

Правила моделирования v1.3



Игроки и персонажи

На игре моделируется несуществующий в реальности мир, показанный в серии фильмов «Безумный Макс». Это предполагает, что все игроки, прибывшие на полигон, в игровой реальности представляют не себя, а вымышленных персонажей. В связи с этим в правилах игры мы будем различать понятия «игрок» и «персонаж».

Игрок – человек, подавший заявку на участие в игре, получивший одобрение, сдавший оргвзнос, ознакомившийся с правилами и приехавший на полигон в установленное время.

Персонаж – вымышленный герой сюжета игры, роль которого исполняет игрок.

Документы игрока

При регистрации на полигоне вы получаете конверт со следующими документами:

1. Карточку Безумия
2. Чип «Ухо»

Эти предметы должны быть при вас на всем протяжении игры!

Обратите внимание: карточка безумия содержит коды игрока, которые понадобятся вам, чтобы вводить в Маршрутный Компьютер вашей тачки, если вы будете ее чинить.

Снаряжение игрока

Для участия в игре вам необходимо иметь с собой:

1. Паспорт. Обязательно имейте с собой паспорт / водительские права / студенческий билет.
2. Медицинский полис. Нужен для того, чтобы вам при необходимости была оказана медицинская помощь. Хотя и надеемся, что он вам не пригодится.
3. Личную аптечку (состав аптечки описан в общих правилах)

Также весьма рекомендуем захватить:

Прочную и удобную обувь,

Походные принадлежности: Палатку, спальный мешок, коврик, посуду и средства гигиены

Непромокаемую одежду и запасной шерстяной свитер

Фонарик с рабочими батарейками (!!!)

Мобильный телефон с заряженным аккумулятором и положительным балансом на счету

Неприкосновенный запас денег, достаточный чтобы вернуться домой

Средство от насекомых

Питьевую воду

Одежду для игры, соответствующую стилю и эстетике мира «Безумного Макса»

Правила игры

Правила игры описывают принципы моделирования игровой реальности и нормы поведения на полигоне. Правила разбиты на следующие части:

1. Правила игрового моделирования (вы их сейчас читаете)
2. Правила по безумию
3. Боевка
4. Допуск оружия
5. Машины – железо
6. Машины – игротехника
7. Медицина
8. Экономика
9. Инструкция по пользованию Маршрутным Компьютером

Все разделы правил содержат информацию, необходимую каждому игроку! Не стоит полагать, что если вы не везете машину, вам не понадобится раздел «Машины», а если

рейдером – не понадобится «Экономика». Для нормального восприятия игрового мира, необходимо знать все разделы правил!

Смерть и мертвятник.

Персонаж игры может "умереть" от ран (см правила по Боевке и Медицине) Умерший персонаж не может осуществлять игрового взаимодействия. После смерти персонажа игрок, исполнявший его роль, должен оставаться на месте хотя бы 10 минут.

Подсказка 1: трупы обычно лежат, не двигаются, не разговаривают, и признаков жизни не подают.

Подсказка 2: уважайте чужую смерть, не заставляйте игрока валяться в луже, под дождем и с вывихнутой рукой, перенесите его в сухое место или хотя бы положите поудобнее.

Отыграв роль трупа до конца, вы надеваете белый или красный хайратник и отправляетесь напрямик в мертвятник. Помните, что даже если вам очень хочется с кем-то поговорить, вы не можете этого сделать, поскольку для всех персонажей вы уже умерли! В мертвятнике дождитесь появления мастера и поделитесь своим горем с ним.

Мертвятник - особая локация, куда приходят те игроки, чьи персонажи погибли.

Со смертью вашего персонажа игра для вас НЕ заканчивается. Придя в мертвятник, обратитесь к находящемуся там мастеру, он введет вас в курс дела.

Предметы на игре: игровые и неигровые предметы

Неигровые предметы - предметы, которыми владеют игроки и которые не имеют отношения к игре. Неигровыми предметами всегда являются: не игровые денежные знаки; походные принадлежности, сумки и рюкзаки, фото и видеокамеры, а также любые предметы, находящиеся в палатках. Это те предметы, которых нет и не может быть в мире «Безумного Макса».

Игровые предметы - предметы, которыми владеют персонажи игры. Некоторые игровые предметы могут иметь особый документ - Сертификат. Сертификат крепится на игровом предмете, если размеры предмета это позволяют, или хранится отдельно. Но предмет может храниться, переноситься или передаваться только вместе с сертификатом.

Все игровые предметы, имеющиеся у игрока делятся на отчуждаемые – те, что могут быть проданы, обменены, украдены или отобраны в ходе игрового взаимодействия; и неотчуждаемые – те, что не могут менять владельца в ходе игры.

Отчуждаемыми предметами всегда являются: игровые товары, описанные в правилах по экономике, игровое огнестрельное оружие и боеприпасы к нему. Также отчуждаемыми предметами являются установки для производства игровых товаров и их части.

Все остальные предметы считаются неотчуждаемыми!

Вопросы отчуждения этих предметов без согласия владельца подробно описаны в УК РФ. В случае если вы сомневаетесь, к какой категории относится предмет, уточните у владельца.

Игровые предметы хранятся отдельно от неигровых. Запрещается укрывать игровые предметы, выдавая их за неигровые.

Игровое время и игровые зоны

Любые виды игрового взаимодействия, включая боевое, разрешены 24 часа в сутки на любом участке полигона, за исключением специальных неигровых зон:

- Мастерской стоянки (места размещения мастеров и технического персонала)

- Мертвятника - зоны выпуска новых персонажей
- Палаток

Палатки не являются игровой территорией, и не являются игровыми предметами. Вы не можете отобрать чужую палатку и не можете войти в нее без приглашения хозяина.

