

Правила по антуражу

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

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

1.3. 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.

1.4. Компьютерное ПО реализуется через ПО мастерской группы.

1.5. За основу ПРИ взят период времени до “Mass effect-1”, поэтому модели из следующих частей игры допускаются только в двух случаях: если в вики-описании предмета указано, что он был создан до 2180-го года, включительно; либо если в описании не указана дата создания данного предмета.

1.6. На игру не допускаются модели из игр, имеющие отношение к расе гетов, протеан, коллекционеров и ворка (т.е. как сами представители указанных рас, так и их оружие и броня).

1.7. Обязательным элементом любого костюма являются защитные очки, выдерживающие выстрел из страйкбольного оружия (3 Дж / 172,5 м/с ВВ-шаром массой 0.2 г) !!!

1.8. Дополнительные материалы, рекомендации и готовые модели оружия, брони и костюмов инопланетян для программы папакра и для 3D печати можно посмотреть в теме обсуждений в группе игры: https://vk.com/topic-152768799_39568923

2. ЛЮДИ

События игры происходят в мире будущего, в 2180-м году по человеческому летоисчислению. Моду в гражданской одежде того времени мы можем оценить по предметам, представленным в игре и комиксах “Mass Effect”.

Требования по антуражу:

2.1. Допускаются все элементы одежды из игр, официальных концепт-артов, комиксов.

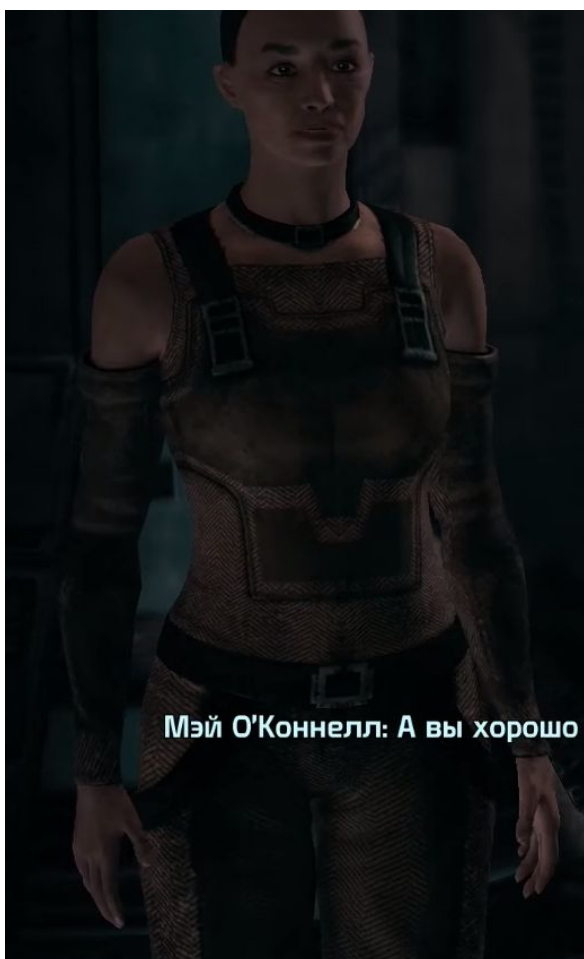
2.2. Костюм должен быть обусловлен бэком персонажа (т.е. одежда должна подчёркивать принадлежность Вашего персонажа к той или иной профессии/локации, если, конечно, это не тайная профессия/локация).

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

2.4. Повседневная гражданская одежда многими элементами похожа на современную. Большинство моделей напоминают стили кэжуал, спортивный, миллитари. Персонажи носят джинсы, толстовки, худи, футболки, водолазки, пуловеры, куртки из кожзама и т.д.

