

АЛИСА ПРОПАЛА

ТИХАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



КНИГА ПРАВИЛ

CONTENT & TRIGGER WARNINGS

ALICE IS MISSING inherently deals with topics of lack of agency, death, grief, helplessness, loss, tense family dynamics, and violence. Player discretion is advised. This is a work of fiction. Any resemblance to real life events is purely coincidental.

ALICE IS MISSING

By Spenser Starke

Edited by Lauren McManamon

Cover Art by Julianne Grepp

Art by Caleb Cleveland, Julianne Grepp and Christopher J. De La Rosa

Graphic Design by Christopher J. De La Rosa and Spenser Starke

Layout by Stephanie Gottesman

Special thanks to the first playtesting pioneers:

Hannah Reed, Brandon Winfrey, Aabria Iyengar, Mika Midgett, and Christian Yetter.

www.renegadegames.com



facebook.com/PlayRGS



[@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)



[@renegade_game_studios](https://www.instagram.com/renegade_game_studios)

www.huntersentertainment.com



facebook.com/HuntersEntertainment



[@Hunters_Ent](https://twitter.com/Hunters_Ent)



[@huntersentertainment](https://www.instagram.com/huntersentertainment)

Printed in Jiaxing City, China

Lot No. 071720-1

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

© 2020 Hunters Entertainment LLC, All Rights Reserved.

© 2020 Renegade Game Studios, All Rights Reserved.

АЛИСА ПРОПАЛА

ТИХАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

СОДЕРЖАНИЕ

ОПИСАНИЕ.....	4	РУКОВОДСТВО КООРДИНАТОРА.....	23
МАТЕРИАЛЫ.....	5..	ВВЕДЕНИЕ	24
КУРИРОВАНИЕ ИГРЫ.....	7	ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О СОДЕРЖАНИИ.....	24
ПОДГОТОВКА & ПЕРСОНАЖИ	13	НАСТРОЙКА ИГРЫ	25
ОТНОШЕНИЯ, ГОЛОСОВЫЕ СООБЩЕНИЯ &		КУРИРОВАНИЕ ИГРЫ.....	42
СОЗДАНИЕ ЧАТА.....	15..	ОБСУЖДЕНИЕ ПОСЛЕ ИГРЫ	44
СТОЛ, ТАЙМЕР & МУЗЫКА.....	16	ИГРА ОНЛАЙН.....	45
КАРТЫ УЛИК & НАЧАЛЬНЫЕ ПОДОЗРЕНИЯ.....	16	ВОДОХНОВЕНИЕ И БЛАГОДАРНОСТИ.....	48
РУКОВОДСТВО ИГРЫ.....	19		
ВО ВРЕМЯ ИГРЫ.....	21		
КОНЕЦ ИГРЫ.....	22		

ОПИСАНИЕ

ALICE IS MISSING - это тихая ролевая игра об исчезновении Алисы Брайарвуд, ученицы старшей школы сонного городка Сайлент Фоллс в Северной Калифорнии. Во время игры игроки будут общаться только с помощью текстовых сообщений, пока они узнают, что же случилось с Алисой.

Игра длится один сеанс от двух до трех часов. Официального ведущего в игре не существует, но один игрок должен будет объяснить правила и координировать игру. В первые 45 минут игроки создают своих персонажей, их отношения с Алисой и их связи друг с другом. Следующие 90 минут игроки и их персонажи общаются только с помощью текстовых сообщений, пытаясь раскрыть судьбу Алисы.



ВЕРХНИЙ РЯД:
Введение, Подозреваемый
X-Карта, Персонаж, Мотив

НИЖНИЙ РЯД:
Поиск, Локация,
Улика, Обсуждение

МАТЕРИАЛЫ

Некоторые из этих материалов включены в игру, а другие вам нужно будет достать самостоятельно.

Убедитесь, что у вас есть зарядные устройства для телефонов на случай, если во время игры у кого-нибудь разрядится аккумулятор.

ВАМ НУЖНО НАЙТИ

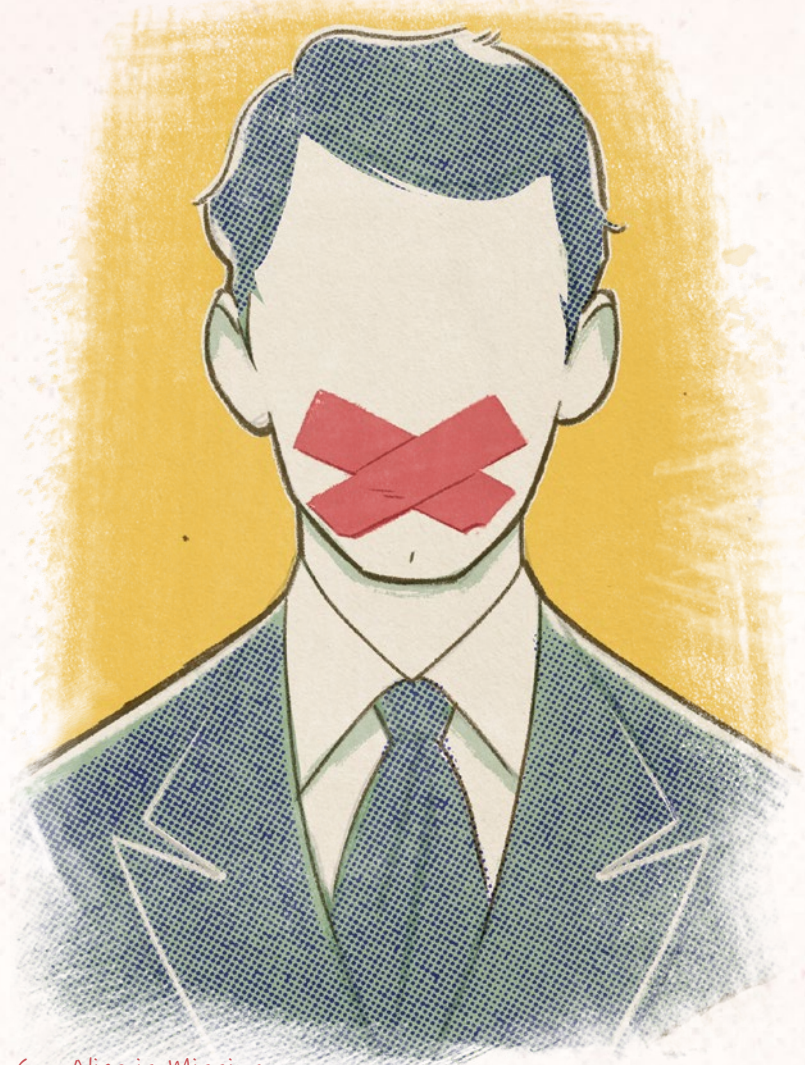
- 3-5 ИГРОКОВ
- ТИХУЮ, ТЕМНУЮ КОМНАТУ
- СОТОВЫЕ (у каждого игрока свой)
- КОМПЬЮТЕР ИЛИ НОУТ
- КАРТОЧКИ ИГРЫ
(разделенные по типам)

И РАСПЕЧАТАТЬ...

- ЛИСТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ
- ЛИСТОВКИ ПРОПАВШИХ
- РУКОВОДСТВО

Все необходимые материалы для печати можно найти на сайте

www.aliceismissingrpg.com



6 • Alice is Missing

КООРДИНИРОВАНИЕ ИГРЫ

Хотя в игре нет мастера игры, один игрок должен хорошо понимать правила, изложенные в этой книге. Этот человек, называемый **координатором**, должен обращаться к Руководству для координатора (стр. 23), объясняя игру другим игрокам. Координатор также берет на себя роль **Чарли Барнса** и знает указанную ниже информацию до начала игры.



