

# «Альфа Центавра: Колонизация»

Общая информация. Все правила. Дорога до полигона

История «Ковчега».....	1
Ситуация на начало игры.....	3
Квалификация и профессии.....	4
Правила по медицине.....	5
Идеология.....	7
Боевка .....	8
Строительство и энергетика.....	9
Фермы.....	11
Климатология.....	12
Киберы.....	14
Как добраться до полигона.....	14

## История «Ковчега»

В 2070-м году ученый и политик Генри Тревор объявил о начале проекта «Исход» и создании одноименного фонда. Из-за проблем финансирования и конфликтов политических интересов старт корабля «Ковчег» с околоземной орбиты состоялся только в 2112-м, уже после смерти основателя.

На **первом году полета** разоблачен опасный террорист Абдуллахи Ансари. Капитан Гудман погиб, старший помощник Патрик Маршалл становится капитаном.

Первый рожденный на борту ребенок. Им стал Владимир Морган, ныне глава Семьи Морганов.

**11-й год полета.** Патрик Маршалл объявил экипажу корабля и пассажирам, что корабли Ковчег — 2 и Ковчег — 3 успешно стартовали с Земли.

**19-й год полета.** Чена Ли находят мертвым с явными следами насильственной смерти. Семья Ли грозитя самолично поквитаться с убийцей

Через месяц мертвым находят Клода Маршалла. Обстановка на корабле накаляется.

Через несколько дней Терри Гудмана находят с перерезанными венами. Официальная версия — самоубийство, но общественность в это не верит. Вспыхивает бунт. Однако он быстро прекращается.

**26-й год полета.** В результате сбоя хранения данных в информатории утеряно большое количество сведений об истории Земли, а также научные и медицинские базы. Часть данных удалось восстановить благодаря специальным знаниям колонистов.

Разведывательные аппараты вошли в атмосферу Хирона. Получены снимки планеты и первые научные данные.

Мария Стойкович совершает самоубийство, выйдя в космос через шлюз.

**31-й год полета.** Эбби Гудман, последний представитель своего семейства, принята в семью Ли. Линия Гудманов прерывается.

**33-й год полета.** Герман Стойкович внезапно заболевает. В течении одного дня у него прогрессирует болезнь головного мозга, он становится похож на бездушную куклу. Через несколько дней родственники решают прервать жизнь Германа.

На геостационарную орбиту Хирона выведено несколько спутников. В разные точки планеты сброшены автоматические научные станции.

**Год 1-й. Ковчег достиг орбиты планеты Хирон.** Капитан Роберт Маршалл руководит посадкой корабля и высадкой на планету.

В течение первых дней из остатков корабля был построен Общий дом, в котором большинство колонистов живут до сих пор.

Отправляется первая экспедиция вглубь планеты. Она возвращается с крайне скудными данными о флоре и фауне Хирона.

Результаты анализов показали огромные биологические отличия местных организмов от земных. Специалисты заявляют о полной безвредности патогенных микробов Хирона для человека. Обратной стороной медали является невозможность пищевого использования местной органики.

Попытка группы испытуемых перейти на питание с пониженным рационом нутреинов привела к вспышке дефицитных заболеваний. Запасы нутреинов начинают подходить к концу.

Связь со спутниками и автоматическими научными станциями невозможна из-за планетарных явлений.

Построен второй жилой Дом, который отдан Морганам по настоянию Семьи Треворов.

Строительство научного центра.

Первая смерть от лучевой болезни, вызванной солнечной радиацией. Погиб Уно Стойкович.

Строительство Таун-Холла. В нем также временно располагаются больница.

Получен пакет данных, имеющий признаки сообщения с Земли, однако расшифровать их не удастся.

Первые успехи терраформирования. В районе поселка установлены пригодные для проживания условия.

Пожар в лаборатории. Уничтожена ценная аппаратура и некоторые личные вещи Генри Тревора. Временная лаборатория устроена в Таун-Холле.

Вторая экспедиция отправляется вглубь планеты. Экспедиция не вернулась, ее судьба неизвестна.

Завершено строительство фермы. Земные растения погибают в местной почве.

Экспедиция геологической группы находит залежи оптаниума. Через два дня один из ее участников, Брэк Стойкович кончает жизнь самоубийством.

Закончено строительство энергостанции, поселение получает возможность развивать промышленность.

## **Ситуация на начало игры**

Наша игра не является экстремальной, мы не испытываем игроков голодом и усталостью — тем не менее, жизнь колонистов трудна и полна лишений. Мир вокруг мало пригоден для жизни человека, а материально-техническая база колонии не велика. Резюмируя, ситуация на начало игры более-менее стабильная, и выживанию колонии ничто не угрожает, однако жить неудобно и тяжело.

Итак:

### **Окружающая среда**

#### ***1. Нет радио***

Практически полное отсутствие ионосферы и нестабильное магнитное поле Хирона препятствуют распространению радиоволн, а обилие шумов космического и планетарного происхождения — выделению на их фоне полезного сигнала. Следовательно, стабильная радиосвязь на начало игры невозможна. Это относится как к связи между колонистами, исследовательскими группами и целыми поселениями, так и к возможности удаленно управлять электронной аппаратурой (научные станции, киборги и прочее).

#### ***2. Низкое содержание кислорода***

Парциальное давление кислорода у поверхности планеты на 40 % меньше, чем на Земле. В такой разреженной атмосфере человек не способен к длительному физическому труду. Периодически на поселенцев нападают приступы слабости.

#### ***3. Люди часто заболевают разными легкими недомоганиями.***

Местная органическая пища абсолютно не усваивается человеческим организмом. Искусственно синтезированные органические вещества позволяют утолять голод, однако отсутствие в рационе жизненно необходимых веществ — нутреинов — способствуют развитию иммунодефицита и комплексной дистрофии. Настоящей эпидемии еще не было, но организм большинства колонистов ослаблен.