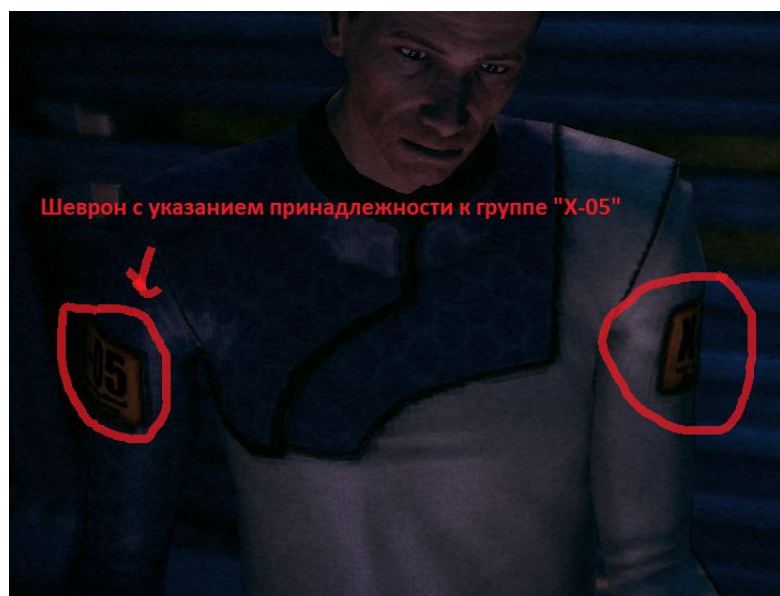


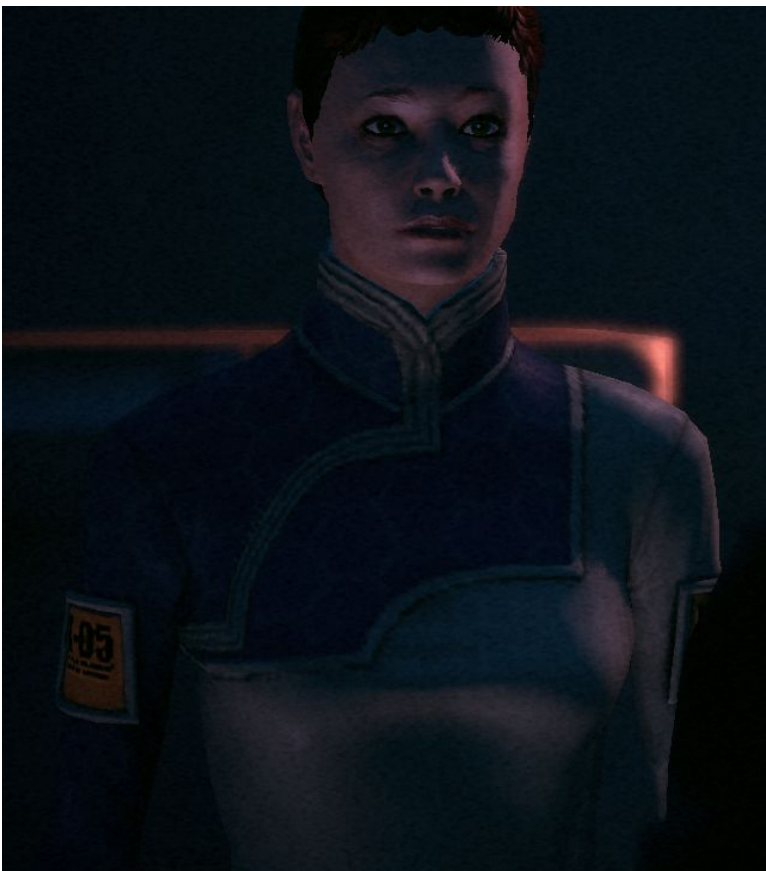
2.5. Одежда для рабочих, шахтеров и фермеров не сильно отличается от нынешней. Так, у них преобладает практичный стиль одежды с большим количеством мелких кармашков и подсумков на поясе, куда можно сложить необходимые для работы мелочи: роба, рабочие комбинезоны и т.д.





2.6. Учёные и медработники носят стандартного вида униформу, на которую наносятся шевроны, соответствующие их профессии, принадлежности к учреждению, научной группе и т.д. Одежда ученых и медиков делается копийно из игры:



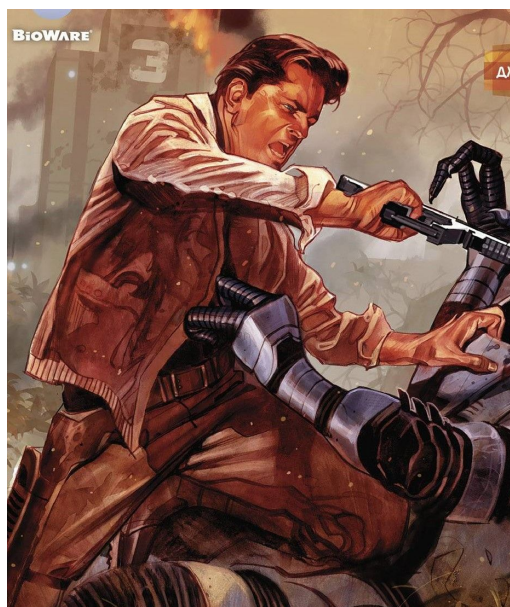


2.7. Парадная и повседневная одежда военных делается копиями из игры:





2.8. Общий концепт одежды для разного рода приключенцев: скайфайновый хайтек + стиль Гана Соло из “Звездных войн”.



