

ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Уважаемый игрок! Данные правила — требования к антуражу для ПРИ на базе протектированного оружия и airsoft по вселенной “Mass Effect” — фантастической сайфай вселенной, в которой человечество вышло в космос и познакомилось с содружеством инопланетных рас.

1.2. Данные требования состоят из двух основных разделов: требований по антуражу и рекомендаций по созданию антуража. Первый раздел устанавливает общие положения, идеи и концепции. Второй раздел, включает в себя материалы, рекомендации и готовые модели оружия, брони и костюмов инопланетян для программы папакра и для 3D печати, которые мы собрали для помощи игрокам в создании антуража. Первый раздел публикуется в данном документе. Второй раздел представлен текстовыми, фото и прочими документами, выложенными в группе игры в ВК, в обсуждении “Правила по антуражу”.

1.3. Чтобы полноценно окунуться в атмосферу вселенной, данные правила основаны на принципе копийности и бэковости. Поэтому основным правилом по антуражу является: “Это играет, если это похоже на объект из игры”. Допускаются все элементы одежды из игр и комиксов “Mass Effect”. Это касается как человеческой расы, так и инопланетян.

1.4. Вещи, которые невозможно перетащить из игры в реальность, отыгрываются специальными приборами. Мастерская группа их разработала специально для ПРИ. Игрокам в соответствующих разделах будет доступна инструкция и спецификация для создания необходимых приборов. К таким вещам относится, например, биотика и боевые щиты костюмов.

1.5. Компьютерное ПО реализуется через ПО мастерской группы.

1.6. **Обязательным элементом любого костюма, если Вы планируете входить в зону, где разрешено использование airsoft-оружия, являются защитные очки, выдерживающие выстрел из страйкбольного оружия (3 Дж / 172,5 м/с ВВ-шаром массой 0.2 г).**

1.7. Для игроков на игру не допускаются модели из игр, имеющие отношение к расе протеан, коллекционеров и ворка (т.е. как сами представители указанных рас, так и их оружие и броня). **Допуск элементов из антуража расы гетов происходит строго по согласованию с мастерской группой.**

2. РАСЫ

2.1. ЛЮДИ

2.1.1. Люди — основная и наиболее многочисленная раса на нашей игре. Для того, чтобы поехать играть обычным гражданским человеком, вам достаточно одеться в костюм обычного современного жителя мегаполиса с небольшой поправкой на космический сеттинг. Большинство моделей одежды из оригинальной игры напоминают стили кэжуал, спортивный, миллитари, а также деловой и вечерний стили. Персонажи носят джинсы, толстовки, худи, футболки, водолазки, пуловеры, куртки из кожзама, деловые костюмы, платья, юбки и т.д.

2.1.2. Приветствуются синтетические элементы одежды футуристического вида, такие как карго штаны, куртки наподобие мотоциклетных, термобелье без больших броских логотипов (или требуется закрыть их) и прочая подобная одежда.

2.1.3. Внешний вид игрока должен соответствовать роли, которую игрок планирует отыгрывать. Важным аспектом в данном вопросе является узнаваемость образа и единообразие во фракции (команде) игроков, а не его копийность. Иначе говоря, если игрок играет роль медработника, он должен сразу узнаваться как медработник, конечно, при условии, что данный игрок не относится к засекреченной фракции (например, просто персонал госпиталя). Также приветствуется, но не является обязательным, внесение в свой антураж единообразных с остальными членами фракции элементов костюма (использовании одинаковых логотипов, цветовых паттернов, униформы).

2.1.4. Обращаем внимание, что в мире будущего преобладает использование синтетических материалов. Одежда из натуральных материалов — это признак наличия больших денег у их владельца.

2.2. ТУРИАНЦЫ

2.2.1. Необходимые элементы: маска турианца, закрывающая лицо, 3-х пальные перчатки. Уши, волосы и затылок должны быть спрятаны под продолжением маски либо балаклавой\мультибанданой. Разрешается встраивание в маску защиты глаз и ношение очков поверх маски.

2.2.2. Факультативные элементы: таби, протектированные когти, измененная геометрия ног, костяной воротник.

2.2.4. Правила по определению вида брони работают аналогичным с людьми образом. Броня для турианцев допускается только при наличии геометрических особенностей анатомии в ней: воротник-горб.

2.3. АЗАРИ

2.3.1. Необходимые элементы: синий цвет кожи, женские очертания фигуры (в случае кросспола, поскольку внешне абсолютно все азари выглядят, как человеческие женщины). Уши, волосы и затылок должны быть спрятаны под продолжением маски либо балаклавой\мультибанданой.

2.3.2. Факультативные элементы: гребень азари (вместо скрывающего головного убора).

2.3.3. Правила по определению вида брони работают аналогичным с людьми образом.

2.4. САЛАРИАНЦЫ

2.4.1. Необходимые элементы: маска саларианца, закрывающая лицо, трехпальные перчатки. Уши, волосы и затылок должны быть спрятаны под продолжением маски либо балаклавой\мультибанданой. Разрешается встраивание в маску защиты глаз и ношение очков поверх маски.