#### ***4. Космическая радиация***

Радиопоглощающие слои на Хироне гораздо тоньше, чем на Земле, а солнечная активность выше, поэтому часть опасных для человека ионизирующих излучений достигает поверхности. Именно поэтому за пределами поселения строго обязательно ношение защитного комбинезона.

### **Материальная база колонии**

#### ***1. Нет жилплощади***

За прошедший с высадки год в поселении построено крайне мало зданий. Это:

- **Общий Дом** — жилой барак, в котором живут 90% поселенцев. Тут, фактически, помещаются только спальные места колонистов, и отсутствуют всяческие удобства.
- **Таун Холл** — административное здание, где собирается совет глав семей. Здесь же, за неимением собственных площадей, ютятся научные лаборатории и клиника.
- **Склад** привезенных с земли техники и материалов — прежде всего, строительных.

- **Дом Морганов** — первый из комфортабельных жилых комплексов, в котором живет семья Морганов. В этом доме на каждого человека приходится в три раза больше квадратных метров, чем в Общем Доме
- **Ферма** — ее мощности с трудом хватает на поддержание жизни колонистов.
- **Энергостанция** — самая новая постройка в поселке. Несомненно, открытие энергостанции даст необходимый толчок к дальнейшему развитию колонии.

## ***2. Отсутствие транспорта***

Несмотря на то, что транспортеры и автомобили в небольшом количестве имеются в колонии, на данный момент ни один из них не на ходу.

## ***3. Отключенные роботы***

Роботы, если и не необходимые, то чрезвычайно полезные людям в процессе освоения планеты и развития колонии, на начало игры либо неисправны, либо не имеют заряженных элементов питания (крайне энергоемких) для включения.

## ***4. Далеко расположенные автоматические научные станции***

АНС, предназначенные для сбора данных о планете, были выведены с орбиты Хирона еще до высадки колонистов на поверхность. Связи со станциями нет, поэтому получение накопленных ими данных возможно только в результате длительных экспедиций.

Большинство проблем с окружающей средой возможно решить на игре, также как и улучшить условия жизни. Это произойдет в случае удачного развития поселений, на которое мы надеемся.

## **Квалификация и профессии**

Важнейшей характеристикой колонистов на Хироне является их профессиональная квалификация. Обитатели «Ковчега» строят новый мир, и их роль этом строительстве во многом определяется тем, к какой деятельности на чужой планете они подготовлены.

### ***Пролы***

Пролы, или неквалифицированные рабочие составляют не менее половины переселенцев с Земли. В основной массе это те, кто не успел или не захотел пройти один из курсов видеообучения, заложенных в компьютеры «Ковчега» земными специалистами. Немало и тех, кто не смог осилить итоговые тесты, и даже тех, кто намеренно отказался учиться, полагая романтической жизнь простого колониста-трудяги на далекой планете.

На Хироне труд рабочих находит самое различное применение. Сегодняшний строитель легко может попасть в бригаду терраформирования, а электрик — в группу геологоразведки. Условия жизни и пайка у пролов и квалифицированных специалистов практически не различаются, а необходимость регулярно брать на себя ответственность и принимать сложные решения у рабочих отсутствует, чему большинство из них несказанно рады.

### ***НиКсы***

Часть экипажа по прибытии на Хирон прошла краткий курс работы по регулировке и обслуживанию автоматизированных установок. В ведомстве НиКсов (низкоквалифицированных специалистов) находятся любые объекты, где требуется управление людьми или механизмами, но нет высокой ответственности и необходимости в глубоких специальных знаниях. Сейчас большинство из них

работает в строительных и ремонтно-технических бригадах, а также на шахтах поселка Мирный. Без сомнения, спешно возводимые колонистами полуавтоматические станции вскоре тоже потребуют управления, а следовательно — новых операторов.

Помимо обучения работа оператора требует ответственности и дисциплины, а также сопряжена с определенной вредностью, что делает ее весьма непривлекательной в рабочих кругах. Среди поселенцев распространены слухи о том, что в награду за свою работу НиКСы имеют доступ к некоторым материальным благам, недостижимым для пролов и даже спецов.

*Список профессий: оператор горнодобывающего комплекса, оператор органофермы, оператор энергоблока, оператор синтез-завода, руководитель строительной бригады, руководитель ремонтно-технической бригады.*

## **Курсанты**

Курсанты — это пролы, проходящие в настоящий момент обучение для повышения квалификации. Иными словами — переходный этап между пролами и НиКСами. Форма обучения — текстовый, аудио-или видеокурс в один или несколько этапов с завершающим экзаменом. Интенсивность курса такова, что к моменту постройки очередного технологического объекта новый НиКС для управления им должен быть обучен.

До вступления в свои должностные обязанности курсанты, помимо обучения, выполняют также обычную работу пролов.

## **Спецы**

Специалистами на Хироне считаются научные работники и инженеры, успешно завершившие многолетний курс обучения на «Ковчеге», а также высококвалифицированный технический персонал самого корабля (в основном, электрики и ремонтники).

Специалисты решают конкретные задачи на различных этапах колонизации, руководя создаваемыми для этих целей бригадами рабочих.

*Список профессий: инженер-строитель, энергетик, радиофизик, геолог, эколог, биолог, медик.*

## **Правила по медицине**

На нашей игре мы будем использовать инновационный игротехнический механизм — медицину-на-телефонах. Впервые этот механизм был разработан к игре «Aliens: Underground» мастерской группы «JNM», и берет свое начало от медицины-на-карточках™ Аскольда и Влада.