2.9. Деловые костюмы допускаются для соответствующих персонажей. Наиболее заметные отличия делового стиля в МЕ от современного состоят в отсутствии галстуков и обычных рубашек и преобладании подобий пуловеров, водолазок или поло:



Капитан Андерсон: Заб

2.10. Вечерние и коктейльные платья (“маленькое чёрное платье”) допускаются для соответствующих персонажей.

2.11. Одежда для танцовщиц и прочих подобного рода персонажей согласуется отдельно.



2.12. Одежда для заключённых и охранников тюрьмы идентична униформе современных американских заключённых и тюремных охранников. На униформу охранников должна быть нанесена символика Альянса. На униформу заключённых — нашивка с их личным номером, согласно личному делу.



3. БОЕВАЯ БРОНЯ

3.1. Броней признается снаряжение, которое выглядит как броня из игры.

3.2. Расцветки и форма брони берется из первой части “Mass effect”.

3.3. Подсумки красятся в цвет брони. Недопустимо использование не хайтечных кордуровых подсумков без доработки. Подсумки допустимо размещать на поясе или обвесе, стилизованном по цвет брони.



3.4. Список моделей брони и расцветок можно найти здесь:

<http://ru.masseffect.wikia.com/wiki/%D0%91%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%8F>

Допустимы покраски брони и снаряжения допущенных до игры фракций.

3.5. На игре броня делится на 2 типа в зависимости от толщины материала и количества пластин:

3.5.1. Легкая броня (см. легкие брони в игре).

Лёгкую броню отличают тонкие защитные пластины — до 6 мм. Нагрудная часть брони разбита на секции.



3.5.2. Тяжелая броня (см. среднюю и тяжелую броню из игры).



3.6. Шлемы, условно, являются дополнением к броне и работают так же, как экипированный тип брони.

3.7. На броню по желанию можно установить систему щитов. Система является отыгрышем кинетических/биотических щитов из оригинальной игры. Принцип работы и пример внешнего вида щитов — см. раздел “Щиты”.

4. ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ.

Оружие допускается по антуражу только при его схожести или копийности с оружием из игры “Mass Effect 1”.

4.1. Пистолеты.

Для нижеприведённых примеров моделей пистолетов из игры в качестве базового airsoft-оружия рекомендуется модель “Glok”:



4.2. Штурмовые винтовки.

Для нижеприведённого примера модели штурмовой винтовки из игры в качестве базового airsoft-оружия рекомендуется модель АК-приводов:



Для нижеприведённого примера модели штурмовой винтовки из игры в качестве базового airsoft-оружия рекомендуется серия моделей приводов M4:



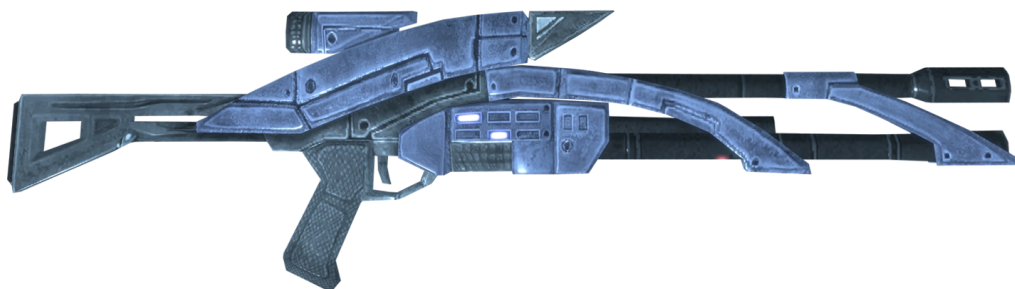
Данные модели подходит для основ из r90 или I-85:



4.3. Дробовики.



