**ПОПЫТКА RGG**

***“RGG — это игровой ивент для игроков, который расшифровывается как Random Game Gauntlet (RGG). Суть проста: игроки должны пройти от старта до финиша на игровой карте, при этом играя в случайно выбранные игры и участвуя в различных активностях. Главная цель — прийти на клетку «ФИНИШ» и пройти на ней игру, преодолевая все вызовы на своем пути!***

***Правила RGG — это закон, который не меняется на протяжении всего ивента. Если игроки будут пытаться использовать дыры и недосказанности в формулировках правил в свою пользу, то сначала получат предупреждение, а при повторных нарушениях будут наказаны. Если что-то не прописано в правилах, это не значит, что это разрешено. Если есть сомнения или вопросы, лучше спросить у Хоста, а не решать самостоятельно.”***

***Все действия в RGG не имеют обратной силы. Что сделано, то сделано!(АУФ)***

**Движение по карте:**

Все игроки начинают ивент на клетке «СТАРТ» со [**Спецроллом Мидас**](https://rgg.land/rolls) в инвентаре и должны добраться до клетки «ФИНИШ».

* Каждый игрок перемещается по карте независимо от других, передвигая свою фишку. Чтобы сделать ход, игрок бросает кубик d6 и перемещается на выпавшее число. Если брошено несколько кубиков, то игрок двигается на сумму выпавших чисел.
* Кубик, который бросается после прохождения или дропа игры, называется **дефолтным**.
* Кроме дефолтного кубика могут бросаться дополнительные кубики. Дополнительными называются кубики, получаемые за прохождение длинных игр, в виде наград за различные активности и благодаря использованию Предметов, а также от действий Эффектов.
* Игрок может бросить сколько угодно дополнительных кубиков.

**Основное движение:**

* Вперед - игрок переходит на следующую клетку с большим номером (ближе к «ФИНИШ»).
* Назад - игрок переходит на клетку с меньшим номером (ближе к «СТАРТ»).

**Движение в зоне Обхода:**

* Вперед - игрок двигается по стрелкам до выхода на числовую клетку, затем по числовым клеткам к «ФИНИШУ».
* Назад - игрок двигается против направления стрелок до красной клетки, затем по числовым клеткам к «СТАРТУ».

**Движение в Гачи-зоне:**

* Вперед - игрок двигается от первой буквы первого слова к последней букве последнего слова, затем по числовым клеткам к «ФИНИШУ».
* Назад - игрок двигается от последней буквы последнего слова к первой букве первого слова, затем по числовым клеткам к «СТАРТУ».

Если игрок проходит через развилку (например, клетка 105), он сам выбирает путь.

Если игрока перемещают другие участники, его текущая игра не меняется, а игрок сам двигает свою фишку. Если игрок оффлайн - его перемещает тот, кто воздействует на него, или Хост, а если при таком перемещении передвигаемый игрок проходит через развилку (например клетка 105), то выбор пути остается за тем, кто его передвигает.

Передвигаться по карте можно двумя способами: обычным передвижением и телепортацией. Обычное передвижение - это передвижение строго по клеткам, соответствующие описанным выше правилам движения. Телепортация - это прямое перемещение от одной клетки к другой, игнорируя все остальные клетки.

Каждый раз после передвижения, в том числе когда игрок передвигает другого игрока, необходимо делать запись в [таблице](https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/d/1WonA5QYFU_agbRmmIFtZYxp4YcQQgiIwOMrOBeO_r50/edit), чтобы обновлялись координаты для поддержания актуальности лидерборда.

**Модификаторы:**

В процессе игры игрок получает плюс/минус очки через Колесо добра, от Эффектов, глобальных ивентов, действий других игроков и других источников, которые будут влиять на его передвижение по карте в фазе хода 1. Влияние заключается в том, что число, выпавшее на кубике для передвижения по карте может увеличиться или уменьшиться. Кроме плюс\минус очков, влиять на это число могут действия Эффектов, Предметов, глобальных ивентов (например, дополнительные кубики), а также взаимодействия от других игроков - все это называется модификаторами.