Для реализации механизма **каждый игрок обязан привезти с собой подходящий мобильный телефон!**

## **Идея**

У каждого игрока должен быть мобильный телефон, на котором в течение игры работает специальная программа. Программа уведомляет игрока о самочувствии персонажа. Игрок, в свою очередь:

- Вводит информацию в программу (набрав код или выбрав пункт в меню), когда с его персонажем происходят определенные события (ранили, вышел наружу поселения, столкнулся с чем-то необычным).
- Отыгрывает самочувствие согласно инструкциям программы.

## **Преимущества**

Мастера реализуют сложную модель медицины, не заставляя игроков вызубривать сложные правила взаимодействия болезней, окружающей среды и т.п. Не надо помнить, к примеру, о воздействии радиации снаружи поселения — просто отметьте в программе «я вышел из поселения в противорадиационном костюме», «я вернулся в поселение» или «я вышел без костюма» — а программа сама подсчитает время нахождения снаружи поселения, вред здоровью и т.д.

Кроме того, игрок защищен от неигрового знания о происходящем. Он не знает, болит у него живот потому, что он подхватил страшный инопланетный вирус, или еда испортилась, или это последствия того, что он час назад выбежал из поселения без костюма «буквально на минутку». **Не нужно отслеживать время или помнить о ранее введенном, не нужно учить сложные правила — просто играйте, а об остальном телефон напомнит сам.**

Помимо медицины, телефон будет отслеживать модели питания и идеологии.

## **Требования к телефону**

Обязательно:

- Работающий экран, цифровая клавиатура и динамик.
- Поддержка приложений Java (J2ME/MIDP 2.0/2.1) — можно проверить [вот здесь](#) (должно быть написано MIDP 2.0/2.1).
- Аккумулятор, которого уверенно хватает хотя бы часов на 10-12 работы (впрочем, подзарядить телефон будет можно).
- Работающее зарядное устройство к телефону.
- SIM-карта (если телефон без нее не работает).
- Либо работающий интернет на телефоне, либо кабель для подключения к компьютеру (для начального скачивания программы).

Рекомендуется:

- Не слайдер/раскладушка (скорее всего, их придется держать постоянно открытыми).
- Цветной экран с нормальным разрешением (чтобы больше текста влезало).
- Режим «полета», чтобы экономить заряд аккумулятора.
- Чехол для защиты телефона от лесных условий.

Не нужно:

- 3G, Wi-Fi, GPS, Bluetooth, тач-скрин, алфавитная клавиатура и камера.

К сожалению, **не подойдут телефоны на Android/iPhone/WinMobile!** Рекомендуем поискать подходящий старый телефон у себя или у знакомых, но если найти не сможете, такой телефон можно купить за 1000-2000 рублей. См. [Яндекс.Маркет](#).

## **А мой телефон точно подойдет?**

Точный ответ на этот вопрос может дать только тестирование программы на телефоне.

Для начала рекомендуем установить [демо-версию](#) и потестировать.

Мы рекомендуем игрокам сообщить мастерам, какой у телефон у вас есть (или вы собираетесь купить). Можно попросить МГ купить вам телефон за ваш счет.

Вот какие телефоны уже тестировались на прошлой игре и работали (список неполный):

- Фирмы Nokia: C1-02 (звук тихий), 6303, 3710, 3110 C (нет режима полета), 6600i Slide, 2700-c2 (иногда медленно), 5310.
- Sony Ericsson k750i, k510i.

Вот какие телефоны работали с недостатками:

- Motorola L6 — не работает звук/вибрация.
- Nokia 2610 — без звука.
- Philips Xenium X501 — демоверсия работает, основная программа не тестировалась.
- Samsung 3010 — незначительные глюки.
- Siemens CX75 — не работала вибрация, периодические зависание.
- Samsung GT-C3010 — проблемы со звуком, не выключается экран.

## Идеология

Рано или поздно, большинству персонажей придется сделать выбор — о каком обществе они мечтают. Среди колонистов существуют фракции — группы людей со своим планом построения общества. На начало игры влияние фракций и их численность ничтожны, но они только начали свою путь к идеальному обществу.

Каждый персонаж может быть:

- Убежденным фанатиком, выбравшим свою мечту. Такой персонаж ни за что не отвернется от своей фракции и не переключится к другой
- Склоняющимся к какой-то фракции, разделяющим ее взгляды в той или иной мере
- Неопределившимся членом общества, пока не примкнувшим ни к одной фракции. На начало игры практически все персонажи относятся к этой категории.

## Поступки

В процессе игры убеждения персонажа определяются совершенными им на игре **поступками**. Персонаж сколько угодно может рассуждать о преимуществах тех или иных идей, но только поступки действительно имеют значение.

При поступке персонаж выбирает и активно действием поддерживает одну из восьми **идей** (разделенных на четыре пары по две противоположные идеи).

Наука	Мистика
<ul style="list-style-type: none"><li>• Мир принципиально познаваем: возможно описать мир совокупностью законов природы, полностью постичь как устроены все вещи на свете.</li><li>• Мир материален: существует объективная реальность, факты — материя, а идеальное — лишь следствия материальных процессов.</li><li>• Инструмент познания мира — научный метод: Наблюдение, Анализ, Обобщение, Прогноз и Проверка.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Мир непостижим: существуют явления, принципиально выходящие за пределы человеческого понимания — душа, Бог, Вселенная.</li><li>• Идеальное в мире важнее материального: Душа первична по отношению к телу, вера — к фактам, творец — к вселенной.</li><li>• Инструмент познания мира — вера. Только признав себя ребенком, не способным постичь все, только доверившись Миру, можно обрести</li></ul>