Категорически запрещается стрелять внутрь палаток!

Вместе с тем, палатка не может служить игровым укрытием и в ней нельзя хранить игровые предметы. Более того, ваш персонаж обязан покинуть палатку по первому требованию другого персонажа, который желает игрового взаимодействия с вашим персонажем.

Подсказка 1: Если вас пытаются вытащить из палатки, а вам этого ну совсем не хочется, попробуйте договориться с другим персонажем о том, что встретитесь позже.

Подсказка 2: Если у вас нет действительно важной причины, старайтесь не вытаскивать других игроков из палаток. Многие воспринимают это очень болезненно!

Время в игре течет с такой же скоростью как и в реальности, масштаб времени 1:1.

Интим

Добровольные интимные отношения имитируются массажем спины и/или плечей.

Принудительные интимные отношения имитируются щекоткой пяток (не более 1й минуты!).

Для большей убедительности процесса жертву рекомендуется разуть. Если жертва не настаивает на другом, то разуться она должна самостоятельно. Настоятельно не рекомендуем жертве покидать место происшествия без обуви! На полигоне встречается битое стекло и змеи!

Пытки

В мире «Безумного Макса» пытка – не столько способ узнать что-то, сколько развлечение для лиц с соответствующей стадией безумия, либо средство шантажа. Поэтому никакой модели для пыток у нас нет. Есть рекомендации: если уж дело дошло до пыток, сделайте это красиво и безумно! И, главное, перед тем, как сделать – получите согласие игрока, который играет роль вашей жертвы!

1. Зачем?

Помните, о чем был фильм «Безумный Макс»? Про постапокалипсис, быстрые машины и молодого Мэла Гибсона. Это так. А еще, может быть, вы вспомните, что главный герой, из начала первого фильма и конца второго, это совершенно разные люди: из честного копа, любящего мужа и отца он превращается в хладнокровного «воина дороги», избегающего людей и одержимого одной лишь мстостью.

Чтобы каждый игрок мог прочувствовать те перемены, которые происходят с человеком в мире «Безумного Макса», мы вводим правила по безумию. Они покажут разницу между рейдерами и людьми городов и помогут вам погрузиться в роль.

2. Степени безумия

Основных состояний четыре: Гуманист, Реалист, Воин и Зверь. 80% всех персонажей имеют состояния «Реалист» либо «Воин». Остальные 20% - это Гуманисты и Звери вместе взятые. Некоторые персонажи игры могут иметь и другие состояния, не указанные в этих правилах. Состояние разума персонажа маркируется узкими цветными полосками на рукавах костюма. Полоски носят на обоих рукавах. Полоски делаются из ткани или изоленты.

- Гуманист – белая
- Реалист – зеленая
- Воин – желтая
- Зверь – красная

3. Карточки безумия

Каждому игроку на старте выдается карточка, в которой отмечено его текущее состояние, приведено описание состояний и условия перехода из одного состояния в другое.

4. Описание состояний

Каждое состояние имеет свой набор поведенческих шаблонов, которых стоит придерживаться для отыгрыша. Эти шаблоны описаны через пять ключевых моментов:

- **Авторитет** – кого ваш персонаж станет уважать, а кого – нет. Чьи приказания он будет выполнять, а чьи – не будет. Например, Воин не примет приказа от человека, который не способен держать в руках оружие. Очень важный пункт!
- **Решение вопросов** – каким образом и за счет чего ваш персонаж решает свои личные проблемы и проблемы своей банды или семьи.
- **Отношение к новому** – под новым здесь понимаются и новые знакомства, и новые обстоятельства. Например, неизвестный человек, встреченный в пустоши или новая затея главаря банды.
- **Отношение к людям** – как персонаж относится ко всем, кто его окружает. Обратите внимание, это относится даже больше к друзьям и соратникам, чем к чужим людям.
- **Отношение к ресурсам** – как к своим и к ресурсам банды, так и к чужим ресурсам.

1. Гуманист:

- 1.1. Авторитет – тот, кто приносит больше пользы сообществу
- 1.2. Решение вопросов – win-win: не делить шкуру, а найти каждому свою
- 1.3. Отношение к новому – думать на несколько шагов вперед, избегать «ярлыков»
- 1.4. Отношение к людям – не бывает врагов, бывают конфликты интересов
- 1.5. Отношение к ресурсам – их нужно приумножать и делать доступными для как можно большего круга людей

2. Реалист:

- 2.1. Авторитет – тот, кто умнее, кто больше знает
- 2.2. Решение вопросов – избегать конфликты, искать компромиссы
- 2.3. Отношение к новому – оценивать прямой эффект от решений
- 2.4. Отношение к людям – бывают враги, бывают друзья
- 2.5. Отношение к ресурсам – использовать их эффективно, с умом

3. Воин:

- 3.1. Авторитет – тот, кто сильнее, опаснее
- 3.2. Решение вопросов – провоцировать, обострять конфликты, решать силой
- 3.3. Отношение к новому – во всем искать скрытый подвох
- 3.4. Отношение к людям – либо это мои соратники, либо это мои враги.
- 3.5. Отношение к ресурсам – все ресурсы должны стать моими (лучше) или принадлежать нашей банде (хуже).

4. Зверь:

- 4.1. Авторитет – тот, кого я не могу убить
- 4.2. Решение вопросов – только кровью, остальное - болтовня
- 4.3. Отношение к новому – если я смогу кого-то убить, это хорошо.
- 4.4. Отношение к людям – все люди – добыча, если не доказали обратного.
- 4.5. Отношение к ресурсам – никто не отнимет мою добычу, кроме авторитета

5. Переход из одного состояния в другое.

