того, как север объединится. Сейчас это разрозненные поселения, которые осваивают новые технологии, используют современное оружие, но отстают в собственном развитии. Если эта ситуация изменится, то Норланд со своими территориями и ресурсами сможет стать владельцем Глории. И сейчас их интересен на Архипелаге - это технологии и знания, которые могут быть для северян ключом к победе в гонке за власть.

Следующий, не менее значимый континент - Ламарс. Это обособленный материк, который долгие века развивался изолированно от всего остального мира. Лишь недавно они вступили в контакт с Нобелом и его населением. Это место со своими особыми технологиями и развитием, что делает их также опасными для всех. Жители непонятные и живут каким-то своим устройством.

Их мотивы неизвестны, а действия непредсказуемы, а “наука” ушла далеко вперед...

После землетрясения в апреле 190 года по летоисчислению Архипелага, на Ламарсе началось движение племён. Землетрясения там привели к тому, что рельеф серьёзно изменился. Рыба и животные мигрировали, реки изменили русла, это всё привело к тому, что на континенте назревает большая война. Только теперь туда попали технологии Архипелага и Нобела. Порох, паровые двигатели и многое другое. Это изменит лик войны на том театре военных действий. Пока что бойня ещё не началась и её можно остановить, но это требует решительных действий со стороны, а также наличия сил, которые будут признаны всеми сторонами потенциального конфликта.

Нобел из себя представляет перегретый паровой котёл, где забился клапан. После Войны Изгнания, которая привела к бегству целого государства на острова, противоречия никуда не делись. Их количество напротив, только возросло. Мелкие государства заключают тайные и явные союзы, договариваются о разделе сфер влияния и готовят армии для передела Нобела. Вместе с тем нестабильное положение власти в Адене делает его главным куском пирога, который планируют разделить в ближайшее время.

При этом сам Аден втянут в гражданскую войну, где 2 наследника престола объявили себя Королями и активно стачивают армии своих сторонников в сражениях.

Что же происходит на Архипелаге? А на островах власть тоже эволюционирует. За последние 2 года произошло много изменений. Для начала бегство Семьи Дэверхофф, которые предпочли на время переместиться в Аден, где начали собирать силы для реванша. В самом государстве тоже не всё гладко. Местные правители на островах оказались весьма нечисты на руку, что привело к серии попыток мятежей. Где-то это были удачные выступления, где-то нет. Всё это привело к тому, что правительству Диллара Амбриджа пришлось потратить очень много сил, чтобы сохранить существующую систему и не дать ей развалиться.

Сейчас самые важные события для Архипелага разворачиваются в столице - Лондиниуме, где происходит множество странных событий. Наёмники, которые прибывают со всех концов Глории, чтобы принять участие в назревающей заварушке. Обычно такие люди очень чётко знают, где можно будет чем-то поживиться. Вместе с тем у простого народа возникает множество проблем, которые ранее просто решались различными комитетами и механизмами управления. Однако по каким-то причинам за последнее время большая часть

таких аппаратов оказались в упадке, а решение подобных проблем требует теперь прямого участия высшего руководства страны.

На этом мы закончим общую вводную по миру, которая должна быть известна вам, как игрокам. Эту же информацию вы можете использовать, как персонажи в процессе игры. Она ни для кого не секретна, а соответственно общедоступна.

Далее идёт текст именно для игроков. Мы поясним вам, что предполагает эта модель.

МГ БиУ предлагает вам поиграть в наш взгляд на то, как устроена власть в мире Глории. Мы не будем ставить в этой модели перед игроками сложных философских вопросов. Вместо этого мы даём вам этот пласт игры с одним конкретным посылом:

Мир стоит на изломе, а потому от каждого, кто будет играть в этот пласт игры будет зависеть то, какое будущее ожидает Глорию. Да и будет-ли у Глории хоть какое-то будущее. Вы не ограничены ничем в рамках политической борьбы. Нет никаких скреп и ограничений. Главное - это победа.

Если сводить суть всего выше написанного, то можно сказать так: Мир стоит на изломе и от каждого игрока зависит то, куда он повернёт.

Главное, что стоит помнить:

1. В рамках данной модели МГ **не будет** олицетворять ни одну из сторон в политических процессах на Архипелаге.
2. МГ **не будет** поддерживать ни одну из сторон.
3. Игротехнические фракции никак **не будут** влиять на результат выборов, которые будут происходить в процессе игры. Также никак **не будут** влиять на последствия этих выборов. То есть **не будет** проводиться откатов.
4. МГ будет выступать в роли реакции Мира на действия каждого персонажа.
5. МГ будет собирать информацию и на основе итоговых результатов и озвучит тот или иной итог для Глории.
6. Представители МГ будут выполнять в процессе игры технические функции по реализации механизмов, которые действуют внутри Архипелага. При этом действия МГ будут ограничены минимально необходимыми для работы моделей.
7. Представители МГ могут выступать в процессе игры в качестве различных игротехнических фракций на БГ. При этом представители МГ **не могут** выходить в составе команд вместе с игроками.

Общая информация об устройстве органов Госуправления в Архипелаге:

Архипелаг - это государство со слабой центральной властью, где достаточно высокая роль у местных органов самоуправления. Это связано с географией самого государства. Также это стало наследием того, что ранее островным государством управляла олигархия. С самого основания получалось так, что существовала номинальная столица - Лондиниум. На месте же всё управление принадлежало конкретной Семье Торговцев, в чьей зоне интересов располагался остров. Однако после того, как в 163 году Семья Луциано была вырезана во время мятежа, её активы оказались невостребованными частично. Результатом этого стало то, что остров Малый Кёр стал первым островом, который управлялся местным аппаратом чиновников, а не Семьей Торговцев.

