

LIFECOST

Оглавление

.....	1
<u>Общие правила.....</u>	<u>5</u>
<u>Правила по несовершеннолетним и детям.....</u>	<u>5</u>
<u>Для владельцев домашних животных.....</u>	<u>6</u>
<u>Правила по кроссполу.....</u>	<u>6</u>
<u>Побираемость техники и электроники.....</u>	<u>6</u>
<u>Что побирать можно.....</u>	<u>6</u>
<u>Копирование и удаление чужих данных.....</u>	<u>7</u>
<u>Правила по экономике.....</u>	<u>8</u>
<u>Общие положения.....</u>	<u>8</u>
<u>Деньги и транзакции.....</u>	<u>8</u>
<u>Банк.....</u>	<u>9</u>
<u>Акции.....</u>	<u>9</u>
<u>Предприятия.....</u>	<u>9</u>
<u>Циклы.....</u>	<u>10</u>
<u>Примерные цены.....</u>	<u>10</u>
<u>Правила по боевым взаимодействиям.....</u>	<u>11</u>
<u>Оружие.....</u>	<u>11</u>
<u>Ночная и дневная боевка.....</u>	<u>12</u>
<u>Система ранений.....</u>	<u>12</u>
<u>Как убить, если очень нужно.....</u>	<u>13</u>
<u>Броня.....</u>	<u>13</u>
<u>Кулуарки, оглушения.....</u>	<u>13</u>
<u>Связывание.....</u>	<u>13</u>
<u>Обыск.....</u>	<u>13</u>
<u>Разрешенные/запрещенные действия.....</u>	<u>14</u>
<u>Двери, запоры и их взлом, проникновение в помещение.....</u>	<u>14</u>
<u>Правила по градостроительству.....</u>	<u>15</u>
<u>Общие требования к игровым строениям.....</u>	<u>15</u>
<u>Прочие правила.....</u>	<u>15</u>
<u>Размещение на полигоне.....</u>	<u>15</u>

Проникновение в помещения.....	15
Туалеты.....	16
Неигровая территория.....	16
Курение.....	16
Смена жилья.....	16
Костры.....	16
Полезные рекомендации и мысли.....	16
Рекомендации по кварталам.....	17
Прочие рекомендации и интересные мысли.....	18
 Про машины.....	18
 Про велосипеды.....	19
 Про освещение.....	19
Правила по Энергоносителям.....	20
 Общие положения.....	20
 Использование энергоресурсов во время подготовки к игре.....	20
 Игровая электросеть включает в себя.....	20
 Монтаж и использование электросети до игры.....	20
 Использование энергоресурсов во время игры.....	20
 Монтаж и использование электросети на игре.....	21
 Преднамеренное нарушение работы энергосети на игре.....	21
 Оплата энергоресурсов в игровых реалиях.....	21
Правила по рейтингам.....	22
 Что такое рейтинг участника шоу.....	22
 Как увеличить рейтинг.....	22
 На что влияет рейтинг.....	23
 Если у вас высокий рейтинг.....	23
 Если у вас низкий рейтинг.....	23
 Если у вас очень низкий рейтинг.....	24
 Рейтинги на начало игры.....	24
Правила по сексу.....	25
 FAQ.....	25
Правила по медицине.....	27
 Основное правило.....	27
 Ранения.....	27
 Кома.....	28
 Препараты.....	28
 Инструкции.....	29

Отыгрыш.....	31
Противоречия.....	31
Коды анализов.....	32
Безумные мысли.....	32
Правила по блогам.....	33
Регистрация.....	33
Общая и личная френдленты.....	33
Друзья.....	33
Ответы на посты.....	33
Обращения и упоминания.....	33
Тэги.....	33
Группы.....	35
Группы друзей.....	35
Кнопка "нравится".....	35
Чего не будет.....	35
Список всех пользователей.....	36
Заключение.....	36
Полигонные правила.....	37
Участие.....	37
Общие правила.....	37
Проживание.....	37
Транспорт.....	38
Запрещено.....	38
Экология.....	38
Медицина.....	39
Санитарные правила.....	39
Правила электробезопасности.....	40
Обязанности организаторов.....	41
Заезд и доигровая подготовка.....	41
Правила по юристам и законам.....	42
Правосудие на игре.....	42
Теги персонажей.....	42
Пол, национальность и происхождение.....	43
Вера, семейное положение, сексуальная ориентация.....	43
Гражданский статус, квартал проживания.....	43
Служебные полномочия.....	44
Теги организаций.....	44

Полномочия организации.....	44
Правила по смерти.....	45
 Кома.....	45
 Смерть.....	45
Правила по науке.....	47
Правила по криминалу.....	48
 Какой криминал вообще существует на игре.....	48
 Что можно красть.....	48
 Нарушители работы Шоу.....	48
 Контрабанда.....	49
 Подпольные доктора.....	49
 Хакеры.....	49
Правила по хакерству.....	50
Правила по артефактам из Зоны.....	51
Правила по Зоне.....	52
Для фотографов и видеооператоров.....	53

Общие правила

Правила по несовершеннолетним и детям

Несовершеннолетние игроки - лица, не достигшие 18 лет.

Дети - все лица, не достигшие 14 лет, независимо от самооценки и игрового стажа.

Малолетние дети - дети, чей возраст меньше или равен 10 годам.

- Лица до 18 лет, появившиеся на игре без сопровождающего лица и соответствующих документов, на полигон допускаться не будут.
- Несовершеннолетние игроки (от 14 до 18 лет) имеют право присутствовать на игре только с письменного разрешения родителей, при наличии взрослого сопровождающего. Разрешение составляется в свободной форме с указанием анкетных данных и контактов родителей, ребёнка и сопровождающего лица и пересылается МГ не позднее чем за 15 дней до начала игры в электронной форме (скан с подписями) или передается на полигоне при регистрации.
- Дети и малолетние дети (до 14 лет) допускаются на игру только в сопровождении родителей или ближайших родственников, которые несут за них полную персональную ответственность.
- О предполагаемом присутствии малолетних детей на полигоне необходимо сообщить мастерской группе не позднее 15 июня 2011г.
- МГ оставляет за собой право отдельно созваниваться с родителями для разъяснительной работы и уточнения данных.
- Участие игроков до 14 лет в боевых взаимодействиях строго воспрещено. Оружие и защитные комплексы несовершеннолетних игроков проверяются отдельно.

Мастера оставляют за собой право отказать игроку до 18 лет в участии в боевых взаимодействиях без объяснения причин.

- Родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны предоставить МГ заранее исчерпывающую информацию о детях и несовершеннолетних: Ф.И.О., паспортные данные, адрес прописки и проживания, Ф.И.О. и контакты родителей (в случае с опекунами и сопровождающими лицами), номер полиса ОМС, противопоказания, непереносимость лекарств, аллергии, перенесенные болезни и травмы.
- На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны иметь с собой следующие документы на ребёнка (несовершеннолетнего):
 1. свидетельство о рождении (для лиц от 14 лет паспорт);
 2. полис ОМС или его заверенную копию.

Помните: при отсутствии документов в форс-мажорной ситуации госпитализация в лечебное учреждение может быть затруднена.

- Категорически запрещается оставлять малолетних детей без присмотра одного из родителей в течение всей игры, а так же мероприятий на полигоне, предшествующих игре и последующих за ней. Мастера оставляют за собой право удалить с полигона взрослых игроков, поставивших своего малолетнего ребёнка в угрожаемое положение или оставивших его без присмотра. В качестве угрожаемого положения расценивается самостоятельное купание детей в водоёмах, присутствие в непосредственной близости от зоны боевых действий даже при наличии сопровождающих взрослых, и другие схожие ситуации на усмотрение МГ и медиков.

- Участие детей в игре: малолетние дети в игре не участвуют. (Т.е. они могут ходить по полигону в костюме, иметь игровое имя, однако не могут быть убиты, похищены и подвергнуты любому иному игровому взаимодействию.) Роль ребенка старше 10 и до 14 лет должна быть жёстко привязана к роли одного из родителей. При этом необходимо наличие у ребенка (в том числе малолетнего) костюма для соответствия антуражу игры.
- В случае, если заболевшему ребенку или несовершеннолетнему, по мнению полигонного врача, требуется эвакуация домой или в лечебное учреждение, ребёнок в сопровождении родителя или ответственного лица должен покинуть полигон (эвакуация в лечебное учреждение производится мастерским транспортом). При отказе родителей или опекунов от эвакуации они и ребёнок не могут больше принимать участие в игре и обязаны покинуть полигон самостоятельно.

Для владельцев домашних животных

Мы настоятельно не рекомендуем брать с собой на полигон домашних животных. Тем не менее, если по каким-либо причинам вам необходимо взять с собой ваше домашнее животное, то вы можете это сделать, если ваш региональный мастер не возражает. Собаки при этом должны быть все время в наморднике и на привязи. Для прочих животных требования будут аналогичными.

Правила по кроссполу

На нашей игре ситуации, когда игрок мужского пола играет женскую роль или наоборот, игрок женского пола играет мужскую роль - допустимы, но на них накладывается ряд ограничений. А именно, такой персонаж должен или быть любой нетрадиционной сексуальной ориентации и/или быть трансвеститом и/или в прошлом один или более раз поменять пол.

Побираемость техники и электроники

На игре категорически запрещается присвоение и использование чужой техники, электроники, любого рода компьютеров, сотовых телефонов, комплектующих, ИК-датчиков, ИК-пушек и прочего ИК оборудования, проводов и монтажного оборудования. Данное ограничение означает, что вся техника является неотчуждаемой, не может использоваться и особенно перемещаться без явного разрешения владельца, включая моменты игрового взаимодействия. Нарушение данного правила может караться любыми мерами на усмотрение мастерской группы вплоть до удаления с полигона и передачи данных об инциденте в органы охраны правопорядка. Если у вас есть сомнения о допустимости того или иного игрового действия, проконсультируйтесь с мастерами.

Что побирать можно

Список предметов, которые можно воровать/отбирать в мире игры:

- Артефакты из зоны.
- Медицинские и наркотические препараты.
- Огнестрельное оружие (зачипованное) и патроны.
- Игровые бумажные документы (например справка от врача, документ с анализом, расписка).
- Часть защитного снаряжения для Зоны (а именно белые тайвики).
- Бомбы (игровые) и элементы для их создания (а именно: мастерские петарды, фольга и конфети/мука).

- Произведения искусства, созданные на игре.
- Предметы, на которых есть наклейка "игровой предмет". (Данный пункт правил сделан специально для тех случаев, когда предмет не учтен в данном списке).

Каждому игроку, приехавшему на игру и сдавшему взнос, выдается карточка игрока, на которой находится его номер счета и псевдоним в биллинговой системе Lifecost. Четырехзначный ПИН-код, используемый для авторизации в биллинге, выдается отдельно в конверте. Карточка игрока - объект игротехнический и непобираемый. Ее нельзя украсть или отобрать, только заставить показать.

Единственное условие, когда его забирают - смерть (забирает мастер) или шоу «Бегущий человек» (забирает игротехник). ПИН-код к карточке - непобираем, его запрещается подсматривать, выпытать или получить угрозами. Его разглашение строго запрещено в любом случае. В случае обыска карточка предъявляется обыскиваемому, но не отдается.

Любой предмет из данного списка должен быть по требованию владельца возвращен ему после игры.

Копирование и удаление чужих данных

В условиях моделируемого мира будущего мы предполагаем широкое распространение стойкой криптографии. Поэтому правилами игры запрещается чтение, копирование или удаление данных на носителях (жесткие диски, флешки и все прочие носители) других игроков. Доступ к чужой информации против воли хозяина возможен только посредством взлома согласно правилам по хакерству или с разрешения владельца. Разрешение может быть предоставлено как по доброй воле, так и под действием угроз, шантажа, медикаментозных средств воздействия и прочих методов психологического давления сугубо в рамках игровых действий, не противоречащих правилам игры и законодательству РФ. Однако Lifecost Inc. имеет средства слежения по всему городу и никто не может быть по-настоящему уверен, что его информация не попадет на миллиарды экранов по всему миру.