В рамках игры персонажи могут переходить из одного состояния в другое. Такой переход – это серьезное изменение мировоззрения, поэтому происходит довольно тяжело. В нормальных условиях смена ментальности может произойти только сверху вниз, то есть, от более «гуманной» к более «звериной». Переходы в обратном направлении происходят только при помощи специальных персонажей, которых вы можете встретить по игре. А можете и не встретить.

Условия перехода свои для каждого состояния:

1. Гуманист: причинение вреда человеку, либо бездействие, которое привело к тому, что человеку был причинен вред
2. Реалист: причинение вреда человеку не в целях самообороны
3. Воин: избыточная жестокость - пытки, добивание, массовые убийства (с добиванием), совершенные ради мести или «просто так»
4. Зверь: <особое событие>

При переходе из одного состояния в другое, персонаж в течение 1 часа находится в переходном состоянии:

- Не может использовать навыки
- Не может первым начинать общение с другими персонажами, в том числе начинать бой
- Если к нему обращаются, отвечает нехотя и односложно

За это время игроку следует выбрать новую линию поведения для своего персонажа в новом состоянии, определить для себя нового авторитета и манеру общения с другими персонажами.

В течение «переходного часа» персонаж де-факто уже находится в новом состоянии и следует всем правилам и ограничениям нового состояния.

6. Жить зверем или умереть человеком?

Любой персонаж игры, за исключением находящихся в состоянии «Зверь», может выйти из состояния «Покалечен», если добровольно спустится на одну ступень ниже по своей степени безумия.

Этой возможностью можно воспользоваться только ВНЕ боевой ситуации и не ранее, чем через час после наступления состояния «Покалечен». У персонажа, изменившего состояние таким образом, на общих основаниях проходит переходный час.

1. Общие моменты:

Боевка на игре может происходить в любое время и в любом месте полигона. Во время боя соблюдайте осторожность, берегите свое и чужое здоровье и имущество.

2. Ситуации использования оружия

Боевые ситуации мы делим на три вида. В разных ситуациях применимо разное оружие:

- Игроки без машин против игроков без машин – любое оружие, кроме лазертаг
- Игроки в машине против игроков без машины – только огнестрел и огнеметы
- Атака против самой машины – только оружие на базе лазертаг.

Из огнестрела не рекомендуется стрелять менее чем с 1м. При необходимости допускается "гуманный выстрел" под ноги.

Если на машине горит зелёный маячок, все, кто находится в машине, неуязвимы для холодного оружия. Даже если вы попали! Если горит красный или не горит никакой, то все должны покинуть машину по первому требованию. Внутри машины боевка невозможна!

В чем суть:

Нельзя применять холодное оружие, находясь в машине и против тех, кто в машине. Сами машины поражаются только лазертагом. Внутри машины боевки нет.

3. Зоны поражения:

Чем безумнее персонаж, тем сложнее его убить.

Для холодного оружия зона поражения у разных персонажей различается:

- § Гуманист (белая лента): полная, кроме головы, шеи, паха и кистей рук
- § Реалист (зеленая лента): «футболка и шорты» - корпус, плечи до локтей, бедра до колен
- § Воин (желтая лента): «футболка» - корпус и плечи до локтей
- § Зверь (красная лента): только корпус

В игре могут встретиться персонажи более безумные, чем «Звери». Они обозначены **фиолетовыми** лентами. Их зона поражения – только спина.

На вашу зону поражения влияет только ваша собственная стадия безумия.

Для огнестрельного оружия и огнеметов зона поражения – полная. Всегда.

В чем суть:

Ваша зона поражения холодным оружием зависит от вашей степени безумия.

4. Хиты и хитобойность:

У всех персонажей на старт игры – 2 хита.

Все оружие, кроме огнестрела, снимает 1 хит. Огнестрел снимает 2 хита.

Состояния:

2 хита – здоров

1 хит – ранен, никаких ограничений нет

0 хитов – покалечен, не дерется, не водит машину, ходит на четвереньках, говорит шепотом.

Ограничений по времени в состояниях «ранен» и «покалечен» нет.

Добивание:

Убить персонаж в 0 хитов можно, нанеся акцентированный удар холодным оружием, либо выстрелив из огнестрела в поражаемую зону. При добивании, добивающий забирает у жертвы чип «**Ухо**». Без этого добивание не засчитывается.

В чем суть:

2 хита на старт. Состояние «ранен» не отличается от «здоров» ничем, кроме количества хитов. Чтобы убить персонаж в 0 хитов, его нужно добить и отобрать чип «**Ухо**».

5. Автомобильная боевка

Причинить вред автомобилю может только «бронейное» оружие, моделируемое лазертагом. Бронейное оружие устанавливается на ТС, либо на стационарную турель. Переносные экземпляры типа «базука» очень редки.

При попадании в ТС из бронейного оружия установленные снаружи ТС мигалки однократно мигают красным цветом. Внутри ТС о попадании сигнализирует маршрутный компьютер. Он уменьшает количество хитов ТС и, если попадание вызвало поломку, сообщает об этом.

В чем суть:

Автомобили "воюют" на лазертаге. Попадание обозначается вспышкой красных мигалок. Подсчет хитов занимается маршрутный компьютер.

6. Особые действия:

§ **Оглушение** – касание прикладом или рукоятью оружия зоны между лопатками со словами «оглушил». Не работает в бою. Оглушенный медленно считает до 30.