В 171 году, как результат всех преобразований в обществе, произошли ключевые изменения. Общество захотело, чтобы появился центральный Правитель, а также появилась необходимость представлять во власти всех граждан Архипелага. По своей сути тогда произошёл отказ от управления страной Семьями Торговцев. Они, спустя 170 лет, ушли от власти, передав её в руки выборного правительства.

Особенностью этого правительства стало то, что по своей сути существует несколько островов, которые внутри себя управляют достаточно автономно от центра. В какой-то мере это можно называть государством в государстве. Отдельно стоит отметить, что пост Правителя Архипелага занимает не всенародно избранный политик. Вместо этого им становится человек, который сможет получить абсолютное большинство голосов в Лондиниуме. По сути - Правитель Архипелага это человек, которого избирает столица.

Ситуацию попытались изменить в 181 году, когда ко власти в Лондиниуме пришёл Диллар Амбридж. Одной из его главных целей в течение всех 10 лет стали попытки усилить центральную власть Лондиниума. Для этого он сам назначал руководителей различных городов, пробовал так или иначе продавить самостоятельные города на более жёсткое подчинение Лондиниуму. Во многом ему это удалось через ряд реформ.

Сейчас во многих местах стоят ставленники Диллара Амбриджа, но часть городов скинули назначенных центром чиновников. В результате нарушения текущей системы нет, но часть регионов признают Лондиниум и его Правителя, как первых среди равных, но не видят абсолютным лидером.

Это положение дел не сильно радует Амбриджа, который планировал к концу своего первого срока закончить с вопросом объединения всех островов вокруг сильного центра. Однако, имеем, что имеем.

Небольшой рассказ, как организовано управление Архипелагом сейчас:

Центром всего островного государства стал город Лондиниум. По своей сути - это просто самый большой город и самое старое поселение на островах. Именно здесь стали осваиваться беженцы с Нобела после Великого Исхода. Так вышло, что большая часть населения стала обитать именно на этом острове, а все остальные земли гораздо менее населённые, чем остров Фельс.

Это является основой того, как организована политическая система Архипелага. Самое важное для понимания - это сразу указать, какие категории граждан имеют право голоса на текущий момент.

Голосовать могут мужчины и женщины, являющиеся гражданами Архипелага и достигшие 20 летнего возраста.

Голосовать не могут следующие категории людей:

- Не граждане Архипелага.
- Граждане Архипелага, находящиеся на каторгах и в тюрьмах.
- Недееспособные граждане (умалишённые и подобное).
- Граждане с долгами.
- Граждане с другим гражданством.

Голосование происходит по следующей системе:

- Каждый остров голосует сам по себе за выбор конкретного представителя, который отправится в Лондиниум представлять интересы острова.
- В Лондиниуме и на острове Фельс голосуют за человека, который будет представлять весь Архипелаг. Для победы на выборах требуется, чтобы более 80% населения острова проголосовало за конкретного лидера. Причина ровно одна - 80% населения Фельса, которое имеет право голосовать будет большинством для всего Архипелага.
- В случае, если в 1 туре не был выявлен победитель, которого поддерживает 80% населения острова Фельс, проводится 2 тур, где остаётся только 2 кандидата, которые наберут наибольший % поддержки населения в 1 туре.

Сам механизм управления после всех реформ стал представлять из себя обмен представителями. Острова выбирают представителей, которые занимают различные посты в правительстве Правителя в Лондиниуме. А Правитель назначает своих представителей на каждый остров. При этом представитель Правителя становится мэром самого крупного населённого пункта на острове.

Правительство сочетает в себе 2 функции. Есть законодательное крыло, которое занято тем, что создаёт и пишет новые законы, изменяет старые и готовит какие-то указы, имеющие силу закона. Параллельно существует крыло исполнительной власти. Эта группа людей занимается непосредственным решением всех вопросов в жизни государства.

К законодательному крылу относятся представители островов, которые проживают в Лондиниуме или у себя на родине, приезжая только на регулярные сессии обсуждения законов. Таких людей не так много, а сессии их заседаний проходят 1 раз в месяц. По традиции это 3 последних дня месяца и 3 первых дня месяца. В остальное время они практически всегда отсутствуют в столице.

К исполнительному крылу относятся министры, главы городов, Правитель, Вице Правитель, министры, главы региональных управлений Полиции и армии. Они чаще всего находятся на вверенных им участках, чтобы осуществлять непосредственное управление на местах.

На момент 10 октября 190 года в Лондиниуме находятся только часть людей, кто относится к Правительству. Большинство людей покинула свои посты досрочно в период с 188 по 190 год. Многие из них просто исчезали, а некоторые официально складывали с себя полномочия.

Важнейшие события октября 190 года:

В самый последний момент Диллар Амбридж назначил день голосования, когда можно будет проголосовать за того, кто будет Правителем Архипелага в следующем году. Первый тур выборов пройдёт вечером 12 октября, второй тур (если потребуется) утром 13 октября (на финальном параде). Все жители Лондиниума смогут отдать свои голоса за кандидатов, которые успеют подать все необходимые бумаги для участия в выборах.

