

# Fallout 2014: Alpha'n'Omega

Отчет команды организаторов

## Команда:

Идея создания игры родилась в Мк. Albion еще в 2011-м году, во время подготовки игры «Заповедник Гоблинов». Для того, чтобы перейти от игр на 100 человек – к играм на 400-500, требовалось кардинальным образом расширить состав команды, чем мы и занялись. Мы привлекали в нашу команду других мастеров и иногда – игроков, которые, мы надеемся, останутся с нами и на следующих наших проектах. В процессе расширения мы столкнулись со следующими трудностями:

Люди, которые отлично делают игры на 100 человек, могут НЕ ЗАХОТЕТЬ делать игры на 500

При переходе от работы в единой команде 5-7 человек – к работе в нескольких звеньях по 3-5 человек, некоторые участники теряют мотивацию из-за того, что отношения в новых «звеньях» не складываются.

Появление в команде большого количества новых людей кардинально меняет не только режим работы всей команды, но и ее командные приоритеты и ценности.

Дополнительные трудности для проекта были связаны с запуском в нашем регионе на тот же год другой крупной игры, оттянувшей на себя многих мастеров, которых мы хотели привлечь к работе над нашим проектом.

В результате наша команда выросла с 7 до 25 человек, при этом 2 человека из старого состава покинули команду. Всего для проекта такого масштаба мы хотели набрать около 40 человек. Этот недостаток кадров очень негативно сказался на качестве подготовки проекта.

## Сюжет игры:

Глобальный сюжет игры строился вокруг конфликта ценностей «старого», довоенного и нового мира, сформировавшегося на том, что осталось после войны. «Старый мир» был представлен на игре двумя искусственными интеллектами, находящимися внутри компьютеров: гражданского: «Альфа» и военного: «Омега». А также базой «Анклава», находящейся за пределами полигона. Их роли выполняли игротехнические персонажи. Не вдаваясь в подробности, отметим, что целью «Анклава» и «Омеги» было нанести вред тем или иным группировкам в Пустошах (Путь Войны и Коллективизма). Цель «Альфы» - внедрение довоенных ценностей личной свободы и самовыражения через искусственно созданный культ Элвиса (Путь Свободы и Индивидуализма)

Альтернативным, третьим путем, был путь дикарей племени Хи-Ча. Они были самодостаточны с точки зрения выживания и готовы принимать в свои ряды новых последователей. (Путь Единства и Гармонии)

По итогам игры, наибольшее влияние получил Путь Свободы и Индивидуализма, что выразилось в пришествии Элвиса в город Дэн и очистке его от радиации. С этих пор Дэн становится культурной и торговой столицей западной части пустошей.

Доминат Волт-Сити понес большие экономические потери из-за остановки реактора в Гекко, кроме того, территория Волт-Сити оказалась заражена утечками из реактора. Хотим отметить, что такой сценарий рассматривался мастерами как маловероятный. В качестве основного сценария мы предполагали сохранение Доминатом своих позиций на протяжении всей игры. К сожалению, этому отчасти помешали вне-игровые факторы, такие как массовый недозезд игроков в Волт-Сити.

## Полигон

Первоначально в качестве места проведения игры был выбран полигон «Вещево» в Выборгском районе ЛО. Были успешно проведены все согласования в местной и районной администрации. Однако за месяц до игры собственник территории изменил свое решение и запретил нам находиться на полигоне. Нам пришлось перенести игру на запасной полигон.

Запасным полигоном был «Тайвань», где проходили наши игры в 2006-м и 2009-м годах. При этом сам полигон находится в ведении одной структуры, а удобный заезд на него (КПП и некоторая территория вокруг) управляется совершенно иной структурой. В момент начала заезда на полигон вскрылась глубокая конфликтная ситуация с администрацией КПП, связанная с иными проектами, которые проводились на полигоне. Разрешить проблему оперативными средствами не удалось, и в итоге КПП оказался для нас наглухо закрыт. Условием проведения игры было неиспользование территории рядом с КПП. Заезжать можно было по любой альтернативной дороге. В результате были перенесены Волт-сити и некоторые другие локации, а также приняты меры для восстановления проезда через лес.