§ **Связывание** – связать можно оглушенного, покалеченного или того, кто не сопротивляется. Моделируется накидыванием на запястье петли из веревки так, чтобы игрок МОГ снять ее сам. Связывающий завязывает на веревке любое количество простых узлов без затягивания. Узлы не должны мешать снять веревку. Добавлять новые узлы можно в любой момент. Связанный персонаж не может драться и применять навыки. Не может сопротивляться если несвязанный персонаж ведет его или применяет к нему пытки.

§ **Освобождение от связывания** – происходит двумя способами:

o *С посторонней помощью:* не связанный персонаж, может «разрезать» путы игровым клинковым оружием, приложив лезвие к веревке и досчитав вслух до 5.

o *Без посторонней помощи* связанный освобождается, развязав все узлы на петле.

Развязывать узлы можно только пока конвоир не видит. Если конвоир увидел, связанный прекращает развязывание. Конвоир может восстановить узлы и добавить новые.

§ **Обыск** – возможен либо добровольно, либо если обыскиваемый оглушен, связан, в 0 хитов или мертв. Игрок сам предъявляет все игровые предметы, ничего не утаивая.

§ Кулуарок (перерезания горла) – нет

§ Ядов – нет

§ Взрывчатки – нет

1. Общие моменты

- 1.1. К применению допускается исключительно **Протектированное Оружие** (далее ПО) – оружия, изготовленного из прочного пластикового, деревянного или текстолитового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.
- 1.2. Бофферы, тямбары и им подобное неантуражное оружие к использованию на игре не допускаются.
- 1.3. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику, к игре не допускаются.
- 1.4. **Колющего оружия на игре нет.** Наносить колющие удары любым оружием ЗАПРЕЩЕНО. Комбинированное колюще-рубящее оружие не допускается.
- 1.5 Чем более ваше оружие **безумно и постапокалиплично**, тем выше его шансы быть допущенным, даже если какие-то формальные ограничения незначительно нарушены.
- 1.6 Тренировочные ножи из резины или пластика типа «Cold Steel» к использованию на игре не допускаются.

2. Общие требования

- 2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие мира "Безумного макс".
- 2.2. Боевая часть ПО должна быть обмячена ЭП полностью.
- 2.3. Твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части не должна превышать 30а по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов твёрдость ЭП не должна превышать 40а по Шору.
- 2.4. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.
- 2.5. Вес оружия не должен превышать 800 грамм на метр длины.

3. Клинковое оружие

- 3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние.
- 3.2. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы до 40 см общая длина) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.
- 3.3. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде из металла или твёрдого пластика недопустимо.
- 3.4. Общая длина клинкового оружия не должна превышать 0,6 метра.

4. Инерционное и древковое рубящее оружие.

- 4.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни нежели в клинках.
- 4.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.
- 4.3. Толщина протектирующего слоя на древках топоров и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой.
- 4.4. Общая длина древкового оружия не должна превышать 1 метра.
- 4.5. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.
- 4.6. У различных цепных модификаций инерционного оружия – цепных моргенштернов и цепов, цепь так же должна быть мягкой. К таким видам оружия так же предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

5. Огнестрельное оружие

- 5.1 Огнестрельное оружие моделируется капсульными пистолетами, выстреливающими войлочный, ватный или шерстяной пыж из ствола под действием энергии капсуля Жевело
- 5.2 Внутренний диаметр ствола пистолета должен быть более 20мм
- 5.3 Применяемый капсюль - KB-209
- 5.4 При изготовлении оружия мы настоятельно рекомендуем использовать тонкостенные стволы, а заглушку с тыльной стороны ствола делать с минимальным запасом прочности, чтобы изделие не попадало под определения закона об оружии.
- 5.5 Все «огнестрельное» оружие на игре является побираемым на время игры.

6. Доспехи и броня

Доспехи выполняются из толстой кожи, металла или пластика. Чтобы считаться доспехом, должна покрывать более половины тела персонажа. Возможны следующие варианты:

- 5.1 Нагрудная пластина + шлем + наручи + поножи
- 5.2 Защита корпуса более 50% поверхности + наручи и поножи
- 5.3 Защита корпуса целиком + наручи ИЛИ поножи

Если доспех имеет выступающие части, они должны быть выполнены из мягких материалов, либо покрыты слоем ЭП не менее 5 мм.

Как и с оружием, чем безумнее ваша броня, тем больше шансов, что ее допустят.

1. Допуск транспорта и экипажей к участию в игре.

1.1 Допуск транспорта

ТС должны быть безопасны. Не должно быть предметов и элементов конструкции, способных нанести повреждения окружающим при движении или при стоянке автомобиля. Все шипы и лезвия должны выполняться из мягких материалов. Не должно быть элементов конструкции, за которые может зацепиться часть костюма игрока.

Должны быть рабочими следующие элементы:

- тормозная система
- рулевое управление
- ближний свет
- "прикуриватель" или иная розетка с напряжением 12В

Желательно наличие хорошего обзора с места водителя и зеркал заднего вида.

Транспортные средства должны быть укомплектованы:

- огнетушителем объемом не менее 2л
- автомобильной аптечкой, соответствующей требованиям от 2010г.

ТС проверяются прямо на полигоне. ТС должно показать способность двигаться, маневрировать и тормозить. Топливная и тормозная системы осматриваются на предмет протечек. Организаторы оставляют за собой право не допускать автомобиль до игры, пока все перечисленные параметры не будут приведены в удовлетворительное состояние.

