

Тайны Скандинавии

Следователь/Дознаватель

Обладание навыком следователь/дознаватель позволяет найти преступника собрав необходимые улики с места преступления, а также допросив очевидцев. Навык прост в исполнении и реализуется по средству сбора и анализа улик. Улика на игре — это особая карта, которые на начало игры выдаются каждому игроку, в определённом количестве. Улики бывают разные. Ниже можно увидеть, как выглядят эти карты.

Карты улик бывают 2 видов (подробнее в приложении №1):

1. Явные — эти улики могут увидеть любые люди, даже те, которые не обладают данным навыком. Вы можете «Вымыть Пол», карту улики уничтожить может огонь и т.д. всё зависит от того какая улика осталась на месте преступления. На каждой карте явной улики будет описаны ряд признаков, которые явно или не очень будут указывать на группу людей, которым данная карта может принадлежать.
2. Не явные — эти улики не видны игрокам и их нужно игнорировать в игровом процессе. Их можно обнаружить только, обладая определённым прибором, который на начало игры будет предоставлен игрокам с особым навыком.

Пытки

Перед пытками — спросите «жертву», согласна ли она на пытки если жертва говорит фразу «Я в это не играю», вы можете перейти к следующему разделу правил.

Пытки отыгрываются любым способом, который не наносит реального вреда здоровью жертвы, с его «Пожизнёвого» согласия, красиво и пафосно. Пытки проводятся только со связанным персонажем жертвой. В течение минимум 10 минут реального времени. По прошествии 10 минут у жертвы появляется 1 лёгкая рана.

После прошествия 10 минут, палач может задать ОДИН конкретный вопрос, на который жертва обязана ЧЕСТНО и ПОЛНО ответить.

Допрос

Допрос можно выбрать в качестве альтернативы пыткам, если по каким-либо причинам вы не хотите, чтобы на вас отыгрывался процесс пыток.

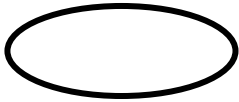
Персонажи должны выбрать настольную игру (шашки, шахматы, карты и т.д.) и немедленно начать в неё играть, однако, процесс должен длиться не более 30 минут. Если выбрать игру не получается — решите подбрасыванием монетки, во что будете играть.

Если в игре побеждает допрашиваемый — он может отвечать на вопросы на свое усмотрение. Может и совсем не отвечать. Если выигрывает тот, кто допрашивает — допрашиваемый должен честно и максимально полно ответить на все вопросы в течении последующих 15 минут.

Программирование/Хакерство

Всё ПО на игре пишется по принципам построения алгоритмов, которые описаны в данных правилах.

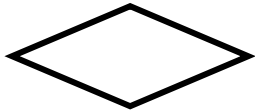
Блок схемы и их назначения



Начало и конец алгоритма. Данная блок схема обычно не несёт ничего кроме обозначения начала и конца алгоритма.



Действие. В данной блок схеме отображается то какое действие должно быть совершено в ходе работы алгоритма.



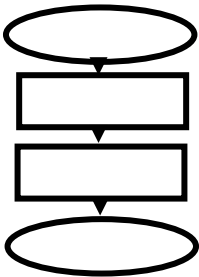
Ветвление. Данная блок схема используется в алгоритме при применении ответвления. В основном от этой блок схемы отходит 2 ветви с вопросами «Да» или «Нет».



Вспомогательный Алгоритм. Данная блок схема выводит алгоритм на другой готовый алгоритм. То есть увеличивает действенность программы в целом.

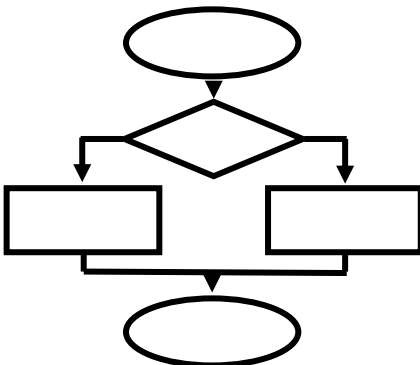
Из этих блок схем полностью состоят все программы написанные в реалиях игры. Хотите, чтобы она работала, сделайте так что бы ваш алгоритм был рабочим.

1. Линейный



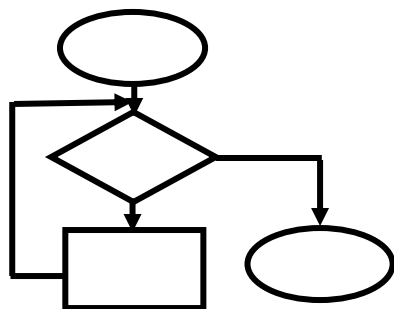
Это алгоритм, в котором блоки выполняются последовательно сверху вниз от начала до конца.

2. Ветвление



В блок-схемах ветвление начинается на выходах элемента "Решение", с помощью которого в алгоритме выполняется проверка какого-либо условия. Количество ветвей чем больше, тем больше проверяемых условий.

3. Цикл



Часто при решении задач приходится повторять выполнение операций по одним и тем же зависимостям при различных значениях, входящих в них переменных и производить многократный проход по одним и тем же участкам алгоритма. Такие участки называются циклами. Алгоритмы, содержащие циклы, называются циклическими. Использование циклов существенно сокращает объем алгоритма.

Дополнительные сведения

Учитывая все данные которые изложены в данных правилах, вы можете составить любую программу, любой сложности, главное включить ваше воображение.