Правила по экономике

Общие положения

1. На игре будет моделироваться только микроэкономика. Никаких макроресурсов, производственных цепочек, макроэкономических взаимодействий не будет. Основой экономики является сфера услуг и развлечения.
2. Для ряда экономических взаимодействий водятся циклы, подробнее о них ниже.
3. На игре все деньги и, соответственно, расчеты исключительно виртуальные, реальных денег нет (ни бумажных, ни металлических), в городе есть один банк.
4. Мастерская группа приветствует любые товарно-денежные отношения между игроками, предоставление различных услуг, совершение всевозможных сделок и прочие экономические взаимодействия.
5. Деньги можно легко получить (заработать, украсть, получить грант или просто задолжать денег банку - можно уйти в минус, и это называется овердрафт по счету и т.д.), а также легко потратить (услуги, развлечения, реклама, бизнес, бытовые расходы и т.д.).
6. Кроме того, на игре присутствует большинство неотъемлемых атрибутов моделируемого общества: корпорации и казино, DNL и бары, кредиты и наркотики, гранты и тендеры и многое другое.
7. Экономика тесно связана с политикой: нужно не только поддерживать правильную партию, но и воспользоваться плодами ее победы на выборах.

Деньги и транзакции

1. Деньги только виртуальные.
2. У каждого персонажа (а также у всех предприятий) есть счет в банке. На этот счет автоматически зачисляются и с него автоматически списываются соответствующие платежи (зарплаты, гранты, арендная плата, плата за страховку, налоги, начисление процентов по овердрафту и т.д.). Любой персонаж может прийти в банк/воспользоваться терминалом и узнать историю транзакций по своему счету, а также совершить какие-либо платежи и/или денежные переводы.
3. Каждому игроку, приехавшему на игру и сдавшему взнос, выдается карточка игрока, на которой находится его номер счета и псевдоним в биллинговой системе Lifecost. Четырехзначный ПИН-код, используемый для авторизации в биллинге, выдается отдельно в конверте. Карточка игрока - объект игротехнический и непобираемый. Его нельзя украсть или отобрать, только заставить показать. Единственное условие, когда его забирают - смерть (забирает мастер) или шоу «Бегущий человек» (забирает игротехник). Четырехзначный ПИН-код нельзя украсть, подсмотреть, заставить сказать, сказать другому персонажу по доброй воле - это полностью неигровое число. Бумажку с ПИН-кодом следует уничтожить перед игрой, запомнив ПИН-код. В случае, если ПИН-код забыт необходимо обратиться в банк Новой Венеции, где будет выдан новый ПИН-код. В случае утери карточки игрока следует так же обратиться в банк Новой Венеции. *Подробнее о логинах и ПИНе можно прочитать в тексте, посвященном физическим и юридическим лицам в биллинговой системе*

4. Стартовый капитал начисляется всем игрокам (подавшим заявку в базу grgdb.ru до 10.05.11) на счет. В согласовании стартовой суммы участвуют мастер по экономике, региональщик и сюжетник. Размеры стартового капитала определяются до игры, исходя из роли игрока.
5. Транзакции с использованием своего счета можно проводить в Банке, в терминалах, с личного компьютера (возможно даже КПК или коммуникатора), подключенного к сети, через специальное приложение в биллинговой системе Lifecost Inc, в любом заведении, которое подключено к сети (кое-где есть сканеры, считывающие ваш ЛОГИН, в других местах придется вбивать вручную, в большинстве случаев вам предложат ввести ПИН для подтверждения операции).

Банк

1. Банк один на город, имеет уникальный статус и охраняется Законом о банке. Банк выполняет ряд игротехнических функций, однако следует воспринимать его служащих как игроков.
2. В Банке можно открыть счет и получить карту (если вы выходите новым персонажем или открываете новое предприятие), получить кредит (при выполнении определенных условий), оформить страховку, осуществить необходимые операции со счетом, приобрести/продать акции и т.д.
3. Можно задолжать банку денег - уйти в минус, и это называется овердрафт по счету. Максимальный размер овердрафта, допускаемый для клиента, определяется банком в зависимости от рейтинга, зарплаты, медицинской страховки и наличия истории задержаний полицией и судебных решений не в пользу должника. С ростом рейтинга и зарплаты максимальный размер овердрафта линейно растет, наличие медицинской страховки дает дополнительный бонус, а судимости и задержания полицией уменьшают максимальный размер овердрафта по степенной функции. Каждый экономический цикл сумма долга банку облагается процентами, которые списываются со счета должника в пользу банка.

Акции

У каждого крупного предприятия (представительства мировой корпорации в городе) есть доли владельцев. Существует Закон о корпорациях, регулирующий их деятельность. Что касается акций, то тезисно суть в следующем: биржи нет, у всех акций есть фиксированная стоимость, определяемая Банком, в Банке же осуществляются все операции с акциями. Держателям акций могут быть начислены дивиденды, это решают владельцы корпораций.

Предприятия

1. В городе существует много различных компаний, от маленьких фирмочек до полновесных представительств мировых корпораций (эти представительства могут время от времени получать финансирование от своих штаб-квартир, или же какие-то предписания, по результатам своей деятельности). В какой-то степени деятельность предприятий регламентируется Законом о корпорациях.
2. Аналогично с частными лицами, каждое предприятие имеет счет в банке, который отражает финансовую активность этого предприятия. В дополнение к этому, вместе со счетом хранится информация о сотрудниках компании.
3. Все операции по приему на работу, увольнению, изменению зарплат сотрудников, изменению овердрафта компании и т.д. делаются в биллинговой

системе Lifecost Inc или через Банк (e-mail, курьер, личное присутствие и т.д.) владельцем или управляющим компании.

Циклы

1. Существует два типа циклов: политические и экономические.
2. **Политические** – 1 сутки. Раз в сутки проходят выборы. Подробнее см. правила по политике.
3. **Экономические**. Циклов, по сути, нет, каждый день в 10:00, 16:00 и 22:00 (в виде исключения первый раз на игре процедура запускается в 0:00 со среды на четверг) запускаются автоматические операции со счетами всех частных лиц и компаний (начисление зарплат, траншей, списание налогов, начисление процентов по овердрафту, страховок и т.д.).

Примерные цены

В качестве валюты на нашей игре используются доллары (напомню, что все расчеты виртуальные).

Для понимания уровня цен на услуги и товары за основу принят м.з.п. (минимальная заработная плата) = 10\$

Для примера приведу несколько уровней зарплат бюджетников (это зарплаты государственных служащих в цикл, которые прописаны в бюджете города на начало игры) и примерные цены на несколько распространенных товаров/услуг:

- (1) ранг: дож (#doge), городской судья (#judge) — 200 м.з.п.;
- (2) ранг: префект квартала (#prefect), глава департамента, глава органа безопасности (#police, #security, #jail, #commandant), прокурор (#prosecutor), парламентарий (#parliamentary) — 100 м.з.п.;
- (3) ранг: главный врач больницы, начальник отдела департамента или органа правопорядка — 50 м.з.п.;
- (4) ранг: заместитель начальника отдела, профессор — 25 м.з.п.;
- (5) ранг: сотрудник департамента, офицер органа безопасности, врач (#doctor), учитель (#teacher)— 10 м.з.п.;
- (6) ранг: младший сотрудник департамента, сержант органа безопасности, клерк, системный администратор — 5 м.з.п.;
- (7) ранг: технический специалист департамента, электрик, ученый — 2 м.з.п.;
- (8) ранг: дворник, ассенизатор, стажер, ассистент — 1 м.з.п.
- выпивка в недорогих заведениях - 2-5\$
- еда в недорогих заведениях - от 10\$
- билет на среднее развлекательное мероприятие - 30-50\$
- билет на пафосное развлекательное мероприятие - от 100\$
- обед в пафосном ресторане - от 200\$
- стандартная гос. страховка - 1\$
- штрафы за мелкие преступления - до 20 м.з.п.

Размер овердрафта зависит от многих факторов, например, от заработной платы и рейтинга.

К примеру, базовый размер овердрафта для среднестатистического жителя НВ ориентировочно равен 1-2 его заработных платы за цикл.

Правила по боевым взаимодействиям

Оружие

Огнестрельное оружие моделируется на игре изделиями итальянской фирмы «Edison», либо их аналогами. Патроны – пули из мягкой резины, входящие в комплект. Допускается несильный тюнинг.

Также, по согласованию с мастером по боевке могут быть допущены другие варианты оружия и патронов. Основное требование – отсутствие необходимости ношения очков и безопасность.

Огнестрельного оружия на игре ограниченное количество. Если Ваша роль предполагает владение огнестрельным оружием (вы полицейский, бандит, и т.д.), обращайтесь **до** игры к мастеру по боевке для согласования. Делать это следует после утверждения МГ Вашей роли.

Огнестрельное оружие на игре является побираемым, т.е. может свободно обращаться в игровом мире вне зависимости от первоначального владельца. Каждый экземпляр огнестрельного оружия подписывается и после игры возвращается владельцу.

Холодное оружие побираемо только с согласия его владельца.

Гранаты представляют из себя картонный цилиндр определенного цвета с минимальными размерами $d=40$ мм, $l=80$ мм, полностью наполненный бумажным конфетти $d < 5$ мм. Внутрь цилиндра с конфетти помещается петарда «корсар» №4. Система поджигания петарды может быть любой.

Гранаты нельзя изготовить до игры. Материалы и петарды для изготовления гранат, возможно, можно будет добыть во время игры. Гранаты неправильного цвета и без конфетти недействительны.

При взрыве гранаты она поражает всех, находящихся любой частью тела в радиусе поражения, равному 1,5 м и не закрытых каким-либо надежным препятствием (стена здания, траншея. Мебель не служит защитой от гранат.) Вне зависимости от наличия брони, а также места взрыва (помещение или улица), граната оглушает тех, кто попадает в зону поражения.

Холодное оружие. Любое холодное оружие на игре должно быть:

- изготовлено из мягких материалов
- безопасным
- антуражным
-

Допускаются без согласования с мастером по боевке резиновые ножи «Cold Steel» или аналоги. Любое оружие длиннее ножа – бейсбольные биты, монтировки, бензопилы и т.д. требуют согласования с мастером по боевке.

Оружие ударного типа не должно быть специально утяжелено, должно обладать достаточной степенью смягчения и быть похожим на имитируемый предмет, то есть стандартная тямбара не будет на нашей игре бейсбольной битой.

Ксотаропушки. Получаются игроками при входе в Зону. Работают по отдельным правилам, которые будут донесены до каждого, кто получит пушку или просто войдет в Зону.

Полицейские спецсредства.

- **Газовые баллончики.** Представляют из себя пульверизаторы с водой. При попадании в лицо пострадавший должен отбежать на 30м При невозможности начать бег в течение 3 секунд эффект как от оглушения.
- **Дубинки.** Работают как обычное холодное оружие, но при попадании по конечностям не наносят легкого ранения, а только выводят их из строя на 5 минут, а при снятии всех хитов с корпуса отправляют жертву в состояние «оглушения».

Взрывчатка. Может быть использована для добычи руды взрывным методом, терактов, сноса зданий, и т.д. Представляет из себя кирпич (или несколько) специальной окраски с закрепленной на нем гранатой (взрыватель). Для подрыва взрывчатки необходимо взорвать гранату.

Все, кто на момент взрыва находятся в радиусе 1 м от эпицентра, безусловно погибают. В остальном при взрыве на открытой местности взрывчатка обладает эффектом аналогичным эффекту гранаты, но с радиусом 4м Каждый дополнительный кусок взрывчатки увеличивает зону поражения на 1 м Стены зданий служат защитой от снятия хитов, но не от оглушения.

Об использовании взрывчатки необходимо сообщить мастеру – региональщику заранее! Без мастера взрывчатка не работает!

Ночная и дневная боевка

На игре не будет деления на ночную и дневную боевку.

Система ранений

В обычном состоянии у человека на корпусе 2 хита (существуют способы временно повысить количество хитов).

При попадании в корпус ножа или бейсбольной биты с корпуса снимается 1 хит. При попадании в корпус из огнестрельного оружия снимаются 2 хита.

Если у человека снято 1 и более хитов, но он остается в положительных (один и более) хитах, то он попадает в состояние **легкого ранения**. В состоянии легкого ранения человек способен продолжать бой, но не может быстро ходить или бегать – только медленно хромать.