4.4. Снайперские винтовки.



4.5. Гранаты и минометы.

Минометом признается любая модель страйкбольного миномета при небольшой доработке под хайтек. Допуск производится в индивидуальном порядке через регионального мастера и мастера по антуражу.

4.6. Турели.

Турелью является антуражный привод установленный на штатив и имеющий защитные пластины. Допуск производится в индивидуальном порядке через регионального мастера и мастера по антуражу.

5. ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

5.1. Ножи.

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

5.1.2. Протектированное оружие, подходящее внешним видом по сеттингу.

Пример:



5.1.3. Для того, чтобы нож считался мономолекулярным и имел возможность поражать персонажей в броне, его следует оснастить синими светодиодами.

5.2. Мономолекулярные мечи.

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

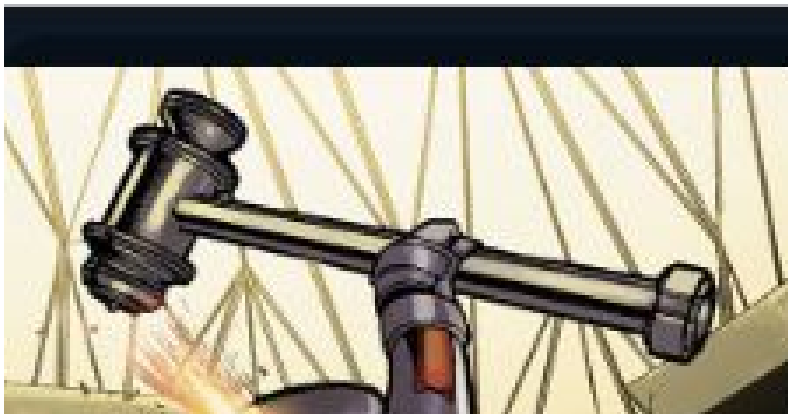
5.2.3. Мечи должны иметь подходящий внешний вид по сеттингу:

5.2.3. Для того, чтобы меч считался мономолекулярным и имел возможность поражать персонажей в броне, его следует оснастить синими светодиодами.



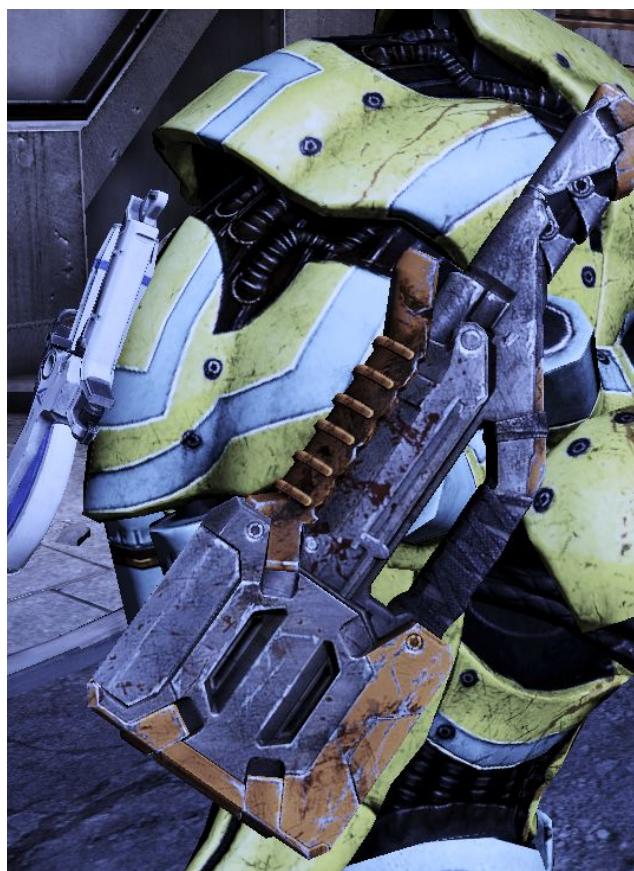
5.3. Молоты.

5.3.1. Протектированное оружие, подходящее внешним видом по сеттингу:



5.3.2. Кроганский электрический молот является протектированным оружием, делается копийно и обязательно оснащается синими светодиодами:

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



6. ИНОПЛАНЕТНЫЕ РАСЫ

6.1. Турианцы.