Также были изменены требования для становления кандидатом в 190 году. Вместо того, чтобы просто иметь желание стать Правителем, теперь человек должен обладать общественной репутацией, которая будет подтверждена рекомендательными письмами от жителей Лондиниума. Кандидат, не имеющий

на момент подачи заявки хотя-бы 5 рекомендательных писем от жителей города, которые имеют право голосовать, участвовать в выборах не сможет.

Список требований для становления Кандидатом на пост Правителя:

- Наличие 5 рекомендаций от жителей Лондиниума с указанием причины, по которой рекомендуемый достоин быть Правителем Архипелага.
- Рекомендации должны быть написаны только теми персонажами, которые имеют право голоса в Лондиниуме.
- Заверенная сургучной печатью Правителя бумага об утверждении кандидата.
- Сам рекомендуемый должен иметь право голоса в Лондиниуме.
- Кандидат должен иметь гражданство Архипелага.
- Кандидат не должен иметь претензий со стороны закона.
- Кандидат должен как минимум последние 3 месяца проживать в Лондиниуме и иметь официальную работу.
- Кандидат должен быть старше 20 лет.

Порядок подачи заявки на участие в качестве Кандидата на выборах на пост Правителя Архипелага:

Собрать полный пакет документов и подтверждений на соответствие требованиям выше.

Подать пакет документов Правителю на утверждение и проверку соответствия.

Правитель обязан рассмотреть данную заявку и выдать заключение с печатью.

1. Если все документы собраны правильно, то Правитель не в праве отказать в регистрации кандидата на выборы.
2. Если документы собраны неверно, то Правитель в праве отправить потенциального кандидата собирать недостающие формы и справки.
3. Если Правитель заподозрил подлог и предоставление фальшивых документов, он в праве обратиться в Полицию для проведения экспертизы документов.
4. Во всех случаях Правитель должен давать заключение, заверенное печатью.
5. Правитель обязан провести первичное рассмотрение и выдать Заключение в течение 30 минут с момента подачи документов потенциальным Кандидатом. Исключение - необходимость провести дополнительную проверку документов со стороны Полиции.

В случае утверждения Кандидата Правителем, Кандидат получает соответствующее заключение о регистрации на Выборах. После чего Кандидат должен обратиться в Банк для того, чтобы МГ сделала себе необходимые отметки и внесла кандидата в бюллетень.

Срок подачи заявок Правителю заканчивается за час до проведения Выборов.

Часть 3: Игортехническое по модели Власть.

Власть на игре - это абсолютное и не делимое понятие. Властью может обладать только тот персонаж, которого поддержит 80% и более населения Лондиниума.

По сути модель предполагает победу только 1 стороны, которая определит весь дальнейший путь развития для Глории.

Политическая поддержка - численный показатель, который показывает, какой процент населения поддержит выбор конкретного персонажа в конце игры на момент проведения выборов. Всего в процессе игры есть 100% политической поддержки жителей Лондиниума. Она в зависимости от ряда критериев будет распределена между всеми персонажами на старте игры.

Политическая поддержка зависит от поступков конкретного персонажа в процессе игры. Для каждого персонажа МГ будет рассчитывать и обновлять Политическую поддержку в конце каждого экономического цикла.

Общий пул из 100% Политической поддержки разделен на 2 части. 1 часть распределена по персонажам на старте игры, 2 часть находится на старте в подвешенном состоянии. Получение второй (большей части) Политической Поддержки идёт через захват и контроль районов города.

При этом важно учитывать, что ни один из 2 пулов не даёт необходимых 80% от всех голосов жителей Лондиниума для получения Власти на Архипелаге.

Если упростить всё сказанное выше:

- Всего на игре есть 100% Политической поддержки. Эти 100% отражают голоса 100% жителей Лондиниума на выборах.
- Политическая поддержка - это персональное значение, которое принадлежит конкретному персонажу.
- Часть Политической поддержки со старта игры уже разделена между персонажами.

- Вторая часть Политической Поддержки будет распределяться в процессе игры.
- Политическую поддержку можно будет получить при контроле Территорий (захват районов города на Батл Граунде).
- Политическую Поддержку можно будет получить при выполнении квестов от жителей города.

Итого 100% Политической поддержки распределены по 3 пулам:

- Стартовый пул, который разделен между всеми персонажами на старте игры. Пул будет перераспределяться в зависимости от того, какие события произошли на игре.
- Пул Территорий. Распределяется в процессе игры, как награда за Батл Граунд при захвате территорий.
- Пул квестовый. Распределяется в процессе игры, как награда за выполнение заданий.
- Ни 1 из выше перечисленных пулов не даёт 80% для победы на выборах в 1 туре.
- Сумма 2 любых пулов не даст 80% для победы на выборах в 1 туре.
- Для гарантированной победы в 1 туре требуется приложить усилия во всех 3 направлениях.

Получение информации об очках политической поддержки в процессе игры возможно. Для этого требуется затратить определённую сумму денег и через игротехническую локацию “Банк” оплатить проведение исследований общественного мнения.

Ограничения на подобные исследования:

- Количество исследований не ограничено.
- Каждое следующее исследование будет стоить дороже предыдущего. При этом учитываются все исследования, которые будут проводиться в процессе игры. Стоимость исследования вычисляется по формуле: $S = X + i * n$, где S - итоговая стоимость, X - базовая стоимость первого исследования, i - коэффициент изменения стоимости, n - количество исследований.
- Ограничено число тем, по которым могут быть проведены исследования. Темы не могут изменяться, к теме нельзя задавать уточняющие вопросы.