ЧАРЛИ БАРНС уехали из Сайлент Фоллс вместе с мамой в конце прошлого учебного года, после развода родителей. Он только что приехал в город, чтобы остаться с отцом на зимние каникулы и надеялся увидеть Алису и остальных, пока он здесь. Несколько дней назад Алиса перестала отвечать на сообщения.

С тех пор о ней ничего не было слышно.

СТИЛЬ ИГРЫ

За исключением подготовки к игре, ALICE IS MISSING играется без устного общения. Игроки не выходят из роли своего персонажа на протяжении всего 90-минутного игрового сеанса. Вместо того, чтобы разговаривать друг с другом вслух, вы будете отправлять текстовые сообщения взад и вперед другим персонажам в групповом чате, а также по отдельности, как будто они находятся не в одном месте с вами.

ALICE IS MISSING - это одноразовая игра в стиле событий. Вы не будете собираться каждую неделю, чтобы разыграть продолжение истории, которую вы рассказали неделю назад. Вместо этого вы просидите с другими игроками около трех часов и вместе исследуете эту историю от начала до конца. После этого ваша группа навсегда прощается с этими персонажами. Хотя вы, безусловно, можете поменяться ролями, перетасовать карты и снова сыграть с тем же набором игроков, это не рекомендуется. Та же группа увидит возможности там, где раньше не было, но создание новой группы, вероятно, развернет историю в том направлении, в котором вы раньше не изучали.

Игра полностью кооперативна и поощряет обмен информацией между персонажами. Иногда из-за этого персонажи враждуют друг с другом, но изучение напряженности между персонажами - важная часть игры. Поиск Алисы всегда будет тем, что объединит вас в конце.

Игроки должны быть готовы схватывать все на лету, полагаться на карты мотивов и стараться сделать повествование более интересным для всех.

ИНСТРУМЕНТЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Из-за своей иммерсивной природы и темной темы игры в ALICE IS MISSING иногда может попадаться тяжелый или сложный контент. Рекомендуются следующие средства безопасности, но вы можете использовать другие, если они больше подходят вашей группе.

Х-карта: Вы можете использовать Х-карту, чтобы удалить любой фрагмент контента из игры. Поскольку Alice Is Missing воспроизводит текстовые сообщения, вы можете отправить (X) в чат, чтобы указать, что вы хотите удалить что-то из игры, или (X: контент), чтобы указать, что нужно удалить. Игрок, представивший контент, должен удалить свое сообщение (если возможно), и игра может продолжаться. Никто не может оспаривать решение о (X) части контента. Если кто-то использует (X) и непонятно что нужно удалить, координатор должен попросить уточнить, что именно имеется в виду. Возможно, кто-то не в состоянии ввести (X) или чат движется так быстро, а (X) упустили из виду. Вы также можете применить Х-карту устно (сказав «Х-карта:контент»), чтобы удалить контент. Хотя желательно, чтобы игроки не разговаривали, их самочувствие и комфорт всегда всегда важнее игры.



Линии и Вуали: Также рекомендуется использовать средство защиты под названием «Линии и вуали». Перед началом игры спросите игроков, есть ли контент, который они хотели бы вынести за линию (это означает, что он вообще не появится в игре). Затем спросите их, есть ли контент, который они хотели бы завуалировать (то есть, он может появиться, но никогда не будет в фокусе) – якобы скрывая его из игры. Например, игрок может бояться пауков и попросить в игре использовать Линию или Вуаль. Пауки за линией будут означать, что в игре не должны присутствовать пауки, паутина или что-то напоминающее пауков. Вуаль на пауках означает, что игроки могут запутаться в паутине, но в игре не должно быть описание ног, множества глаз или клыков паука, живущего в этой паутине.

Политика открытой двери: Напомните игрокам, что они могут выйти из игры в любой момент. В идеале они должны сообщить координатору, если они решат уйти, но ничего страшного, если они встанут и выйдут без объяснений. Если игрок покидает игру, координатор должен лично убедиться, что он в порядке. Обычно игра может продолжаться, если игрок уходит – раздайте Улики, продолжайте играть и пригласите этого игрока на подведение итогов, когда игра закончится. Иногда игру нужно остановить, и это нормально. Люди важнее игры.

ПОЛ И СЕКСУАЛЬНОСТЬ

В ALICE IS MISSING вы имеете дело с очень реальными сценариями, даже если это вымышленная игра. Обстоятельства пропавших без вести женщин часто включают насилие, сексуальные извращения, отношения между подростками и взрослыми, жестокое обращение с партнером, проблемы дома, возложение вины на жертву и смерть. Некоторые из этих тем могут коснуться жизненного опыта игроков, поэтому определение ожиданий и границ, возможно, является наиболее важной частью подготовки игры.

Линии и вуали могут помочь установить уровень комфорта игроков по этим темам до начала игры. Следующие вуали предлагаются в качестве отправной точки, но вы можете выровнять или отрегулировать их для соответствия вашей группе.

- **Вуаль крови и насилия:** Избегайте подробного описания любого вреда, причиненного Алисе.
- **Вуаль сексуального принуждения:** Если это уже не за линией, скрывайте сексуальное принуждение. Это включает употребление наркотиков, принуждение, физическую силу и угрозы.
- **Возложение вины на жертву:** Персонажи могут выражать недовольство Алисой и её действиями. Однако это не означает, что она заслуживает всего, что с ней случилось.

В художественной литературе рассказы о пропавших без вести женщинах часто превращают уязвимого человека в двухмерный инструмент, который исследует боль, которую испытывают те, кто знает пропавшую. ALICE IS MISSING использует создание персонажа и механику, превращая пропажу Алисы в инструмент сюжета. Игра фокусируется на сети взаимоотношений вокруг Алисы и влиянии ее исчезновения на более широкое сообщество, исследует реалии пропавшего без вести человека в маленьком городке. Однако при желании ваша группа может изменить имя Алисы и местоимения.

Наконец, в этой игре есть странные персонажи, связанные с Алисой, которые могут присутствовать в игре, а могут и не появиться. Игроки могут обсуждать и принимать решения о сексуальности и открытости своего персонажа во время создания персонажа. Тем не менее, вам также следует обсудить с группой гомофобию и прогулки с другими людьми без их согласия.



КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ ИГРОКА

ALICE IS MISSING использует текстовые сообщения в качестве основного инструмента для общения во время игры. Поэтому игра требует, чтобы игроки обменивались номерами телефонов, чтобы они могли участвовать в групповых и частных чатах. Если ваши игроки являются друзьями, это не должно быть проблемой (поскольку вполне вероятно, что у всех вас уже есть номера друг друга).

Однако, если вы играете на фестивале или с другом из-за границы, обмен текстовыми сообщениями может быть небезопасным или непрактичным. Если обмен текстовыми сообщениями может вызвать проблемы в вашей группе, вы можете обратиться к руководству по онлайн-играм. Вы по-прежнему будете играть на своих телефонах в той же комнате, только с другой платформой обмена сообщениями.

ПОДГОТОВКА И ПЕРСОНАЖИ

Когда все рассядутся за столом, координатор должен зачитать предупреждения о содержании и рассказать игрокам об инструментах безопасности. Как только все перейдут на эту страницу, координатор зачитывает вслух вводную карточку и случайным образом выбирает один из плакатов о пропавшем без вести. Затем он кладет карты персонажей на стол и забирает себе Чарли Барнса. Каждый другой игрок выбирает персонажа, которого он хочет отыграть, и размещает выбранную Карту Персонажа перед собой. Уберите оставшиеся Карты Персонажей обратно в коробку (они не будут использоваться в этой игре). Игроки могут начать думать о Предыстории и Секрете на своей карточке (но они пока не должны делиться своими ответами с другими).