Если у человека ноль хитов, то он попадает в состояние **тяжелого ранения**. Последующие попадания в корпус не ведут к потере хитов – количество хитов не может быть меньше нуля. В тяжелом ранении человек падает, стонет и может ползти. Через 20 минут он впадает в кому. Через 10 минут после впадения в кому,

либо после окончания игрового действия его участием, если никто не спешит доставить его в больницу/вылечить, игрок надевает специальные очки и идет в Центральную больницу С-Поло. Спасти его можно - см. правила по медицине. При попадании в конечность (включая кисти и стопы) любым оружием она выходит из строя, т.е. рука перестает действовать, а нога начинает сильно хромать, что считается **ранением конечности**. Отыгрывать ранение конечности **обязательно** (раненой рукой нельзя пользоваться, а на раненой ноге нельзя убегать). Человек, раненный в конечность, остается в своих хитах (пока они не начинают теряться). Повторные попадания в уже поврежденную конечность ни к чему не приводят.

Человеку с легким ранением (конечности, корпуса). Необходимо оказать медицинскую помощь (см. правила по медицине). Если помощь не оказана, то каждые 20 минут с корпуса снимается 1 хит.

Тяжелораненого человека нельзя добить, НО!

Как убить, если очень нужно

Нужно в течение 20 секунд красиво и артистично "добивать" персонажа - отпилить голову, например, и так далее. Данный процесс необходимо снять на видео на мобильный телефон, фотоаппарат или видеокамеру и отправить получившийся ролик мастерам по почте kill@lifecost.tv. Старайтесь лучше - вдруг выживет!? Так же можно отправить это видео в микроблоги Livenice с тэгом #killproof - но в этом случае подробности убийства гарантировано станут достоянием общественности, и, что особо важно, полиции. Зато обсуждение убийства наверняка принесет вам немало известности и повысит рейтинг!

Броня

Позволяет игнорировать поражение любым оружием в то место, которое непосредственно закрывает. На игре ограниченное количество – у спецслужб, полиции, и т.д. Допускается только по согласованию с мастером по боевке.

Кулуарки, оглушения

Кулуарок на игре нет. Оглушить человека можно, **обозначив** удар по плечу сзади любым оружием. Оглушенный человек падает где стоял и не подает признаков жизни в течение 5 минут (можно не торопясь досчитать про себя до 300).

Связывание

Связать можно только «по игре», т.е. веревка должна быть завязана на руках или ногах, а наручники застегнуты, но это не должно причинять дискомфорт связываемому. Пользоваться тем, что веревка неплотно затянута, а наручники свободно открываются без ключа, для освобождения нельзя.

Освободиться от веревки или пластиковых наручников можно только «перерезав» их игровым ножом, от наручников – при помощи ключа от них, «тяжелого» игрового оружия или огнестрельного, «перебив» цепочку. Игровое действие по освобождению должно быть логично с точки зрения реальной физики. Т.е. разбить цепь молотком, положив на камень, можно, а бейсбольной битой на весу нельзя.

Обыск

Осуществляется по игре или по жизни. Финальное решение на усмотрение обыскиваемого. Мы рекомендуем обыскивать по жизни. Прятать что-либо в нижнее белье - запрещено. Обыскивать можно с согласия обыскиваемого или если он находится в беспомощном состоянии.

Разрешенные/запрещенные действия

Разрешено: бить холодным оружием и стрелять из огнестрельного куда угодно, кроме головы и паха, колоть клинковым оружием. Применять минимальные рукопашные действия – схватить за руку, обхватить за корпус.

Запрещено: бить и стрелять в голову, особенно в лицо, в пах. Применять рукопашные приемы сверх разрешенных - никаких бросков, заломов.

Двери, запоры и их взлом, проникновение в помещение

Особенных требований к оформлению дверей нет. Через обыкновенную дверь может войти и выйти кто угодно. В случае, если дверь – жесткая конструкция (минимум жесткая рама), которая открывается и закрывается с помощью какого-то простейшего механизма (например, петель), то в случае, если такая дверь закрыта, то открыть её может только человек, имеющий на это право, например, жилец квартиры за дверь. (Следует в спорных ситуациях пользоваться здравым смыслом. Не уверены, что у вас есть ключ, значит, войти не можете.)

Взламывается такая дверь по итогам 3-минутного **шумного** отыгрывания её взламывания. Замков и ключей нет. Стены не ломаются.

Правила по градостроительству

Наша совместная, игроков и мастеров, задача - создать в условиях леса современный город. Эта задача кажется нам интересной и успешно выполнимой без каких-то сверхусилий. Нижеприведенные правила и рекомендации должны помочь в этом.

Задача игрока - озаботиться обустройством своего места жизни (квартира или дом), места работы (офис, магазин, институт) и небольшого куска прилегающих к ним территорий. При этом строительстве следует учитывать общие требования и рекомендации, а также рекомендации по каждому кварталу.

Общие требования к игровым строениям

Минимально допустимое на игре строение – стены, дверь и фасад, удовлетворяющие данным правилам.

Стены у домов обязательны, причем такие, чтобы снизу они доходили до земли, а сверху по высоте были такими, чтобы поверх них и тем более через них ничего не было видно. Стена должна быть такой, чтобы пройти через неё было нельзя. По стенам должно быть понятно, что это стены, а не просто натянутая тряпка или прибитые к столбам доски. (Можно прорезать/нарисовать/наклеить окна, нарисовать кирпичи, повесить фонари и вывески).

Фасад – ключевой элемент в нашей застройке города. Мы предполагаем, что именно за счет фасадов нам удастся создать атмосферу современного города. Фасад должен обладать рядом отличий, характерных для различных кварталов, а также для всех фасадов есть общие требования:

Высота 3 метра и более (например, 2 полосы обычной ткани). Рекомендуем делать высоту фасадов даже более 3х метров.

В фасаде должны быть окна размером с современное окно, а не со средневековую бойницу.

Каждый дом должен быть обозначен на фасаде каким-то образом: вывески, название улицы и номер дома, имена жильцов или название компаний.

Внутреннее убранство помещений и конструкция дверей - не регламентируются.

Также рекомендуем иметь хотя бы одно помещение с крышей в каждом здании.

Прочие правила

Размещение на полигоне

Ставятся строения там и только там, где скажет мастер по застройке города. Если есть пожелания по дому, месту под него, размеру дома - пишите вашему региональному мастеру. Мастера проведут предварительную разметку полигона.

Проникновение в помещения

Особенных требований к оформлению дверей нет. Через обыкновенную дверь может войти и выйти кто угодно. В случае, если дверь – жесткая конструкция (минимум

жесткая рама), которая открывается и закрывается с помощью какого-то простейшего механизма (например, петель), то в случае, если такая дверь закрыта, то открыть её может только человек, имеющий на это право, например, жилец квартиры за дверью. (Следует в спорных ситуациях пользоваться здравым смыслом. Не уверены, что у вас есть ключ, значит войти не можете.) Взламывается такая дверь по итогам 3 минутного ШУМНОГО отыгрывания её взламывания. Замков и ключей нет. Стены не ломаются.

Туалеты

В каждом квартале силами игроков строится минимум один туалет.

Неигровая территория

Палатка является неигровой территорией. Игровые вещи, которые можно воровать по игровым правилам, нельзя хранить в палатке. В чужую палатку заходить/залезать нельзя. Брать оттуда ничего нельзя. Палатка должна быть так, чтобы её не было видно с улицы и из игровых помещений. Также неигровой территорией являются кабинки туалетов. Вся остальная территория – игровая.

Курение

Чтобы наш город не полыхнул, запрещается курение в игровых помещениях вне специально отведенных для это мест. Категорически запрещается бросать окурки на землю, не тушить окурки. Привозите с собой / делайте на месте пепельницы.

Смена жилья

Игроки должны быть готовы к тому, что в ряде случаев (например, банкротство) им придется переезжать в другое, часто более дешевое жилье. Строительство такого дешевого жилья обеспечивают мастера.

Костры

Костры можно разводить только в выделенных местах. В многоквартирных домах на несколько квартир может быть одна кухня.

Полезные рекомендации и мысли

Для вашего удобства мы организуем централизованную закупку горбыля, досок, бруса, ткани, пленки, фанеры и картона.

Мы рекомендуем игрокам кооперироваться, строить многоквартирный дом /офис - всем жильцам /компаниям вместе. Координируйтесь через форумы кварталов и региональных мастеров. Рекомендуем конструкции обсудить с вашим мастером-региональщиком заранее. Будем стараться всем помочь по мере возможности. В идеале для каждого строения иметь: ответственного за строительство, примерный план, что и как будет строиться, список материалов и инструментов, кто что берет, заказ материалов через мастерскую закупку.

Не забудьте заявить желательное количество электричества для вас в специальной теме на мастерском форуме. Берите с собой удлинители. Мастерское электричество будет дотянуто только до игрового строения.

Рекомендации по кварталам

Цифры по площадям примерные, если у вас есть вопросы по размерам жилой площади, обращайтесь к региональному мастеру своего квартала.

Квартал

Площади жилья

Цвет стен

Антураж

Признаки

С-Марко

- Особняки по индивидуальным заявкам.
- Номера в отеле 4x4 (важно - нет костра и кухни).

Крутые исторические фасады

С каждого дома на выбор:

- Скульптура.
- Фонтан.
- Садик перед домом.
- Скульптура-урны.
- Маркизы на окнах.
- Уличные кафе, рестораны.
- Цветы в горшках.
- Фонтаны.
- Подсветка из гирлянд и сеток-гирлянд.

С-Кроче

- Гостиничные номера 3x4 (важно - нет костра и кухни).

Металлизированные, зеркальные и прозрачные пленки

С каждого здания одна пространственная конструкция:

- Фасад высотой 8-10 метров.
- Надувные или натяжные конструкции.
- Обтянутые по ширине кроне деревья.
- Бегущая строка.
- Курсы валют.
- Деловая реклама, строгие вывески.
- Знаки парковки.
- Зоны для курения и пепельницы.
- Тележка хот-догов.
- Банкомат-терминал (м.б. муляж).

Дорсодуро

- Особняки и таунхаусы 6x6 – по семье на здание.

Яркие и/или кислотные

С каждого дома:

- Креативная подсветка дома и улицы.
- Урна с пепельницей.
- Очень много рекламы.
- Очень много света, неон.

- Музон (в каждом доме играет музыка).

- Зеркальные шары и стробоскопы.

С-Поло

Особняки и таунхаусы 6x6 - по семье на этаж.

Пастельные

С каждой семьи на выбор:

- Клумба.

- Скамейка- лавочка.

- Красивый фонарь.

- Около дома: машина, газон и дорожка.

- Детская площадка.

- Урны с отдельным сбором мусора.

Каннареджо

Однокомнатные квартиры 2x4

Без ярких и светлых

С каждого дома - обустроенный двор в т.ч.:

- Скамейки и пара столов.

- Освещение.

- Остатки детской площадки.

- Граффити.

- Подворотни.

- Кондовые объявления.

Кастелло

- Большая квартира - от 3x6.

- Маленькая квартира - от 3x5.

Серый, коричневый кирпич

С каждой семьи на выбор: - Бочка с горящим огнем.

- Светофор или световая вывеска.

- Живописная руина

- Перевернутые урны и везде мусор из бумаг и пакетов.

- Неприличные надписи на сербском, итальянском, арабском.

- Старые афиши и объявления.

- Серый.

Прочие рекомендации и интересные мысли

Ниже приведены идеи и рекомендации, которые не являются обязательными к исполнению, но могут быть удобны и помочь в создании современного города.

Про машины

На окраине NV мы планируем сделать парковку для автомобилей участников игры. Однако, можно поставить машину на игровой территории. С одной стороны это может быть полезно (например, для хранения вещей), с другой, вполне может быть частью городского пейзажа (Например, тонированная старая машина в Каннареджо вечером с включенными фарами и музыкой может быть местом сбора какой-нибудь компании). Перемещение по игровой территории на машинах – запрещено. Просим согласовать наличие автомобиля в игровой зоне с вашим мастером-региональщиком.

Про велосипеды

Рекомендуем использовать на игре велосипеды как антуражное средство передвижения.

Про освещение

При организации освещения дома/офиса удобно использовать настольные лампы. Они вполне антуражны и одновременно не требуют навыков работы с электросетью при установке. Для заведений, предлагающих услуги населению, рекомендуем использовать штендер с расписанием и меню перед фасадом.