Темы исследований:

- Количество Политической поддержки у конкретного персонажа.
- Топ 3 лидеров без указания их процентов по Политической поддержке на текущий момент.
- 5 лидеров по Политической поддержке на текущий момент. Указываются вразнобой и без процентов.
- Определение поддержки населения в конкретном районе города. (Доступно только для владельца территории.)

Голосование будет идти по следующему принципу:

Кто может голосовать на игре с точки зрения игротехники - Все живые на момент голосования персонажи.

Как будет проходить голосование - МГ выдаёт всем участникам голосования бюллетени, на этих бюллетенях делается отметка о выборе, далее бюллетени складываются в урну для голосования.

После того, как голосование будет завершено, МГ проводит подсчёт результатов и оглашает итог.

Голоса учитываются по следующему принципу:

Каждый персонаж на игре имеет свой процент Политической Поддержки. При подсчёте голос вашего персонажа приравнивается к проценту Политической поддержки вашего персонажа. Таким образом результат будет строиться из суммирования процента Политической поддержки, который был отдан за конкретного кандидата.

Пример, как это будет работать:

Персонаж А имеет условных 33% политической поддержки и голосует за персонажа В. В таком случае при подсчёте голосов за персонажа В уходят эти 33% голосов. При подсчёте результатов все значения суммируются и выдаётся итоговый результат.

Персонаж А с 5% Политической поддержки и персонаж В с 7% Политической поддержки отдали свои голоса за персонажа С. Таким образом результат для персонажа С станет $5\% + 7\% = 12\%$ голосов за персонажа С.

При подсчётах результатов учитывается общая масса голосов. Условно, если по той или иной причине не проголосовал персонаж, у которого 15% Политической поддержки, то эти 15% учитываются в графе "Воздержавшиеся".

При этом Правителем Архипелага станет тот, кто при 100% явке наберёт 80% от всех голосов, либо победитель второго тура.

Распределение Политической Поддержки, которые получают при контроле за территорией, происходит следующим образом:

У персонажа А 3% Политической Поддержки. При этом персонаж А - лидер фракции, которая контролирует 4 района. По каждому из районов смотрится количество процентов, которые они дают. После чего эти проценты складываются с процентами персонажа А. В итоге получается общее число Политической Поддержки.

Способы изменения Политической Поддержки:

Каждый персонаж в процессе игры может потерять или нарастить свои очки Политической Поддержки. По сути это зависит от множества различных параметров. Мы постараемся достаточно понятно перечислить все существующие способы, которые так или иначе влияют на Политическую Поддержку, которая может быть у ваших персонажей.

Поступки конкретных персонажей. Любые действия или бездействия, а также их направленность могут стать причиной для изменения Политической Поддержки для конкретного персонажа.

Контроль за конкретной территорией также приносит Политическую поддержку. Поддержка территории может быть полной или частичной. В случае полной поддержки, владелец получает всю доступную Политическую Поддержку жителей конкретного района Лондиниума. В случае частичной поддержки населения - владелец будет иметь только частичную.

Владельцем территории становится тот персонаж, кто был заявлен лидером команды на Батл Граунде. Когда команда приходит на Батл Граунд и заявляет участие, покупает наёмников для этого, то в то же время требуется чётко заявить игротеху в Банке и на Батл Граунде о том, кто лидер команды. Лидер команды, которая побеждает в Батл Граунде, становится владельцем территории.

Смена владельца территории возможна только следующими способами:

1. Добровольная передача. Текущий владелец территории может передать свою территорию другому персонажу. Для этого текущий владелец должен прийти в Банк и сообщить о передаче своих прав другому персонажу.

2. Захват территории через механизм Батл Граунда. Вы заявляете войну за конкретную территорию. Победитель забирает территорию себе.
3. В случае смерти персонажа, который владел территорией на момент смерти, его территория переходит в нейтральный статус и её требуется завоёвывать заново.

Контроль территории:

Кроме Политической Поддержки, территории приносят много всего полезного. Начать стоит с того, что в каждом районе количество наёмников для участия в Батл Граунде ограничено и конечно. К каждому району привязано своё доступное для найма количество наёмников. Также контроль за территорией приносит стабильный экономический доход каждый экономический цикл. И самое важное - контроль за некоторыми районами города даёт возможность получать особые задания и наводки на получение ресурсов.

Коротко:

Контроль за территорией приносит:

- Возможность найма наёмников.
- Экономический доход раз в экономический цикл.
- Возможность получения ресурсов

Взаимодействие с экономикой:

Для участия в Батл Граунде требуется нанимать наёмников. Количество наёмников на игре конечно. С уменьшением их количества, цена на их услуги может изменяться. Найм производится в Банке (игротехнической локации).

Территории и ресурсы. При победе на Батл Граунде, у территорий появляются владельцы. Владелец может вложить какое-то количество ресурсов для того, чтобы увеличить экономический доход с территории.

Став владельцем территории, владелец может получать в случайное время квесты, которые в награду будут приносить различные награды. Это может быть увеличение Политической Поддержки, могут быть ресурсы, а может быть и что-то иное (но очень полезное).

ЭКОНОМИКА НА ИГРЕ

Содержание:

- Цены за ресурсы.
- Базовые цены.
- Экономические циклы.
- Игротехнические локации.
- Доходы.
- Расходы.
- Цены на крафт.

Цены за ресурсы:

Важно учитывать, что это НАЧАЛЬНЫЕ цены на ресурсы, по которым Банк будет покупать их с рук у персонажей. Персонажи при торговле между собой могут сами назначать цены за любой ресурс. Если на ваше предложение будет спрос, то МГ не видит никакой проблемы в том, что вы 1 единицу железа продадите кому-то, кому она очень нужна хоть за миллион Арх.