Затем случайным образом раздайте каждому игроку карты мотива. Поместите оставшиеся карты мотивов обратно в коробку (они не будут использоваться в этой игре). Затем каждый должен подумать о том, как его мотив влияет на его характер.

Начиная с Чарли Барнса и двигаясь по часовой стрелке, игроки по очереди представляют своего персонажа - имя, его отношение к Алисе, физическое описание своего персонажа и подсказку о его предыстории. Другими подсказками пока не делитесь.

Следующие четыре раздела посвящены каждому этапу подготовки игры.

Координатору следует прочитав эти разделы, чтобы подготовиться для игры. Однако, когда все сядут за стол, они должны использовать Руководство для координатора, начинающееся на странице 23, для ознакомления с правилами и элементами игры.

Как я должен хранить скрытую информацию в секрете?

Постарайтесь сохранить свои секреты, чтобы вы могли раскрыть их во время игры. Однако при создании персонажа может потребоваться некоторая скрытая информация. Предположим, что персонажи не знают скрытой информации, если иное не согласовано с другими игроками. Например, отношения Джулии (Тайной пассии) могут возникнуть во время создания персонажа. По умолчанию ни один персонаж не должен знать о том, что она и Алиса вместе, но при выборе отношений друг другу эти знания могут измениться в зависимости от подсказок, которые вы выбираете при выборе. Игроки также могут обсудить, кто может знать, а может и не знать об этом. Как только игра начнется, отложите в сторону то, что вы знаете как игрок, и сосредоточьтесь на персонаже и его перспективах.

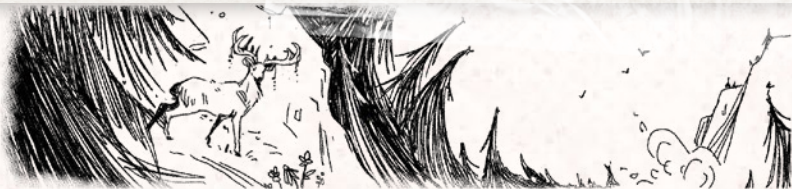


ОТНОШЕНИЯ, ГОЛОСОВАЯ ПОЧТА И НАСТРОЙКА ЧАТА

Затем игроки обсуждают подсказки о взаимоотношениях и назначают эти отношения другим персонажам за столом. Основные отношения – это открытое знание, но игроки могут свободно обсуждать дополнительную информацию наедине, если они предпочитают.

После установления отношений игроки обмениваются номерами телефонов (если их еще нет). Каждый должен изменить имена других игроков в своих контактах на имя персонажа этого игрока. Использование имени персонажа обеспечивает более захватывающий опыт и упрощает отслеживание текстовых разговоров. Хотя может возникнуть соблазн не переименовывать свои контакты, сделайте это. Этот аспект жизненно важен для игрового процесса, и его не следует пропускать.

Теперь координатор должен открыть диктофон на своем телефоне. Каждый игрок, начиная с Чарли Барнса, записывает последнее голосовое сообщение, которую они оставили Алисе до того, как узнали, что она пропала, на телефоне координатора. Человек, играющий Чарли Барнса, должен выйти в уединенное место, записать голосовое сообщение Алисе на основе подсказок своего персонажа, а затем вернуться в комнату, где он передаст телефон другому игроку, и так далее. Это сообщение должно относиться к секрету персонажа или указывать на него. Сохраните эти голосовые сообщения, так как они будут воспроизведены для всех в конце игры.



СТОЛ, ТАЙМЕР И МУЗЫКА

Пока игроки по очереди записывают свои сообщения, все остальные должны помочь подготовить оставшуюся часть игры. Кому-то нужно:

- Перетасовать все карты подозреваемых и карты локаций по отдельности и поместить их лицом вниз в соответствующие стопки в пределах досягаемости всех игроков.
- Установить компьютер или ноутбук так, чтобы его могли видеть все, и открыть плейлист ALICE IS MISSING на сайте www.aliceismissingrpg.com.
- Приостановите плейлист после его загрузки - это ваш саундтрек и таймер игры, который подскажет игрокам, когда переворачивать их карточки-подсказки.

Убедитесь, что компьютер подключен к сети, установите таймер заставки на пару часов (чтобы компьютер не переходил в спящий режим во время игры) и сделайте видео полноэкранным.

КАРТОЧКИ И НАЧАЛЬНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Держа все карты улик лицом вниз, вручите 90-минутную карту-подсказку персонажу, играющему Чарли Барнса, и случайным образом положите 10-минутную карту-подсказку лицевой стороной вниз в середину стола. Случайным образом возьмите по одной из каждой карты подсказок от 80 до 20 - эти карты образуют колоду подсказок для вашей игры (всего у вас должно быть девять карт). Затем разложите их по столу по часовой стрелке, пока все они не будут распределены. Теперь у всех игроков есть от двух до четырех карточек улик (это нормально, если у некоторых игроков больше карт, чем у других). Они должны оставаться закрытыми, пока таймер не достигнет числа на обратной стороне карты. Не смотрите их пока не настанет время.

Карты улик



Карты подозреваемых



Карты локаций



Если игрок получает две карты улик в пределах 10 минут друг от друга (например, 40 и 50 минуту), он должен обменяться этой картой с кем-то еще.

Затем разложите на столе в ряд карты Подозреваемых и Локаций. Карты не должны повторяться. Ряд подозреваемых должен содержать Бриа Браун, Си Джей Уоллес, мистер Халверт, Райан Гроггинс и Дэвид Нельсон, а ряд Локаций должен содержать государственный парк Калисто-Риверс, ночной клуб Сочащийся Стиллет, старый амбар на Кембридж-стрит, маяк на Воющих Скалах и вокзал Салиент Фоллс.

По очереди берите карты из этих групп и описывайте, почему этот подозреваемый или это место вызывает подозрения в связи с исчезновением Алисы. После того, как все эти карты взяты, координатор собирает их, замешивает обратно в соответствующие колоды и кладет в середину стола. Когда игроки берут карты Подозреваемых или Локаций во время игры, они кладут их лицом вверх в ряд перед этими колодами.

Положите карты Поиска на стол так, чтобы все игроки могли их легко достать. Если игрок решает исследовать одну из локаций без подсказки карты Улики, он может вытянуть карту Поиска, чтобы обнаружить интересную вещь, которую он находит там.

Теперь игроки должны сделать небольшой перерыв: можно набрать воды, принести закуску, сходить в туалет и закончить другие необходимые дела, прежде чем все начнется, что бы ничто не отвлекало вас во время игры

Когда все будут готовы начать, прочтите вслух Руководство по игре. В Руководстве по игре содержится краткое изложение того, что игрокам следует помнить во время игры. Оставьте Руководство по игре на столе на тот случай, если игрокам потребуется просмотреть его во время игры. Обратите особое внимание на то, что персонажи не могут идти в одно и то же место одновременно, и о дне, когда Алиса пропала.

В колодах «Подозреваемый» и «Локация» должна быть копия каждой карты. Убедитесь, что в каждой колоде всего 10 карт и что у каждой карты есть дубликат.

РУКОВОДСТВО ИГРЫ

Сегодня суббота, первый день зимних каникул. Все, кроме Чарли, начинают игру, зная, что Элис в последний раз видели в среду, 3 дня назад.

Игроки могут использовать круглые скобки (например, такие), чтобы сообщить что-либо не характерное во время игры.

Если кто-то говорит что-то, что вы хотите удалить из игры, вы можете ответить (X) или (X: контент), чтобы обозначить, что это была X-карта.