Предполагается, что участники, привозящие на игру ТС, имеют при себе документы, подтверждающие их право собственности на ТС, номерные знаки, полис ОСАГО, при необходимости - доверенность и другие документы, необходимые по закону.

Важно: Любой транспорт должен быть заблаговременно согласован с мастерами. Отправляйте описание вашего автомобиля и его фотографии на мастерскую почту. Мы не гарантируем допуск на игру ТС, о которых мы узнаем только на полигоне.

1.2 Водитель.

Список лиц, допущенных к управлению каждым ТС передается мастерам, вместе с номерами их мобильных телефонов, чтобы была возможность связаться с водителем, когда он за рулем.

Водитель должен быть трезв и бодр. У водителя обязательно должны быть права на управление транспортом данной категории.

2. Классификация транспортных средств

Игровое транспортное средство может быть легким, средним или тяжелым.

- Лёгкое (до 500 кг), три(!) и более колёс, двигатель. ТС должно быть устойчиво. Права категории А/В.

- Среднее/тяжелое - (от 500 кг и более), с четырьмя и более колёсами и с двигателем. Водительские права категории В/С.

3. Игровое моделирование

Перед игрой на все ТС устанавливается электроника для моделирования игровых событий:

- маршрутный компьютер (МК) - устройство на базе ОС Android, предоставляется владельцем машины. Должен быть закреплен так, чтобы водитель видел экран. Должна быть возможность зарядки устройства во время работы.
- «Люстры», сигнализирующие состояние автомобиля – устанавливаются с 4х сторон автомобиля. Предоставляются мастерами. Люстры не должны демонтироваться или чем-либо закрываться в ходе игры.

4. Эксплуатация.

Максимальная скорость движения любого транспорта на игре не более **40 км/ч**.

Транспорт не должен входить в соприкосновение с любыми элементами игры. Тараны других автомобилей и конструкций запрещены. Устройство препятствий на пути ТС также запрещено. Физическое взаимодействие игроков с движущимися ТС запрещено. Посадка и высадка, погрузка и разгрузка возможны только при полной остановке.

Любое игровое действие с транспортным средством, за исключением действий в рамках правил по боевке, возможно только в присутствии мастера или водителя ТС.

Движение ТС в тёмное время суток – только с включённым ближним светом фар.

5 Ремонт

Устранение повреждений ТС осуществляется силами владельцев. При ремонте оставляйте окружающую вас местность в таком же состоянии, как до ремонта. Лужи масла, брошенные запчасти и подсобные конструкции ликвидируйте.

6 Конфликты

Участники игры, будучи разумными, дееспособными людьми, участвуют в игре и распоряжаются своим имуществом по своему усмотрению, на свой страх и риск. Мастерская группа не несёт ответственности за повреждения, поломки и износ, полученные игровым транспортным средством в любой момент времени и точке пространства. Вообще никакой!

Случаи повреждения автомобилей на полигоне урегулируются в соответствии с законами РФ. Организаторы не предпринимают никаких действий по урегулированию таких ситуаций или любых разногласий между участниками игры. Мы рекомендуем решать все возникающие вопросы путем личных договоренностей.

Обо всех происшествиях, случившихся во время игры, следует незамедлительно сообщать организаторам.

Настоящие правила определяют принципы моделирования транспортных средств в игровом мире "Mad Mad Max".

1. Движение транспортных средств во время игры

Наша с вами общая задача - сделать игру безопасной и не допустить неприятных ситуаций! Для этого мы просим вас соблюдать простые правила:

1.1 За руль садимся только трезвыми!

1.2 Ни при каких обстоятельствах не ездим быстрее 40 км/ч

1.3 Водим очень осторожно и предугадываем все опасные ситуации.

1.4 Автомобиль не может двигаться, если на расстоянии 3м по траектории его движения или 1м в любом другом направлении имеются люди.

1.5 Игроки не могут находиться на расстоянии 3м и менее по траектории движения автомобиля или на расстоянии 1м и меньше от любого автомобиля с заведенным двигателем. Подходить к заведенной машине можно только для того, чтобы сесть в нее.

Иначе следует немедленно отойти! Важно: Это правило - над-игровое, поэтому отходить следует даже если ваш персонаж "связан", "ранен", "мертв" и т.п.

1.6 Если пп. 1.4 и 1.5 конфликтуют, игрокам следует как можно скорее отойти от автомобиля и дать ему проехать, а автомобиль должен двигаться с минимальной скоростью и максимальной осторожностью, давая игрокам возможность отойти.

1.7 Запрещается запрыгивать в движущуюся машину на ходу. Сделавший такое автоматически объявляется мертвым.

1.8 Запрещается выпрыгивать и, тем более, выкидывать кого-то из движущейся машины. В этом случае мертвыми объявляются все, кто находился в машине, включая выпрыгнувших. Мы серьезно!

2. Характеристики транспортных средств в рамках игры

ТС являются такими же персонажами игры, как и люди. Их игровые качества и способности могут отличаться от реальных. Для описания игровых свойств ТС мы применяем следующие параметры:

2.1 Хиты - куда же без них? Автомобиль может иметь от 10 до 100 хитов, в зависимости от размера, типа и наличия апгрейдов (см далее). Хиты ТС хранит и считает маршрутный компьютер. Узнать текущее количество хитов ТС может персонаж с навыком "механик" во время диагностики или ремонта.

Хиты ТС уменьшаются:

- если в него стреляют из бронебойного оружия (лазертаг),
- от быстрой езды (см далее)
- Даже если ТС движется медленно, его хиты все равно будут понемногу уменьшаться, моделируя износ деталей.