Игрок обязан самостоятельно следить за актуальностью своего баланса очков. Однако, если взаимодействия с его очками происходят, пока он находится в оффлайне, такие действия должны быть отражены на его вкладке тем, кто их инициировал, либо Хостом.

**Прохождение игры:**

Если игра была пройдена:

* Игрок бросает дефолтный кубик d6 и двигается вперед на выпавшее число.
* Если у игрока положительный баланс очков (+), они прибавляются к результату кубика, после чего баланс обнуляется (становится ноль).
* Если баланс очков отрицательный (-) или ноль, игрок игнорирует его и ходит только на число, выпавшее на кубике.
* Если игрок прошел три игры подряд без учета рероллов, то после прохождения третьей игры, он получает второй дефолтный кубик d6, который исчезает при дропе игры.

Дроп игры  
Если игра была дропнута:

* Игрок бросает два дефолтных кубика d6 и двигается назад на сумму выпавших чисел.
* При положительном балансе очков (+), очки прибавляются к сумме кубиков, после чего баланс обнуляется (становится ноль).
* При отрицательном балансе очков (-) или ноль, игрок игнорирует его и ходит только на сумму чисел, выпавших на кубиках.
* Если игрок дропает игры подряд (рероллы не учитываются), количество дефолтных кубиков увеличивается:
  + 2-й дроп подряд: 3 кубика d6
  + 3-й дроп подряд: 4 кубика d6
  + и так далее.

**Структура хода:**  
 Ход игрока разделен на три фазы. В фазах хода 1 и 2 игрок должен выполнять только те действия, которые указаны в этих фазах, а в фазе хода 3 любые другие действия.

Все игроки начинают ивент в фазе хода 1.

**Фаза 1 — Ход по карте**  
 Игрок считается перешедшим в фазу хода 1 когда поставил игре статус «Пройдено» или «Дроп».

Все действия в данной фазе хода необходимо делать в строгом порядке, указанном ниже:

1. Игрок проверяет все Эффекты на их выполнение. Эффекты срабатывают в порядке их получения в инвентарь (сверху вниз). Эффекты удаляются из инвентаря, если закончилось время их действия.
2. Игрок использует Предметы и Эффекты, которые можно использовать в фазе хода 1 по своему желанию и\или если он обязан это сделать. Все дефолтные и дополнительные кубики, дающиеся за часы, глобальные ивенты, сделки с Хостом и т.д., обязаны быть использованы в этот момент (неважно была пройдена или дропнута игра).
3. Игрок бросает кубик и передвигается по карте на выпавшее число. Этот бросок называется «бросок на ход». После броска на ход можно осуществлять только само перемещение, за исключением использования Предметов и Эффектов, которые прямо разрешено использовать в этот момент.
4. После броска кубика игрок нажимает кнопку «Добавить ход» в [таблице](https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/d/1WonA5QYFU_agbRmmIFtZYxp4YcQQgiIwOMrOBeO_r50/edit), указывает число с подброшенного им кубика и описывает свое перемещение. Когда кубики записаны в [таблице](https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/d/1WonA5QYFU_agbRmmIFtZYxp4YcQQgiIwOMrOBeO_r50/edit), игрок считается перешедшим в фазу хода 2.

Если игроку пришло какое-то взаимодействие от других игроков в этой фазе, то это действие игнорируется и выполняется с наступлением фазы хода 3.

**Фаза 2 — Ролл игры**  
 Встав на клетку, игрок выбирает список игр: «Кот в мешке» или «Гитман в мешке». Если у игрока есть Спецроллы, то игра роллится из соответствующего списка, при этом Спецролл удаляется из инвентаря перед роллом игры. После выбора списка игрок роллит из него игру. Список игр, из которого игрок роллит игру, закрепляется за игроком, пока он не пройдет или не дропнет игру. При реролле игры позиция игрока на карте не меняется.

В этой фазе можно использовать Предметы и Эффекты, если они прямо разрешены для использования в данной фазе.