Это нормально, если ничего не происходит. Молчание может и будет происходить во время игры. Когда групповой чат затихнет, подумайте о том, чтобы начать личную беседу с другими персонажами.

Два персонажа не могут одновременно находиться в одном месте. Если это случилось, то придумайте причину, по которой они не встретились.

Ничего страшного, если у вас уйдет несколько минут, чтобы ответить на карту улики. Попробуйте поделиться ею до того, как будет перевернута следующая карта-улика. Если не можете, просто сообщите об этой улике в следующий подходящий момент.

Руководство игры - это краткий текст, который нужно прочитать игрокам перед началом игры. Он содержит важные моменты, которые нужно знать игрокам, играя в игру. Однако он не содержит всех правил.

Руководство для координатора на странице 23 содержит полное объяснение правил, а также сценарий, который вы можете прочитать игрокам.



Убедитесь, что вы рассказали всем информацию из своей карты карты улики. Ответ на вопрос карточки улики определит, как будет развиваться повествование в игре.

По прошествии этих 90 минут мы навсегда оставим наших персонажей. Из-за этого возможно вы захотите найти способ раскрыть свой секрет хотя бы еще одному человеку, если не всей группе, к концу игры.

Вы должны исследовать и строить предположения, основываясь на полученных подсказках, но вы не найдете информации, которая на самом деле приведет вас к Алисе, пока вы не сработает определенный триггер карты улик.

Вы не найдете ни мобильный телефон Алисы, ни машину, пока не возьмете карту, в которой будет указано, что вы их нашли.

Оставляйте открытые карты подозреваемых и локаций лицом вверх рядом с соответствующими колодами.

Если по какой-либо причине ваш персонаж ранен или убит и не сможет писать текст до конца игры, вы можете сообщить любому, кто отправляется в ваше местоположение, информацию о том, в каком состоянии они вас находят, используя личное сообщение. Если это произошло в игре, карта, ставшая причиной этого, сообщит вам, что делать.

Когда таймер достигает 0, игроки могут написать последнее сообщение перед окончанием игры.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Когда все будут готовы к началу игры, координатор запускает плейлист ALICE IS MISSING и устанавливает звук на соответствующий уровень. У большинства игроков будет несколько минут до того, как что-нибудь произойдет, поэтому они могут свободно просматривать свои записи или закрыть глаза и расслабиться. Также игроки могут взять свои карты и найти место, где можно поудобнее расположиться. Просто убедитесь, что вы будете за столом, когда придет время переворачивать очередную карту улики. После запуска таймера игроки не должны общаться устно до конца игры, за исключением случаев крайней необходимости.

Когда таймер запускается, Чарли Барнс немедленно переворачивает свою карточку-подсказку и следует подсказке. Вскоре после этого Чарли начинает игру с группового текстового сообщения для всех.

После того, как Чарли отправит первое текстовое сообщение игры, все остальные могут присоединиться к беседе. Во время игры могут возникать потоки текстовых сообщений, и может возникнуть путаница в отношении того, кто на что отвечает. В других случаях в разговоре может быть пауза, когда ничего не происходит. Воспринимайте эти моменты как реалистичную часть наплыва и затишья групповых сообщений.

Игроки могут общаться нестандартно, заключая свое сообщение в круглые скобки (вот так). Игрокам рекомендуется использовать как основной групповой чат, так и индивидуальные текстовые сообщения во время игры.

Время в игре также относительно, поэтому поездка куда-нибудь может занять 5 минут вместо 20, и это нормально. Хотя сеанс игры длится 90 минут, текстовые сообщения могут охватывать события одного игрового дня или больше.

Когда таймер достигает времени, указанного на обратной стороне карты улики, срабатывает ее триггер. Это значит что игрок, контролирующий эту карту, переворачивает ее и следует ее указаниям. Часто бывает нужно вытащить карту Подозреваемого или Локации и совместить ее с подсказкой на карте улики. Игрок должен органично внедрить эту новую информацию в групповой разговор. Как только это будет сделано, игрок должен положить вытащенную карту Подозреваемого или Локации лицом вверх на стол рядом со своей колодой. 30 и 20-минутные карты побуждают игрока перетасовать обнаруженные карты локаций или подозреваемых и вытащить одну случайно. 10-минутная карта не требует вытягивания карты, а вместо этого определяет, как игроки находят Алису.

КОЕНЦ ИГРЫ

Когда таймер заканчивается, игроки могут отправить одно последнее текстовое сообщение. Затем куратор переворачивает карточку для подведения итогов и следует ее указаниям, чтобы завершить игру.





РУКОВОДСТВО КУРАТОРА

Alice is Missing • 23

ВВЕДЕНИЕ

Участие в ALICE IS MISSING в качестве координатора не сильно отличается от обычного опыта в качестве игрока, за исключением того, что вы будете тем, кто объяснит правила, подготовит карты, прояснит любую путаницу во время игры и, при необходимости, будет следить за ходом игры. . Таким образом, координатор должен хорошо разбираться в игре и ее правилах.

В Руководстве куратора представлены практические шаги по ознакомлению с игрой и ее правилами. Оно охватывает те же правила, подробно описанные до этого момента, но таким образом, чтобы их было легко объяснить вашим игрокам. Тем не менее, вы все равно можете столкнуться с некоторыми препятствиями, если вы впервые играете в ALICE IS MISSING. Это нормально! Просто сделайте лучший вывод и продолжайте двигаться вперед.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О СОДЕРЖАНИИ

ALICE IS MISSING предоставляет игрокам интенсивный и эмоционально иммерсивный опыт, но это не должно происходить за счет безопасности и благополучия другого игрока. Прежде чем организовывать игру ALICE IS MISSING, расскажите своим потенциальным игрокам о том, что может появиться во время сеанса. В этой игре затрагиваются сложные темы, которые могут вызвать споры. Вы можете использовать любой вариант сообщения ниже, чтобы предупредить всех, прежде чем они согласятся играть.

Напомним, что эта игра по сути о пропавшей девочке-подростке в маленьком городке и обо всем, что окружает это событие. Наши персонажи будут самыми близкими для неё людьми,

пытающимися разгадать тайну ее исчезновения. Из-за этого, такие темы, как напряженные семейные отношения, горе, смерть, насилие, ревность и беспомощность могут и часто возникают во время игры.

Если это может вас задеть или еще как-нибудь спровоцировать вас, пожалуйста, не стесняйтесь сообщить мне - даже если это произойдет во время игры - ваша безопасность и благополучие всегда важнее игры.

Если кто-то из ваших игроков сообщает, что на него могут влиять эти темы, спросите его, есть ли что-то конкретное, чего можно было бы избежать или смягчить с помощью инструментов безопасности, или им возможно лучше не участвовать в этом.

Наконец, если вы не хотите использовать карту «Вы находите тело Алисы» в качестве возможного финала игры, вам рекомендуется удалить ее из 10-минутной колоды. Без него игра по-прежнему будет отлично работать.

НАСТОРОЙКА ИГРЫ

В этом разделе рассказывается, как объяснить игру другим игрокам, когда вы сядете за стол. Каждый раз, когда вы видите *такой текст*, выделенный курсивом, это означает, что вы должны прочитать его другим игрокам. Давайте начнем!

Прежде, чем игроки придут, возьмите небольшой фонарик или лампу и уберите пока это из виду, если сможете. Если во время игры погас свет (что может быть активировано одной из 45-минутных карточек), вы должны поместить это на

стол, чтобы игроки могли видеть, что они делают. Затем поместите все карты в соответствующие стопки на стол и в Записи персонажей в пределах легкой досягаемости. Сложите плакаты с изображением без вести пропавшего в стопку лицевой стороной вниз и отложите руководство по игре в сторону. Наконец, положите X-карту в центр стола. Теперь вы готовы к приезду ваших игроков.