Правила по Энергоносителям

Общие положения

1. Под энергоносителями на игре понимаются: электричество, газ (для газовых плит), бензин или дизтопливо для генераторов, дрова. С точки зрения экономики данные ресурсы не разделяются, игроки платят единый «энергетический налог» (см. пункт 8 настоящих правил).
2. На данной игре электричество является необходимым ресурсом для большого числа игровых процессов и взаимодействий. Электрификация полигона, включая электрогенераторы и всю электросеть, за исключением разводки внутри игровых помещений, осуществляется силами мастерской команды. Наличие у игроков собственных генераторов допускается на условиях, оговоренных в пункте 5.2 настоящих правил.

Использование энергоресурсов во время подготовки к игре

1. Использование игроками во время подготовки к игре газовых плит, автономных генераторов не регламентируется и остается на усмотрение игроков. Единственное требование – соблюдение техники безопасности.
2. Подача электричества от мастерских генераторов в игровые локации во время подготовки к игре не гарантируется.

Игровая электросеть включает в себя:

1. Электростанцию с мастерскими генераторами и с подключением к вводному щитку на полигоне.
2. Центральный распределительный щиток.
3. Городскую электросеть, состоящую из кабелей питания с соответствующими концевыми распределительными щитками и подводящие кабели непосредственно к игровым постройкам.
4. Внутреннюю электросеть игровых построек.
5. Автономные генераторы игровых построек.

Монтаж и использование электросети до игры

1. Все электротехнические работы по пунктам 3.1-3.3 осуществляются только мастерскими электротехниками.
2. Электромонтажные работы по пунктам 3.4-3.5 осуществляются игроками, их результаты должны быть в обязательном порядке представлены мастерам по электричеству и только им. Мастера имеют право потребовать изменения внутренней сети игровой постройки, в случае если она не отвечает требованиям техники безопасности. Эти требования обязательны к исполнению. В противном случае мастера оставляют за собой право отказать в подключении игровой постройки к электросети и/или запретить использование привезенного игроками автономного источника энергии (генератора).
3. Использование личных генераторов игроков до игры регламентируется лишь техникой безопасности. Каждый генератор обязательно должен быть укомплектован огнетушителем.

Использование энергоресурсов во время игры

1. На игре все энергоресурсы распределяются через компанию-монополиста «Бахрейн энергетикс». Любые попытки использования энергоресурсов и установок в обход компании в процессе игры являются противозаконными и наказуемы в рамках игровых реалий.
2. Использование личных генераторов игроков на игре возможно, но должно быть особо оговорено с мастерами до игры (автономное энергоснабжение вашей игровой постройки должно вписываться в игровые реалии).
3. Запрещается использование на игре электроприборов, номинальной мощностью более 200 Ватт, без предварительного (до игры) согласования с мастерами по электроснабжению. В первую очередь это касается таких энергоемких приборов, как эл. чайники, микроволновые печи, фены. Мастера оставляют за собой право не допустить к использованию заранее не оговоренный электроприбор.

Монтаж и использование электросети на игре

1. Все вопросы, связанные с монтажом и функционированием электросети на игре решаются «по-игре» через офис компании «Бахрейн энергетикс». Сроки проведения работ регламентируются внутренним регламентом компании. Мастера, отвечающие за электроснабжение, в процессе игры являются игротехническими персонажами в компании «Бахрейн энергетикс». Самостоятельные электромонтажные работы силами игроков в процессе игры запрещены.
2. В случае перегрузки электросети в определенной игровой постройке или квартале, восстановление энергоснабжения возможно только после обращения в офис «Бахрейн энергетикс». Самостоятельное проникновение в щиток с целью включения пакетника приравнивается к преднамеренному нарушению работы энергосети на игре и регламентируется пунктом 7.2 настоящих правил.

Преднамеренное нарушение работы энергосети на игре

1. Преднамеренное нарушение работы электросети на игре допускается только посредством некоторых заранее определенных игровых механизмов (например, хакерской атаки). Это игровая информация, которая будет доступна только некоторым персонажам на начало игры.
2. Любое физическое воздействие на объекты электросети с целью их выведения из строя (в том числе отключение пакетников) категорически запрещено. Уличенный в подобных действиях игрок карается смертью персонажа и обнулением рейтинга. Злостное нарушение данного пункта правил может караться удалением с игры (на усмотрение мастеров).

Оплата энергоресурсов в игровых реалиях

1. Энергоресурсы в игровых реалиях оплачивается повременно в виде «энергетического налога», т.е. в 10.00, 16.00 и 22.00 (см. [правила по экономике](#)). Налог взимается как с юридических, так и с физических лиц путем списания средств со счета. Ставка налога устанавливается муниципалитетом совместно с компанией «Бахрейн энергетикс».

Правила по рейтингам

Что такое рейтинг участника шоу

Все, кто находится в Новой Венеции, подписали договор с Lifecost Inc. о том, что они являются участниками реалити-шоу «Стоимость жизни». По правилам шоу, участникам начисляется рейтинг, зависящий от их поступков (и от того, насколько их поступки нравятся зрителям по всему миру). Тысячи телекамер по всей Новой Венеции следят за вами днем и ночью - любое ваше действие может быть оценено.

Тот, у кого к моменту окончания шоу будет самый высокий рейтинг, получит право на исполнение любого желания*.

Рейтинг человека привязан к его ID. Узнать рейтинг можно будет на том же игровом сайте, где производятся все финансовые операции игрока.

Главное, умирая, помнить – шоу будет продолжаться! Выход в новой роли – возможен.

Рейтинг есть не только у людей, но, например, у компаний и политических партий и организаций. Рейтинг организации складывается по определенной формуле из ее публичной деятельности и суммарного рейтинга ее членов. Ваш высокий рейтинг идет на пользу партии, в которой вы состоите. Верно и обратное -- проводя акции в пользу своей партии и повышая ее рейтинг, вы имеете все шансы повысить собственный рейтинг. На выборах в Парламент Новой Венеции 50% мест распределяются по соотношению рейтинга политических партий.

Как увеличить рейтинг

Любой ваш поступок может принести вам очки рейтинга, формальных правил здесь быть не может. Но простая логика подсказывает, что если вы сидите дома и ничего не делаете, то ваш рейтинг не вырастет. А если вы делаете что-то, что может привлечь внимание людей, то он, скорее всего, повысится. Величина изменения рейтинга зависит от глобальности поступка и других факторов.

Поступок, гарантированно повышающий рейтинг, должен быть:

- публичным (он должен происходить в общественном месте, привлечь большое количество участников, освещаться масс-медиа);
- ярким и необычным (в городе реалити-шоу никого не удивишь повседневной деятельностью).
-

В целом рейтинг повышают:

- масс-медиа: выступления в шоу, появления в новостях, создание роликов и рекламы;
- работа в престижных организациях или организациях с растущим рейтингом;
- публичные выступления, привлекающие внимание акции, участие во флэшмобах;
- насилие и скандалы;
- посещение закрытых вечеринок и популярных мероприятий;
- **секс**, наркотики, рок-н-ролл;
- современное искусство — но только если на Биеннале его признали таковым;

- популярность в блогах;

-

Если вы совершаете какие-то действия, не раскрывая своего истинного имени, рейтинг этой альтернативной личности считается отдельно от вашего. Если вы деанонимизируетесь, рейтинг складывается.

Жители Новой Венеции являются не только участниками, но и зрителями шоу, а значит, могут влиять на рейтинги других игроков. Ежедневно игрок получает 10 пунктов рейтинга, которые он может отдать в течение дня другим жителям Новой Венеции и таким образом повысить их рейтинг. Из этих десяти голосов можно отдать другому игроку любое количество (все 10 одному человеку; 5 одному человеку, а оставшиеся - по 1 пяти другим людям; по 1 десяти разным людям; и т.д.). Голосовать за самого себя нельзя. Не использованный за сутки рейтинг "сгорает" - его нельзя использовать на следующий день, и он не прибавляется к собственному рейтингу игрока.

Рейтинг может не только расти, но и падать: если рейтинг не увеличивается длительное время, он начинает уменьшаться.

Действия, явно не соответствующие вашему публичному имиджу, могут уменьшить ваш рейтинг. Например, если вы православный серб-бандит, зрители могут не оценить, когда вы в розовом платье пойдете в «Голубую бабочку». Поскольку город финансируется извне, зарплаты всех госслужащих напрямую зависят от общего рейтинга шоу во всем мире: если никаких ярких событий не происходит, доходы горожан могут значительно упасть.

Вашей организации приносит рейтинг:

- ее упоминаемость в блогах, в газетах и — особенно — на ТВ;
- публичные мероприятия, организованные ей;
- реклама, особенно сделанная профессионалами;
- повышение рейтинга ее сотрудников;

На что влияет рейтинг

До конца проекта «Стоимость жизни» еще есть время. На что влияет рейтинг прямо сейчас?

Если у вас высокий рейтинг

- Вас знает больше людей (а значит, вам легче заключить выгодный контракт, получить грант на исследования, продать свое произведение искусства или даже устроить личную жизнь).
- Вам легче найти работу (или получить повышение на текущей).
- У вас лучше условия обслуживания в банке.
- У вас больше шансы получить минимально возможное наказание в суде и полиции.
- Вы можете посещать закрытые мероприятия, где установлен входной ценз.

Если у вас низкий рейтинг

Все наоборот – хуже условия в банке, тяжелее найти работу.

Если у вас очень низкий рейтинг

...и вы ничего не предпринимаете, чтобы это изменить, сначала к вам придут сотрудники шоу и предложат различные варианты повысить рейтинг. Если же вы откажетесь от всех этих вариантов, вам, возможно, придется стать главным героем (беглецом) в очередном шоу «Бегущий человек» или получить какую-то другую малопривлекательную роль.

Рейтинги на начало игры

На начало игры персонажи будут иметь определенный рейтинг, исходя из данных заявки.

Как повысить рейтинг до игры? Участвуйте в предыгровых мероприятиях, создавайте информационные поводы, пишите в блоги – все это будет учтено.

Если вашему персонажу не интересны рейтинги, то в целом он может жить в Новой Венеции и не думать о них.

** В соответствии с пп. 7.1.1-а - 11.8.76-г стандартного контракта участника*

Правила по сексу

- Секс - это здорово!
- Секс - это полезно и приятно!
- Секс - это гарантия того, что род человеческий не исчезнет!
- Секс - это самый простой и приятный способ повышения рейтинга!
- Секс - самое искреннее (и незатратное) проявление любви!
- Секс - это повод для знакомства!
- Секс - отличная тема для поддержания беседы!
- Если у вас нет секса, значит, с вами что-то не так.

Модель секса предполагает одновременное совершение двух действий.
Участники должны

- держаться за руки определенным образом (переплетая пальцы)
- зафиксировать это на фото или видео

Обратите внимание, указанные выше действия по отдельности не являются моделированием секса!

Полученное изображение или видеозапись (далее - пруфпик) является подтверждением произошедшего. На пруфпике должны быть видны лица участников и их переплетенные пальцы (это не так просто, потренируйтесь заранее ;-))

Пруфпик должен быть передан специально выделенному игротехнику или отправлен на почтовый ящик sex@lifecost.tv, желательно, с письменным указанием всех участников. Вы также можете опубликовать пруфпик в своем блоге с тэгом #sexproof. И в том, и в другом случае всем участникам будут начислены баллы рейтинга (количество баллов зависит от вашей креативности).

Количество участников процесса, их пол, их взаимное расположение, внешний вид, продолжительность действия, использование аксессуаров и т.п. не ограничиваются и зависят только от вашего желания и фантазии.

Единственное ограничение - сниматься без одежды запрещено (допустимый минимум одежды - нижнее белье). Помните, ваши фото и видеозаписи на игре могут увидеть незнакомые люди, в том числе несовершеннолетние.

Нравы в Новой Венеции свободные, но заниматься сексом в общественных местах все же не принято.

Любой игровой сексуальный акт по умолчанию является безопасным как в смысле наступления беременности, так и в смысле ЗППП (медицина достигла небывалых высот, см. правила по медицине). Демографии на игре нет, т.е. вы можете выразить желание завести ребенка, но не успеете реализовать его в ходе игры.

FAQ

- У меня нет фотоаппарата. Что делать?
- - Даже в телефоне? Одолжите у соседа.
- Как отыгрывается изнасилование?