Выпавшая игра записывается в [таблице](https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/d/1WonA5QYFU_agbRmmIFtZYxp4YcQQgiIwOMrOBeO_r50/edit) в текущий ход. Как только игра появилась в [таблице](https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/d/1WonA5QYFU_agbRmmIFtZYxp4YcQQgiIwOMrOBeO_r50/edit), игрок считается перешедшим в фазу хода 3.

Если игроку пришло какое-то взаимодействие от других игроков в этой фазе, то это действие игнорируется и выполняется с наступлением фазы хода 3.

**Фаза 3 — Игра**  
 Это свободная фаза без ограничений.

Первым делом после перехода в фазу хода 3, игрок должен посмотреть взаимодействия и выполнить их если таковые имеются.

Если игрок:

* Рероллит игру — ставит игре статус Реролл в запись в [таблице](https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/d/1WonA5QYFU_agbRmmIFtZYxp4YcQQgiIwOMrOBeO_r50/edit), переходит в фазу хода 2 и роллит себе новую игру из того же списка.
* Проходит или дропает игру — ставит игре статус Игра Пройдена или Дроп в запись в [таблице](https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/d/1WonA5QYFU_agbRmmIFtZYxp4YcQQgiIwOMrOBeO_r50/edit) и переходит к фазе 1.
* Игрок может находиться в фазе хода 3 сколько угодно даже если фактически прошел игру. Игра считается пройденной или дропнутой только тогда когда ей выставлен соответствующий статус в [таблице](https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/d/1WonA5QYFU_agbRmmIFtZYxp4YcQQgiIwOMrOBeO_r50/edit)

[**КЛЕТКИ НА КАРТЕ (Желательно прочитать, чтобы не было вопросов):**](?tab=t.48mr52b3qt7t)

**Правила выбора игры:**

* Игрок должен играть в игру с тем названием и на той платформе, которые выпали в генераторе. Например, нельзя играть в Akumajō Dracula, если выпала Castlevania, и наоборот, так как в генераторе могут быть одинаковые игры под разными названиями.
* Если игра имеет одинаковое название в разных регионах, можно выбрать регион на свое усмотрение.
* Если игра имеет разное название в разных регионах, но геймплейно это одна и та же игра, игрок может выбрать версию другого региона.
* Если выпала игра с одинаковым названием, но от разных разработчиков (например, Star Wars для NES от Namco и от Victor), игрок может выбрать любую из них. Можно передумать в процессе прохождения и выбрать другую игру. Время, затраченное на игру, при этом сгорает и не учитывается.
* Если выпала игра с платформы Windows и у нее присутствует версия в Steam, DOS или в принципе на PC - игрок имеет право выбрать эти версии для прохождения данной игры.
* Если выпала игра с PS3 или Wii U и у нее плохая эмуляция по списку совместимости - игрок имеет право выбрать версию на РС для прохождения данной игры.
* Если выпавшая игра представляет собой визуальную новеллу, относится к серии игр и не стоит первой в ней, игрок вправе выбрать и пройти первую часть. Например, игроку выпала Danganronpa 2: Goodbye Despair, вместо нее игрок имеет право пройти Danganronpa: Trigger Happy Havoc.

## **Уровень сложности в играх и Сделка с Хостом**

Игрок может выбирать уровень сложности в игре по своему желанию. Если в игре есть уровни сложности, которые изначально закрыты и открываются только после первого прохождения или других условий, они не учитываются. Однако, игру необходимо проходить на выбранном уровне сложности с самого начала игры и до ее конца. Игрок не имеет права менять сложность во время прохождения игры. Если игрок желает сменить сложность, он должен начать игру с самого начала.

Если в игре присутствуют уровни сложности, то игрок может заключить Сделку с Хостом на прохождение игры на любом уровне сложности (даже на изначально закрытом) за дополнительные награды.

Если игрок желает сделать какие-то дополнительные активности в игре, например, убить необязательных боссов, выполнить сайд-квесты, пройти игру без смертей и т.д., то необходимо заключить Сделку с Хостом о последующем критерии прохождения игры за дополнительные награды.