Когда все сядут за стол и будут готовы начать, прочтите вслух следующие абзацы.

ALICE IS MISSING - это тихая ролевая игра об исчезновении Элис Брайарвуд, ученицы средней школы в сонном северном районе. Калифорнийский городок Сайлент Фоллс. Во время игры мы будем использовать наши телефоны, чтобы отправлять друг другу текстовые сообщения, чтобы найти подсказки, пытаюсь выяснить, что же случилось с Алисой.

Важное напоминание перед тем, как мы начнем. Эта игра по сути имеет дело с такими темами, как пропавшие дети, напряженные семейные отношения, горе, смерть, насилие и беспомощность. Если что-либо из этого вызывает у кого-то конкретный триггер или задевает, и мы говорили об этом уже, пожалуйста, дайте мне знать в чате или в частном порядке, чтобы мы помнили об этом во время игры.

Или же мы можем использовать инструмент под названием X-карта в качестве механизма безопасности во время игры. Если появляется какой-либо контент, который вам не приятен, вы можете отправить в чате (X) или (X: коонтент), чтобы указать, что вы хотите удалить из игры. Если вы не можете отправить сообщение или разговор идет слишком быстро, вы можете сказать

“Харта” и устно назовите то, что вы хотите изменить. Не нужно никаких объяснений, мы просто отвлечемся от этой темы.

Мы также собираемся использовать механизм безопасности под названием Линии и Вуали. Это способ заранее пометить темы, которые вам неудобно изучать, чтобы убедиться, что мы не забредем на опасную территорию. Линии – это то, что вы вообще не хотите видеть в игре. За вуалью можно скрыть что-то, чего бы вы хотели только коснуться, но не изучать детально. Игра предлагает прятать за вуалью следующие вещи, хотя мы можем добавить или изменить эти вуали в соответствии с нашей игрой:

***КРОВЬ И НАСИЛИЕ.** Избегайте подробного описания любого вреда, причиненного Алисе. **СЕКСУАЛЬНОЕ ПРИНУЖДЕНИЕ** . Если это уже не за линией, скрывайте сексуальное принуждение. Это включает употребление наркотиков, принуждение, физическую силу и угрозы. **ОБВИНЕНИЕ ЖЕРТВЫ.** Персонажи могут выражать недовольство Алисой и ее действиями. Однако ее действия не означают, что она заслуживает всего, что с ней случилось.*

***ХОТИМ ЛИ МЫ ОТРЕГУЛИРОВАТЬ ЭТИ ВУАЛИ?** Есть ли другие вещи, ситуации или темы, которых мы хотели бы избегать? Есть ли вещи, которых нам не хотелось касаться, которые нужно скрыть или убрать из фокуса, если это произойдет?*

При необходимости обсудите любую из этих тем. Напомните игрокам, что они могут установить Линию или Вуаль в любой момент во время игры. Все, что им нужно сделать, это написать (Линия: контент) или (Вуаль: контент) в чате, например (Линия: кровь), если покажется, что разговор движется в этом направлении. Как только у всех будет возможность добавить что-то, если они захотят, продолжайте.

В течение следующих 45 минут мы создадим наш вымышленный мир; кто мы, наши отношения с Алисой, друг с другом и с нашим городом. Затем мы собираемся потратить 90 минут на изучение этих персонажей, сбор улик и переписку друг с другом по мере развития сюжета. Я объясню все по ходу дела, но сначала я собираюсь прочитать вводную карточку, чтобы установить сцену для игры.

Теперь возьмите вводную карту и прочтите текст вслух. Информация об этой карте также указана ниже.

Салиент Фоллс – небольшой прибрежный лесной городок в самом сердце Северной Калифорнии. Здесь тихо, а после рецессии несколько лет назад люди стали не такими дружелюбными, как раньше. Это были тяжелые несколько лет для всех.

Главная средняя школа города, Академия Франклина, расположена в лесистых холмах на восточной стороне. Сегодня последний день перед зимними каникулами, и студенты, шаркая по коридорам, стряхивают снег со своих курток. Сегодня холодно.

Внизу по главному коридору, мимо пустого шкафа с трофеями и облупившимся постером Академии Франклина, наклеенным на стену, висит доска объявлений. У нее собралась группа студентов, а по краям мы видим старые плакаты о выборах в студенческий совет, о регистрации на футбол в следующем году и напоминания о грядущем выпускном, разбросанные, как мышеловки. Но когда студенты расходятся, мы можем разглядеть объявление, вокруг которого они все собирались.

Возьмите плакаты с пропавшими без вести и разложите их лицевой стороной вниз. Попросите другого игрока выбрать один из листовок и перевернуть его. Остальные отложите - они вам не понадобятся до конца игры. Затем скажите следующее:

Это наша Алиса. Вскоре мы узнаем о ней больше. Но сначала давайте выберем наших персонажей.

Возьмите карты персонажей и разложите их на столе, чтобы все могли увидеть.

Доступные персонажи: Джек Брайарвуд, старший брат; Дакота Трэвис, лучший друг; Джулия Норт, тайная любовь; Эван Холвелл, влюбленный; и Чарли Барнс, тот, кто уехал. В качестве координатора я буду играть за Чарли.

Возьмите карту **ЧАРЛИ БАРНС** и положите ее перед собой.

Теперь ваша очередь выбирать! Каким персонажем вам было бы интересно играть, и есть ли персонажи, которым вы бы предпочли не играть?

Уберите неиспользованные карты персонажей после того, как все выбрали себе персонажей. Затем объясните, почему карта персонажа разбита на части, как написано ниже.

Вы заметили, что на карточках персонажей есть несколько разделов с вопросами - я собираюсь ответить на каждый из них.

Первый - это предыстория. Вы поделитесь ответом на этот вопрос с группой во время создания персонажа. Но мы вернемся к этому через минуту.



Следующий ответ на вопрос - Секрет. Пока держите это при себе. Однако этот секрет должен быть раскрыт хотя бы еще одному человеку (если не всей группе) во время игры.

Третья часть - это общий смысл голосового сообщения. Мы все запишем голосовое сообщение, которое мы оставили Алисе до того, как узнали, что она пропала. Я воспроизведу эти голосовые сообщения в конце игры, как напоминание о том, откуда мы пришли. Если вы можете проработать свое сообщение, если вы можете намекнуть на свой секрет или рассказать его, связав со смыслом в этой записи, будет лучше. Это может сделать финал игры более впечатляющим. Однако не беспокойтесь об этом сейчас, мы запишем нашу голосовую почту позже во время подготовки.

Затем возьмите стопку карточек мотивов и раздайте их случайным образом каждому игроку лицом вверх. Уберите все оставшиеся карты мотивов; они вам не понадобятся до конца игры.

Эти карты дают нам мотив и описывают отношения друг с другом. Вы объедините стремление на этой карте с информацией на карте персонажа, чтобы создать человека, в котором вы будете жить во время игры. Найдите минутку, чтобы записать любые первоначальные мысли о вашем персонаже в поле под его именем в вашем листе персонажа – его физическое описание, их любимый класс, их семейную жизнь и т.д. Однако на ваш ответ могут повлиять ответы других людей, поэтому пока не слишком привязывайтесь ни к одной идее. Когда вы закончите, не могли бы вы положить карандаш в середину стола? Это даст нам понять, что мы можем двигаться дальше.

Когда все карандаши будут помещены в центр, начните знакомство с персонажами и задавайте общие вопросы.

