

ГОРИЗОНТ ВРЕМЕНИ

Не обновляется начиная с версии 4.2

Введение

Что здесь происходит?

Время от времени, во времени возникает явление, снижающее кол-во альтернативных версий вселенной. Это явление переписывает историю нескольких альтернативных вселенных, в момент, где их истории начали расходиться. Истории разных вселенных заменяются на одну, а вслед за прошлым меняет и будущее - миры превращаются в точные копии друг друга, становясь по сути одним миром. В некоторых версиях вселенной есть технические (или иные) возможности вмешаться в этот процесс. Отважные оперативники, преданные монахи, агенты масонов, непогрешимые киборги и секретные агенты, отправляются в прошлое. Их цель - позаботиться о том, чтобы переписанная история была как можно более похожа на историю их родного будущего. Добиться того, чтобы мир после слияния вселенных выглядел как можно более похожим на мир из которого они пришли. Именно этим и займются игроки. Так как история будет переписываться, в дальнейшем мы будем называть прошлым то, что было переписано, а будущим - то, что еще не было. На границе неизменного прошлого и возможного будущего пролегал **горизонт реализации**, разделяя возможности и реальность.

Правила о правилах

Все странные и маловероятные ситуации были вынесены в специальный раздел - дополнительные правила. Общие правила говорят о том, что распитие спиртных напитков в общественных местах запрещено. Дополнительные правила говорят о том, что во время государственных праздников, после восьми вечера, на специально организованных площадках, все-таки можно. Если вы читаете правила впервые, стоит пропустить раздел дополнительных правил и заглянуть в него уже во время игры, если возникнет странная ситуация, в которой не очевидно как поступить. Перед третьей/четвертой игрой стоит ознакомиться со всеми дополнительными правилами.

Если игрок нарушил правила, и остальные заметили это уже после конца хода следующего игрока, то нарушитель не должен понести наказания. Конечно существуют исключения - ситуации в которых нарушение имело колоссальное влияние на ход игры. Поэтому окончательное решение о том, пытаться ли все переиграть, остается на усмотрение игроков.

Игра вкратце

Чтобы легче понимать правила, описывающие конкретные аспекты игры, нужно иметь общее представление о всем процессе в целом. Главная задача игроков тривиальна - набрать как можно больше очков. Очки получаются (а иногда и теряются) в момент реализации подготовленных игроками событий. Момент, когда эти события перестают быть просто планами в будущем, и становятся реальностью.

Реализоваться событие может только двумя способами - произойти или не произойти. Не произошедшие события влияют на будущее точно так же, как и произошедшие. Если сейчас вы закроете правила и НЕ сыграете в игру, это будет иметь не меньшие последствия, чем если вы все-таки решите сыграть. От чего зависит произойдет ли событие или нет? От его причинно-следственных связей с другими событиями. И от воздействий игроков, которые могут попробовать нарушить причинно-следственные связи мелкими событиями.

Например гениальный инженер-одиночка, способный изобрести машину времени, успешно решил ключевые уравнения (причина события) и уже был готов опубликовать сенсационный материал (само событие). Но тут из-за «случайно» пролившегося чая произошло короткое замыкание - результаты последних расчетов не сохранились (воздействие 1). Идя проверить электрощиток инженер в темноте поскользнулся на молоке, «случайно» пролившемся из миски кота, упал и ударился головой (воздействие 2). Придя в себя инженер восстановил свет и вернулся к работе, но сенсационный отчет не был опубликован вовремя (событие не произошло из-за воздействий). Через час инженеру пришло уведомление о выселении, машина времени так и не была изобретена - история мира пошла другим путем. Этот пример был призван объяснить, что такое события и что такое воздействия, в самой игре нет текстового описания того, что происходит.

Итак в ходе игры персонажи организуют события связывая их между собой, воздействуют на события, которые еще не успели реализоваться и добывают энергию (♣) - единственный ресурс, присутствующий в игре. Теперь перейдем к подробностям...