Сделка с Хостом становится критерием прохождения игры и от нее нельзя отказаться, пройдя игру по дефолтному условию прохождения. Если Сделка с Хостом как новое условие прохождения игры не выполняется, то и дефолтный критерий прохождения игры не считается выполненным, и стример должен дропнуть или реролльнуть (при наличии возможности) игру. Это относится к Сделкам с Хостом, заключаемым как при старте, так и в процессе прохождения игры.

**Критерии прохождения игры**

Игра считается пройденной, если выполнен один из следующих критериев:

1. Игрок получил концовку игры — титры, финальная кат-сцена, победный экран и т.п.
   * Концовка считается полученной и игра считается завершенной только в том случае, если концовка является окончательным финалом игры (например, Ending C в Nier: Automata). Частичные завершения (например, Ending A в Nier: Automata) не засчитываются, если игра явно продолжается после них или показывается сообщение типа «Проходи на следующем уровне сложности».
2. Игрок увидел, что уровни начали зацикливаться — после определенного уровня следующий выглядит и играется как один из предыдущих без изменений.
   * Зацикливанием не считается один повторяющийся уровень.
   * Этот критерий относится к играм, в которых нет концовки.
3. Игрок получил весь контент в игре — прошел все мини-игры, решил все паззлы и т.п., или достиг победного результата (например, первое место) в том числе, если в игре, к примеру, присутствует только несколько гоночных трасс. В таком случае необходимо занять первое место на каждой трассе.
   * Этот критерий относится к играм, в которых нет концовки и зацикленных уровней.
4. Игрок победил компьютерного соперника в одиночной игре.
   * Этот критерий относится к играм, в которых нет концовки, зацикленных уровней и возможности получить весь контент.
5. Игрок побил High Score.
   * Если в игре нет критериев прохождения из указанных выше, но есть High Score, установленный разработчиком, необходимо побить этот рекорд.
   * Ноль не считается High Score.

**Что нельзя делать в RGG:**

* Нельзя использовать читы, баги, глитчи, секретные комбинации и программы типа ArtMoney.
* Нельзя использовать сейвстейты в эмуляторах для прохождения или тренировок.
* Нельзя использовать пароли из интернета, в том числе пытаться подбирать их из своей головы (имейте совесть!).
* Нельзя использовать эмулируемые кнопки, если они отсутствуют на официальном девайсе производителя консоли, но есть на девайсе от стороннего производителя.
* Нельзя использовать функции эмуляторов, которых не было в оригинальной консоли, компьютере или управляемом девайсе.
* Нельзя применять программные или аппаратные средства, которые облегчают прохождение (ломают механики, добавляют здоровье, бессмертие и т.д.). Разрешено применять такие средства только в том случае, если игрок, таким образом, хочет сделать игру работоспособной.
* Нельзя смотреть прохождение игры и пользоваться гайдами на постоянке. (только в определенных случаях)
* Нельзя использовать ботов, второй геймпад, второго игрока или другого человека для прохождения.
* Нельзя использовать фантомов в souls-like-играх.
* Нельзя использовать ассист-режимы, которые облегчают прохождение.
* Нельзя скипать диалоги, если основным геймплеем в игре является чтение.
* Нельзя использовать платные предметы за реальные деньги, облегчающие прохождение.
* Нельзя использовать варп-зоны.
* Нельзя биндить несколько кнопок на одну, кроме случаев, когда это позволяет делать сама игра.
* Нельзя пользоваться внутриигровыми скипами уровней.
* Нельзя получать внешние подсказки по прохождению. Игры нужно проходить **САМОСТОЯТЕЛЬНО** (исключение на пол-шишечки допускается для поинт-энд-клик квестов по желанию игрока)!

Если какие-то термины или формулировки из этого раздела непонятны игроку, то необходимо уточнить.