Ресурс	Цена
Железо	3
Кислота	4
Щёлочь	5
Углеводороды	8
Газы	8
Инертные вещества	12
Элемент питания	22
Взрывчатка	18

Гриб	15
Клевер	11
Мята	11
Берёзовый сок	9
Смородина	13
Простейший медикамент	35

В Банке можно проводить и покупку ресурсов. Цена покупки ресурсов у Банка будет отличаться от тех цен, по которым Банк ресурсы скупает.

Базовые цены:

Для того, чтобы ориентироваться в ценах, мы приводим краткую информацию о том, что и сколько стоит с указанием примера и цены.

Чашка чая или кофе - от 1 Арх.

Перекусить (бутерброд, печенье и подобное) - от 3 Арх.

Комната для жилья на окраине Лондиниума - от 25 000 Арх.

Эти цены указаны, как ориентир для вас в вопросе того, как идёт ценообразование в Лондиниуме.

Минимальная оплата труда в 1 экономический цикл в Лондиниуме - 12 Арх.

В конце каждого экономического цикла владелец обязан заплатить заработную плату своим сотрудникам. Полиция и Министр Финансов в праве проверить выплату заработной платы сотрудникам.

Налоги за предприятия платятся каждый экономический цикл. Налог платится за предприятие или бизнес, оплачиваются патенты на деятельность, лицензии, а также производится оплата налогов с контролируемой территории. Налог требуется оплатить в первый час начала каждого экономического цикла. По завершении первого часа каждого экономического цикла, все те, кто не уплатил

налоги вовремя, становятся должниками и информация о них передаётся Правительству Архипелага и Полиции для принятия мер. Список того, за что требуется оплачивать налоги (общий список):

- Доходы с бизнеса - для владельцев каждого бизнеса установлен твёрдый налог в конкретном размере.
- Патенты и лицензии на любые виды деятельности - установлен твёрдый налог в конкретном размере.
- Владение территорией - установлен твёрдый налог в конкретном размере. (Территория приносит определённые налоговые сборы, которые могут отличаться из-за соблюдения\несоблюдения ряда условий, но в любом случае часть налогов, которые получает владелец территории, должны передаваться в центральный бюджет Лондиниума).

При неуплате налогов, Правительство может наложить ряд ограничений и применить различные санкции к персонажам, которые не оплатят налоги:

- Арест и изъятие в пользу государства различного имущества владельца территории. Может быть инициировано без санкции суда Министром Финансов по распоряжению Правителя.
- Арест и изъятие бизнеса в пользу государства. Может быть инициировано без санкции суда Министром Финансов по распоряжению Правителя.
- Арест должника. Может быть инициировано без санкции суда Министром Финансов по распоряжению Правителя.
- Запрет на определённые виды деятельности (определить точный список деятельности, которыми будет запрещено заниматься персонажу, может только суд).

Правительство выплачивает Полиции и сотрудникам Правительства заработную плату. Выплатами в правительстве занимается специальный человек - Министр Финансов.

Весь бюджет правительства формируется с выплаты налогов различными районами. Каждый район сам собирает у себя выплаты, после чего передаёт часть денег Правительству. Это и формирует бюджет города, который может использовать Правительство для своей деятельности.

Экономические циклы:

Экономический цикл - это промежуток времени, к которому привязаны игровые взаимодействия.

Раз в экономический цикл - в его начале происходит поступление доходов. Для владельцев бизнеса - это доходы за бизнес. Для владельцев территорий - это доходы с территорий.

Раз в экономический цикл в его конце требуется провести оплату заработной платы сотрудникам. Начисление дохода происходит только после оплаты заработной платы сотрудникам.

Циклы:

1. Пятница 20:00 - пятница 23:00 - Первый экономический цикл.
2. Пятница 23:00 - суббота 3:00 - Второй экономический цикл.
3. Суббота 10:00 - суббота 14:00 - Третий экономический цикл.
4. Суббота 14:00 - суббота 19:00 - Четвёртый экономический цикл.
5. Суббота 19:00 - воскресенье 00:00 - пятый экономический цикл.
6. Воскресенье 00:00 - воскресенье 4:00 - шестой экономический цикл.

Игротехнические локации:

Банк - игротехническая локация, где можно фиксировать товарно-денежные отношения. В банке можно продать ресурсы, купить ресурсы (ранее проданные), нанять наёмников. Также Банк может выступать средством для автоматизации ведения доходов и расходов. Это можно делать за отдельную плату, оплачивая услуги банка.

Лаборатория ГУА - отдельное помещение, игротехнически предназначено для проведения опытов. При этом важно отметить, что последние изменения в законах Архипелага сделали работу в Лаборатории платной. При необходимости выполнить какие-то опыты для исследований или для сборки каких-то изделий, требуется оплатить аренду Лаборатории. Цену на каждую конкретную аренду устанавливает Ректор ГУА. Ректор ГУА - это также игротехнический персонаж, который будет чиповать проведение всех опытов, отслеживать соблюдение техники безопасности и выдавать результат.

Доходы:

Доходы приносит следующее имущество:

Владение различным бизнесом. Приносит прямой доход при отыгрыше деятельности заведения + доход за деятельность, который будет выдаваться представителем МГ. Поступление денег производится в виде какой-то суммы за предыдущий экономический цикл.