Хиты ТС увеличиваются от:

- профилактического техобслуживания
- ремонта

2.2 Надежность - это своеобразный коэффициент износа, который определяет, сколько хитов автомобиль теряет на каждый километр пробега. Зависит от типа ТС, наличия апгрейдов, а также от неисправностей и качества топлива.

Доподлинно известно, что апгрейды, увеличивающие "красную зону" существенно ухудшают надежность.

2.3 Расход топлива - как и в реальном мире, определяет, сколько бензача ТС тратит на каждый километр пробега. Зависит от типа ТС, наличия апгрейдов, а также от неисправностей и качества топлива.

Дополнительно известно, что наличие и количество брони существенно ухудшает этот параметр.

2.4 "Красная зона" - максимальная скорость, двигаясь с которой, ТС не разваливается на ходу. Зависит от типа ТС, наличия апгрейдов и имеющихся неисправностей.

Никогда не может быть более 40 км/ч, это максимальная скорость, допустимая на полигоне.

Работает следующим образом: допустим, ваше ТС имеет красную зону 25 км/ч. Значит, если вы едете со скоростью не более 25 км/ч, ваше ТС теряет хиты соразмерно его надежности и чаще всего может проехать достаточно долго. Если же вы начинаете ехать быстрее 25 км/ч, то есть "уходите в красную зону", ТС начинает терять хиты намного быстрее.

Это позволяет, например, ТС с красной зоной 25 догнать ТС с красной зоной 30. Но в процессе погони первый ТС может неожиданно сломаться.

Внимание: скоростной предел 40 км/ч является абсолютным пределом скорости на полигоне. При превышении этой скорости ТС выходит из строя, независимо от Красной зоны и имеющихся хитов. Будьте осторожны!

2.5 Броня - снижает урон, наносимый ТС бронейным оружием.

Дополнительно известно, что установка брони отрицательно влияет на красную зону и расход топлива.

3. Классификация транспортных средств

Существует всего три типа ТС:

3.1 Легкие - мотоциклы, большинство багги, квадроциклы, веломобили, мотомобили и т.п. Максимальный простор для творчества!

Ограничения: не менее 3х колес. ТС должно быть устойчиво и должно уметь сохранять вертикальную позицию.

Легкие ТС имеют относительно высокую красную зону, небольшой расход топлива и высокую надежность. При этом, они не предназначены для установки брони и на них можно поставить всего одно орудие.

3.2 Средние - автомобили и тяжелые багги

Средние ТС универсальны. При желании и наличии необходимых апгрейдов, из них можно делать легкие скоростные машины, а можно превращать их в тяжелые бронированные танки. Впрочем, тягаться с тяжелыми ТС по защищенности и огневой мощи им все равно будет тяжело.

На средние ТС можно устанавливать до двух орудий.

3.3 Тяжелые - полноразмерные джипы, пикапы, вэны, грузовики

Из-за высокого расхода топлива, позволить себе тяжелые ТС могут только самые сильные банды.

На тяжелые ТС можно установить максимум брони и любое количество орудий. Также, они обладают относительно высокой надежностью, а потому незаменимы в дальних экспедициях.

4. Маршрутный компьютер и состояния транспортного средства

МК представляет из себя программу, работающую на любом мобильном устройстве на базе ОС Android версии не ниже 4.0.3 Устройство должно работать от бортовой сети вашего автомобиля или от внешних аккумуляторов на протяжении всей игры.

Также, на нем должен иметься рабочий Глонасс/GPS приемник и должен работать протокол Bluetooth. Это устройство предоставляется владельцем ТС.

Лучше заранее уточнить у мастеров, подойдет ли ваш телефон/планшет.

Важно: МК не является игровым предметом, это игротехническое средство, которое

помогает вам взаимодействовать с игровым миром. МК нельзя украсть или испортить по игре.

Все транспортные средства (ТС), находящиеся в игре, обязательно оборудуются маршрутным компьютером (МК). МК обязательно должен быть включен, если автомобиль движется. Когда автомобиль не движется, МК может быть отключен или даже унесен из автомобиля.

Маршрутный компьютер нужен вам затем, чтобы:

- Сигнализировать о превышении «красной зоны»
- Отображать текущее состояние вашей машины
- Отображать уровень игрового топлива
- Сигнализировать об игровых неисправностях
- Производить ремонт и апгрейд машины

Если у вас более одного транспортного средства, вам необходимо иметь два маршрутных компьютера, даже если вы не используете их одновременно.

Важно: Когда на экране МК загорается надпись «СТОП!», автомобиль не может двигаться. Если надпись загорелась во время движения, следует ПЛАВНО остановиться и заглушить двигатель.

Маршрутный компьютер обрабатывает множество параметров, чтобы определить, в каком из трех состояний находится ТС в данный момент:

4.1 Исправен - ТС может нормально передвигаться при наличии бензачка. Расхода топлива и надежность действуют как обычно, красная зона имеет нормальное значение.

4.2 Неполадка - ТС может передвигаться при наличии бензачка, но износ и расход топлива могут быть повышены. Красная зона, скорее всего, сильно падает. ТС необходим ремонт.

4.3 Сломан - ТС может передвигаться только на буксире. Необходим серьезный ремонт.

4.4 Металлолом – ТС уничтожено и должно проследовать в мертвятник. При этом его водитель может выбрать: либо уйти в мертвятник вместе с тачкой и выйти с ней в новой роли, либо оказаться в тяжране в пустыне и без тачки, как это любил делать главный герой титульной серии фильмов.