	истинное понимание.
<b>Личность</b>	<b>Общество</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Индивидуальная свобода, права личности, независимость.</li> <li>• Каждый свободен (до границ свободы другого).</li> <li>• Из действий индивидуумов, ищущих собственную выгоду, образуется общественная польза.</li> <li>• Человек должен полагаться исключительно на самого себя.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Целое важнее части, общее благо важнее личных устремлений.</li> <li>• Человек должен подчинять свое «хочу» общественному «надо».</li> <li>• Только действуя сообща, вместе, по плану коллектив может обеспечить процветание всех вместе и каждого в отдельности.</li> <li>• Человек может и должен полагаться на поддержку других.</li> </ul>
<b>Сохранить планету</b>	<b>Освоить планету</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Человек теперь живет в новом мире и должен приспособиться к этому.</li> <li>• Разрушать природу Хирона ради сиюминутных потребностей преступно и глупо.</li> <li>• Мы гости и должны вести себя с уважением к хозяевам.</li> <li>• Мы уже погубили Землю и не должны погубить Хирон.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• На Хироне теперь живет человечество, и Хирону придется измениться под его нужды.</li> <li>• Мы должны освоить природные ресурсы Хирона ради развития нашего общества.</li> <li>• Мы новые хозяева Хирона, и флоре и фауне придется смириться с нашим господством.</li> <li>• Хирон станет для нас Новой Землей.</li> </ul>
<b>Милосердие</b>	<b>Суровость</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Любой человек может измениться и осознать свои ошибки.</li> <li>• Все члены общества достойны лучшего, даже самые дурные.</li> <li>• Нельзя судить, не зная первопричин поступка.</li> <li>• Падающего поддержи.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Каждый должен принимать на себя ответственность за свои поступки.</li> <li>• Каждый получает по заслугам, и если его заслуги таковы, пусть не жалуется.</li> <li>• По плодам их узнаете их: доброе дерево не даст худого плода.</li> <li>• Падающего подтолкни.</li> </ul>

Не считается поступком пассивная поддержка, высказывание своего мнения, обсуждение: **поступком считаются только реальные действия** (впрочем, не только физические — угрозы, голосование, приказы также могут быть поступком).

Совершая поступок, персонаж склоняется к одному из вариантов развития общества.

**После совершения поступка, поддерживающего одну из идей, игрок отмечает свой поступок в телефоне, выбрав соответствующий пункт в меню идеологии. Подробности сообщит телефон.**

## Боевка

### Конфликты

Мы рекомендуем персонажам решать конфликты путем аргументации. **Если дело все же дойдет до рукоприкладства, то процесс мы оставляем вам на отыгрыш.** Разрешается использовать



подручные предметы и вашу фантазию, при условии безопасности процесса для игроков. **После окончания драки отметьте в вашем личном мед. терминале** (см. правила по медицине):

- Если повредили руку — «ранение руки» (левой или правой)
- Если повредили ногу — «ранение ноги» (левой или правой)
- Если просто сильно потрепали — «сильно избит»

Все это происходит согласно усмотрению игрока. Если вы считаете, что вашему персонажу повредили руку — отмечаете, нет — не отмечаете.

### ***Личное оружие***

Некоторые персонажи (по предварительному согласованию с мастерами) владеют личным оружием, которое моделируется «Эдисонами», Nerf или их аналогами — в общем, любым пистолетом с мягкой пулей, безопасной для лица и глаз.

**Любое попадание из личного оружия сбивает с ног и серьезно ранит.** Вы должны немедленно ввести в ваш личный мед. терминал:

- Попадание в руку — «ранение руки» (левой или правой)
- Попадание в ногу — «ранение ноги» (левой или правой)
- Попадание в корпус или голову — «ранение в корпус»

Вы должны сделать это **обязательно** и сразу же, до этого ваш персонаж в отключке и делать ничего не может.

### ***Добивание***

**Добивание** на нашей игре моделируется отыгрышем добивания беспомощного персонажа (например, парой выстрелов в сердце) и вручением ему листа бумаги с описанием причины убийства и **кода добивания**. Жертва вводит код в свой мед. терминал и узнает о своей участи (всегда есть шанс выжить).

Если у вас нет кода добивания, вы не можете добить другого персонажа (но можете поставить его в опасную для жизни ситуацию — например, ранить).

### ***Агрессивная фауна***

На игре возможна встреча с агрессивной фауной.

**Удар какой-то явно опасной частью тела** (выделяющимся когтем, хвостом, рогами, щупальцем и т.д.) **приравнивается к попаданию выстрела из личного оружия.**

От агрессивной фауны бесполезно отмахиваться подручными предметами (только стрелять или убежать).

Агрессивная фауна может добивать.

### ***Строительство и энергетика***

Игровые постройки могут быть возведены только по правилам по строительству. Сооружения, построенные вне этих правил, зданиями не считаются.

Для здания необходимы следующие компоненты:

1. Чертеж здания — есть у персонажей-инженеров.
2. Строительные блоки — производятся на заводе по производству стройматериалов из добытых в шахте ресурсов.
3. Блок питания (БП) — выдается мастерами после постройки здания.
4. Подключение здания к игровому энергопитанию — выполняется персонажами-энергетиками.
5. Подключение здания к питанию 220В — выполняется персонажами-энергетиками под контролем мастеров.

Построенное здание может находиться в одном из двух состояний: обеспеченном игровым энергопитанием и необеспеченном. Здание, не обеспеченное энергопитанием, не может выполнять все или часть игровых функций.

Обеспеченность энергопитанием отображается на блоке питания:

1. Горит зеленый светодиод — здание обеспечено энергоресурсами
2. Любое другое значение или светодиод не горит — здание не обеспечено энергоресурсами.

В некоторых зданиях игровое оборудование (например, ноутбук) подключается непосредственно к БП, оборудованному для этой цели розеткой 220В. В этом случае розетка автоматически отключается при недостатке игрового энергопитания.