2.4.2. Факультативные элементы: искривленные трехпальные ноги.

2.4.3. Правила по определению вида брони работают аналогичным с людьми образом.

2.5. КВАРИАНЦЫ

2.5.1. Необходимые элементы: костюм похожий на костюм кваррианцев из игры, маска кваррианца с не прозрачным визором. Защитные очки либо надеваются под визор, либо стекло визора должно соответствовать параметрам стекла защитных очков.

2.5.2. Факультативные элементы: трехпальные перчатки, двупалая обувь

2.5.3. Правила по определению вида брони работают аналогичным с людьми образом.

2.6. КРОГАНЫ

2.6.1. Необходимые элементы: увеличение размера с помощью костюма (рост не менее 190 см), костюм, похожий на костюм крогана (полная броня), маска крогана. Разрешается встраивание в маску защиты глаз.

2.6.2. Факультативные элементы: искривленные трехпалые ноги, трехпалые перчатки.

2.7. БАТАРИАНЦЫ

2.7.1. Необходимые элементы: маска батарианца. Уши, волосы и затылок должны быть спрятаны под продолжением маски либо балаклавой\мультибанданой. Разрешается встраивание в маску защиты глаз и ношение очков поверх маски.

2.7.2. Факультативные элементы: маска-имитация темени и затылка батарианца (вместо скрывающего головного убора).

2.7.3. Правила по определению вида брони работают аналогичным с людьми образом.

2.8. ДРЕЛЛЫ

2.8. Необходимые элементы: маска дрелла или бодиарт дрелла. Уши, волосы и затылок должны быть спрятаны под продолжением маски либо балаклавой\мультибанданой. Разрешается встраивание в маску защиты глаз и ношение очков поверх маски.

2.8.1. Факультативные элементы: склеральные линзы, перчатки со сращенными средним и безымянным пальцами.

2.9. ВОЛУСЫ

Необходимые элементы: волусы должны быть одеты в одежду, похожую на скафандр волусов, и иметь маску, однозначно распознаваемую как маска костюма волуса. Разрешается встраивание в маску защиты глаз.

2.10. Немного о факультативных элементах...

Вы всегда можете использовать дополнительные элементы для упрощения Вашего антуража. Например, Вы можете надеть плащ, полностью скрывающий тело, чтобы сэкономить на костюме. Однако помните, что высокого качества антураж украшает и делает более атмосферной игру, а мастерская группа такой антураж поощряет игровыми бонусами.

2.11. Требования к антуражу по расам ханаров и элкоров обсуждаются и согласуются отдельно с мастером по антуражу.

3. БРОНЯ

3.1. Броней признается снаряжение, которое выглядит похожим на броню из игры. **(ВНИМАНИЕ!!! Мотоциклетная броня, броня для бейсбола, броня, очевидно выглядящая как снаряжение из другого сеттинга, без серьезной доработки не допускается!!! Просьба обращаться к мастеру по антуражу!)**

3.2. Броня делится на 2 типа: легкая (неполная) и тяжелая (полная).

3.2.1. Легкой броней признается защита торса (живот, грудь, спина, шея), выглядящая, как элемент бронекастомизации из компьютерной игры или подобная защита, подходящая своим внешним видом по сеттингу (кастомный дизайн в обязательном порядке согласовывается с мастером по антуражу).

3.2.2. Тяжелой (полной) броней признается защита торса (живот, грудь, спина, шея), ног (как минимум, голени и колен), рук (как минимум, предплечья) и защита плечевого сустава “наплечник”), выглядящая как элемент бронекостюма из компьютерной игры или подобная защита, подходящая своим внешним видом по сеттингу (кастомный дизайн в обязательном порядке согласовывается с мастером по антуражу).

3.3. Плэйткерияэры, тактические нагрудники, бронежилеты не признаются видом брони.

3.4. Подсумки носить можно строго на варбелтах. Подсумки должны быть выкрашены в тон брони.

3.5. Шлемы, условно, являются дополнением к броне и работают так же, как экипированный тип брони. Шлема допускаются страйкбольные ops-core из соображения удобства и безопасности, дополнительный антураж шлемов приветствуется.

4. ЩИТЫ

4.1. На броню по желанию можно установить систему щитов. Система является отыгрышем кинетических/биотических щитов из оригинальной игры.

4.2. Отыгрываются щиты специальным устройством из светодиодных лент:

https://vk.com/me2019_out_of_spectre?w=wall-152768799_125

https://vk.com/me2019_out_of_spectre?w=wall-152768799_182

5. ОРУЖИЕ AIRSOFT

5.1. К игре допускаются страйкбольные привода футуристичного дизайна в качестве основного огнестрельного оружия. Список абсолютно допущенных моделей приводов (не стесняйтесь спрашивать про конкретно вашу модель):

- 1) серия g36
- 2) серия sig
- 3) kriss vector
- 4) АК-серия с обвесом, который разбивает силуэт привычного АК, делая его более футуристичным.