**Что можно делать в RGG:**

* Можно (и нужно) просто играть в игры без попыток абузить прохождение.
* Можно использовать пароли, найденные во время прохождения, внутренние сейвы игры и официальные мануалы.
* Можно использовать турбокнопки (если позволяет эмулятор).
* Можно пользоваться сейвстейтами, но только в том случае, если игрок приостанавливает прохождение своей игры на текущем стриме и возобновит его на следующем.
* Можно пролистывать видео на Ютубе, чтобы узнать, есть ли титры, финальная заставка, сколько уровней и т.п.
* Можно скипать диалоги, если основным геймплеем в игре не является чтение.

## **Глобальные ивенты**

Глобальные ивенты — это события, длящиеся 24 часа, которые затрагивают всех игроков RGG.

Активация глобальных ивентов:

* Хост имеет специальное Колесо добра с глобальными ивентами, которое активируется с помощью донатов.

Выпавший глобальный ивент удаляется из Колеса добра и не может выпасть или быть выбран повторно. Хост может реролльнуть выпавший глобальный ивент на другой, не удаляя его из колеса.

Глобальные ивенты располагаются по дням в порядке их выпадения, но Хост может состакать несколько ивентов в один день, а также регулировать количество глобальных ивентов в день на свое усмотрение и изменять их стоимость.

Глобальный ивент имеет приоритет над всеми правилами RGG, кроме правил на клетке «СТАРТ», «ФИНИШ» и правил, касающихся Спецроллов повышенного приоритета. Глобальные ивенты, связанные с роллами игр, не действуют на игрока, который находится на клетке «СТАРТ» или «ФИНИШ».

Глобальный ивент имеет приоритет над Эффектами. Если Эффект конфликтует с глобальным ивентом, то Эффект не работает, пока идет конфликтующий с ним глобальный ивент. Если действие Эффекта выполняется после прохождения или дропа игры - сначала выполняется действие глобального ивента, а затем осуществляется действие Эффекта.

Награды с глобальных ивентов, которые выдаются в конце игрового дня, добавляются игроком, как только он будет онлайн. Если стример в онлайне при смене игрового дня, то он добавляет полученные им награды сразу.

В глобальных ивентах всегда используется только московское время.

## **Смена игрового дня**

Дейлики и глобальные ивенты обновляются в начале игрового дня.

Первый день начинается в полночь по московскому времени. Все последующие дни начинаются в 5 утра по московскому времени. Последний день заканчивается в полночь по московскому времени.

## **Спорные моменты**

Если между игроками возникают спорные моменты, они решаются по таймстампам действий в таблице RGG. Тот, кто выполнил действие раньше, имеет приоритет.

* Если действие направлено на других игроков, приоритетной считается вкладка «Взаимодействия» в таблице RGG.
* Если действие направлено только на себя, приоритетной считается вкладка «Игры» в приложении RGG-LAND.

Если возникают споры по жанру игры, игрок обязан использовать только следующие источники:

* [GameFAQs](https://gamefaqs.gamespot.com/)
* [MobyGames](https://www.mobygames.com/)
* [HowLongToBeat](https://www.howlongtobeat.com/)

Если один из данных источников противоречит другому, то приоритетными считаются те два источника, на которых присутствует одинаковая информация по жанру игры. Если все три источника содержат разную информацию, то приоритет источника идет по списку сверху вниз. Если информация об игре отсутствует на всех трех источниках, указанных выше, то игрок обращается за помощью к Хосту и его решение считается приоритетным.

## **Победа в RGG:**

Победителем RGG становится игрок, который первым проходит игру на клетке «ФИНИШ» из специального списка игр «Замок» с указанным там условием, тем самым, досрочно заканчивая ивент. Но есть и другие сценарии победы:

1. Если ивент завершился, а игрок стоит на клетке «ФИНИШ», но не прошел игру:  
   Он все равно считается победителем.
2. Если на клетке «ФИНИШ» несколько стримеров, и никто не прошел игру:  
   Все они становятся победителями.
3. Если никто не дошел до клетки «ФИНИШ»:  
   Победителем становится стример, который ближе всех к данной клетке (считается количество оставшихся клеток до клетки «ФИНИШ»).
4. Если на ближайшей к Финишу клетке несколько стримеров:  
   Все они становятся победителями.

Ты получаешь 10 Монеток Если дочитал до конца