### Виды зданий

Название	Эффект
Энергостанция	Энергостанция производит энергию из специальных кристаллов, вне зависимости от обеспечения энергопитанием, но на станции есть система контроля за балансом энергосистемы, подключаемая через БП
Завод кристаллов	В случае отключения энергопитания все без исключения кристаллы, которые находились в процессе производства, портятся; их надо выкинуть
Завод стройматериалов	Только при наличии энергопитания в здании можно делать строительные блоки
Лаборатория	Компьютеры лаборатории (ноутбуки без батарей) подключаются через БП
Ферма	В случае отключения энергопитания вся еда, которая была в процессе производства, портится; ее надо выкинуть
Склад/Жилой отсек	Энергопитания не требует
Больница	Медтерминал (ноутбук без батареи) подключается через БП
Таун-холл	Работает как лаборатория, больница или ферма (энергопитанием обеспечивается только что-то одно)
Шахта	Строится снаружи поселений, энергопитания не требует. Только рядом с шахтой можно добывать ресурсы

### Игровое энергопитание

Подробности будут сообщены энергетикам отдельно.

БП с друг с другом и с энергостанцией соединяются проводом «витая пара».

Допустимые с игровой точки зрения манипуляции с игровой энергосетью:

1. Включение и отключение БП.
2. Отключение и подключение провода к БП.
3. Прокладка и обжимка провода.
4. Переключение джамперов снаружи БП.

Остальные манипуляции с БП (в том числе перерезание провода, вскрытие БП, переноска с места на место) строго запрещены и могут быть опасны для жизни.

Часть блоков БП имеет внутри напряжение 220В.

### **Сеть 220В**

Для обеспечения модели игрового энергопитания, а также других нужд на игре прокладывается сеть 220В.

Любые операции с сетью 220В, кроме подключения и отключения вилки в розетку, строго запрещены без одобрения уполномоченного мастера.

Некоторые вилки будут запечатаны в подключенном состоянии при помощи изолянты (а некоторые розетки будут, наоборот, в неподключенном). С такими розетками ничего делать нельзя.

При постройке нового здания прокладка туда сети 220В осуществляется силами игроков (необходимо предварительное согласование с уполномоченным мастером!). Прокладка сети не будет требовать иных манипуляций, кроме крепления проводов и разветвителей к деревьям, а также подключения и отключения вилок в розетку. Группа допуска электробезопасности для этих работ не требуется.

Призываем игроков соблюдать осторожность при работе с сетью 220В, соблюдать правила электробезопасности, не допускать попадания влаги на розетки.

## **Фермы**

### **Нутреины**

Ко времени вывода «Ковчега» на орбиту человечество уже научилось синтезировать необходимые для жизни углеводы, аминокислоты, витамины и прочие питательные вещества. Мощные химические реакторы позволяли получать пищевую массу нужного состава из набора простейших элементов, имеющих в любой точке вселенной.

Однако чуть ранее были открыты 6 химических молекул с чрезвычайно сложной структурой, содержащихся в любой пище биологического происхождения. Химический синтез этих веществ, получивших название *нутреины*, не был разработан.

Поскольку содержание шести нутреинов (альфа, бета, гамма, дельта, фи и хи) в пище совершенно необходимо для функционирования человеческого организма, на «Ковчег» был загружен запас, достаточный для всего времени перелета. К моменту начала игры он почти иссяк.

### **Фермы**

Разработчики плана колонизации ожидали, что местная природа будет отличаться от земной. Были разработаны протоколы генетической модификации растительности Хирона. Людям предстояло либо полностью изменить природу планеты, либо самим адаптироваться к ее условиям.

В реальности различия в устройстве органической жизни Хирона и Земли оказались настолько велики, что на единственной экспериментальной ферме пока не удалось получить ни одного растения, синтезирующего необходимые людям нутреины. Усилия генетиков продолжаются.

На игре ферма — отгороженный участок леса, оформленный по особым правилам, т.е., является *функциональным зданием* (см. правила по Строительству).

### ***Болезни питания и наследственность***

Недостаток нутреинов того или иного вида вызывает комплексные расстройства — их называют дефицитами. Тип дефицита определяется медицинским работником по симптомам. Как правило, дефицит конкретного нутреина относительно через некоторое время излечивается добавлением в пищу этого самого нутреина. Иных лекарств нет.

Существует предположение, что некоторые из колонистов (или даже семей) обладают генами, позволяющими безболезненно исключать некоторые из нутреинов из своего рациона. Изучение этого феномена позволило бы существенно продвинуться в вопросах адаптации людей к жизни на Хироне.

### ***Правила по питанию***

Раз в 2-3 часа каждый колонист должен съесть порцию желе, произведенного на ферме и вводить в свой телефон (см. Медицину) код, указанный на этой порции. В зависимости от нутреинового состава желе (а значит и цифр кода) колонист будет или не будет заболеть расстройствами, связанными с плохим питанием.

Вместо желе можно съесть порцию конкретного нутреина (остатки запасов на начало игры находятся на складе) — к ней тоже прилагается код, который нужно ввести в телефон.

## **Климатология**

### ***Общее описание для ученых***

С самого начала экспедиции предусматривалось, что далекий мир будет не самым гостеприимным местом, поэтому колонисты подготовились менять его под себя. Погрузить на корабль материалы, необходимые для поворота рек и ирригации пустынь не представлялось возможным, и при подготовке средства были оптимизированы, для этого пользовались современными занятиями о климатологии и устройстве биосферы.

Основной единицей, которой оперирует современная климатология, является Зельд, по имени американского ученого Зейделя.

Определенное число Зельд соответствует уровню биологического состояния среды (которое определяется окружающим климатом).

Это единица вобрала в себя многие другие показатели экосистемы: кислотность почвы, уровень азота и озона в воздухе, средняя температура и т.д.

Известно, что человек может жить при достаточно большом диапазоне Зельд, особенно используя биозащиту. Растения, взятые на корабль, также довольно устойчивы к изменению уровня Зельд, однако вырабатываемые ими полезные вещества могут зависеть от значения Зельд окружающей среды.

