



Замки на липучках

Модель с игры «Смольный: на заре жизни»

Красная Стрела 2014

Василий Захаров (Йолаф) vmzakhar@gmail.com

Область применения модели

- Полигонные игры и средневековые – фанерки с номерами или настоящие замки на веревочных петлях.
- Будущее – электронные замки с кодами или карточками доступа.
- Гарри Поттер – стикеры Коллопортус или электроника.
- **Наш случай** – игры в пансионатах по концу XIX и XX веку, где в ходу врезные замки.

Чем плохи настоящие замки?

- Замок в нужной двери может отсутствовать, оказаться сломанным, работать очень плохо.
- Администрация может не дать нужных ключей.
- Ключи могут выдать в единственном экземпляре.
- Посаженный под замок не может выйти по жизни.
- Мастер не может проникнуть через запертую дверь.

Вывод: использование пожизневых замков – зло!

Пожелания к модели

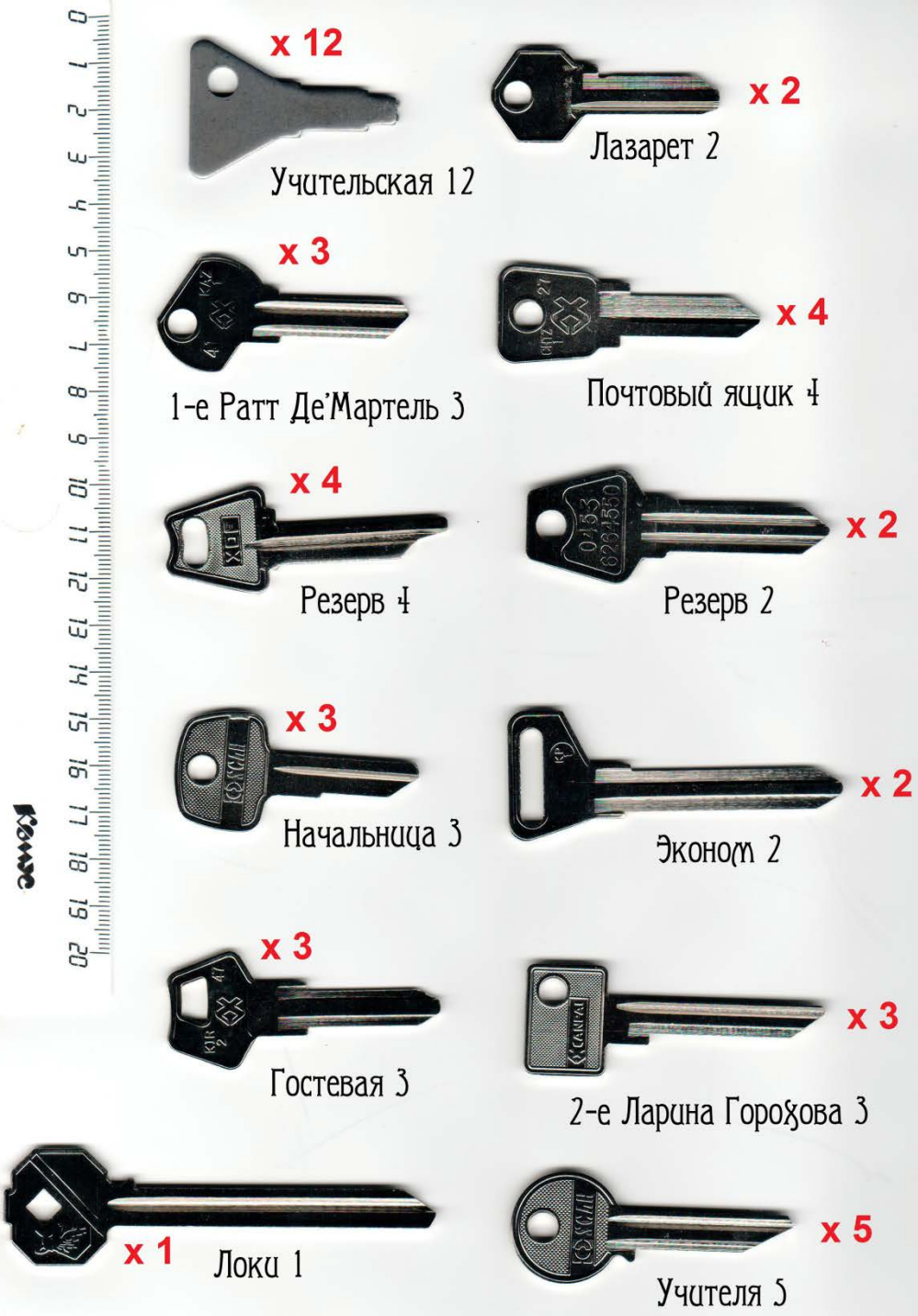
- Адекватно выглядит и адекватна по способу обращения.
- Позволяет иметь несколько ключей от двери.
- Ключи отчуждаемы, их можно передать, украсть, потерять.
- Должно быть видно, что в двери есть замок.
- Не должно быть сходу видно, заперта дверь или нет.
- Не должно быть сходу видно, какой ключ подойдет.
- По ключу не должно быть сразу понятно, от какого он замка.
- Отпирание и запираение двери должно быть заметно.
- Через «запертую» дверь должно быть можно пройти по жизни.
- Проходящий по жизни должен заметить, если дверь «заперта».
- Должна быть возможность «вскрытия» замка «отмычкой».
- Возможность оперировать замком с обеих сторон двери.