Индикация состояния ТС производится на экране МК и при помощи специальных «люстр», установленных снаружи ТС. Эти мигалки делают режим работы ТС заметным для окружающих: зеленый цвет – автомобиль в режиме передвижения, желтый – автомобиль в режиме стрельбы из огнемета, красный – автомобиль в состоянии «Металлолом». Отсутствие индикации говорит о том, что МК отключен и автомобиль не находится в игре.

Люстры для внешней индикации состояния ТС предоставляются мастерами.

5. Бензак

Наше все. Без него не ездят машины, не работают генераторы. Без него нет Гонки! Игровой бензак не имеет никакого отношения к реальному бензину или дизелю.

В игровом мире бензак является универсальным топливом и подходит для любых двигателей. Переносится в специальных мастерских канистрах. Внешний вид канистр

может быть любым, главное – на ней имеется наклейка со значком «канистра» и 8-значным кодом.

5.1 Заправка бензаком происходит через МК. Для этого в компьютер необходимо ввести специальный цифровой код, имеющийся на канистре. При этом бак машины пополняется, а введенный код - обнуляется и становится недействительным. Разделить одну канистру между двумя машинами нельзя. После введения кода с канистры наклейку нужно снять и переклеить куда-нибудь на автомобиль, для контроля.

5.2 Слив бензака возможен только «в песок». То есть, перелить заправленный бензак в другую машину нельзя, можно только вылить его совсем. Это полезно, например, если вас заправили некачественным бензаком и машина плохо едет.

Проверить бензак можно либо залив его в бак и оценив расход, либо отдав на экспертизу химикам.

6. Ремонт и ремнаборы

Для ремонта и апгрейда ТС требуются запчасти. Запчасти на игре встречаются в форме ремнаборов. Ремнабор выглядит как коробочка, на которой имеется наклейка со значком перекрещенных гаечных ключей и 8-значным кодом.

Произвести ремонт автомобиля при помощи ремнабора может любой персонаж. Результат ремонта будет зависеть от двух вещей:

- Серьезности поломки
- Степени безумия того, кто делает ремонт
- От того, является ли тот, кто делает ремонт, Механиком

Из состояния "Неполадка" ремонт с применением ремкомплекта обычно приводит тачку в исправное состояние.

Из состояния "Сломан" ремонт с применением ремкопмплекта обычно приводит тачку в состояние "Неполадка"

В состоянии "Металлолом" ремонт бесполезен.

Механики чинят машины гораздо лучше, чем остальные. Например, они могут починить тачку из состояния "Поломка" до состояния Исправна одним ремкомплектом.

Ремонт выполняется через МК, аналогично заправке. Вы вводите в компьютер код с ремнабора, а потом – свой собственный код, который написан у каждого игрока на его карточке безумия.

7. Апгрейд транспортных средств

Если вы хотите улучшить какой-то параметр вашего ТС, вам необходим апгрейд. Апгрейд производится персонажем - Механиком в стационарной мастерской.

В зависимости от того, какие запчасти были использованы и как выполнена работа, апгрейд может быть более эффективным или менее эффективным. Неудачно собранный апгрейд может сделать параметры ТС хуже.

Апгрейды могут улучшать следующие параметры ТС:

- Красную зону (плохо влияет на надежность и расход)
- Расход топлива (плохо влияет на красную зону)
- Надежность (плохо влияет на красную зону)
- Броню (плохо влияет на красную зону и расход)

8. Перевозка грузов

Транспортировка любых игровых товаров: запчастей, бензака, нефти и др (см правила по экономике) возможна только с использованием игровых контейнеров - ящиков (для твердых грузов) и канистр (для жидких), предоставляемых мастерами.

Перевозка ящиков и канистр возможна только снаружи ТС. Если ТС имеет открытый кузов, то ящики и канистры могут перевозиться в нем. При этом их не следует ничем накрывать. Если же ТС не имеет кузова, грузы должны быть привязаны к ТС, либо удерживаться пассажирами так, чтобы во время поездки груз находился снаружи и был на виду.

При размещении грузов необходимо убедиться в том, что ничто не закрывает люстры, находящиеся на ТС.

Персонажи, не находящиеся внутри ТС, могут снимать ящики и канистры только после полной остановки ТС. Во время движения ТС прикасаться к нему и к его грузу запрещено.

9. Автомобили с отключенным МК

Если на автомобиле не горят «люстры», такой автомобиль не находится в игре. На нем нельзя ездить, из него нельзя стрелять, в нем нельзя прятаться и хранить грузы и т.п.

При этом, заглушенный автомобиль с отключенным компьютером является неуязвимым. Стрелять по нему бесполезно, сломать его нельзя. Это издержки моделирования. Просим вас отнестись с пониманием и не использовать эту особенность правил для получения игрового преимущества.

1. Лечение ран

На игре есть 2 типа ранений:

Легкие - сняты не все хиты

Тяжелые - хиты сняты до 0 (без добивания)

Легкие ранения - Проходят сами, если посидеть в тенечке и отдохнуть минут 15.

Тяжелые ранения – Ползем в госпиталь и уговариваем доктора нас лечить.

Доктор в процессе лечения должен сохранять спокойствие. Отыгрыш состоит в решении головоломки на время. Спокойствие контролируется пульсометром. Если пульс доктора растет - пульсометр гудит и доктор обязан отложить головоломку до того, как его пульс нормализуется.

Время и сложность головоломки зависят от госпиталя и степени безумия врача.

По итогам решения/не решения головоломки пациент теряет: от 1 до 5 единиц крови.

Что за головоломка - будет объявлено уже на полигоне. Не спрашивайте, не скажем!

Кровопотеря более 2х единиц приводит к смерти.