Обязательные элементы антуража:

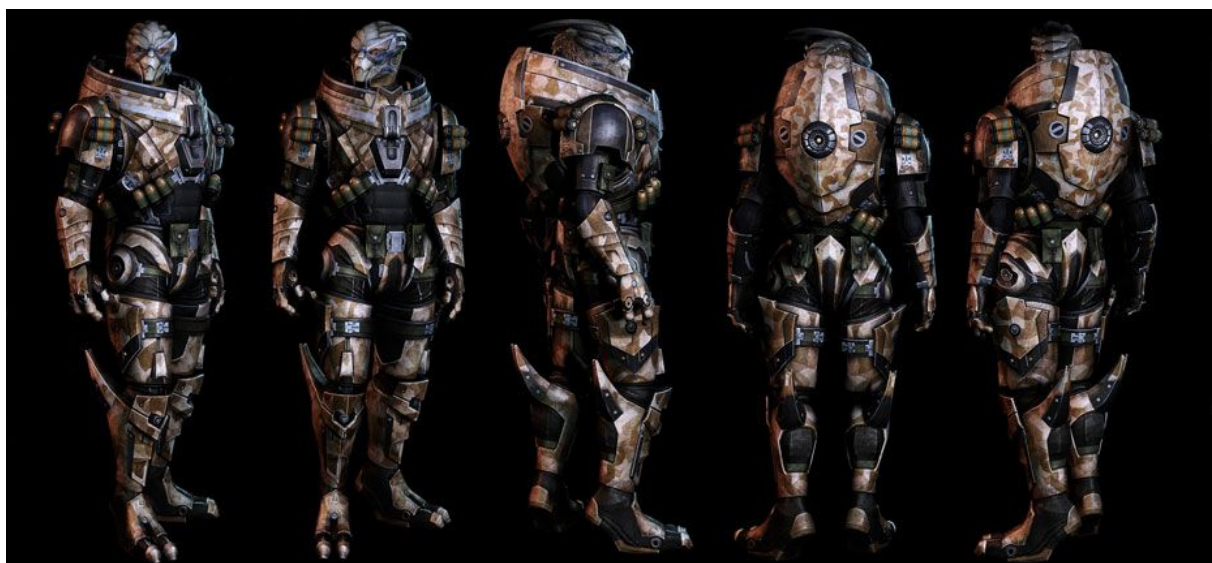
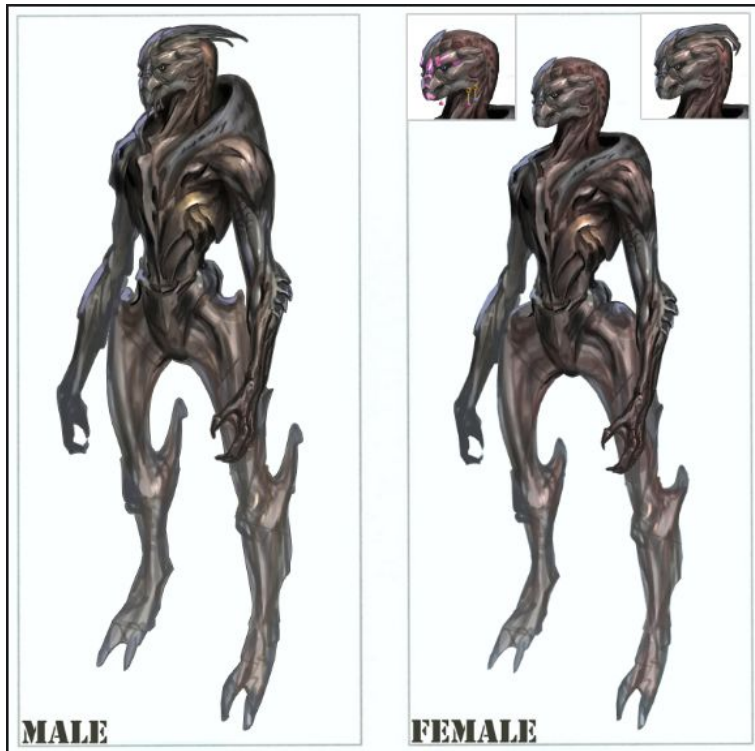
6.1.1. Необходима маска турианца, изготовленная из EVA, латекса, методом папуры или 3D печатью (рекомендуются гибкие материалы), вакуумной формовкой.