- - То же самое, но жертва может сопротивляться. Берегите друг друга и технику.
- Если я переплету пальцы своей левой и правой руки - это моделирование мастурбации?
- - Нет, это ничего не значит.
- Я могу попросить другого человека сфотографировать нас двоих?
- - Можете. Но это будет означать его непосредственное участие в вашем сексуальном акте. Так что уж лучше фотографируйтесь все втроем, так веселее.

Правила по медицине

На нашей игре медицина построена на "карточной" системе. Мы считаем данную систему наиболее подходящей для реализации некоторых сюжетных пластов нашей игры. Подробнее об особенностях медицины-на-карточках можно почитать в [конспекте семинара Хелки](#) или послушать этот же семинар на Комконе. Данная система удобна тем, что не требует от игроков (кроме тех, кто играет медиков) заучивания длинных правил и большого массива информации. Тем не менее, есть ряд принципов, которые необходимо понимать и применять. Все эти принципы достаточно интуитивны и просты для запоминания.

Основное правило

- Каждый игрок перед игрой получает одну карточку, на которой с двух сторон есть полоски текста, заклеенные изолентой. Эта карточка называется «Медицинское приключение». Сверху на ней написано условие активации, например “Отклей первую полоску, если получишь указание об этом с addressamed_adventure@lifecost.tv или другая карточка явно скажет тебе об этом”. В какой-то момент игры вы получите с указанного адреса письмо следующего содержания “**Активизируй свою карточку «Медицинского приключения», как только прочитаешь это сообщение**”. Как только вы увидите это сообщение, для вас начнется ваше медицинское приключение – отклейте первую полоску изоленты (она будет прямо под условием активации), прочитайте текст под ней и следуйте инструкции (об этом см. раздел «инструкции»).
- Карточка «Медицинского приключения» моделирует некоторое событие, происходящее с персонажем на игре. Это может быть болезнь, смертельная или просто неприятная, временное ухудшение самочувствия или вовсе сообщение о том, что на этот раз вам повезло и вы остаетесь здоровы и полны сил. А может быть – именно вы обретете сверхспособности! Или вас через карточку осенит гениальная мысль, как стать невероятно популярным и успешным в этом Шоу.
- Важно помнить, что карточки в мире игры не существует – это игротехнический инструмент. Карточка моделирует процесс, происходящий с вашим персонажем и не является предметом. Это значит, что активированные карточки (те, на которых отклеена хотя бы одна полоска) запрещено передавать другим игрокам, отчуждать от владельца, показывать кому-либо, зачитывать тексты с карточек или переписывать их куда-либо. Ссылаться на карточки в разговоре то же нельзя – не забывайте, что ваш персонаж болеет болезнями или принимает лекарства, но не карточки!

Кроме того

Помимо «медицинского приключения» вы можете получить карточки болезни или других странных состояний в следующих случаях:

1. При выходе из комы (карточка выдается медиком)
2. На выходе из Зоны (карточка выдается игротехником)
3. От мастера

Условие активации для этих случаев одно – “Отклейте первую полоску, если вам вручили эту карточку”. **Важное правило – нельзя не взять карточку.**

Ранения

В результате боевых столкновений (см. [правила по боевке](#)) персонаж может оказаться в состоянии ранения. Ранения на игре могут быть трех типов:

1. **Ранение конечности.** Возникает при попадании в конечность из любого оружия. Ранение в конечность означает, что персонаж не может пользоваться конечностью (рука висит плетью, нога не гнется и необходимо сильно прихрамывать при ходьбе, бегать нельзя). Кроме того, при отсутствии квалифицированной помощи он теряет 1 хит каждые 20 минут. При ранении сразу нескольких конечностей они все перестают действовать (ранение обоих ног приводит к невозможности стоять и ходить – только сидеть и ползти), однако по-прежнему теряется только 1 хит в 20 минут.
2. **Легкое ранение корпуса.** Если с персонажа сняли один и более хитов, но он при этом остался в положительных хитах (один и более), то он попадает в состояние легкого ранения. В легком ранении персонаж может продолжать бой, но не может быстро ходить или бегать – только медленно хромать. Также до излечения ранения (пока карточка препарата или другого воздействия явно не скажет вам об этом) он теряет 1 хит каждые 20 минут.
3. **Тяжелое ранение.** В состоянии тяжелого ранения персонаж попадает, если у него с корпуса сняты все хиты, или любое другое ранение не было вылечено в течение определенного времени и количество хитов упало до нуля. В тяжелом ранении персонаж падает, стонет и может ползти. Через 20 минут он впадает в кому (о коме подробнее см. в соответствующем разделе).

Любое ранение может быть вылечено квалифицированным медиком – медикаментозно или с помощью операции (в последнем случае вам выдадут карточку операции, в которой будут описаны условия вашего излечения).

Кома

В результате ранения или болезни персонаж может впасть в кому. После этого он должен находиться на месте в течение 10 минут или до окончания игрового действия с ним, после этого, если никто не пытается отнести его в больницу, игрок встает, надевает специальные очки и идет в центральную больницу С-Поло. Там персонаж ожидает выхода из комы, пока игрок не примет решения о смерти персонажа, но не более 3х часов (подробнее см. [правила по смерти](#)).

Кома – это особое состояние организма. Все процессы жизнедеятельности замедляются или останавливаются. Все активизированные карточки останавливают свое действие. На человека в коме не действуют никакие лекарства и операции, если карточка препарата или операции явно не говорит об обратном. Выход из комы возможен. Кроме того, при выходе из комы, медик выдает карточку, которую необходимо активизировать сразу после получения. Все активизированные карточки по выходу из комы продолжают свое действие с текущей активизированной полоски.

Стоит помнить, что в коме не следует разговаривать с другими игроками. В коме персонаж находится в центральной больнице (если игровое действие не предполагает иного). При пожизненной необходимости можно, надев специальные очки, дойти до своей локации, но сделать это необходимо максимально незаметно и как можно быстрее вернуться в больницу.

Препараты

С помощью карточек препаратов моделируются самые различные вещества, которые оказывают значимый эффект на организм – лекарства, наркотические вещества и прочее.

1. Препарат или вещество состоит из карточки препарата и (возможно) предмета моделирования (безвредная таблетка, пластырь и т.п.), упакованных в прозрачный зип-пакет. Предмета моделирования может и не быть, например, препараты для инъекций моделируются только карточкой. Это не должно вас смущать.
2. Карточка препарата содержит название препарата, схематическую картинку, изображающую данный препарат, условие активации (съесть таблетку, сделать инъекцию и т.д.) и несколько полосок, заклеенных изолентой.
3. Ни карточка препарата, ни предмет моделирования по отдельности не являются препаратом. Разделять предмет и его карточку запрещается.
 - Для того чтобы принять препарат, необходимо выполнить 2 условия: совершить необходимые действия с предметом моделирования (съесть таблетку, «вколоть» инъекцию) и активировать карточку (отклеить первую полоску).
 - Человек, находящийся без сознания не может самостоятельно принять препарат. Тем не менее, кто угодно может сделать ему инъекцию или наклеить пластырь. Квалифицированные медики могут заставить пациента без сознания принять таблетку.
 - Существует оговорка к данному пункту. Если Вы хотите обманом скормить кому-либо таблетку, Вам необходимо провести 2 действия – подмешать таблетку в еду/напиток и спрятать в напитке или еде карточку. Если игрок попробует еду, не заметив карточку, считается, что он принимает препарат. Подмешивать таблетку можно только к порционной еде. Нельзя, например, бросить таблетку и карточку в кастрюлю еды на 10 человек – она не подействует.
 - Заставить насильно принять таблетку невозможно. В соответствии с правилами по боевке, можно насильно сделать инъекцию (связав, оглушив или удерживая).
 - Карточка препарата в любом случае активируется тем, кто его принял. Т.е. если вы решили скормить кому-нибудь полезную таблетку – то кроме уговоров съесть сам предмет моделирования не забудьте также передать вашему пациенту карточку – а иначе не подействует!
4. После активации необходимо действовать согласно инструкциям на карточке (см. следующий раздел).

Инструкции

У карточки есть лицевая и обратная сторона.

На лицевой стороне находятся:

1. Название карточки («медицинское приключение», «выход из комы», название препарата и т.п.),
2. Условие ее активации – т.е. когда надо отклеивать первую полоску изоленты, в какой момент данный препарат считается съеденным, когда начинается данное приключение и т.п.
3. Картинка. Она нужна чтобы не перепутать лицевую и обратную сторону.
4. Несколько полосок, заклеенных изолентой и описывающих эффекты, которые оказывает на организм данное приключение, болезнь или препарат.

На оборотной стороне карточки расположены условия влияния на данную болезнь различных факторов (принятых препаратов, других болезней и условий внешней среды). Они также представляют собой заклеенные изолентой полоски текста.

Над каждой такой полоской написано:

1. Либо текстовое условие, при котором надо отклеить эту полоску, например “Открой, если ты недавно бегал, носил тяжести или совершал другие активные действия”,
2. Либо короткое непонятное сокращение из набора букв, например, XYZ, FAI, COA и т.п. Это означает, что данная полоска отклеивается, если в организм попал особый химический агент. Что с этим делать – станет понятно дальше.

Ниже предлагается примерный список инструкций, которые могут встретиться вам под полосками изоленты и комментарии к их выполнению. Обратите внимание, что этот список достаточно прочесть и осознать – запоминать здесь ничего не нужно!

1. **Открой такую-то полоску через столько-то минут**
2. **Если такое-то условие выполнено, сделай то-то.** Данное условие позволяет осуществлять взаимодействия различных событий или препаратов на игре. (Пример – открой следующую полоску, если ты работал сегодня более 6 часов).
3. **В организм попал агент XXX.** При получении данной инструкции необходимо изучить все активированные карточки и на каждой, где сзади будет это самое непонятное сокращение XXX, следует отклеить соответствующие полоски, помеченные данным агентом. Данная инструкция моделирует, в частности, влияние препаратов на болезни, взаимодействие болезней и т.п.
4. **Ты чувствуешь что-то, препарат имеет такой-то вкус** - инструкции, предназначенные для отыгрыша.
5. **Ты потерял 1 хит, ты получил 1 хит, ты умер,** и т.д. Мгновенные эффекты. Их эффект наступает мгновенно и не отменяется с окончанием действия препарата или течением болезни. Обратите внимание, что в противоположность мгновенным эффектам бывают также долговременные. Например: “Ты чувствуешь слабость. Ты не можешь бегать.” Такие долговременные эффекты действуют до тех пор, пока действует вызвавший их препарат или болезнь. Но с окончанием действия препарата или болезни все долговременные эффекты заканчиваются.
6. **Болезнь перешла в следующую стадию.** Следует немедленно отклеить первую не отклеенную полоску с главной стороны в карточке болезни.
7. **С тобой произошло то-то, ты можешь то-то и не можешь то-то** и т.д. Долговременные эффекты. С помощью таких эффектов моделируются симптомы болезней или эффекты различных препаратов. Примеры таких эффектов: “Ты не можешь бегать”, “Тебя мучает постоянный кашель”, “У тебя поднялась температура”. Как уже было сказано раньше, такие эффекты действуют, только пока действует вызвавший их препарат или болезнь, и заканчиваются вместе с окончанием их действия.
8. **Написанная большими буквами инструкция, предваренная словом IMPERATIVE (IMPERATIVE: СДЕЛАЙ ТО-ТО).** Данная инструкция моделирует

некоторые внезапно возникающие навязчивые идеи. Такие эффекты не имеют статуса объективной реальности (например, каким бы паническим ни был страх, команда бежать без оглядки не может быть выполнена, если персонаж не может двигаться). Однако, такие навязчивые идеи должны приниматься игроком как стимул приложить все усилия для их выполнения.