## Дорога и заезд игроков

В районе полигона велось строительство газопровода, поэтому объездная дорога на полигон была в нескольких местах перекопана экскаватором, чтобы по ней никто не ездил. Эти ямы были закопаны, а также с дороги были срыты крупные бугры, засыпаны особо глубокие ямы, удалены крупные камни и т.п. Проходимость дороги была полностью восстановлена.

Начало активного заезда игроков за день до игры, во вторник 24 июня, совпало с сильным дождем. В результате некоторые участки дороги оказались капитально размыты и разбиты колесами тяжелых автомобилей. Для восстановления дороги была заказана машина гравия, которая прибыла утром в среду 25 июня. К 15 часам проблемные участки были засыпаны гравием, и дорога была восстановлена.

В четверг гравий был дополнительно усилен кирпичами и укатан. Это сделали игроки из команды «Киногруппа Рапатроник Марк II», добровольно и безвозмездно, за что им огромное спасибо и от мастеров, и от игроков.

Для заезда игроков, не имеющих собственного автотранспорта были организованы рейсы автобуса от ст.м. Старая Деревня до самого полигона. Несмотря на сложности с дорогой, эти автобусы всегда доезжали до полигона или до пункта регистрации игроков.

## Подготовка полигона

Перед проведением игры территория полигона была очищена от строительного и бытового мусора. Отдельной задачей было очистить от мусора строения и бункеры, в которых должны были располагаться игровые локации. Были очищены помещения игровых локаций «Волт-Сити», «Реддинг», частично – «Дэн».

В локации «Реддинг» был также сделан деревянный пол, чтобы сделать бункер пригодным для размещения в нем нескольких игровых заведений.

К игровым локациям «Волт-Сити», «Гекко», «Реддинг» было подведено электричество от генераторов, установленных мастерской группой.

## Безопасность

Для обеспечения безопасности и оказания экстренной медицинской помощи игрокам в процессе игры на полигоне было организовано круглосуточное дежурство спасателей из добровольного отряда «Экстремум». К счастью, никаких случаев тяжелее ссадин и одного растяжения, за время игры не случилось.

## Антураж

Для того, чтобы создать на игре особую атмосферу и передать внешний вид пустошей, какие мы видим в серии компьютерных игр по миру Fallout, на игре были созданы жесткие правила по антуражу для одежды, брони и оружия участников. Были специально разработаны черные списки оружия и снаряжения, которые никак не укладывались в стилистику моделируемого мира.

При этом мастерская группа заняла очень жесткую позицию, требуя, чтобы все игроки выполняли правила по антуражу в полной мере. Это привело к ряду конфликтов. Некоторые игроки даже отказывались от участия в игре из-за требований по антуражу.

Вместе с тем, мастерская группа, точнее – специально выделенный мастер по антуражу, делал все для того, чтобы помочь игрокам выполнить требования максимально просто и дешево:

Был проведен специальный 2х часовой семинар/мастер-класс по изготовлению костюма на конвенте «БлинКом» в Санкт-Петербурге. В группу ВКонтакте и в сообщество игры в Живом Журнале выкладывались инструкции, в том числе – с фотографиями и видео по приданию нужного вида костюму, броне и оружию.

Мастер по антуражу отвечал на все вопросы, касающиеся допустимости тех или иных элементов и давал четкие рекомендации о том, что можно сделать, в каждой конкретной ситуации

В результате внешний вид игроков на игре с точки зрения соответствия моделируемому миру, был как никогда на высоте. И это видно по многочисленным фотографиям и видео, которые сейчас доступны в группе ВКонтакте и сообществе в ЖЖ. Поэтому мастерская группа считает, что требования по антуражу были оправданы и на своих следующих проектах будет придерживаться курса на повышение уровня соответствия внешнего вида игроков и разнообразного реквизита моделируемому миру.

## Радиация

Изюминкой игры было моделирование радиации при помощи системы специально изготовленных для игры электронных устройств. Изготовлением и программированием устройств по заказу Мк. "Albion" занималась творческая Группа «Остранна». Ими был разработан прибор, названный УМВОС или Устройство Моделирования Воздействий Окружающей Среды. Всего было изготовлено более 500 устройств, часть из которых были запрограммированы для работы в качестве персональных детекторов/счетчиков радиации, выдаваемых игрокам. Эти устройства игроки постоянно носили с собой. Устройство сигнализировало игроку о самочувствии его персонажа через мигание светодиода разными цветами: зеленый – хорошо, желтый – терпимо, красный – плохо.