Колонисты обладают прибором, позволяющим оптимизировать производительность фермы под значение Зельд окружающей среды. Перенастройка прибора занимает некоторое время, поэтому необходимо прогнозировать изменение Зельд и перенастраивать прибор заранее.

Для коррекции климата экспедиция экипирована устройством, позволяющим менять количество Зельд в среде. Потребляемая мощность этого аппарата зависит только от размера обрабатываемого участка, и не зависит от того сколько Зельд вы собираетесь установить для него. Прибор потребляет много энергии, поэтому действие аппарата непродолжительно: по сути, он применяется только для того, чтобы начать определенные процессы в окружающей среде.

При построении математической модели планеты ее поверхность разбивается на области одинакового климата, называемые клетками. Изменение климата (и количества Зельд), если оно случается, происходит на всей площади клетки. Размер и расположение областей не меняется в течении длительного времени.

Поверхность планеты, разбитая на клетки, представляет собой климатологическую решетку. Полигон игры соответствует квадрату  $3 \times 3$ , где в центре находится поселок Надежда. С клетками вне полигона можно взаимодействовать путем измерения и изменения уровня Зельд.

Воздействие аппарата изменения климата происходит на одну или несколько областей.

У колонистов также есть приборы для измерения Зельд двух типов:

- Портативные — человек может взять его в руки и пойти измерять количество Зельд в определенном месте.
- Стационарные — переносятся только кибером, в том числе и на далекие расстояния. При наличии радиосвязи, стационарный прибор может передавать в колонию полученную информацию об удаленной области, куда был помещен.

При определенном сочетании количества Зельд в клетке и количества Зельд в соседних клетках возможно улучшение и ухудшение атмосферы, повышение и понижение уровня радиации, помехи в радиосвязи и т.д. Также количество Зельд в клетке влияет на вид и активность местной флоры и фауны.

### ***Модельные правила***

Раз в три часа климат в каждой клетке меняется исходя из определенных условий.

Возможные действия:

1. Прийти замерить количество Зельд в клетке, для этого необходимо:
  - a. Прийти с прибором в нужное место
  - b. Отрезать кусочек местной флоры
  - c. Найти рядом с местной флорой карточку климатологии, отклеить маркер, соответствующий текущему временному промежутку, и переписать или запомнить число под маркером. Если маркер уже отклеен, то просто переписать или запомнить число.
  - d. Прийти с кусочком местной флоры и числом на базу, и узнать у мастера количество Зельд
2. Запрограммировать кибера отнести один из стационарных передатчиков в определенное место (возможно, даже за границы полигона), тогда датчик будет по радио (если налажена радиосвязь) передавать текущие значения Зельд при изменении климата.
3. Единовременно установить компенсационное значение Зельд в конкретной клетке за энергию. Это никак не повлияет на климат и условия клетки в текущем цикле, но изменения климата

на следующем цикле произойдут из расчета, что там было количество Зельд фактическое+компенсация. Таким образом, нужно подгадать, чтобы в результате изменения получился нужный уровень.

4. Установить приспособляемость фермы к определенному промежутку Зельд. Если прогноз был правильный, то пища будет более питательной. Дополнительная энергия не тратится.
5. Полное или частичное уничтожение местной флоры (например, для получения стройматериалов) в области может влиять на уровень Зельд.

## **Киберы**

### ***Общеизвестная информация***

Киберы были созданы человеком для человека. Они могли использоваться всюду — от работы на заводах до домашнего хозяйства. Цены на киберов, будучи изначально заоблачными, неуклонно снижались.

Однако исламские террористические организации северного Кавказа и Пакистана через некоторое время стали использовать киберов своих целях. Не имея инстинкта самосохранения, киберы были идеальными террористами-смертниками.

После серии терактов под давлением всеобщей паранойи было решено передать возможность программирования киберов только определенным компаниям, которые готовили их под определенную функцию до продажи. Здесь, конечно, свою роль играл и экономический аспект — будучи монополистами не только в аппаратном, но и в программном обеспечении — компании вновь завысили цены. Таким образом, умение управлять киберами превратилось в особое охраняемое знание. Киберы по-прежнему слушались людей, но люди, которые не знали, как именно управлять киберами, начали относиться к ним с подозрением.

На момент старта «Ковчега» среднестатистическая семья еще не могла позволить себе личного робота, поэтому на борт был взят всего один кибер. В полете приняли участие несколько специалистов — кибернетиков, умеющих программировать киберов.

Единственного кибера экспедиции зовут «Граф», он слушает указания всех гуманоидов и считает их равно приоритетными. Указания, нарушающие методику управления, игнорируются.

Из-за маленькой емкости аккумулятора «Граф» вынужден часто подзарядиться.