Хорошо, давайте поделимся нашими персонажами, включая их местоимения, их отношения к Алисе и ответ на ваш вопрос о вашей предыстории. Не делитесь своим секретом – он должен проявиться в течении игры. Не забывайте прислушиваться к ответам других людей и при необходимости корректируйте свои, чтобы они соответствовали общему направлению. Не стесняйтесь задавать игрокам дополнительные вопросы об их персонаже. Обязательно сделайте заметки, которые вы хотите, в разделе в своего листа персонажа. Начну с информации конкретно о Чарли.

Чарли Барнс переехал из Сайлент-Фоллс вместе с мамой в конце прошлого учебного года после развода родителей. Сейчас он вернулся к отцу на зимние каникулы и надеется увидеть Алису и остальных, пока он еще здесь. Несколько дней назад Алиса перестала отвечать. С тех пор о ней ничего не было слышно.

Координатор должен представить Чарли, его физическое описание, отношения с Алисой и любую другую важную информацию. Затем прочтите вопрос о предыстории и дайте свой ответ. Двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок должен аналогичным образом представить своего персонажа.

Отлично, теперь, когда у всех есть представление о том, кто есть кто, мы собираемся определить отношения. Обратите внимание, что все наши персонажи друзья или, по крайней мере, когда-то были. Никого не следует исключать или давать чувствовать себя изолированным, потому что он не «в группе». Игра станет более увлекательной, если вы все притворитесь, будто персонажи хорошо знают друг друга, даже если и не ладят друг с другом.

На карте указаны два фразы, которые описывают ваше отношение к одному из персонажей. Сейчас вы можете назначить каждую из этих фраз для другого персонажа. Эти отношения обычно односторонние, а это означает, что только то, что вы так относитесь к человеку, не означает, что он обязательно чувствует то же самое.

Иногда назначение друг другу диссонирующих отношений может привести к появлению более интересных персонажей. Кто бы хотел начать первым?



После установления отношений, обменяетесь номерами телефонов и создайте свой групповой чат.

Хорошо, давайте создадим наш групповой чат. Пожалуйста, на время игры нужно будет изменить наши имена в контакте на телефоне на имена наших персонажей, чтобы мы знали, кто говорит во время игры. Не волнуйтесь, мы вернем их обратно после окончания.

Дайте пару минут, что бы все заменили имена в контактах

Как только это будет сделано, запустите приложение для записи голоса на своем телефоне и убедитесь, что все другие сообщения помечены или удалены (чтобы не путать их с голосовыми сообщениями, которые вы собираетесь записать).

Мы собираемся сделать небольшой перерыв. Во время этого перерыва мы будем по очереди уходить в другую комнату, чтобы записать последнее голосовое сообщение, которое мы оставили Алисе, прежде чем мы узнали, что она пропала. Не забудьте использовать подсказку на своей карте персонажа и работать с любой информацией о своем секрете, какой только сможете. Когда вы закончите, передайте телефон тому, кто еще не записал свое сообщение.

Сейчас также хорошая возможность набрать воды или сбежать в туалет, принести закуску. Когда вы освежитесь и будете готовы начать игру, вернитесь к столу, чтобы мы могли начать. Если вы вернетесь к столу раньше, можете мне помочь с подготовкой остальных карт.

После записи голосовой почты вам нужно будет подготовить оставшиеся колоды карт и игровой таймер. Сделайте это, следуя приведенным ниже инструкциям.

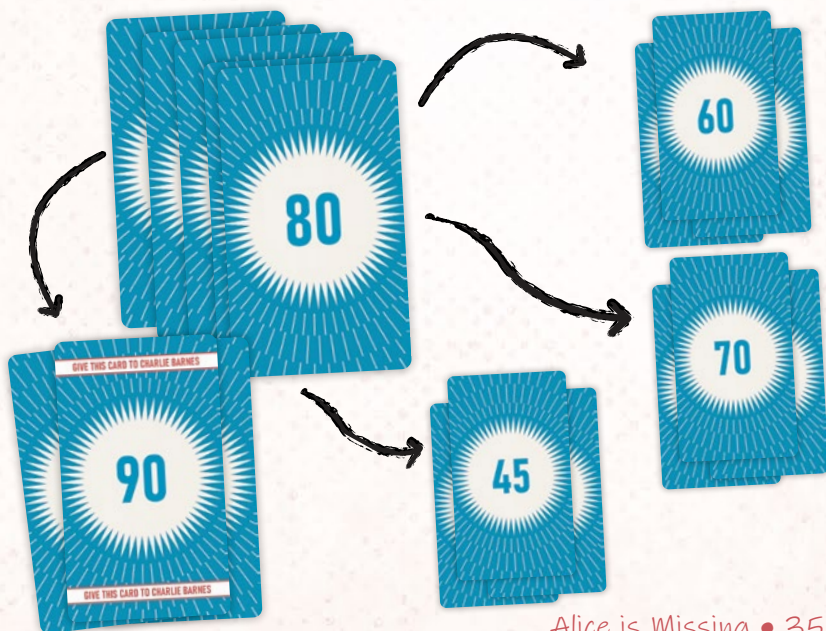
Возьмите колоды локаций и подозреваемых, вытащите по одной копии каждой карты и выложите их на стол в два ряда. У вас должен быть один ряд с картами Бриа Браун, Си Джей Уоллес, мистер Халверт, Райан Гроггинс и Дэвид Нельсон, а другой - с картами государственный парк Калисто-Риверс, ночной клуб Сочащийся Стиллет, старый амбар на Кембридж-стрит, маяк на Воющих Скалах и вокзал Салиент Фоллс.



Затем настройте свой ноутбук или телевизор с плейлистом ALICE IS MISSING, поставив его на паузу в 90:00.

Затем возьмите карты улик и случайным образом вытяните по одной из каждого числа, не глядя на них: 90, 80, 70, 60, 50, 45, 40, 35, 30, 20 и 10.

Возьмите 90-минутную карту себе, а затем раздайте остальные по часовой стрелке каждому игроку, пока не дойдете до 10-минутной карты. Положите 10-минутную карту в центр стола. Теперь у каждого должно быть от двух до четырех карточек улик, в зависимости от количества игроков. У некоторых людей может быть больше, чем у других - это нормально.



Когда игроки вернутся с перерыва, скажите им, чтобы они **не переворачивали** свои карты улик. Вы скоро объясните, как они работают. Когда все вернутся, переходите к следующим абзацам.

Вы увидите, что теперь у вас есть карточки с числами на обратной стороне. Это ваши Улики; обязательно оставьте их лицом вниз - не волнуйтесь, мы скоро о них поговорим. Но сначала мы собираемся определить наши исходные догадки.

Укажите на карты локаций.

Это карты локаций. Они представляют собой места, в которых Алиса могла бы оказаться в нашей игре. Мы узнаем ее местонахождение к концу 90 минут.

Укажите на карты подозреваемых.

Это карты подозреваемых. Они представляют людей, которые, как мы подозреваем, имели отношение к исчезновению Алисы. К концу 90 минут мы выясним, кто из них виноват.

Здесь вы можете увидеть все пять карт каждого типа. Остальная колода состоит из дубликатов этих карт. Каждый из нас будет брать одну из этих карт, пока они все не закончатся, и по мере того, как мы это делаем, мы будем описывать, что заставляет нас подозревать, что они могут быть причастны к исчезновению Алисы.

При желании вы можете использовать соответствующие места в своём листе персонажа, чтобы делать заметки. Есть ли у кого-нибудь человек или место, которые вызывают подозрения?