Предусмотрительный врач может влить в пациента кровь ДО начала операции. Количество единиц крови, которое можно влить в пациента, не ограничено. После начала операции кровь добавлять нельзя. По окончании операции все "лишние" единицы крови, влитые в пациента - теряются.

Например, Док Браун оперирует сына вождя своего клана. Рядом стоит вождь, который убьет его, если с сыном что-то случится. Браун решает подстраховаться и переливает пациенту 4 единицы крови из 2х здоровых воинов. Решение головоломки дает результат - потеря 3х единиц крови.

Результат операции:

Если бы Браун не сделал переливания, пациент был бы мертв.

Если бы Браун влил пациенту только 2 единицы, после операции тот должен был бы надеть 1 утяжелитель.

А так пациент жив и в полном здравии (без утяжелителей). Два воина теперь ходят с утяжелителями на каждой руке. А лишняя перелитая единица крови пропала зря.

2. Кровь и переливание

Переливание крови делает только врач.

Кровь не хранится отдельно от тела. Переливать можно только из одного тела - в другое.

Переливание делается только в небоевой обстановке.

Каждый персонаж является универсальным донором.

Потеря крови моделируется утяжелителем на руке.

Утяжелители носят только на руках. И только по одному на руку.

Сам процесс моделируется тем, что к рукам обоих участников врач бинтом приматывает капельницу без иглы.

При переливании крови от одного персонажа - другому тот у кого берут кровь - надевает утяжелитель, а тот кому переливают - снимает.

Процесс переливания не мгновенный и требует минимум 5 мин. на один утяжелитель.

У здорового человека можно взять 2 единицы крови, если вы хотите, чтобы он выжил, или 3, если не хотите. Если кровь берут у персонажа, у которого уже надеты два утяжелителя, то в конце процедуры он умирает от потери крови, унося 3й утяжелитель с собой в мертвятник.

Восстановление крови в организме происходит со скоростью 1 единица крови (или 1 утяжелитель) в сутки. Или если вы 3 раза поели в игровом кабаке (не чаще чем 1 раз в час).

1. Уши

В мире, где происходят события игры, нет денег. Единственным, что претендует на то, чтобы быть универсальным обменным средством, являются уши убитых врагов. Но даже их принимают не все. Например, гуманисты не признают ценности ушей и не берут их в оплату. При этом, никакой альтернативы ушам у гуманистов нет.

Для всех остальных Уши являются символ силы и власти. В ряде случаев уши могут выступать также признаком правоты: кого больше ушей, тот и прав. В некоторых заведениях может существовать ушной ценз на вход.

2. Товары и ресурсы

Предметы, имеющие ценность в мире игры, это:

Нефть: моделируется бутылками с черной непрозрачной жидкостью. Важный ресурс, из которого делают бензак. В основном добывается Нефтянщиками.

Кровь: Хранить кровь отдельно от людей невозможно, поэтому сама по себе кровь никак не моделируется. Часто бывает нужна механикам по людям, а также химикам.

Бензак: моделируется игровой канистрой (пустой!) с наклеенным на нее номером. Этот номер и является бензаком: при заправке он вводится в маршрутный компьютер машины, а сама наклейка переклеивается на машину для дополнительного контроля. Производится Химиками.

Пули: то, чем стреляет огнестрельное оружие. Моделируется войлочными пыжами или шариками и капсулями "жевело". Производятся Механиками.

Апгрейды для машин: моделируется ящиком (коробкой) с деталями внутри. В основном добывается Портовыми.

Ремкомплекты: моделируются ящиком (коробкой) с 8-значным кодом. В основном добывается Портовыми.

Уникальные предметы

Объектом торга могут выступать также "уникальные предметы", находящиеся в игре: артефакты, квестовые предметы, технологические карты, единицы игрового огнестрельного оружия и т.п.

Будьте изобретательны! При желании, вы можете использовать для обмена любой предмет, с которым вы готовы расстаться, включая упакованную еду, напитки, детали антуража, игровое холодное оружие и тому подобное.

Никакого фиксированного соотношения ценности не существует. Кто-то может сменить ухо на два ремнабора, а другой обменяет ремнабор на канистру бензака, выпивку в кабаке и пять ушей в придачу.

При заключении любой сделки обязательно торговаться.

Кабаки и лечебницы проявляют большую гибкость в плане торговли. Эти заведения могут принимать в качестве оплаты практически все, что представляет ценность на игре. В том числе, вы можете отплатить за выпивку или лечение услугой: например, помощью по хозяйству, доставкой товара или выполнением заказа на голову. А приняв

от вас что-то, что обладает очень большой ценностью, кабак или лечебница могут предоставить вам свои услуги несколько раз. Условия сделки всегда остаются на усмотрение хозяина заведения.

3. Производство

В рамках игры предполагается, что определенные виды сырья могут быть преобразованы в товары (или другое сырье). В рамках нашего мира реальные технологические процессы, происходящие при производстве уже давно забыты и существуют только в виде странных и непознаваемых ритуалов (или, если хотите, карго-культов) Для проведения ритуала требуется наличие компонентов:

Установка – специальное устройство, являющееся центром любого ритуала. Установка – уникальный предмет, ревностно охраняемый бандами, у которых они имеются. Принципы работы у каждой установки разные и чаще всего они совершенно непонятны.

Ресурсы - игровые ресурсы в том количестве, которые нарисованы на устройстве.

Если все условия, нарисованные на устройстве соблюдены, устройство выполняет определенное действие. Результат этих действий будут различаться у разных установок. Вам необходимо продемонстрировать то, что у вас получилось мастеру-региональщику и получить у него результат.