

Правила игры

[Боевка]

Оружие ближнего боя - отыгрывается импровизированным LARP-оружием, помечено желтой изолентой. Один удар оружием сбивает с ног персонажа на 10 секунд. Это оружие не наносит ранений (считаем, что можно нанести лишь царапину).

Огнестрельное оружие - отыгрывается нерфами и специальными пистолетами, стреляющими мягкими пулями. Попадание из огнестрельного оружия сразу же переводит персонажа в состояние "ранен". Для того чтобы добить раненого персонажа - необходимо выстрелить в него еще раз, лучше сделать это картинно и пафосно.

Учтите, что все персонажи, у которых нет навыка использования огнестрельного оружия пользоваться им не могут. Да, могут им попытаться угрожать кому-либо, но выстрелить они не могут (не умеют, или же боятся убить другого человека).

Бронежилет - позволяет проигнорировать первое попадание огнестрельного оружия полностью.

У некоторых персонажей есть способности, которые влияют на боевку и медицину, верьте им.

[Взрывчатка]

Бомбы

Моделируются бомбо-будильником. Перемещать и как то взаимодействовать с бомбами может только персонаж-сапер. Чтобы запустить бомбу нужно нажать на кнопку, и пойдет обратный отсчет (могут тоже только саперы). Как только бомба запищит - считается что она взорвалась, и все в комнате кто были с ней в этот момент считаются убитыми.

Гранаты - моделируются специальными гранатами, если в комнате взрывается граната, то всех персонажей в ней сбивает с ног. Если в кого-то попало содержимым гранаты - такой персонаж переходит в состояние ранен (или убит, если он уже был ранен).



[Медицина]

Лечения как такового в рамках игры нем существует, но раненого персонажа стоит перевязать бинтом чтобы смоделировать ранение.

Статусы персонажа:

Здоров - персонаж действует нормально.

Сбит с ног - персонаж упал на землю и не может действовать в течение 10 секунд из-за сильной боли.

Ранен - персонаж получил серьезное ранение, он может передвигаться медленным шагом, держась за стену или с чьей-либо помощью, не может стоять и должен сидеть или лежать все время. Может пользоваться огнестрелом но не может наносить удары оружием ближнего боя.

Убит - у персонажа есть 5 минут чтобы попрощаться с теми, кто вокруг, после он умирает насовсем. Если персонажа в этом статусе выносят за кордон - игротехнические медики могут спасти его.

[Ценности и ограбление]

Деньги моделируются бумажными "фейковыми" долларами. Помимо одиночных баксов существуют пачки по 10000 - их не надо петрушить, они идут как единая сущность в 10000.

Археологические ценности - все предметы, которые могут стоить безумных денег моделируются небольшими Египетскими Статуэтками, на каждой из которых наклеен инвентарный номер формата N00000000. Для моделирования огромной коллекции мы считаем условно что вынести все из дома невозможно, и переносить предметы можно только в специальных "игровых контейнерах", потому что предметы безумно хрупкие и любые повреждения на них тут же снижают стоимость предметов в сотни раз. Игровые контейнеры можно найти в пространстве игры.

Сейфы, ящики и двери. Некоторые сейфы, двери и объекты снабжены аскольдокартами. Такие сейфы и объекты можно открыть двумя способами - или по "жизни", ключом или введя код, или же взаимодействуя с аскольдокартой - тогда в ней будет написано, что да как нужно делать.

Также существуют модели взлома для хакера и медвежатника - они сами будут знать, что им с замками делать.



Если на двери висит пожизненный закрытый замок (даже если он физически дверь не блокирует) - дверь считается запертой.

Зеленые лазеры. Киношная система защиты. Считаются непреодолимой преградой, если персонаж попал под зеленый лазер, то он получает ранение по стандартным правилам и отбрасывается назад (то есть нельзя пробежать через лазеры, получить ранение и оказаться на другой их стороне).

[Полиция]

Кордон. В локации “улицы” будет расположен полицейский кордон, отделенный от игровой локации лентой “police line do not cross”. Считается, что, когда кордон есть - вокруг дома куча полиции, которая постоянно мониторит ситуацию.

Каждый заложник пересекший ленту, считается спасшимся, и далее должен следовать указаниям игротехов.

Каждый террорист, пересекший ленту, считается арестованным, и далее должен следовать указаниями игротехов.

Все двери и локации в доме, помеченные такой же полицейской лентой считаются не игровыми, туда вам не надо.

Спецназ - игротехническая сущность. Спецназ хорошо подготовлен, имеет серьезную экипировку, и не имеет персонажей, все бойцы спецназа по сути “faceless mook”. Также каждый боец снабжен рацией, бронежилетом и автоматической винтовкой.

Убитых спецназовцев нельзя лутать, отбирать какое-либо снаряжение, оружие и так далее.

Наручники. Спецназовец может надеть наручники на персонажа, маркер - касание ладонью двух запястий персонажа, и слово-маркер “Наручники”.

Персонаж в наручниках считается обездвиженным и зафиксированным на месте, не может передвигаться.

Снять наручники можно с помощью любого другого персонажа.



[Прочее]

Телефон. На игре не модулируются сотовые телефоны, потому что в местном районе недалеко стоит какой-то военный объект, около которого стоят правительственные глушилки сотового сигнала.

Есть игровой стационарный телефон - через него можно связаться с кем необходимо, также можно вести переговоры с полицией.

Есть несколько игровых ноутбуков - их запрещено переносить и передвигать. В них можно заходить в игровые аккаунты, и читать документы всем.

Если у вас есть какие-то особые вещи касательно ноутбуков - то вы про них сами знаете.

Туалет. Туалет на первом этаже считается не игровым, если вас туда довели, то все взаимодействия и действия “внутри” идут вне игры. Есть игровой туалет на втором этаже - в нем вот как раз можно совершать “игровые” действия, но никаких пожизневых.

Чипы. Играем в 360, что есть в доме, то есть, за исключением холодного оружия. Холодное оружие отмечено желтой изолентой.

Также желтой изолентой помечены те ящики, в доме которые можно открывать, в которых можно что-то прятать и хранить. В ящики, которые не помечены лазить не нужно, они не играют.

Телевидение. Периодически по телевизору будут показываться мастерские новости. Это - игровая условность, выключить их нельзя. Желательно чтобы все игроки могли бы их послушать.