Когда игроки начинают брать карты, обязательно задайте любые вопросы, которые помогут им найти конкретный ответ. Иногда игроки говорят о том, почему это подозрительное место, но не обязательно связывают это с исчезновением Алисы. Если это произойдет, вы можете спросить их, как это связано с Алисой и почему она пропала. Игроки также могут сделать наоборот, рассказав о том, почему это место важно для Алисы, но не о том, почему оно на самом деле подозрительно. Вы можете задать вопросы, чтобы подозрения возникли. Самое главное, не связывайте ни одно из этих мест или подозреваемых вместе на этом этапе, так как любая комбинация подозреваемого и местоположения может быть причиной исчезновения Алисы.

Как только все карты будут взяты, снова соберите их и перемешайте в соответствующие колоды. После перетасовки этих колод поместите их в зону, доступную для всех за столом.

Наконец, давайте поговорим о картах - уликах. Они продвигают сюжет и являются основным механизмом в игре, поэтому очень важно понимать, как они работают. Вы увидите, что у меня установлен таймер. Он будет отсчитывать от 90 минут до 0. Карты улик должны оставаться закрытыми, пока таймер не достигнет числа на карте улик.

Давайте рассмотрим пример, чтобы увидеть, как работают карты подсказок. Скажем, у меня есть карточка на 80 минут. Когда на таймере будет 80, я переверну её и прочитаю про себя.

Возьмите одну из свободных 80-минутных карточек, которые вы не раздали, и переверните ее, прочитав вслух то, что на ней написано. Затем продолжайте.

В карте говорится что нужно перевернуть карту подозреваемого, поэтому я возьму одну из колоды подозреваемых и переверну ее.

Откройте карту подозреваемого

Теперь я воспользуюсь этим подозреваемым, чтобы ответить на подсказку карты Улики. У меня будет минута, чтобы придумать и дать ответ на вопрос в синем поле. Затем я найду способ органично передать эту информацию о персонаже в групповой чат.

Приведите пример этого в зависимости от подсказки. Если карта подозреваемого - это Райан Гроггинс, а карта подсказки - это человек, который опубликовал что-то подозрительное в социальных сетях, это может быть: «Ребята, вы видели инстаграм Райана Гроггина? Он публиковал фотографии себя и Алисы каждый день, начиная со вторника. Но во вторник она еще не пропала ...



Замешайте карту подозреваемого обратно в колоду.

Карты локаций работают так же. Вы получаете место и используете его для ответа на вопрос на своей карте - улике. Как только вы это сделаете, оставьте карту подозреваемого или локацию рядом с колодой - не берите ее.

В какой-то момент, а это **критично для развития игры**, один из вас получит карту-улику, в которой вам будет предложено перетасовать открытые карты подозреваемых или карты локаций на столе и раскрыть одну. Это будет место, где найдут Алису или виновный в ее исчезновении.

Одна из карточек подсказок также предложит вам отдать 10-минутную карточку кому-нибудь другому. Следуйте инструкциям, и вы всегда можете отправить мне сообщение в личку, если у вас возникнут вопросы. Если вы получили 10-минутную карточку, не переворачивайте ее, пока таймер не покажет 10

Использование карточек улик, подозреваемых и локаций - это наиболее сложная с механической точки зрения часть игры, так что есть ли вопросы, прежде чем мы продолжим?

Ответьте на любые вопросы и при необходимости продемонстрируйте механику еще раз. Иногда требуется обработать сразу много информации, поэтому не бойтесь повторить все заново, если это необходимо.

Наконец, возьмите карты поиска.

Последняя колода, о которой мы поговорим, – это карты поиска. Иногда ваша карта улики говорит вам, что нужно отправиться в определенное место, чтобы что-то сделать или найти. Если это так, сделайте это. Но если вы хотите отправиться куда-нибудь самостоятельно, без указаний на карте улики, вы можете отправиться туда и взять карту поиска. Содержание этих карточек действительно может повлиять на игру, поэтому используйте их только в том случае, если вы чувствуете себя застрявшим – например, вы доберетесь туда, и вам нечего делать или искать, и вы ничего не можете придумать.

Вот здесь и пригодятся эти карточки. В любой момент вы можете сообщить группе, что вы направляетесь в какое-либо место, и взять их из колоды поиска, чтобы увидеть, что вы там найдете.

Напоминаю, используйте эти карты экономно, когда история застрянет или вы захотите вмешаться в сюжет. Есть ли у вас вопросы?

Положите карты поиска рядом с 10-минутной картой в центре стола, затем возьмите Руководство игры.

Наконец, мы рассмотрим Руководство игры, которое будет здесь, за столом, на случай, если вам когда-нибудь понадобится к нему обратиться. Некоторые из этих вещей мы уже рассмотрели, но они здесь как дружеское напоминание, если вы забудете что-то во время игры.

Изучите Руководство игры со своими игроками построчно, отвечая на любые вопросы.

Как только это будет сделано, переходите к параграфу ниже, прежде чем начать.

Я знаю, что вылил на вас очень много информации. Но Руководство игры будет всегда на столе для справки, и если у вас есть какие-либо вопросы или затруднения, вы всегда можете написать мне личное сообщение.

Мы почти готовы к старту. Я переверну свою 90-минутную подсказку, как как только таймер запустится, я отправлю первое групповое текстовое сообщение в игре. У вас будет несколько минут, прежде чем вы получите это сообщение от меня, так что не стесняйтесь найти в комнате место, чтобы расслабиться, просмотреть свою Досье персонажа и мысленно подготовиться. Вы также можете подумать о том, какие отношения вам больше всего интересны во время игры, и кому вы, возможно, захотите отправить свое первое личное сообщение после начала игры.

Напоминаем, что вам нужно находиться рядом со столом только при переворачивании карты-подсказки, так что не стесняйтесь отходить. Как только начинается музыка, никто не должен говорить все 90 минут, но вы можете всегда написать мне что-нибудь, как только будут вопросы. Есть ли у кого-нибудь последние вопросы перед тем, как мы начнем?

Когда будете готовы, включите таймер, установите нужный уровень музыки и переверните свою 90-минутную карточку. Игра началась!

КУРИРОВАНИЕ ИГРЫ

Помимо отыгрыша Чарли, на кураторе возложена дополнительная ответственность за то, чтобы игра продолжалась. Игра обычно запускается сама по себе, как только начинается отсчет таймера. Но время от времени вам нужно будет вмешиваться, чтобы игра работала должным образом. Мы расскажем о некоторых наиболее распространенных проблемах, на которые следует обращать внимание, и о том, как их лучше всего исправить.

Игроки пропускают свои карты улики. Это происходит чаще, чем вы думаете, поскольку игроки могут начать несколько напряженных разговоров и забыть посмотреть на таймер. Личное сообщение с нежным напоминанием о том, что нужно перевернуть их карточку-улику, обычно лучший способ справиться с этим.

Игроки не передают информацию из своих карточек улики. Каждая карта-улика должна указывать либо на место, либо на подозреваемого вместе с некоторой разоблачающей информацией об исчезновении Алисы. Если кто-то переворачивает свою карточку-улику, но долго не сообщает информацию, через некоторое время поинтересуйтесь в личном сообщении, чтобы убедиться, что он работает над ней. Игрок может просто подготавливать возможность раскрыть информацию, чтобы сделать это органично. Эта проверка должна быть мягким напоминанием, чтобы вы не оказывали на них больше давления - убедите их, что им не нужно спешить, и что вы просто проверяете, работают ли они над включением этой информации в историю.

Игроки говорят вещи, которые кажутся противоречащими друг другу. В ALICE IS MISSING игроков часто просят придумать связи быстро и с ограниченной информацией. В этих условиях они могут сказать что-то, что противоречит предыдущей информации об исчезновении Алисы.