Другая часть устройств была запрограммирована как источники радиации («люстры») и была распределена мастерами по полигону в соответствующих местах. Устройство игрока улавливало радиосигналы, испускаемые люстрами и в зависимости от типа и интенсивности сигнала, увеличивало дозу радиации, накопленную персонажем. В зависимости от накопленной дозы, устройство сигнализировало персонажу о его самочувствии.

Для выведения радиации из организма персонажей применялись различные химические препараты, в составе которых был специальный чип, при подсоединении которого к устройству игрока, из накопленной дозы вычиталось определенное количество, а сам чип после этого становился бесполезным. Механизм работы различных лекарств мог сильно различаться.

Часть устройств была запрограммирована для имитации повреждения электронных устройств ЕМП-гранатами: к игровому электронному устройству (это могло быть оборудование, энергоброня или автомобиль) крепился «датчик». А сама граната моделировалась другим устройством, при срабатывании, передававшем сигнал, переключающий «датчик» в режим «сломано».

В процессе игры в системе выявились несколько неучтенных моментов: Дальность действия источников радиации (люстр) оказалась значительно меньше расчетной: вместо 30-50 метров, всего лишь 10-15 метров. Срок работы устройства игрока от одной батарейки оказался не 48 часов, а только 24.

На многих устройствах вышла из строя энергонезависимая память, что привело к тому, что эти устройства сбрасывали накопленную дозу при смене батарейки или при случайной потере контакта в батарейном отсеке.

Были и некоторые другие моменты, с электроникой уже не связанные, такие как неудачный подбор корпусов для устройств игрока. В следствие того, что устройство помещалось в корпус с большим трудом, часть устройств были при этом механически повреждены. Такие устройства заменялись мастерами на исправные.

В целом, система моделирования радиации выполнила свою функцию. Игроки, выходящие за пределы «чистых зон», получали повреждения от радиации и могли «излечиваться» при помощи медикаментов. Для многих игроков это было отдельным пластом игры, сделавшем много хороших игровых ситуаций.

Электронные устройства после игры вернулись на ремонт и хранение в ТГ «Остранна» и могут быть использованы на будущих наших и не только наших проектах.

## Автомобили на игре

На игре мастерами были созданы условия для использования автомобилей в игровом процессе:

Локации удалены друг от друга на расстояние в 1 км и более  
Ко всем локациям имелся автомобильный подъезд

Была разработана игротехника для поломки, ремонта и поражения машин ЕМП-гранатами

Была написана специальная программа, учитывавшая расход топлива игровыми автомобилями и моделирующая процесс их заправки

Также, на автомобили распространялись все требования правил по антуражу. Из соображений безопасности, скорость перемещения игровых автомобилей была ограничена 20 км/ч.

Игроки подготовили и привезли на полигон в общей сложности 10 игровых автомобилей, многие из которых поражали своим внешним видом и объемом работы, вложенной в их создание. Все автомобили принимали активное участие в игре, перевозили грузы и пассажиров.

## Мертвятник

Выпуск игроков в новых ролях после «смерти» их персонажа осуществлялся в составе модулей, то есть групп игроков, персонажи которых связаны друг с другом сюжетно, а сам модуль заранее встроен в общий сюжет игры.

В целом идея сработала, хотя и была реализована не полностью, и не столь аккуратно, как хотелось изначально.

Отрицательные стороны:

Невозможно с высокой степенью точности предсказать смертность на игре. На Фоллауте 2014 в мертвятнике за все три дня игры (не считая финальной ночи) побывало около 15 % игроков. Согласно статистике прошлых проектов, мы рассчитывали на 40-50 %.

Отдельные модули не встроились в общий сюжет игры, так как были выпущены, по техническим причинам, несколько позже, чем стоило бы. Опять же, пока не ясно, как предсказать такие ситуации.

Мастер мертвятника не может предварительно поработать со всеми игроками и не всегда может сделать выводы — насколько подходит тому или иному игроку придуманная им роль.

Выявленные плюсы:

Так как модули изначально встроены в сюжет игры, игрокам действительно интересно играть вторые роли.