Примеры:

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1025/337572/>

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1025/291678/>

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1025/156871/>

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1025/174148/>

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1022/318021/> и тому подобное...

- 5) М-серия с обвесом, который разбивает силуэт привычной штурмовой винтовки М-серии, делая его более футуристичным.

Примеры:

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1023/298823/>

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1023/32481/>

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1023/173952/>

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1023/287628/>

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1023/174221/>

<https://airsoft-rus.ru/catalog/1023/323082/> и тому подобное...

- 6) MP7

- 7) MP9
- 8) P90
- 9) Glock серия пистолетов
- 10) HK USP
- 11) SGR-12
- 12) KSG GAS
- 13) VFC HK417
- 14) CheyTac
- 15) SR-25
- 16) EDM200
- 17) HK SL9
- 18) CB-98
- 19) M40A6
- 20) Steyr AUG
- 21) FN-2000
- 22) TAR 21

Список может дополняться.

5.2. Для остальных моделей оружия или для моделей, не допущенных в оригинальном виде мастером по антуражу, требуется доработка с целью придать данным моделям более антуражный внешний вид.

6. ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

6.1. Ножи.

6.1.1. Допускается использование тренировочных ножей "ColdSteel". В случае использования колдстиловских ножей их следует выкрасить в цвет обычного ножа (серебристое лезвие, любого цвета рукоять).

6.1.2. Допускается протектированное оружие, подходящее внешним видом по сеттингу.

Пример:



6.2. Мономолекулярные мечи.

6.2.1. Допускается использование **только (!!!)** протектированного оружия.

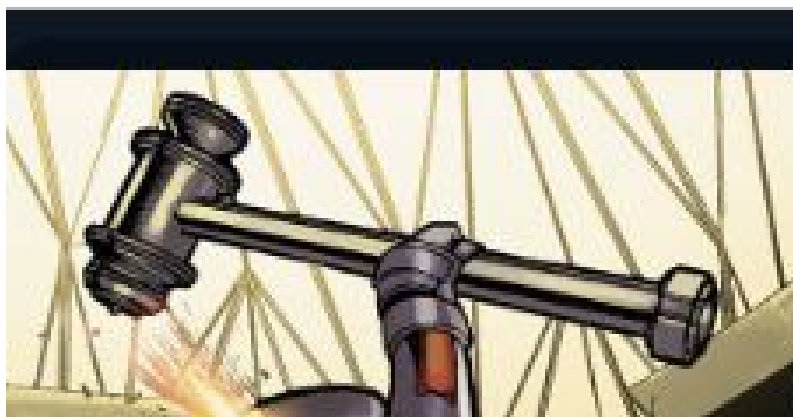
6.2.3. Мечи должны иметь подходящий внешний вид по сеттингу:



6.3. Для того, чтобы меч или нож считался мономолекулярным и имел возможность поражать персонажей в броне, его следует оснастить синими светодиодами на лезвии или гарде (так чтобы другим игрокам было их хорошо видно).

6.4. Молоты.

6.4.1. Допускается только протектированное оружие, подходящее внешним видом по сеттингу:



5.3.2. Кроганский электрический молот является протектированным оружием, делается копейно и обязательно оснащается синими светодиодами (так чтобы другим игрокам было их хорошо видно).

:
ВНИМАНИЕ!!! Электрическими кроганскими молотами могут пользоваться только персонажи кроганы.



7. СРЕДСТВА СВЯЗИ.

- 7.1. Допускается использование раций и гарнитур.
- 7.2. Рацию в обязательном порядке требуется убирать в под сумки.
- 7.3. Гарнитур ы должны выглядеть технологично.

8. БИОТИКА

От ыгрывается щитами и специальными устройствами - см. “Правила по биотике”.

9. ОМНИ (ИНСТРУМЕТРОНЫ)

- 9.1. Отыгрывается специальным наручным чехлом для смартфона.
- 9.2. Требования к омни: светится при работе, быть наручным аксессуаром из прозрачного пластика.
- 9.3. Наличие данного вида антуража для смартфона не является обязательным для игры. Однако наличие подобного антуража у игрока приветствуется и поощряется мастерской группой.



10. ЭЛЕКТРОНИКА

- 10.1. Датапады.
Допустимо использовать обычные планшеты со спрятанными логотипами.
- 10.2. Ноутбуки.
Допустимо использовать обычные ноутбуки со спрятанными логотипами
- 10.3. Другая электроника.
Допускается в индивидуальном порядке через регионального мастера и мастера по антуражу.

10. РОБОТЫ

- 10.1. Допускаются в индивидуальном порядке через регионального мастера и мастера по антуражу.
- 10.2. Принцип копийности\похожести и принцип “это играет если оно из игры” являются основными доводами по антуражу.

11. АНТУРАЖ ЛОКАЦИИ

См. “Правила по локациям”.

12. УНИКАЛЬНЫЕ КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Допускаются в индивидуальном порядке через регионального мастера и мастера по антуражу.