Условно говоря: на старте ваш магазин комиксов ещё не работал и не успел получить какую-то прибыль. В любом случае в мире игры ваш бизнес уже работал. И вы получаете доход за предыдущее время работы.

Владение территориями приносит доход по тому же принципу, что и бизнес. Но стоит понимать, что это налоги, которые собраны с определённого района города. И вам требуется часть из них передать в центральный бюджет Лондиниума. При этом важно:

- Доход с территории получается только в том случае, если вы владеете ею на момент окончания экономического цикла. Если вашу территорию отбили за 5 минут до конца экономического цикла, то доход вы с неё не получите.
- В случае с территорией, учитывается время начала Батл Граунда. Именно по нему будет устанавливаться время смены владельца территорией.
- Для того, чтобы территория приносила доход, требуется провести вложение в неё ресурсов.

Ресурсы нужны для работы предприятий на территории.

Список ресурсов для каждой конкретной территории отличается.

Заранее список ресурсов, который требуется для того, чтобы территория приносила доход, никому не известен.

Полный список ресурсов, который требуется для того, чтобы получать доход будет предоставляться владельцу территории. (Если владение территорией со старта игры, то список будет выдан на чиповке. Если территория захвачена в результате битвы на Батл Граунде, то список будет выдан после захвата).

Для того, чтобы вложить ресурсы в территорию, владелец территории должен доставить в Банк всё необходимое. При этом, территория не будет работать частично, требуется вложение всех необходимых ресурсов.

- Если вы захватили территорию в условные 14:59:59 (в это время начался Батл Граунд), то вы можете вложить ресурсы для получения дохода за экономический цикл.

Пример: Вася и Ко захватывают территорию Агропрома на Батл Граунде. Момент начала боя на Батл Граунде был 14:59:59. В таком случае, после победы, они получают возможность вложить ресурсы в территорию, чтобы получить с неё доход за 3 экономический цикл, который идёт с 10:00 до 15:00.

- Владелец в любом случае обязан оплатить налог с территории. Даже если она не принесла прибыли в конкретном экономическом цикле. Если вы захватили территорию в самом конце экономического цикла, вы обязаны оплатить за неё налог в начале нового экономического цикла.
- Если вы вложили в территорию ресурсы, а после потеряли её на Батл Граунде в самом конце экономического цикла, вы теряете доход с территории за этот экономический цикл и все вложенные в территорию ресурсы.

Прямая деятельность по патентам и лицензиям. Все обладатели данных разрешительных документов получают доход от своей основной деятельности в процессе игры. Кроме непосредственного дохода от оказания услуг, такие персонажи получают и деньги за свою деятельность, которую они осуществляли ранее.

Продажа различных игровых ценностей в Банк. Вы можете находить что-то ценное в процессе игры и продавать это в Банк. Там эти предметы будут оценены и за них вам будет выплачена определённая сумма денег. Там можно будет сдавать всё с чипом "В ИГРЕ". Оружейные ленты для пулемётов, ресурсы, документы, чертежи, иные игровые предметы. Всё это может быть оценено и продано банку.

Продажа ценных предметов на Аукционе. Если вы имеете что-то крайне дорогое и в единичном экземпляре, вы можете попробовать выставить это на аукцион до его начала. Заявки на продажу чего-то будет принимать банк. Приём предметов на продажу закончится в 23:00 (За пол часа до начала Осеннего Бала).

Поиск кладов. Ну а вдруг вы смогли раздобыть карту с пометками пиратских сокровищ? Вы можете отыскать что-то очень ценное.

Оказание услуг. Вы можете что-то сделать или наоборот не сделать за достойную оплату. Не забывайте, что всем нужны деньги.

Выиграть в казино или лотерею. Вы можете испытать удачу на игре и получить внезапное богатство, которое изменить жизнь вашего персонажа.

Работа на улицах города. А ещё иногда к жителям города могут обращаться НПС и просить им с чем-то помочь. Это может приносить различные неожиданные бонусы. Деньги, медикаменты или информацию.

Контроль территории. Ну и владельцы территорий могут получать квесты, которые будут приносить дополнительный доход им, а ещё ресурсы и что-то ещё)

Расходы:

- Аренда Лаборатории ГУА. Для деятельности учёных им необходим доступ к оснащённым лабораториям, где можно безопасно и законно вести научную деятельность. Сейчас легально это возможно только в Лаборатории ГУА. С недавних пор доступ в лаборатории стал платным.
- Покупка ресурсов и ценностей в Банке. В процессе игры в Банке будут скапливаться различные ценные вещи, которые можно будет приобрести за игровую валюту.
- Аукцион. В конце Осеннего Бала состоится аукцион с редкостями и диковинными предметами со всей Глории. На аукционе можно будет купить что-то крайне необходимое для персонажей. Но помните, что такие аукционы - это крайняя редкость даже для Лондиниума.
- Найм бойцов для Батл Граунда. Все наёмники требуют больших трат на своё содержание. Вы можете нанять их только на текущий экономический цикл. Если вы не оплатите заранее (до окончания текущего экономического цикла) найм бойцам на следующий, то они попросту покинут вас. Никто из этих охотников за удачей не работает в аванс.
- Оказание услуг. Любая работа должна быть оплачена. Если кто-то просит учёных провести какие-то исследования, то это работа. А работа требует достойной оплаты. Если кто-то просит врача вылечить болезнь, то это стоит огромных денег из-за стоимости лекарств и работы редких специалистов. Всё в мире стоит денег. Так что готовьтесь платить за всё в Лондиниуме и не забывайте требовать оплату с каждого.
- А также не забывайте, что в Лондиниуме несколько игровых локаций, где можно будет приобрести что-то полезное для себя, а ещё интересно провести время. К вашим услугам будут такие заведения:
Лавка Олафа Хорца - замечательное место, где за недорого можно находить различные диковины. Какие-то из них могут оказаться настоящим сокровищем.
Игорный Дом - замечательное место, где весело и со вкусом можно проводить время. Там вас ждут азартные игры, свой бар с напитками и закусками.