9. **Действие всех ранее активированных препаратов таких-то закончилось.** Это означает, что мгновенно прекращается действие всех ранее принятых препаратов (кроме данного экземпляра) из указанного списка (где в списке используются, очевидно, названия препаратов). Обратите внимание, что если данный препарат тоже попал в указанный список, то его действие НЕ прекращается.
10. **Действие препарата закончилось/болезнь закончилась.** Данная инструкция означает, что данный препарат закончил свое действие или болезнь закончилась. Данная инструкция **дезактивирует** карточку. Это значит, что на данной карточке больше нельзя отклеивать ничего: на карточку больше не действуют никакие агенты, не надо отклеивать полоски от времени и т.п. В том числе закончились все длительные эффекты, вызванные этим препаратом или все симптомы, вызванные данной болезнью (мгновенные эффекты не отменяются – например, не возвращаются потерянные хиты). Дезактивированную карточку следует уничтожить – порвать или смять и при случае выбросить в мусор.
11. **Возьми новую карточку «медицинского приключения» и активизируй ее немедленно/когда получишь уведомление.** Данная инструкция означает, что необходимо пойти в определенное (неигровое, игротехническое) место и взять у игротехника новую карточку «медицинского приключения» и активизировать ее в зависимости от инструкции немедленно или после получения уведомления по почте. Место, в котором можно будет взять новую карточку, будет показано на параде и при регистрации. Если вы не можете взять новую карточку приключения самостоятельно (вы не можете двигаться, вы не можете свободно перемещаться по городу), попросите о помощи вашего региональщика или мастеров по медицине.
12. **Болезнь остановилась. Больше не нужно отклеивать полоски на лицевой стороне карточки.** Это означает, что развитие болезни остановилось – вам больше не нужно отклеивать полоски на лицевой стороне карточки, а значит, вам не будет становиться лучше или хуже от времени. Однако, на вас продолжают действовать все долговременные эффекты болезни (например, если это слепота – значит, вы по-прежнему ничего не видите), а на саму карточку продолжают действовать агенты – т.е. болезнь по-прежнему поддается лечению.

Отыгрыш

Важно! Симптомы и эффекты **отыгрываются**. Запрещено читать симптомы вслух по карточке. От того, насколько правдоподобно и точно Вы будете отыгрывать симптомы, зависит то, насколько точно врач сможет поставить диагноз и вылечить Вас. Часть симптомов может сообщаться при проведении врачом необходимых манипуляций. Пример – врач берет пациента за запястье и спрашивает про пульс. В этом случае пациент сообщает врачу, что пульс учащенный/неровный/замедленный или нормальный, если нигде в карточках не оговорен пульс пациента.

Противоречия

В случае, если карточки противоречат друг другу, следует полагаться на здравый смысл и иметь в виду, что карточка препарата всегда преобладает над карточкой болезни (Пример: карточка болезни утверждает «у тебя поднялась температура», а карточка препарата – «Жар спал, температура нормальная» В данном случае у пациента нормальная температура – препарат унял жар). В любом случае следует помнить, что карточку нельзя показывать другим игрокам. Если Вы не можете разрешить противоречие сами – найдите мастера.

Коды анализов

Среди текстов карточек также встречаются записи особого вида: «code: xxxxx». Это – т.н. “коды анализов”, которые используются для проведения медицинских анализов. **С данными кодами ничего не следует и нельзя делать** (т.е. точно так же, их нельзя показывать другим людям, переписывать куда либо, читать вслух и т.п.), **кроме особого случая**. Особым случаем является процедура взятия медицинских анализов: в этом случае игроку будет выдана специальная карточка, которая собственно моделирует процедуру, и бланк для переписывания кодов. Такая **карточка сама, явно скажет вам переписать в этот бланк все коды**, которые вы видите на своих **активированных** карточках, после чего сдать бланк врачу. Что врачи потом с ним делают – для непосвященного обывателя является загадкой. Но любители медицинских сериалов знают, что без анализов зачастую бывает очень сложно поставить правильный диагноз.

Безумные мысли

Иногда карточки препаратов или болезней говорят, что тебе пришла в голову гениальная мысль, описывают ее курсивом и разрешают поделиться ей с окружающими. Например: “Внезапно, тебе в голову пришла гениальная мысль: «Мы все умрем!!!». Возможно, ей стоит поделиться с окружающими.” Такие гениальные мысли можно свободно пересказывать окружающим, выкладывать в блоги и вообще активно обсуждать. Это тот редкий случай, когда часть текста карточки можно свободно пересказывать (не показывая саму карточку) другим игрокам.

** Мастерская группа выражает свою благодарность автору поста.*

Правила по блогам

LiVeNice - сервис микроблогинга, сделанный на базе сервиса Status.net. Мы предполагаем, что в мире Новой Венеции, в мире мгновенного обмена информацией и развитых телекоммуникаций, самый популярный формат общения - короткие сообщения длиной **не более 350 символов**.

Регистрация

Открытой регистрации в блогах не будет. Мастера сами создадут вам аккаунт в блогах, наравне с аккаунтами во внутренней почте и джаббером, сразу после того, как вы [заявитесь на игру](#).

Никнейм (логин) LiVeNice менять запрещается; если вы хотите завести анонимный блог и/или почту, пишите на почту blogs@lifecost.tv. В своем профиле в полях имени и фамилии используйте свои игровые имена; указывайте свое место работы, квартал и важные факты о себе.

И в качестве аватарки рекомендуем использовать ваше собственное лицо.

Общая и личная френдленты

LiVeNice предлагает две ленты записей. Первая - **общая лента постов**. В ней можно увидеть все записи **от всех** пользователей сервиса.

Вторая - **личная лента**. В ней появляются только посты **друзей**, то есть тех людей, на которых вы подписались (см. пункт "[Друзья](#)"), и только те их посты, что написаны после момента подписки.

Друзья

Чтобы читать избранных пользователей в своей личной ленте, и точно ничего не пропустить в огромном потоке информации, нужно на них **подписаться**. Для этого вы должны кликнуть на логин заинтересовавшего вас пользователя и, перейдя на страничку его профиля, нажать на кнопку "подписаться" (subscribe).

Ответы на посты

Отвечая на сообщения, пользуйтесь кнопочкой "**ответить**" (белая стрелочка в зеленом квадратике). В таком случае автоматически будет формироваться дерево дискуссии которое можно будет прочитать отдельно и целиком.

Обращения и упоминания

Обращаясь или упоминая кого-либо в сообщении, указывайте его логин с символом '@' перед ним. Тогда это сообщение появится в ленте человека, которого вы упомянули.

Например:

- Меня зафрендил сам @young! Теперь у меня вырастет рейтинг!

Тэги

Старайтесь писать сообщения с **тэгами**. Тэги, так же именуемые "хештэгами", служат для пометки поста принадлежностью к какой-либо теме, обсуждению или событию. По сути, являются полными аналогами обычных тэгов в ЖЖ, Flickr и других сервисах. По конкретному хештэгу может быть произведен поиск с целью

выявить все сообщения, относящиеся к нему. Для этого достаточно кликнуть по хештэгу.

Хештэги пишутся на латинице и ставятся после знака '#'. Приветствуется применение хештэга в качестве замены какого-либо слова или термина в посте. Например, пост, посвященный моде, может выглядеть так:

- В этом сезоне в #moda терракотовый, голубой и белый цвета.

У каждого шоу, заведения, организации, неформальной группы должен быть свой тэг; принято носить тэги на одежде, рисовать на зданиях, использовать в бегущей строке в новостях и особенно в рекламе. В одном сообщении может быть более одного тэга. Можно использовать любые тэги, в том числе и придумывать свои. Популярные тэги, которые стоит знать и использовать:

- **#tech** - обращение к техподдержке
- **#moda**
- **#ad** - реклама
- **#polit**
- **#rating**
- **#money**
- **#sex** - общение на темы, связанные с сексом
- **#sexproof** - публикация подтверждений совершенного, используется для начисления рейтинга (модерируется); если вы не хотите известности, то пруфы можно высылать по почте sex@lifecost.tv
- **#drugs** - наркотики, лекарства
- **#911** - призыв об экстренной помощи
- **#violence** - насилие, драки и избиения
- **#cool** - по этому тэгу все рассказывают о своих достижениях, какие они крутые
- **#kill**
- **#killproof** - публикация подтверждений совершенного, используется для начисления рейтинга (модерируется); если вы не хотите известности, то пруфы можно высылать по почте kill@lifecost.tv
- **#police**
- **#tv** - телевидение
- **#lifecost** - упоминания корпорации
- **#theshow** - упоминания Самого Главного Шоу
- **#show** - упоминание прочих шоу
- **#vid** - обязательно при публикации видео, используется для начисления рейтинга (модерируется)
- **#pic** - фотографии
- **#religion**
- **#crime**
- **#link** - ссылка
- **#workforfood** - поиск работы
- **#gossip** - сплетни
- **#smarco**
- **#scroce**
- **#dorsoduro**
- **#spolo**

- **#cannaregio**
- **#castello**
- **#zona – Зона**
-

Полный список хештэгов можно посмотреть на [соответствующей странице](#) в блогах.

Группы

Группы - это микроблоговый аналог сообществ ЖЖ. Это сообщество людей, которое объединено местом жительства или увлечением. Например, в группе посвященной какому-либо кварталу Новой Венеции, находятся только те люди, которые живут в этом квартале, они могут писать в этой группе, обмениваться новостями, находить себе друзей и так далее.

Сервис LiVeNice предоставляет возможность создавать, вступать и писать в **группы**. Группы должны называться на латинице. Запись в группу делается с "!" перед названием группы, например: !lifecost.

Популярные группы:

- !lifecost
- !smarco
- !scroce
- !dorsoduro
- !spolo
- !cannaregio
- !castello

Помните, писать в группу можно только после присоединения к ней. Если вы просто хотите упомянуть какой-нибудь квартал Новой Венеции в своем посте, лучше используйте [тэги](#).

Группы друзей

Так же можно собирать своих друзей в группы и писать целым группам друзей. Для этого на странице своих подписок нужно проставить тэги своим друзьям. Тогда любой кто в эту группу входит получит увидит пост в своих "replies". Чтобы обратиться сразу к нескольким своим друзьям, нужно проставить "@", "#" и тэг которым вы пометили друзей.

Например:

- Дорогие @#bestfriends, никогда не устану напоминать, что вы должны мне денег!

Кнопка "нравится"

Около каждого сообщения есть кнопка "нравится" (сердечко); самые "нравящиеся" записи попадают в топ популярных записей. От популярности сообщения зависит количество рейтинга персонажа, который добавляется за запись.

Чего не будет

- Регистрации по OpenID
- Сервиса сокращения сторонних ссылок

- Возможности редактировать сообщения
- Подзамочных записей

Список всех пользователей

Список пользователей блогов будет реализован на базе биллинга Lifecost Inc.

Заключение

В заключение хочется сказать, что использование дырок программного обеспечения, если они будут найдены, для игровых целей мастерской группой не приветствуется. Если вы хотите кого-то "хакнуть", используйте, пожалуйста, [правила по хакерству](#).

Полигонные правила

Участие

1. Факт приезда на игру означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.
2. Для участия в мероприятии необходимо подать заявку на [сайте игры](#).
3. Участники, не достигшие 18-летнего возраста, подчиняются [«Правилам по несовершеннолетним и детям»](#)
4. К игре допускаются только игроки, сдавшие игровой взнос.
5. Лицо, приехавшее на игру без предварительной заявки, может участвовать в игре на следующих условиях:
 - при наличии свободной роли, соответствующей наличному антуражу;
 - после согласования с мастером-региональщиком;
 - после сдачи игрового взноса.
6. Участники мероприятия делятся на следующие группы:
 - игроки – получают паспорт игрока и связанные с ролью игровые материалы;
 - гости – аккредитованные представители СМИ и государственных структур, фотографы и операторы – получают гостевой бэйджик;
 - организаторы и их помощники – носят опознавательные знаки с цветовой дифференциацией.

Общие правила

1. При возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.
2. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается.
3. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.
4. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.
5. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников милиции.
6. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы милиции.
7. Любой участник вправе покинуть мероприятие досрочно.

Проживание

1. Место для установки палатки согласовывается с региональным мастером.

2. Все костры должны быть в обязательном порядке окопаны (или обложены камнем/кирпичом), желательно при этом использовать уже существующие кострища. Место разведения костра обговаривается с региональным мастером. Рекомендуется установка мангала вместо костра.
3. Купание в реке возможно, но без использования шампуней, мыла и прочих душевых средств.

Транспорт

1. Расположение личного транспорта на территории полигона возможно при условии, что автомобиль
 - не мешает проезду других ТС;
 - не блокирует дорогу, въезд и выезд из локаций;
 - не мешает игровому процессу (определяется мастерами).
2. Необходимо наличие на торпеде автомобиля, находящегося на полигоне, контактной информации (ФИО/Ник, мобильный телефон, локация).
3. При следующих условиях автомобиль должен быть переставлен на другое (более отдаленное) место стоянки:
 - постоянно работающая в режиме звукового оповещения сигнализация;
 - передвижение транспортного средства по игровой территории;
 - жалобы со стороны других участников игры.
4. По согласованию с региональным мастером можно оставить автомобиль на игровой территории (т.е. в пределах Новой Венеции), но запрещается перемещаться на нем в течение игры.