Наиболее подходящий выход – выяснить у персонажей, как оба утверждения могут быть правдой или почему эти персонажи верят в свою правоту. Если два персонажа сказали, что они были наедине с Алисой в среду вечером, возможно, Алиса оставила одного персонажа и отправилась к другому, не рассказав никому из них о своих движениях. Память подвержена ошибкам, особенно в условиях стресса, и наша точка зрения почти всегда является отражением неполной картины реальности. Если противоречащие друг другу утверждения не могут существовать вместе, вы всегда можете примирить их в чате вне их персонажей, хотя это должно быть последним средством.

Покидая стол, игроки берут с собой карты локаций и подозреваемых. Иногда игроки случайно забирают карту локации или подозреваемого обратно на место, где они сидят, вместо того, чтобы класть ее рядом с другими. Если это произойдет, просто убедитесь, что они вернулись на свои места, прежде чем 30-минутная карта будет перевернута и они должны быть перемешаны.

В 10-минутной карте может оказаться кто-то, кто на самом деле не направляется на поиски Алисы. Такая ситуация случается редко, но иногда персонаж отправляется в локацию нахождения Алисы (локация сообщается 20-минутной картой), а затем кто-то получает 10-минутную карту, которая сообщает, что он находит Алису, хотя это не тот персонаж, который собирался идти в локацию с Алисой – это может вызвать проблемы в конце игры. Когда персонаж решает отправиться в локацию, чтобы найти Алису, убедитесь, что 10-минутная карта досталась этому персонажу – так у него будет необходимая информация об Алисе, когда он туда прибывает.

ДЕБРИФ С ИГРОКАМИ

Когда таймер закончится, сделайте музыку тише и включите записанные ранее голосовые сообщения на телефоне поверх финальной песни. Если песня закончится до того, как закончатся голосовые сообщения, ничего страшного. Продолжайте слушать остальные сообщения до конца. Как только это будет сделано, переверните карточку с отчетом на столе и следуйте ее инструкциям. Она подскажет, как завершить игру.

Поговорите с группой, чтобы убедиться, что они чувствуют себя хорошо, независимо от того, как игра закончилась. Эта игра может вызвать неожиданные или тяжелые чувства, поэтому помните об этом в процессе подведения итогов. Проведите столько времени, сколько необходимо, обсуждая игру, о возникших чувствах и о том, что произошло последние 90 минут, чтобы помочь игрокам закрепиться в реальности.



ИГРА ОНЛАЙН

Играя в ALICE IS MISSING виртуально через Интернет, можно представить свой набор логистических проблем, но компромисс может привести к еще более уникальному и захватывающему опыту. На сайте www.aliceismissingrpg.com есть конкретные пошаговые инструкции по игре ALICE IS MISSING онлайн, но ниже приведены некоторые общие рекомендации, которые помогут сделать все гладко.

Большинство изменений в онлайн-формате происходит до того, как начнутся 90 минут - после запуска таймера игра проходит так же, как и при личной встрече. Самая большая опасность, с которой вы здесь столкнетесь - это время. Подготовка онлайн-игры может занять немного больше времени, потому что эта игра требует значительного эмоционального труда. Во время игры затраченное время на подготовку может превратить эмоционально связанных в кульминационный момент истории людей в проверяющих время от времени игру игроков. Чтобы помочь сгладить эту проблему, вы должны подготовить большую часть своего персонажа, прежде чем вы соберетесь поиграть. Все материалы, необходимые для подготовки к игре, можно найти на сайте www.aliceismissingrpg.com.

Первое, что нужно сделать, - это случайным образом выбрать плакат пропавшего без вести и отправить его группе, сообщив им, что это та самая Алиса, которую вы будете искать во время игры. Затем предоставьте им доступные варианты персонажей с помощью загружаемых карточек персонажей. Как куратор, оставьте карту Чарли Барнса себе, а остальные четыре отправьте им. При желании вы можете использовать вариант сообщения ниже при отправке.

После того, как вы выбрали персонажа, дайте мне знать, кто это, и я пришлю вам случайную карту мотива, чтобы вы могли создать вашего персонажа.

Вы можете начать мозговой штурм, чтобы найти ответ на подсказку в фоновом режиме (вы скоро поделитесь этой информацией со всеми нами) и ваш секрет (пока это будет конфиденциально). Ваши ответы могут измениться, как только вы услышите ответы других, и это нормально.

Пока не обращайтесь внимания на вопрос о голосовом сообщении, мы скоро до него доберемся.

Когда игрок забирает карту персонажа, довольно быстро отправьте ему случайную карту мотива, чтобы он смог войти в роль. После отправки всех карт мотивов вы можете использовать любой вариант сообщения ниже, чтобы продолжить.

Хорошо, все получили свою карту мотива! Вы можете пока не обращать внимания на область «Отношения» на карте. Начните создавать своего персонажа в уме на основе имеющихся у вас карт – личность, физическое описание и т. д. Если вы все поделитесь здесь ответом на свой вопрос о своей предыстории хотя бы за несколько часов до того, как мы начнем, это поможет нам не сбиться с пути. Я начну ...

Затем вы должны дать ответ на свой вопрос о предыстории с некоторой степенью детализации, чтобы задать тон для всех.

После того, как все тоже поделились своими персонажами, создайте групповой чат (если вы его еще не используете) и соберите голосовые сообщения. Вы можете использовать сообщение ниже как руководство о том, что сказать своим игрокам.

Мы действительно близки к готовности! Последнее, что мы должны сделать перед тем, как начать вместе, – это записать наши голосовые сообщения. Это последние голосовые сообщения, которые мы оставили Алисе до того, как узнали, что она пропала. Используйте подсказку на карте персонажа для вдохновения, но также постарайтесь каким-то образом включить свой секрет в это сообщение. вы можете сообщить о нем прямо, намекнуть на него или сообщить его вскользь. Эти голосовые сообщения будут звучать в конце игры как завершающий момент нашей истории. Не беспокойтесь о том, чтобы изменить свой голос, чтобы звучать иначе, эти послания должны быть настолько искренними и обоснованными, насколько мы можем их сделать. Постарайтесь уложиться в минуту и отправьте их мне лично, когда закончите.

Я также собираюсь создать цепочку групповых текстовых сообщений для нашей игры. Пожалуйста, пришлите мне свой номер телефона, если у меня его еще нет. Как только у меня будет номер каждого, я отправлю имя своего персонажа в цепочку, и все вы должны ответить именем своего персонажа. Не забудьте изменить свои контакты на эти имена, прежде чем мы начнем. После этого мы будем готовы к игре!

После того, как вы определили своих персонажей и получили все голосовые сообщения (включая ваше!), вы готовы настроить онлайн-платформу, которую вы используете для игры.

Обязательно следуйте конкретным инструкциям для этой платформы, чтобы обеспечить наилучшие условия для ваших игроков.

ВДОХНОВЕНИЕ И БЛАГОДАРНОСТИ

Тема и тон ALICE IS MISSING в значительной степени вдохновлены видеоиграми Life Is Strange, Gone Home и Oxenfree, а также фильмами и телешоу Searching, Riverdale и Winter's Bone.

Она также опирается на многие существующие системы ролевых игр и игр в реальном времени, включая Fiasco и Out of Dodge от Джейсона Морнингстара, Unheroes от Джоанны Пианкастелли и Kids on Bikes от Дуга Левандовски и Джонатана Гилмора.

Если вы хотите связаться со мной по поводу игры, чтобы поделиться своими историями или оставить отзыв, вы можете найти меня @spenserstarke в Twitter. Я хотел бы получить известие от вас.