Описанная система позволяет эффективно бороться с проблемой не заезда игроков и команд на игру. Их сюжетные заявки ложатся в основу модулей мертвятника.

Система позволяет равномерно наполнить долго идущую игру важными сюжетными событиями.

В дальнейшем планируется доработать данную систему и, возможно, реализовать еще раз, с учетом доработок.

## Отъезд игроков и уборка полигона

После завершения игры, отъезд игроков происходил с воскресенья 29.06 по понедельник 30.06. Для игроков, не имеющих своего автотранспорта, были заказаны автобусы до ст.м. Старая Деревня.

Уборка полигона производилась силами игроков и силами мастерской группы. Для уборки мусора игрокам выдавались специально закупленные мусорные мешки. При этом деревянные и металлические конструкции не убирались, а оставались на стоянках для использования на других играх, которые будут проводиться на том же полигоне. В основном стоянки были убраны хорошо. У мастерской группы есть замечания только к стоянкам: База НКР – не убраны пищевые отходы, кучи мусора на стоянке Внутренний Волт-Сити – не убраны пищевые отходы

Бытовой мусор, собранный в мешки, был вывезен на полигон ТБО специальным транспортом.

## Финансы

На игре присутствовал организационный сбор с участников, который и являлся основным источником финансирования проекта. При этом мастерская группа применяла политику вноса, размер которого повышается по мере приближения игры. Так, если до декабря 2013г он составлял 1500 руб, то с мая 2014 он составлял уже 2500 рублей. При сдаче вноса на полигоне, он равнялся 3000 рублей.

Совокупный бюджет проекта составил около 750,000 рублей.

Этот бюджет был использован следующим образом:

- Изготовление электроники для моделирования радиации и ЕМП – 280,000
- Финансирование игровых «кабаков» - 100,000
- Закупка реквизита, антуража, игротехники – 100,000
- Электрификация, свет, компьютерная сеть, радиосвязь – 70,000
- Подготовка полигона, дорога, строяк, уборка – 200,000

## Итоги и выводы

1. Проект успешно состоялся.
2. Эксперимент с Устройствами Моделирования Воздействий Окружающей Среды оказался успешным и эту технологию стоит применять в будущем, после исправления всех выявленных недостатков
3. Эксперимент с множественным использованием на игре автомобилей удался и достоин развития в будущем
4. Эксперимент с ужесточением требований к антуражу участников удался и достоин развития в будущем
5. Эксперимент с увеличением количества участников игры показал противоречивые результаты и оставил странное ощущение у команды.



Скорее всего, следующие наши проекты будут ориентированы на количество участников до 200 человек

6. Нашей команде следует серьезно укрепить административно-хозяйственный блок.
7. Все свои недоработки и всю обратную связь, полученную от игроков мы будем учитывать при подготовке своих следующих проектов.
8. О своем следующем проекте мы объявим в сентябре 2014г

## Благодарности

- **Всем игрокам**, которые приехали на эту игру, творили, создавали, играли и наполняли этот мир жизнью
- **Геorgию Голованову** – за то, что он написал правила игры и не убил нас за то, что мы их поменяли против его воли
- **ТГ «Остранна»** - за то, что они спроектировали, изготовили и запрограммировали электронику
- **Поисково-спасательному отряду «Экстремум»** - за то, что помогали всем, кто нуждался в помощи
- **ТК «Золотые Леса»** — за предоставленное снаряжение и оборудование;
- **МТГ «Бастилия»** — за предоставленное снаряжение и оборудование;
- **Сергею «МэдВедю» Потехину, Наталье «Тайке» Моисеевой и Марии «Карланте» Папериной**— за помощь в организации;
- **Антону Чаплину, Сергею «Кисе» Иванову и Александру «Трофу» Трофимову** — за предоставленные на игру генераторы;
- **Валерию «Вэйлору» Волкову»** — за помощь в организации стенда игры на «БлинКоме»
- **Киногруппе Рапатроник Марк II**– за то, что помогли привести в порядок дорогу
- **Ивану Кузьмину** – за то, что он пацан
- **Юлии Тишковой и Максиму Гусеву** – за отличные фотографии и видео

**Спасибо за игру!**