Запрещено

1. Запрещается бросать на землю горящие спички, окурки и стряхивать горящую золу из курительных трубок. Настоятельно рекомендуется использование пепельниц.
2. Запрещается привоз на полигон и тем более использование на нем травматического оружия.
3. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном состоянии. При нарушении этого пункта правил игроком, мастера оставляют за собой право наказать игрока (например, внезапной смертью персонажа от сердечного приступа). Возможно также удаление игрока с полигона.
4. Купаться в состоянии алкогольного опьянения запрещено.
5. Самостоятельное купание лиц младше 18 лет запрещено.
6. Купаться без купальников и плавков, то есть голым, запрещено.

Экология

1. Мастерская группа напоминает о необходимости тщательного кипячения воды из реки.
2. Порубка не сухих деревьев категорически запрещена. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.
3. Запрещается окапывать палатки и шатры.
4. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.

5. Запрещается умывание и мытье посуды в реке с использованием моющих средств. Использованную воду сливайте на берегу, а не в реке. Крайне рекомендуется после мытья посуды ополаскивать ее питьевой водой.
6. Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета должно быть согласовано с региональным мастером или представителем полигонной команды.
7. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки, которые можно получить у полигонной команды. Его необходимо складировать в специально отмеченных местах. Оттуда он будет вывозиться силами полигонной команды.
8. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:
 - закопать кострище, выгребную и прочие ямы;
 - весь оставшийся мусор собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест для сбора мусора. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.
9. Игровые постройки не разбираются и остаются на полигоне в исходном виде.

Медицина

1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним и иностранным игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.
2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.
3. МГ настоятельно не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию у врача.
4. МГ настоятельно не рекомендует беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае МГ не несет ответственности за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.
5. Игроку настоятельно рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.
6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу. Если травма легкая (царапина, небольшой порез, синяк), можно использовать командную/личную аптечку.
7. Медицинская помощь полигонными врачами на игре, за исключением критических случаев, будет оказываться в медицинском лагере.
8. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.
9. Врач будет находиться на полигоне со 2 по 10 июля 2011 г.

Санитарные правила

1. Мусор

- самостоятельно упаковывается в мусорные мешки и складывается в специально оборудованных местах, промаркированных табличкой «мусор»;
 - при отсутствии мусорного пакета следует обратиться в Мастерский Лагерь;
 - самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест запрещено.
2. Туалеты:
- могут быть организованы только в местах указанных региональным или полигонным мастером;
 - должны иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться не хлоросодержащим антисептиком (организованно закупается МГ). Открытая яма в земле туалетом считаться не может и будет закапывается силами вырывшего.

Правила электробезопасности

На территории мероприятия будут проложены временные электрические сети и установлены портативные источники электропитания.

Участникам необходимо ознакомиться с «Правилами по энергоносителям»

1. Генераторы
 - Категорически запрещается приближаться к генераторам лицам, не несущим ответственность за его работу. Включать/выключать, подключать новые провода и отключать включенные запрещено!
2. Электрические сети
 - запрещается самостоятельно подключаться/разветвлять электрическую сеть.
 - запрещается перемещать, разрушать электрическую сеть и опорные крепления.
3. Запрещается подключать в центральную мастерскую сеть
 - электрочайники
 - микроволновки
 - холодильники
 - плиты
 - другие приборы с высоким энергопотреблением
4. Поломки/неисправности.
 - При обнаружении неисправности (обрыв провода, замыкание, искры) и при сбоях в работе следет сообщить об этом ближайшему мастеру.
5. При травме электричеством следует освободить пострадавшего от воздействия электрического тока и немедленно сообщить об инциденте ближайшему мастеру.
6. Общие правила работы с электроприборами
 - не используйте электроприбор с нарушенной изоляцией шнуров;
 - не допускайте попадания влаги в электроприбор. Если это случилось, то прежде, чем включить прибор в сеть, его необходимо просушить;
 - не прикасайтесь мокрыми руками к электроприбору, включенному в сеть;
 - если в корпусе электроприбора при включении возникает искрение, нельзя им пользоваться;
 - нельзя касаться руками оголенных концов электрического провода;

- если розетка или электрический шнур загорелись, нельзя заливать их водой.

Обязанности организаторов

1. Мастерская группа берет на себя следующие организационные обязательства:
 - обеспечить наличие на полигоне профессиональных врачей и аптечки;
 - обеспечить наличие на полигоне машины для экстренной эвакуации;
 - следить за соблюдением общественного порядка на полигоне;
 - согласовать мероприятие с официальными инстанциями - лесничеством, милицией, местной администрацией, комитетом по делам молодёжи и т.д. Обеспечить все необходимые бумаги и разрешения на полигон.
2. Стройматериалы для постройки личных строений, а также личный антураж и оружие приобретаются участниками за свой счет. Необходимые стройматериалы вы можете заранее заказать у организаторов (на условиях предоплаты).
3. Мастера и организаторы не ставят своей целью развлечение игроков – задачей будет являться лишь организация игрового процесса, контроль над исполнением правил игроками и соблюдение порядка на территории проведения игры.
4. На территории жилого мастерского лагеря запрещается находиться за исключением случаев критических, форс-мажорных обстоятельств или персонального разрешения мастера. Этот запрет касается только жилого палаточного лагеря, но не рабочего лагеря, в котором мастера занимаются игровыми вопросами.

Заезд и доигровая подготовка

1. Мастера заезжают на полигон 1 июля. Начиная со второй половины дня они будут готовы встречать игроков.

Правила по юристам и законам

В мире игры текстами законов интересуются в основном лица с юридическим образованием (судьи, прокуроры, адвокаты и т. п.) и политики. Для всех остальных жителей существуют популярные издания, рекомендации и ЧаВО: что можно делать, а что не стоит.

Тем не менее, на игре все тексты законов будут находиться в свободном доступе на специальном игротехническом ресурсе в сети, а изменение законов будет происходить в парламенте и суде в процессе игры. Сами тексты законов важны только для персонажей-юристов, которым и придется постоянно их использовать и трактовать.

До начала игры тексты Конституции, всех существующих законов и судебных прецедентов, а также вся другая информация о правовых отношениях в Новой Венеции будут доступны только юристам. Популярно законодательство будет представлено на сайте игры.

Правосудие на игре

На схеме представлено правовое поле на игре.

Выделяется два принципиально различных правонарушения:

- Собственно преступление, которое было совершено и обнаружено пострадавшим или свидетелем. Полиция ведет его расследование и представляет обвинительную сторону в суде. В случае самых простых преступлений полиция не доводит дело до суда, а просто оформляет штраф на месте.
- Гражданские иски, которые могут инициироваться отдельными персонажами, организациями — друг против друга или же против государства. В этом случае в суде стороны встречаются через своих адвокатов.

Судебное слушание — это особое шоу, которое строится по своим правилам. В зале заседаний могут высказываться только юристы (адвокаты сторон, прокурор и т. п.) в порядке, который определяется судьей, или другие лица, если судья дал им слово. Часть заседаний суда проходит в закрытом режиме — только в присутствии судьи и адвокатов.

Наказания преступников могут состоять из штрафа, тюремного заключения или же высшей меры наказания — участия в шоу «Бегущий человек».

Все документы, имеющие законодательную силу на игре, принимаются по игре: законы — парламентом, судебные прецеденты — судом, толкования законов — верховным судом. После того, как решение было принято, оно должно быть отправлено мастерам на почтовый адрес law@lifecost.tv спикером парламента или судьей, ответственным за принятие решения. Только после этого закон публикуется по специальному адресу <http://law.lifecost.tv> и вступает в силу. Все последующие изменения законов возможны только в игровом порядке.

Теги персонажей

Каждый персонаж на игре характеризуется набором тегов, которых хранятся в системе биллинга. Все теги персонажей, существующие в мире игры, собраны в справочнике ниже. Эти теги могут использоваться в текстах законов Новой Венеции для того, чтобы определять различную ответственность, налогообложение, особые условия применения законов для различных категорий персонажей.

Игроки могут предлагать новые теги по ходу игры. Прежде чем они будут использованы в законотворческой деятельности, теги должны быть зарегистрированы в Банке Новой Венеции.

Пол, национальность и происхождение

Проставляется до игры мастером.

- #male
- #female
- #asex
- #serb
- #croat
- #bosnian
- #russian
- #american
- #arab
- #italian
- #otherrace
- #local
- #entrant

Вера, семейное положение, сексуальная ориентация

Проставляется до игры или на игре мастером.

- #muslim
- #orthodox
- #catholic
- #protestant
- #jew
- #atheist
- #otherfaith
- #hetero
- #homo
- #bi
- #child
- #married
- #divorced
- #unmarried
- #singlechild
- #multiplechildren
- #childless

Гражданский статус, квартал проживания

Проставляется до игры или на игре мастером.

- #citizen
- #guest
- #smarco

- #scroce
- #dorsoduro
- #spolo
- #cannaregio
- #castello

Служебные полномочия

Проставляется до игры или на игре мастером.

- #parliamentary
- #judge
- #doge
- #prefect
- #doctor
- #unemployed
- #celebrity
- #lawyer

Теги организаций

Аналогичным образом, все организации в Новой Венеции характеризуются набором тегов.

Проставляется до игры или на игре мастером.

- #budget
- #party
- #business
- #transnational
- #organisation

Полномочия организации

Проставляется до игры или на игре мастером.

- #bank
- #insurance
- #police
- #commandant
- #jail
- #security
- #prosecutor
- #teacher
- #lifecost

Правила по смерти

Умереть – сложно.

Выход в новой роли - возможен.

Шоу должно продолжаться!

Кома

В результате болезни или ранения персонаж может попасть в состояние тяжелого ранения, которое длится 20 минут. Затем персонаж попадает в кому (НО не умирает!!!).

Через 10 минут после впадения в кому либо после окончания игрового действия с участием этого персонажа, если никто не спешит доставить его в больницу/вылечить, игрок надевает специальные очки и идет в Центральную больницу С-Поло.[†] Если врачи все сделают правильно, вас скорее всего откачают. Персонаж может находиться в коме, пока игрок не примет решение о смерти персонажа, но не более 3х часов.

Смерть

Умереть окончательно можно ТОЛЬКО вследствие конкретных нижеописанных ситуаций:

- Если на карточке болезни или лекарства явно сказано, что вы умерли.
- От взрывчатки. Все, кто на момент взрыва находятся в радиусе 1м от эпицентра погибают. Не путайте взрывчатку с гранатами. Взрывчатка представляет из себя кирпич (или несколько) специальной окраски с закрепленной на нем гранатой (взрыватель).
- В Зоне. Все датчики на голове игрока загорелись - означает, что персонаж в нуле хитов и более ничего не может делать. Если в течение 30 минут после этого его вытащили из Зоны – персонаж в коме. Пребывание в Зоне в нуле хитов более 30 минут означает окончательную смерть.
- На Шоу «Бегущий человек». По закону врачи не имеют права оказывать медицинскую помощь пострадавшим. Поэтому тяжелое ранение = окончательная и бесповоротная смерть.
- Вследствие убийства. Убийство моделируется красивым и артистичным «добиванием» персонажа (например, можно голову отпиливать и т.д.) в течение минимум 20 секунд. Данный процесс необходимо снять на видео или фото на мобильный телефон, фотоаппарат или видеокамеру и отправить получившийся ролик/серию фото мастерам на почту, которая станет известна позже. Чтобы убить, стараться надо хорошо – вдруг выживет?!
- Вследствие самоубийства. Принцип тот же, что и у преднамеренного убийства. Необходимо написать предсмертную записку, раскрывающие причины и цели самоубийства. Затем, в течение не менее 30 секунд готовиться к смерти, говорить прощальные слова, прятать предсмертную записку, передавать привет папе, маме и Киноакадемии. Изобразить процесс самоубийства. Заснять это шоу с помощью видеокамеры, мобильного телефона, фотоаппарата и отправить видеоролик/серию фото на указанный адрес.
-

Если вы умерли, в течение 10 минут никто не стремится доставить труп в морг и все игровые действия, связанные с ним, закончены, игрок, как и в случае с комой, надевает очки и идет в Центральную больницу С-Поло*, где расположен морг.