Замки на липучках

- Ламинированный лист А4 пополам.
- Снаружи – рисунок двери.
- Внутри – силуэт ключа и перекидной язычок «открыто» – «заперто».
- Макет замка в Фотошопе прилагается!

Ключи

- Ключи – от ненужных замков или необточенные болванки.
- Силуэты получаются с помощью сканера или фотоаппарата и обводятся в Фотошопе.



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Канце

x 12

Учительская 12

x 2

Лазарет 2

x 3

1-е Ратт Де'Мартель 3

x 4

Почтовый ящик 4

x 4

Резерв 4

x 2

Резерв 2

x 3

Начальница 3

x 2

Эконом 2

x 3

Гостевая 3

x 3

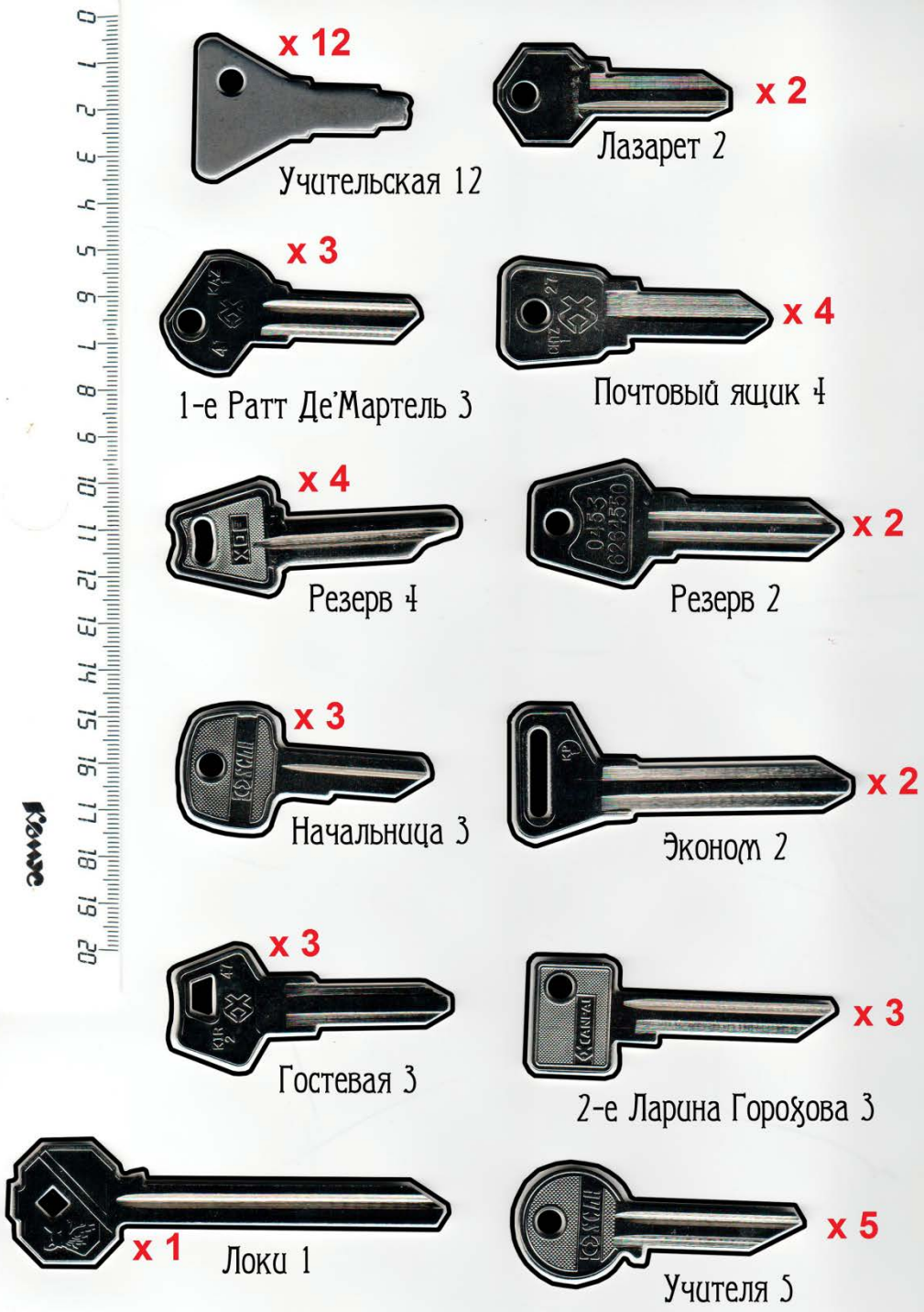
2-е Ларина Горохова 3

x 1

Локи 1

x 5

Учителя 5



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Канц

x 12

Учительская 12

x 2

Лазарет 2

x 3

1-е Ратт Де'Мартель 3

x 4

Почтовый ящик 4

x 4

Резерв 4

x 2

Резерв 2

x 3

Начальница 3

x 2

Эконом 2

x 3

Гостевая 3

x 3

2-е Ларина Горохова 3