Пекарня Чёрный Осьминог - прекрасное место для свиданий и деловых переговоров. Со своей изысканной атмосферой и хорошей кухней.

- Покупка медикаментов. Для лечения болезней и ран вам всегда требуется тратить какое-то количество ресурсов. Будь то простейшие медикаменты для перевязки или дорогостоящие антибиотики от различных болезней. Все эти лекарства вы можете приобретать в аптеке или с рук у тех, кто умеет изготавливать эти препараты.
- Проведение исследований общественного мнения через Банк. В процессе игры вы можете заказывать подобные исследования и получать важную информацию для принятия решений.

Цены на крафт различных предметов:

Здесь указаны не все предметы, которые могут создать ваши персонажи. Это лишь открытая маленькая часть, чтобы было удобнее ориентироваться в ценах.

Радиостанция:

железо - 10 ед

кислота - 3 ед

газ - 8 ед

инертные в-ва - 2 ед

щелочь - 3 ед

энергия - 4 ед

Глушилка:

железо - 1 ед

энергия - 1 ед

Изготовление ядов:

Галлюциногены:

железо - 1 ед

кислота - 2 ед

гриб - 3 ед

смородина - 1 ед

березовый сок - 1 ед

Паралитики:

углеводород - 2 ед

щелочь - 1 ед

гриб - 4 ед

мята - 2 ед

Снотворное:

кислота - 2 ед

щелочь - 1 ед

смородина - 3 ед

Релаксант:

инертные в-ва - 1 ед

газ - 2 ед

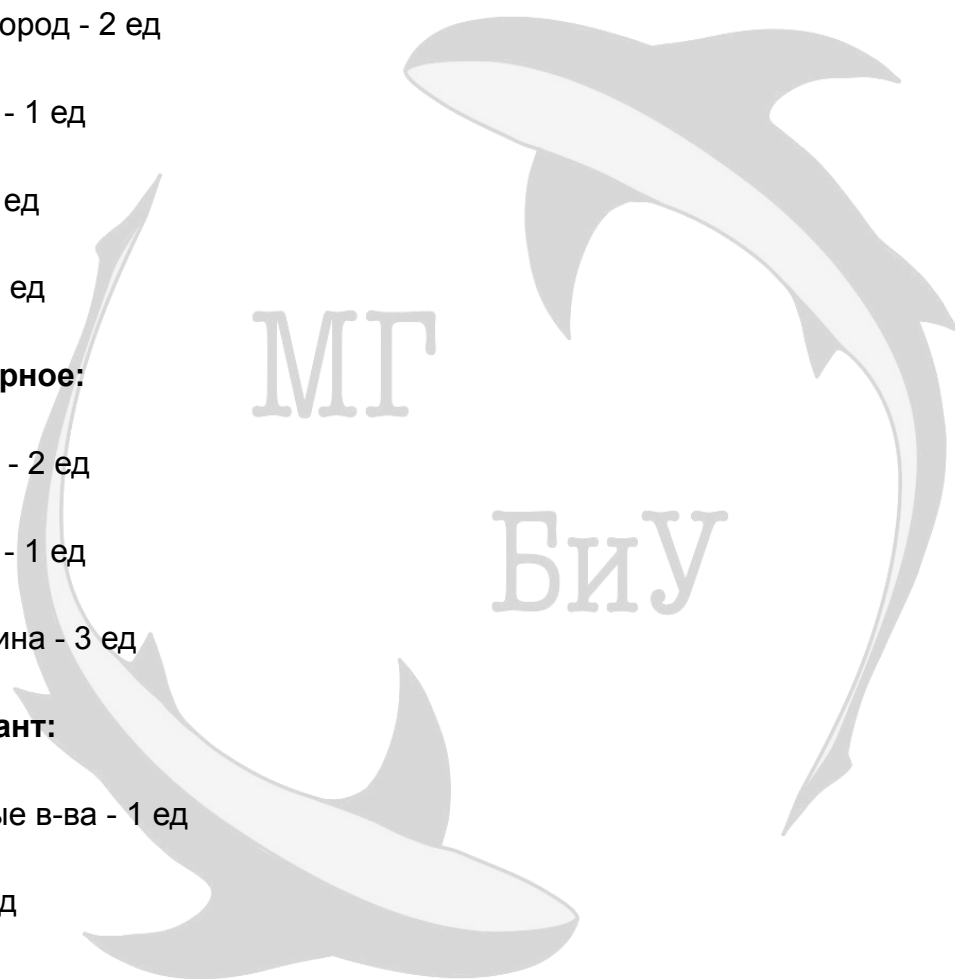
мята - 4 ед

клевер - 1 ед

Временная слепота:

инертные в-ва - 1 ед

углеводород - 3 ед



смородина - 2 ед

березовый сок - 3 ед

Медленно действующие яды:

железо - 2 ед

кислота - 3 ед

щелочь - 1 ед

газ - 2 ед

березовый сок - 1 ед

Быстродействующие яды:

газ - 3 ед

углеводород - 1 ед

железо - 2 ед

инертные в-ва - 1 ед

смородина - 3 ед

клевер - 4 ед

Простейший медикамент (антисептик):

Природные ресурсы - 3 ед любого (одинаковые).