* Перемещения и видеокамеры

Надо понимать, что в мире игры везде расположены камеры – раненого и убитого сразу увидят сотрудники Шоу. Самостоятельный поход игрока в больницу С-Поло моделирует перемещение раненого или трупа в больницу специальными сотрудниками Шоу в оранжевых комбинезонах.

Если что-либо мешает игроку, чей персонаж находится в коме или умер, попасть в Центральную больницу, либо происходящее не укладывается в рамки описанного в правилах, следует позвонить по номеру, который станет известен чуть позже, и сообщить о происходящем. Звонок мастерам в случае невозможности отправиться в больницу моделирует, что вас «засекли» вездесущие камеры Шоу.

Правила по науке

Это открытая часть правил по науке. Закрытая и более подробная часть будет позже доступна ученым и сопричастным.

1. Наук на нашей игре много, большинство различных научных работников работает в университете, но есть и другие исследователи. Университет - единое образование, имеет свои уровни организации и свою структуру управления. На университет выделяется единый грант, который потом распределяется согласно популярности тех или иных наук и "полезности" разработок для общества. Разумеется, частные фирмы или государство может назначать из своих денег дополнительные гранты и присваивать их по своему усмотрению.
2. Гуманитарные науки не предполагают специального моделирования - политологи, социологи, философы, историки работают с материалами, доступными им в игре.
3. Для медиков будет специальная модель, связанная частично с правилами по медицине. Подробности будут известны ученым.
4. Также моделируется физическая наука - есть определенная модель, куда будут заложены физические эффекты. На практике будут "поля" в Зоне и материальные объекты с "аномальными" свойствами. Моделируются и те и другие с помощью электроники. Список особых физических эффектов будет известен ученым, для простого обывателя это будут просто жужжащие и светящиеся объекты. Единственное правило - объекты из Зоны нельзя разбирать или разламывать на части.
5. Для Зоны будет отдельный комплект правил по поведению в ней.

Правила по криминалу

Какой криминал вообще существует на игре

1. Нарушители работы Шоу
2. Организованная преступность
3. Сталкеры
4. "Черные" торговцы, перекупщики и контрабандисты
5. Подпольные доктора
6. Террористы
7. Маньяки
8. Хакеры
9. Мошенники и аферисты
10. Преступления против несовершеннолетних. Внешне несовершеннолетних персонажей (которых могут играть вполне взрослые игроки!) можно отличить по ленте-маркеру
11. Нарушители общественного спокойствия: гопники, граффитчики, мелкие бунтари всех мастей и видов
12. И еще кое-что, о чем не знает даже Lifecost Inc. (Ну или по крайней мере то, что не показывают на экранах)

Что можно красть

Список предметов, которые можно воровать/отбирать в мире игры:

- Артефакты из зоны.
- Медицинские и наркотические препараты.
- Огнестрельное оружие (зачипованное) и патроны.
- Игровые бумажные документы (например справка от врача, документ с анализом, расписка).
- Часть защитного снаряжения для Зоны (а именно белые тайвики).
- Бомбы (игровые) и элементы для их создания (а именно: мастерские петарды, фольга и конфетти/мука).
- Произведения искусства, созданные на игре.
- Предметы, на которых есть наклейка "игровой предмет". (Данный пункт правил сделан специально для тех случаев, когда предмет не учтен в данном списке).

Каждому игроку, приехавшему на игру и сдавшему взнос, выдается карточка игрока, на которой находится его номер счета и псевдоним в биллинговой системе Lifecost. Четырехзначный ПИН-код, используемый для авторизации в биллинге, выдается отдельно в конверте. Карточка игрока - объект игротехнический и непобираемый. Ее нельзя украсть или отобрать, только заставить показать.

Единственное условие, когда его забирают - смерть (забирает мастер) или шоу «Бегущий человек» (забирает игротехник). ПИН-код к карточке - непобираем, его запрещается подсматривать, выпытать или получить угрозами. Его разглашение строго запрещено в любом случае. В случае обыска карточка предъявляется обыскиваемому, но не отдается.

Любой предмет из данного списка должен быть по требованию владельца возвращен ему после игры.

Нарушители работы Шоу

В Новой Венеции самые жесткие приговоры и суровые наказания уготованы тем, кто мешает работе корпорации Lifecost Inc. Show must go on, и пылинке не стоит прыгать в шестерни идеально работающего механизма.

В частности, это значит, что ни в коем случае не надо по жизни мешать работе камер или иного техоборудования. Еще раз, по жизни ничего ломать или отключать нельзя!

Контрабанда

В рамках игры существует возможность продать что-то "за границу", то есть, фактически, вывести вещи или информацию за пределы игры. Аналогично, есть возможность покупать товары из-за границы. Куплей и продажей, вводом и выводом нелегальных товаров занимаются отдельные контрабандисты и мафия. Они, а также полиция, знают, как это делается.

Контрабанда - это:

- торговля хабаром
- нелегальная торговля предметами искусства и антиквариатом
- вывоз за границу трупов и органов
- торговля оружием
- и многое, многое другое

Подпольные доктора

Если поймал где-то нежелательную болезнь или тебе в Зоне ногу скрутило спиралью, или просто получил колотую рану в уличной стычке и не хочешь, чтобы фараоны знали все подробности, то лучше всего к обычным докторам не идти. Много разных слов можно сказать о современной медицине, но одно ясно: легальные доктора ведут отчетность. Вылечился у них - считай, власти знают, от чего лечился, когда и почему.

Нелегальные доктора ни перед кем не отчитываются и логов не ведут. Им недосуг. А еще они могут выдать тебе фальшивую справку.

Хакеры

Хакеры - властители Сети, способные достать практически любую информацию. Состояние ваших счетов, история транзакций, судимости, обращения в больницу, деньги с вашего счета, наконец - все это может стать добычей киберпреступников. Впрочем, цена такого могущества высока: "ломая" кого-либо, хакер сам открывается для удара.

Чтобы защитить свои секреты и денежные счета, богатые люди, компании и корпорации пользуются услугами служб кибербезопасности.

Известно, что для того, чтобы начать взлом, хакеру достаточно знать личный код человека, или имя человека, или официальное название компании.

Для моделирования процесса взлома используется специальная программа, известная хакерам. Взлом по жизни взломом по игре не считается.

Правила по хакерству

1. На игре реализуется глобальная сеть, объединяющая множество сайтов, соц.сетей, баз данных. Денежные переводы также производятся электронным образом.
2. Вся информация о жизни людей города, попадающая в сеть, сохраняется. Это и закрытые записи в блогах, и денежные переводы и переписка между игроками, и личные данные, и многое-многое другое. Можно пытаться получить к ней доступ. А можно попытаться изменить ее - и досье на человека или договор на миллиард долларов внезапно расцветут новыми фактами.
3. На игре будут специальные правила по хакерству. Игрок-хакер или специалист по защите информации будет иметь специальные навыки и программное обеспечения для того, чтобы производить взлом и защиту сайтов.
4. Играть в хакера сможет каждый - не понадобится никаких особенных реальных знаний в этой области. Однако знание терминологии и особенностей этой субкультуры приветствуется. Также помните о том, что хакерство - удел интеллектуалов, математический склад ума тут тоже пригодится.
5. Стать хакером может любой - уже на игре можно загрузить специальную программу и почитать, как это делается. Другое дело, ваш навык поначалу может быть не так высок, а полиция времени терять не будет.
6. Взлом и защита сайтов будут происходить в виде специальной интерактивной борьбы через сеть, в одном акте взлома и защиты может присутствовать несколько хакеров, можно будет объединяться, помогать, мешать и подставлять друг друга. Но помните, что профессионалы, наделенные властью, могут попытаться вычислить вас и понять, кто же скрывается за хакерским ником.
7. Хорошим подспорьем в работе хакера могут стать навыки social engineering: знание о внутренней структуре организации или сотрудниках компании могут серьезно помочь совершить взлом.
8. Да, хакерство официально вне закона. Конечно, если к власти не придет вдруг пиратская партия. Суровость наказания может зависеть от нанесенного вреда.
9. Хакерство - уже давно не удел одиноких героев, а подпольная индустрия. В тесном контакте с полицией с хакерами круглосуточно борется Отдел защиты информации корпорации ВIM. Многие крупные компании обращаются к ним за помощью или нанимают специалистов на постоянную работу. Встретить безработного хакера в наши времена сложно.
10. Чтобы проникнуться стилем и духом хакеров на нашей игре, рекомендуем книги У. Гибсона и фильм "Хакеры" Иэна Софтли.

Правила по артефактам из Зоны

В игре есть артефакты из Зоны, которые представляют собой «камни» разной формы с текстовым дисплеем. Артефакты могут светиться различными цветами, могут быть бесцветными.

Бесцветные артефакты (т.н. «пустышки») не могут быть активированы.

Светящийся артефакт активируется одним из возможных способов:

- посредством одновременного касания специально выделенных частей;
- посредством нагревания огнем спички/зажигалки специально выделенной части;
- посредством поднесения магнита к специально выделенной части;
- посредством подключения к электрической цепи определенным образом;
- другими интересными способами.

Как только артефакт был активирован, он издаст характерный звук, а на дисплее будет показано текстовое сообщение. Игрок, активировавший артефакт, обязан немедленно прочитать его или дать прочитать другому игроку.

Текст сообщения на экране артефакта обязателен к исполнению игроку, который его прочитал.

После этого артефакт, если он все еще светится, может быть активирован еще раз.

Артефакты подбираемы.

Запрещается любое вскрытие или повреждение артефактов.

Правила по Зоне

После ядерного теракта 2019 года на месте американской базы возникла заражённая Зона. Под давлением властей, спонсоров Новой Венеции и мировой общественности, правительство США за свой счёт берётся ликвидировать последствия катастрофы и заверяет, что Новая Венеция останется абсолютно пригодной для жизни. В рамках работ по ликвидации США возводят над территорией Зоны энергетический купол на неизвестных физических принципах. Технология его производства не разглашается. Известно лишь, что купол не пропускает электромагнитное излучение, в том числе, видимый свет.

Таким образом, радиосвязь (в т.ч. сотовая), GPS, WiFi и тому подобное оборудование на территории Зоны не действует, пользоваться им на игре запрещено. При входе в Зону такие приборы необходимо отключать.

С момента возведения купола возможность проникновения в Зону осталась только одна - через специально оборудованные входы, создающие разрывы в куполе. К такому входу приходит центральный проспект Новой Венеции, оттуда начинается шоу "Зона".

Территория Зоны на игре обнесена частично нетканой материей, частично волчатником со специальными обозначениями "Запретная зона, проход воспрещён". Пересечь эти ограждения на игре невозможно.

Нахождение на территории Зоны возможно только в специальном игротехническом оборудовании. Игрок, попавший в Зону без такого оборудования, немедленно считается потерявшим сознание и, с большой вероятностью, погибнет.

Для того, чтобы попасть в Зону, необходимо оформить специальный пропуск в комендатуре. Нахождение на территории без пропуска противозаконно и преследуется.

Для фотографов и видеооператоров

Фотографами считаются гости, чьим занятием во время игры станет фотосъемка, видеооператорами - гости, чьим занятием во время игры станет видеосъемка. Они допускаются на игровую территорию по аккредитации и с соблюдением следующих условий:

1. Оплата игрового взноса, проживание на территории антуражной игровой стоянки (если вы едете с командой) или гостевого лагеря, соблюдение полигонных правил.
2. Появление на игровой территории в костюме, соответствующем реалиям игры. Например, на вечерний прием следует являться в праздничном костюме.
3. Фотограф/видеооператор не должен привлекать к себе внимание, мешать игровому процессу и работе мастерской группы, а также соблюдать полигонные правила.

В случае несоблюдения перечисленных условий мастерская группа оставляет за собой право удалить фотографа/видеооператора с игровой территории. Аккредитованным фотографам будет выдан специальный отличительный знак (бейдж), который следует носить на видном месте при появлении на игровой территории.

Мы ожидаем, что фотографы и видеооператоры готовы безвозмездно предоставить отснятые материалы мастерской группе «Лестница в небо». Для предоставления аккредитации обращайтесь к Форве.

В целом же мы рекомендуем всем желающим фотографировать и снимать видео заявляться на игру на соответствующие роли.