Однако любые программы принимаются для проверки только в ЭЛЕКТРОННОМ виде, в любых доступных вам редакторах. Готовую программу вам требуется отправить на мастерскую почту (mgoutside16@gmail.com)

Программа заработает, когда исходник программы был проверен мастером, и допущен вам. После чего программу требуется сохранить в формате JPG и поместить на любое запоминающее устройство (любая флэш карта).

И если ваша программа должна работать в условиях какого-либо прибора, то флэш накопитель должен быть частью прибора.

Так же любая программа должна иметь уникальное название.

История/Археология

На игре, в которой всё сильно переплетено с историей, очень важно, чтобы данный навык присутствовал.

Любой обладатель навыка обладая необходимыми знаниями цветовой схемы чипов определить возраст предмета, который находится у него перед глазами. А также сможет по его виду примерно определить его историю происхождения. Предметы у нас вводятся 5 этапов времени, и каждому историку будет сообщена отдельно (в зависимости от его знаний в истории).

Вы можете начать археологические раскопки на игровой территории, в любом месте в котором минимальное количество статистов. Однако стоит учитывать, что каждые раскопки — это деньги и рабочая ВИРТУАЛЬНАЯ сила. Поэтому вам перед началом раскопок получить разрешение у научной ассамблеи разрешение на проведение раскопок. Как только у вас есть это разрешение, а также оплаченный счёт за раскопки, вы сможете приступить. Вы можете проводить раскопки и в тёмную, но тогда нанимать рабочих придётся за отдельную плату.

- Начало раскопок начинается с ограждения территории проведения раскопок, то есть обтянуть место раскопок, лентой или же верёвкой и на неё прикрепить табличку с надписью: «Осторожно! Ведутся Раскопки». И сфотографировав это место, так что бы в кадр попала данная табличка и границы, отправить фото на почту mgoutside16@gmail.com. После того как фото было отправлено можете смело снимать данное ограждение, чтобы не пугать статистов, если вдруг они там будут.
- После того как у вас есть разрешение и отправлено фото, вы ждёте, пока виртуальные рабочие закончат поиски, они могут продолжаться не менее 2 часов и не более 24 часов реального времени. Чем дольше, тем качественнее ведутся раскопки.
- После того как время, обозначенное мастером, прошло, он свяжется с вами и сообщит результаты раскопок. Если будет на месте раскопок что-то ценное и то, что имеет маленькие размеры, мастер вам назовёт время и место передачи предмета. Передача происходит по правилу курьера, который доставляет посылку как безликий игротехнический персонаж.

Лингвистика/Криптография

Мастер Группа для упрощения реализации древних записей, и для того что бы не адаптировать и не переписывать каждый древний язык, который может примениться в той или иной географической плоскости, вводит правило «Единственно Верный». По средству данного правила древний язык любого географического обособленного объекта является одним и тем же древним языком. Алфавит древнего языка будет предоставлен каждому персонажу лингвисту отдельно, в зависимости от его знаний. Однако так как мы прекрасно понимаем то что колорит каждой географии индивидуален, мы вводим правила по криптографии.

Для каждого индивидуального региона будут вводиться особые шифры, которые смогут разгадывать только те, кто изучал именно эту географию там, где изучал историю. Это может быть любые виды реальных шифров или же придуманные специально для игры шифры от МГ. Всё будет завесить от нашего больного воображения. Лингвисты, изучающие ту или иную географию, могут обучиться принципам расшифровки у тех, кто обладает данным знанием уже.

Для понимания над каждым шифром будет стоять маркер «Криптограмма древнегерманская» или «Криптограмма Мая». И таких географий, и точек может быть великое множество, в зависимости от направленности нашей игры. Будьте готовы к тому что ваш персонаж не сможет разгадать криптограмму и вскрыть конверт с заветной информацией.

Собственно, каждая криптограмма будет скрывать важную информацию, разгадав её можно будет (открыть конверт, вскрыть сундук и т.д.) После того как вы разгадали криптограмму вам требуется написать правильный шифр на месте криптограммы и указать имя того криптолога который разгадал криптограмму.



Отпечатки пальцев. Является не явной уликой, которую без особого приспособления не обнаружить. Если вы видите на территории игрового взаимодействия данную карточку, игнорируете её, так как при любом раскладе вам её не увидеть. Прибор можно изъять у персонажа, обладающего им, однако провести дактилоскопию, сможет только обладатель данного навыка. Игрок может оставлять данную улику в любом месте, в котором побыл больше 30 минут, и прикасался к каким-либо объектам. На каждой карте, будет не видимыми чернилами нарисован определённый символ, который будет совпадать с символом в паспорте игрока. Предъявлять паспорт игрока на странице с отпечатками пальцев требуется только в процессе проведения дактилоскопии. Так же данную улику требуется оставлять в местах совершения кражи или убийства.



Отпечаток обуви. Является явной уликой. Её может заметить любой игрок, в любой момент игрового взаимодействия. Видимыми чернилами указывается формат обуви (женская или мужская), невидимыми же, указывается размер обуви. Данную улику оставляет игрок только в том случае, если он совершает преступление в грязной обуви или же на улице. Игрок может переодеть свою обувь на чужую, и намеренно оставить следы. Для этого требуется присутствие мастера для изготовления карты отпечатков обуви.



Кровавый след. Это явная улика. Она остаётся на месте любого кровопролития, любым игроком, который получил рану. По данной улике так же можно провести анализ ДНК. Специальным прибором просвечивается карта, на которой будет написана цифра невидимыми чернилами, которая соответствует генокоду в мастерской базе данных.



На месте преступления может оказаться вот такая улика, на каждой такой улике подробно описывается то что обнаруживает «Следователь».