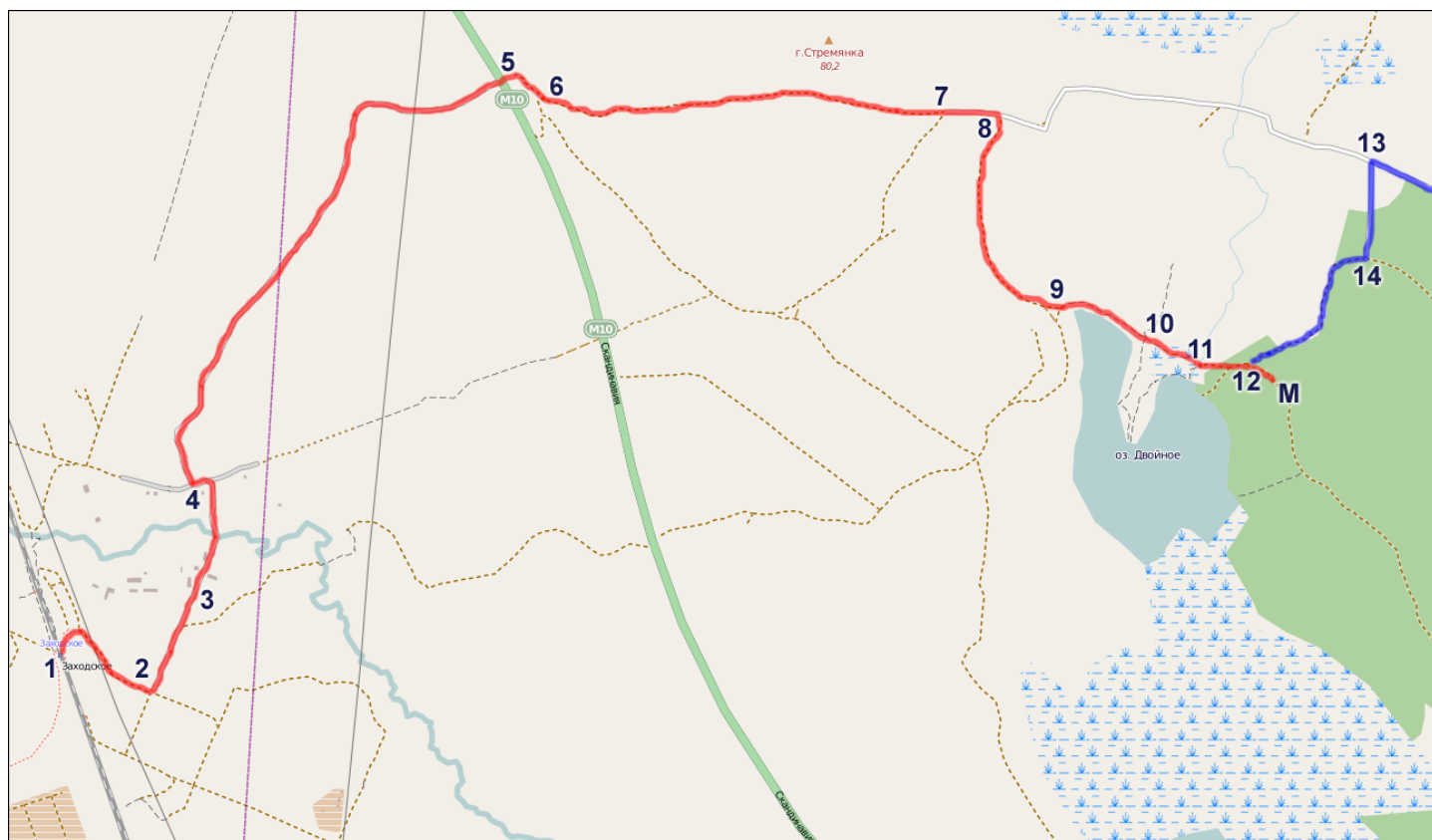
### **Язык управления кибером**

К началу игры земная паранойя еще не сошла целиком, и знание управления киберами по-прежнему охраняется.

*Закрытые правила по управлению киберами будут показаны соответствующим игрокам в частном порядке.*

## **Как добраться до полигона**

(см. ниже)



«Красный» (пеший) маршрут помечен на местности после трассы (т.е. начиная где-то с точки **5**) красным скотчем, «синий» (автомобильный) — соответственно, синим (начиная с точки **13**). Учитывайте, пожалуйста, что скотч могут отодрать местные жители, поэтому читайте текстовое описание.

### **Как добираться пешком**

Сойдя с электрички, двигайтесь по платформе в сторону Выборга. После края платформы (**1**) начнётся тропинка, уходящая под 45 градусов назад, в сторону Питера. Идите по ней. Вскоре на пути должен встретиться перекрёсток. Дабы убедиться в том, что это нужный перекрёсток, ориентируйтесь по вышке сотовой связи — она должна находиться по левую руку; в районе цифры (**2**) на карте. Вам нужно будет повернуть налево (вышка, следовательно, опять должна быть по левую руку) — таким образом вы окажетесь на дороге, ведущей напрямик в пионерлагерь «Факел Ильича». Непосредственно перед пионерлагерем (**3**) дорога станет асфальтовой, и останется такой же вплоть до трассы «Скандинавия».

Пройдите сквозь лагерь, перейдите по мосту речушку и идите дальше — вскоре на пути встретится Т-образный перекресток и щит-указатель (**4**). Дорога прямо уведёт в Зелёный Бор, поэтому сверните направо. Далее в течение 20 минут никаких ответвлений не планируется, поэтому смело идите по асфальтовой дороге до трассы.

Вы выйдете на трассу «Скандинавия» в районе 94-го километра (**5**). Перейдите трассу и поднимитесь на холмик. Далее держитесь левее (**6**).

Примерно через 8-10 минут после трассы слева окажется вырубка. Значит, Вы на верном пути. Вскоре Вы дойдете до первой развилки (**7**). Идите прямо. Вторая развилка (**8**) более опасная — по ней так и хочется идти прямо. Не поддавайтесь — сворачивайте направо.

Через несколько минут Вы доберётесь до озера (**9**). Вправо — дорога к местам популярных стоянок цивилизованных, влево — на полуостров, где прошло множество бастильских игр. Но на этот раз вам туда не надо (полигон «Альфы Центавра» будет располагаться к востоку от озера Двойное). Короче, пусть полуостров останется по вашу правую руку, Вы же идите дальше — через маленькую вырубку (**10**).

Перейдите мостик через ручей (**11**) и следуйте по тропинке. На развилке поверните направо (**12**). Отсюда уже должна быть видна мастерка (**М**).