x 1

Локи 1

x 5

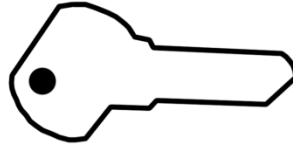
Учителя 5



Учительская 12



Лазарет 2



1-е Ратт Де'Мартель 3



Почтовый ящик 4



Резерв 4



Резерв 2



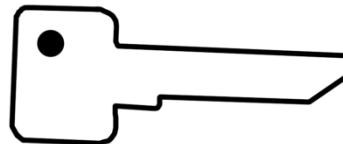
Начальница 3



Эконом 2



Гостевая 3



2-е Ларина Горохова 3



Локи 1



Учителя 5

Слабые места и перспективы

- Игроки внутри комнаты не в курсе.
- Игроки ленятся доставать ключ.
- Игроки ленятся проверять замок.
- И вообще лень – бич! Не лечится.
- Вариант липучки на косяке двери.
- Моделирование взлома замка.
- Моделирование отмычек.

Ссылки

- РИ «Смольный: на заре жизни»
<http://Smolny.livejournal.com/1185.html>
- Правила по замкам:
<http://Smolny.livejournal.com/24835.html>
- Демонстрационное видео:
<http://YouTube.com/watch?v=P4OJf62tPol>
- Статья на Lib.RPG.ru:
http://Lib.RPG.ru/index.php/Замки_на_липучках
- Макет замка в Фотошопе, в слоях:
<http://Lib.RPG.ru/index.php/File:Lock.psd>