6.1.2. При использовании шлема турианской брони маска не обязательна, но при наличии прозрачного визора необходимо нанести на лицо бодиарт или использовать балаклаву с принтом, чтобы игрок продолжал восприниматься турианцем.

6.1.3. Разрешается встраивание в маску защиты глаз и ношение очков поверх маски. Волосы и затылок игрока, который отыгрывает роль турианца, должны быть спрятаны либо продолжением маски либо балаклавой\мультибанданой.

6.1.4. Обязательное наличие воротника-горба в силуэте (в случае с броней, форма интегрируется в нее).

6.1.5. Когтистые перчатки и раздвоенные ботинки приветствуются, но необязательны.



Мужчина-турианец:



Женщина-турианка:



6.2. Азари.

Обязательные элементы антуража:

6.2.1. Синий цвет кожи на открытых участках тела.

6.2.2. Шапка\грим\накладка из EVA, формованный или напечатанный элемент, имитирующий характерный азарийский гребень (уши и волосы должны быть спрятаны). Разрешается просто носить головной убор, скрывающий уши, волосы и затылок.

6.2.3. Согласно канону, для данной расы возможно существование только персонажей женского пола.





6.3. Кроганы.

Обязательные элементы антуража:

6.3.1. Увеличение силуэта игрока, суммарный рост костюма не менее 190 см.

6.3.2. Необходима маска крогана, изготовленная из EVA, латекса, методом пепакуры или 3D печатью (рекомендуются гибкие материалы), вакуумной формовкой.

6.3.3. При использовании шлема кроганской брони маска не обязательна, но при наличии прозрачного визора необходимо нанести на лицо бодиарт или использовать балаклаву с принтом, чтобы игрок продолжал восприниматься кроганом. Разрешается встраивание в маску



защиты глаз и ношение очков поверх маски.

6.3.4. Обязательное наличие горба под одеждой, увеличения толщины конечностей (в случае с броней, форма интегрируется в нее).

6.3.5. Искривленные трехпалые ноги и когтистые трехпалые руки приветствуются.



Кроган в броне и в шлеме:



Молодой кроган:



6.4. Саларианцы

Обязательные элементы антуража:

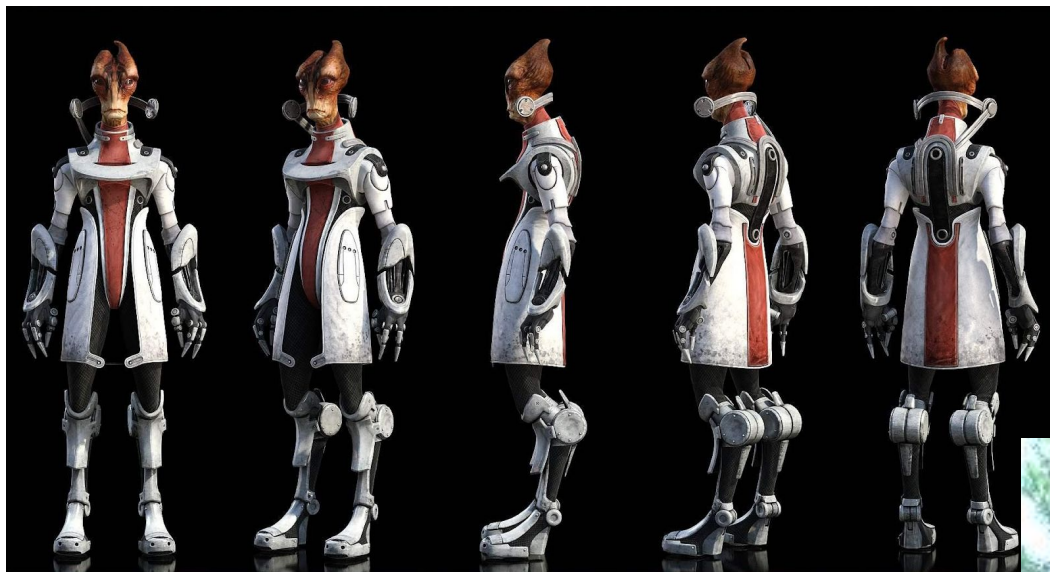
6.4.1. Необходима маска саларианца, изготовленная из EVA, латекса, методом пепактуры 3D печатью (рекомендуются гибкие материалы), вакуумной формовкой.