Медикаменты:

Обезболивающее:

мята - 2 ед.

щёлочь - 2 ед.

МГ

БиУ

гриб - 1 ед.

Жаропонижающее:

клевер - 1 ед.

углеводород - 1 ед.

железо - 2 ед.

инертные вещества - 1 ед.

Антибиотики:

смородина - 1 ед.

берёзовый сок - 1 ед.

клевер - 1 ед.

железо - 1 ед.

кислота - 1 ед.

Противовирусное:

инертные вещества - 2 ед.

кислота - 1 ед.

щелочь - 1 ед.

гриб - 1 ед.

Физраствор:

щелочь - 2 ед.

железо - 2 ед.

кислота - 1 ед.

МГ

БиУ

Иммуноглобулин:

инертные вещества - 2 ед.

гриб - 1 ед.

клевер - 2 ед.

Антигистамины:

клевер - 3 ед.

щелочь - 1 ед.

гриб - 1 ед.

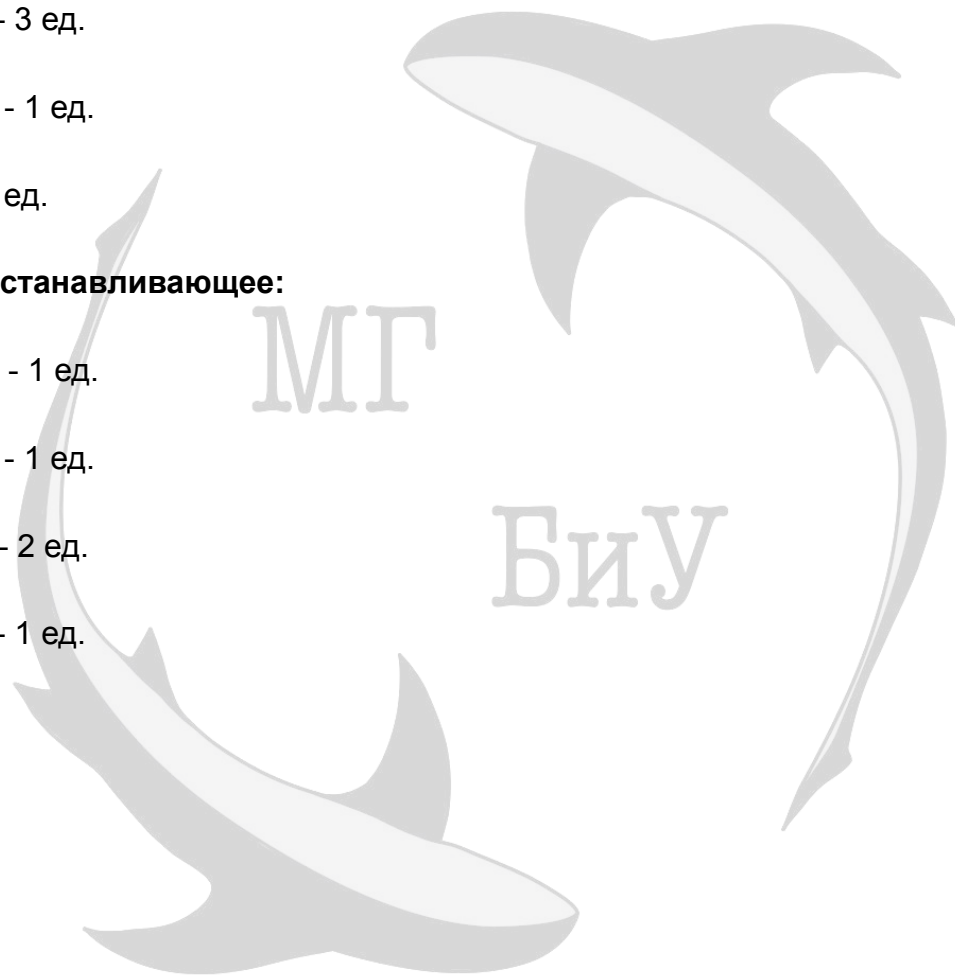
Кровоостанавливающее:

кислота - 1 ед.

щелочь - 1 ед.

железо - 2 ед.

клевер - 1 ед.



ПРАВИЛА ПО СЕКСУ

На игре между персонажами могут возникнуть не только платонические чувства, но и иные. Мы все с вами сильные ролевые игроки и привыкли ко всему, что нам предлагают мастера. На нашей игре мы не будем вам доставлять неудобства, а потому предлагаем вам на выбор 2 варианта отыгрыша сексуальных взаимодействий.

Вариант 1: контактный.

Для отыгрыша секса по обоюдному согласию люди делают друг другу массаж плеч, сопровождая процесс характерными звуками. Данный процесс длится не менее 10 минут.

Для изнасилования насильник и жертва играет в ладушки в течение 3 минут и более..

Вариант 2: бесконтактный отыгрыш.

Игроки кормят друг друга какими-то вкусняшками (конфеты, пряники, сушки и подобное).

За любые другие способы отыгрыша МГ ответственности не несёт и оставляет их на совести игроков.

PS: Все дети, зачатые на полигоне становятся собственностью мастерской группы и пожизненно записываются в игротехи XDDD