

РАЗНОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ИГРОКУ

Не будь мудаком, будь человеком. Умей слышать «нет», сказать «нет», не употребляй наркотики пожизненно, не напивайся слишком сильно, следи за безопасностью.

Старт игры: 7 июня, 22:00.

Добиралово - в закрепе чата игры, если тебя нет в чате - напиши кому-то из мастеров.

Если что-то пошло не так, случилась беда или ты потерялся, что-то срочное и требующее ответа происходит - можешь позвонить мастерам:

8 921 791 80 96 - Ересь

8 953 343 69 10 - Валя (если Ересь не отвечает)

В субботу активная игра возобновляется около 10-11 утра.

Конец игры планируется около полуночи на воскресенье.

Кухня работает в пятницу до половины второго ночи, в субботу начинает работать с одиннадцати утра. Игротехи спят с трех часов ночи до десяти утра. Мастерка не дремлет, если прям очень надо.

Что удобно и полезно иметь с собой: себя, свой костюм, сумку/карманы для игровых вещей, личную посуду, по желанию - дополнительный антураж локаций, предметы личного антуража, лекарства, если они специфические и вы в них нуждаетесь.

Зеленые чипы «Ночная стража» - маркер неразрушаемости, не нужно как-либо портить предметы, на которых видишь такие зеленые чипы. Маркер неразрушаемости не дает гарантии того, что предмет не будет испорчен - это означает только то, что его не будут портить специально.

Игротехи имеют бейджики с зеленой рамкой – к ним можно обратиться, если запутался или что-то не так, нужна помощь.

Фото-/видеоматериалы сдаются МГ и проходят цензуру перед публикацией. Снимать что-то «для себя» нельзя. Отнесись с пониманием, это для твоего же блага.

О конфликтах и творчестве:

Боевки на игре нет, так что сила - не способ решения конфликта. Конфликты выражаются в искусстве, искусство рождает конфликты. Любой конфликт на Фабрике должен иметь выражение через искусство и творчество. Конфликт - это любая разница интересов. Эту разницу лучше обострить и выразить. Конфликтуй красиво, пусть это создает игровые ситуации.

На игре творчество важно как процесс, а не как результат. Не стремись как игрок снять фильм, написать книгу и сочинить песню, к этому идет твой персонаж, и пусть неудачи в этом создают атмосферу по игре и игровые ситуации, а не служат разочарованием для тебя как для игрока.

О сексе:

Секс может быть отыгран модельно или пожизнево. Не забывай про согласие и про защиту!

Начало модельного секса: «Я тебя хочу».

Ответ: «Я тебя тоже» или «А я тебя нет».

В случае продолжения игрок постулирует действие: «Я хочу, чтобы ты сделал конкретное действие со мной». (Пример: «Я хочу, чтобы ты снял с меня одежду»)

Далее продолжать в том же духе, пока не надоест, поочередно называя и выполняя действия, лучше с реакцией, лучше эскалируя.

Закончить взаимодействие – по желанию, словами через рот.

О наркотиках и смерти:

Наркотики можно всегда найти на баре или у дилеров. Наркотики безопасны при употреблении их общепринятым способом: порошки вдыхать, леденцы есть, грибы и «марки» тоже есть, «косяки» курить, инъекции только имитировать или делать у Бриджит Полк – пожизненный медик.

Ко всем наркотикам прилагается карточка. Сперва открывается ее передняя часть, когда «отпускает» (через некоторое время) – вторая часть. Время действия наркотика определяете самостоятельно.

Две дозы одного типа наркотика, принятые в короткий промежуток времени, - передоз. После принятия второй дозы, на какое-то время персонажу становится очень хорошо, но затем - очень плохо, и в конечном итоге он падает без чувств.

Персонажу в состоянии передозировки необходимо вызвать «Скорую помощь» с помощью игрового телефона (или попросить игротехов), после чего за ним придут игротехи, которые доставят его в больницу. На полигоне нельзя сразу окончательно умереть, решение о смерти принимает игрок после того, как его увели работники «Скорой помощи» и с ним произошел ряд событий после.

Типы наркотиков:

Стимуляторы/эйфоретики: амфетамин, кокаин, героин. разгоняют тебя: речь становится быстрой, мысли путаются, движения суетливые, хочется делать множество дел одновременно, либо делать одно дело, но отдаваясь ему всецело, не хочется спать и сидеть на месте. К этому также может добавляться ощущение безграничного счастья и идиотская улыбка.

Галлюциногены: ЛСД, мескалин, псилоцибиновые грибы. искажают реальность, погружая в глубину собственного мира, заставляют видеть не то, что есть вокруг, интерпретировать это по-своему и генерировать новые, часто бредовые, идеи.

Транквилизаторы: аптечные наркотики, марихуана. успокаивают тело и душу: хочется развалиться на диване или на полу, умиротворенно посмотреть в стену, лениво поесть и уснуть.