6.4.2. При использовании шлема саларианской брони маска не обязательна, но при наличии прозрачного визора необходимо нанести на лицо бодиарт или



использовать балаклаву с принтом, чтобы игрок продолжал восприниматься салиарианцем.

6.4.3. Искривленные трехпалые ноги и трехпалые руки приветствуются.



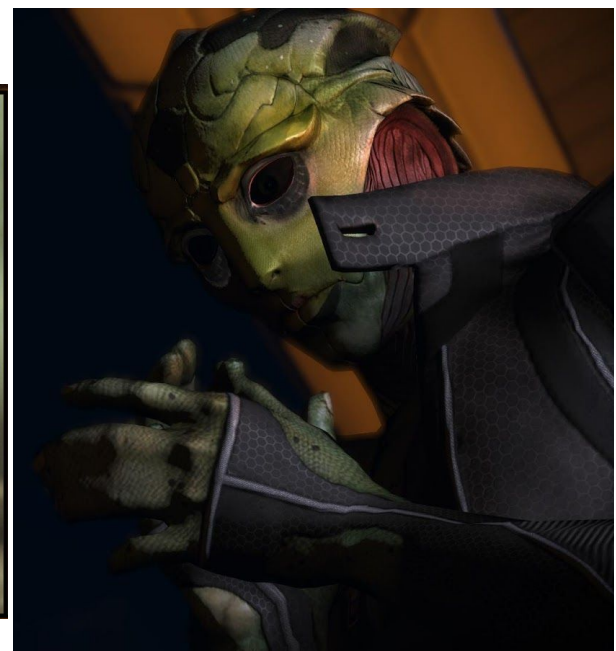
6.5. Дреллы.

Обязательные элементы антуража:

6.5.1. Дреллы должны иметь бодиарт, грим или маску (уши и волосы должны быть спрятаны), допускается балаклава с принтом и накладными элементами.

6.5.2. Наличие склеральных линз не обязательно.

6.5.3. Наличие четырёхпалых перчаток со “сросшими” средним и безымянным пальцами приветствуется.



6.6. Кварианцы.

Обязательные элементы антуража:

6.6.1. Кварианцы должны быть одеты в кварианскую одежду-скафандр и иметь непрозрачный визор.

6.6.2. Трехпалые перчатки и двупалая обувь приветствуются.

Женщина-кварианка:



Мужчина-кварианец:



6.7. Батарианцы.

Обязательные элементы антуража:

6.7.1. Необходима маска батарианца изготовленная из EVA, методом папактуры или 3D печатью (рекомендуются гибкие материалы), вакуумной формовкой или пластический грим.

6.7.2. При использовании шлема, но при наличии прозрачного визора необходимо нанести на лицо бодиарт, чтобы игрок продолжал воспринимался батарианцем.

6.7.3. Маска\гримм должны закрывать затылок, прятать волосы и уши.





6.8. Волусы.

Обязательные элементы антуража:

6.8.1. Волусы должны быть одеты в одежду-скафандр волусов и иметь непрозрачный визор.





6.9. Ханары.

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

6.10. Элкоры.

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

7. СРЕДСТВА СВЯЗИ.

7.1. Допускается использование раций и гарнитур.

7.2. Рация не должна быть в открытом обозрении других игроков, т.е. ее необходимо убирать в под сумки.

7.3. Гарнитур должны выглядеть технологично.

8. БИОТИКА

Отыгрывается специальными приспособлениями, см. "Правила по биотике".

9. ЩИТЫ

Отыгрываются 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

10. ОМНИ (ИНСТРУМЕНТЫ)

10.1. Отыгрывается специальным наручным чехлом для смартфона.

10.2. Требования к омни: светится при работе, быть наручным аксессуаром из прозрачного пластика.



11. ЭЛЕКТРОНИКА

11.1. Датапады.

Допустимо использовать обычные планшеты со спрятанными логотипами.

11.2. Ноутбуки.

Допустимо использовать обычные ноутбуки со спрятанными логотипами

11.3. Другая электроника.

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

12. РОБОТЫ

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

12.2. Принцип копийности\похожести и принцип “это играет если оно из игры” являются основными доводами по антуражу.

13. АНТУРАЖ ЛОКАЦИИ

См. “Правила по локациям”.

14. УНИКАЛЬНЫЕ КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

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