**P.S.** Дорога должна занять где-то час и десять минут. **Как только придёте на полигон — сразу посетите мастерку! Вас зарегистрируют, а также выдадут значок.**

**P.S.** По карте видно, что можно срезать путь, если от точки (4) пойти по тропинке, перпендикулярной трассе. Однако мастера напоминают, что самая прямая дорога — отнюдь не самая короткая, и настоятельно рекомендуют идти по маршруту, указанному выше

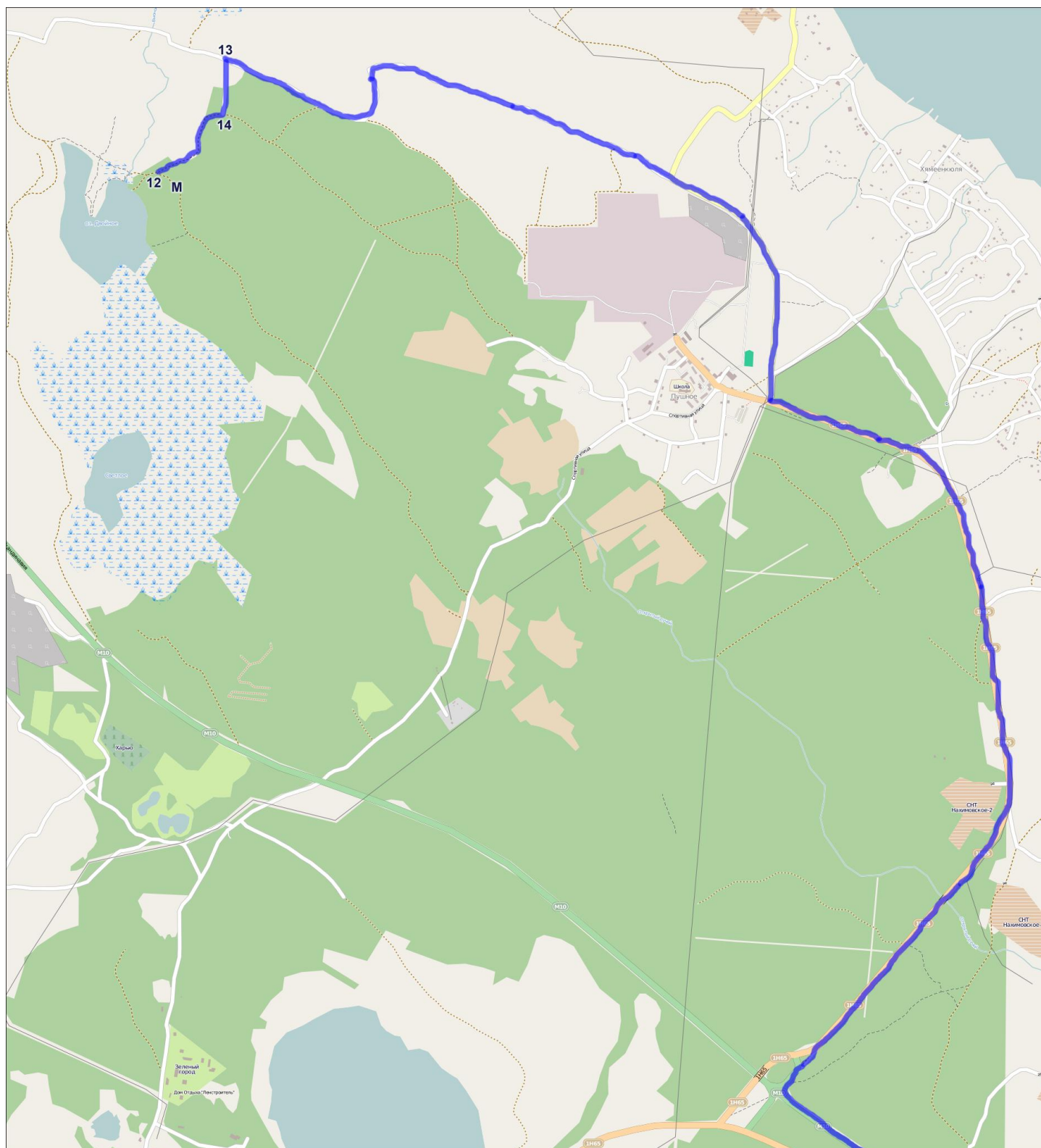
### **Как добираться на автобусе**

Тот, кто не хочет много идти, может сесть на автобус «Питер-Выборг» от станций метро «Парнас» или «Девяткино». Просите высадить вас на 94-м километре (поворот на Заходское). Далее читайте описание пешего маршрута, начиная с пункта № 5. Таким образом вам придётся идти пешком в 2 раза меньше, чем если бы вы шли с электрички. Но имейте в виду — на «Скандинавии» могут быть пробки в связи с ремонтами! Электричка в этом отношении надежнее!

### **Как добираться на автомобиле**

Отворот с трассы «Скандинавия» на полигон находится где-то за 200 метров до указателя «94-й километр». И как оттуда доехать до полигона — видно на карте выше. Однако в последнее время этот съезд сильно испортился, поэтому на автомобиле мы рекомендуем ехать через поселок Пушное.





Приблизительно на 85-м километре трассы сворачивайте направо по указателю «Пушное б». В итоге вам нужно обогнуть Пушное с севера, **не заезжая** в сам поселок. Если вы увидели кафе «Розовая пантера» и большую зеленую надпись «Пушное», значит, вы промахнулись на предыдущем перекрестке (там надо было поворачивать вправо).

Езжайте по лесной дороге прямо. Нужный вам поворот налево (**13**) мы пометим синим скотчем. На следующей развилке (**14**) поворачивайте вправо — впрочем, нужная дорога и так будет более наезженная. Еще чуть-чуть (**12**) — и будет виден поворот на мастерку (**М**). Не забудьте сразу сюда заглянуть. **Вас зарегистрируют, а также выдадут значок.**