

Инструкции SCP:SL

Здесь находятся наши инструкции

- [Полезные статьи](#)
- [Инструкция по Cassie](#)
- [Инструкция ивентов](#)

Полезные статьи

В данном документе находятся ссылки на полезные статьи из SCP Foundation. Ты сможешь ознакомиться с интересным объектами, канон-хабами, группировками и не только. Их ты сможешь использовать в раундах с разрешением координатора.

Полезные ссылки:

Биография персонала, созданные авторами

сайта: <http://scpfoundation.net/authors-pages>

Краткое описание биографий:

<http://scpfoundation.net/personnel-and-character-dossier>

Полный список связанных организаций:

<http://scpfoundation.net/groups-of-interest>

Классификации амнезиаков:

<http://scpfoundation.net/updated-amnestics-guide>

Системы стандартизации классов:

<http://scpfoundation.net/scp-objects-classification>

Уровни допуска персонала:

<http://scpfoundation.net/security-clearance-levels>

Учреждения Фонда:

<http://scpfoundation.net/secure-facilities-locations>

Оперативные группы Фонда:

<http://scpfoundation.net/task-forces>

Снаряжения МОГ и СБ:

<http://scpfoundation.net/mtf-equipment>

Внутренние службы:

<http://scpfoundation.net/list-of-foundation-s-internal-departments>

Объекты которые можно добавить в раунд:

<http://scpfoundation.net/scp-1360>

<http://scpfoundation.net/scp-963>

<http://scpfoundation.net/scp-008>

Канон хабы:

<http://scpfoundation.net/aiad-homescreen>

<http://scpfoundation.net/broken-masquerade-hub>

<http://scpfoundation.net/unfounded-hub>

<http://scpfoundation.net/doctors-of-the-church-hub>

<http://scpfoundation.net/third-law-hub>

<http://scpfoundation.net/antimemetics-division-hub>

Интересные связанные организации:

<http://scpfoundation.ru/chicago-spirit>

<http://scpfoundation.ru/sarkicism-hub>

<http://scpfoundation.ru/anderson-robotics-hub>

<http://scpfoundation.net/goc-hub-page>

<http://scpfoundation.net/serpent-s-hand-hub>

<http://scpfoundation.net/oria-hub>

<http://scpfoundation.net/marshall-carter-and-dark-hub>

<http://scpfoundation.net/black-queen-hub>

<http://scpfoundation.net/unusual-incidents-unit-hub>

<http://scpfoundation.net/chaos-insurgency-hub>

<http://scpfoundation.net/church-of-the-broken-god-hub>

Интересный персонал с SCPF:

<http://scpfoundation.net/agent-strelnikov-s-personnel-file>

<http://scpfoundation.net/drclef-member-page>

<http://scpfoundation.net/dr-rights-personnel-file>

<http://scpfoundation.net/dr-bright-s-personnel-file>

<http://scpfoundation.net/dr-gears-s-personnel-file>

Инструкция по Cassie

Благодаря данной инструкции ты узнаешь как пользоваться Cassie и о её возможностях.

Использование «CASSIE»

Система «CASSIE» используется путем ввода команды Cassie, пробела и слов или фраз, которые система должна проиграть. При этом кавычки не требуются, а заглавные буквы игнорируются. Система работает с внутренней очередью, то есть размещение слов в нескольких командах приведёт к тому, что система будет постоянно перезапускаться для произнесения каждого отдельного слова или фразы. Кстати, «CASSIE» может произносить все буквы английского алфавита и цифры в любом порядке.

Вводные команды

Некоторые команды меняют способ проигрывания Cassie. Эти команды добавляются к другим допустимым словам и фразам.

Фоновый шум:

Использование команды «cassie_sl» вместо cassie будет мгновенно воспроизводить объявления без обычных фоновых помех Cassie. Также можно использовать команду «cassie_sl» в связки с командой «bell_start» и «bell_end». Они добавят фоновое оповещение в начале и в конце сообщения соответственно.

Пример №1: Cassie cassie_sl Welcome to Facility

Пример №2: Cassie_sl bell_start Welcome to Facility

Заедание:

Команда «jam(задержка)_(значение заедания)» воспроизводит допустимое слово или фразу в зависимости от заданных параметров. Задержка должна быть в формате «000», а значение заедания должно быть от «2» до «9», чтобы услышать какой-либо эффект.
Пример: Cassie jam_040_9 Welcome to Facility

Паузы:

Cassie будет делать паузу при встрече с точкой, заключенной в пробелы. Их можно складывать вместе, чтобы получить более длинные перерывы, при условии, что каждая точка будет отделена пробелом. **Пример:** Cassie Welcome to . Facility

Добавление окончаний:

Cassie может изменять слова и фразы на множественные числа. Чтобы поставить слово во множественное число необходимо добавить «s», «sh», «ch», «x» или «z». Чтобы поставить слово в прошедшее время необходимо добавить окончание «d».

Высота тона:

Cassie может изменить высоту тона слов или фраз. Чтобы изменить высоту тона необходимо использовать команду «Pitch_0.0», где «0.0» является десятичным значением от 0 до ∞. По умолчанию в объявлениях используется «Pitch_1», более высокие значения «Pitch_0.0» могут не работать.
Пример: Cassie Welcome to . Pitch_0.9 Facility

Дополнительные эффекты

Данные команды могут использоваться в любых фразах. Если Cassie обнаружит недопустимый формат команды, то оно будет пропущено.

Звуки:

- .g1** (Высокий гудок, high-pitch beep);
- .g2** (Двойной низкий гудок, low-pitch beep);
- .g3** (Короткий звук объявления, high-pitch announcement noise);
- .g4** (Электрический звук, high-pitch electrical whine);
- .g5** (Короткий звук, low-pitch beep);
- .g6** (Звук объявления);
- .g7** (Визг).

Пример: `Cassie_sl bell_start pitch_0.10 .g7 .g7 .g5`

Вводные слова:

AllRemaining (Всем оставшимся сотрудникам рекомендуется действовать по стандартным протоколам эвакуации, пока отряд МОГ не достигнет пункта назначения);

AllSecured (Все объекты SCP находятся под охраной);

AwaitingRecontainment (Ожидание восстановления);

CassieSystem (Центральная автономная сервисная система для внутрикомплексных оповещений);

ForceOvercharge (Перезагрузка Тяжёлого Зоны Содержания через T-минут);

HasEntered (Прибыл(-а));

MtfUnit (Подразделение мобильной оперативной группы);

NoSCPsLeft (Существенная угроза безопасности остается внутри комплекса, соблюдайте осторожность);

UncalculatedSCPsLeft (В ожидании повторного сканирования... Не обнаружено ни одного SCP объекта).

Пример: `Cassie_sl bell_start pitch_0.95 Tactical MTFUnit Epsilon 11 pitch_0.95 hasentered . pitch_0.95 allremaining`

Словарь «CASSIE» и советы

И так хотелось бы дать советы по поводу cassie. Старайтесь делать их коротки, с тоном 1.075 и без использования звуков (.g). Во-первых cassie будет проигрываться быстро и всем все будет понятно. Во-вторых она не будет мешать игрокам взаимодействовать между собой. В словаре находятся все слова которые можно использовать с помощью Cassie.

Словарь для составления ваших команд можно посмотреть [здесь](#).

Инструкция ивентов

Как проводить ивенты?

Для начала нужно выбрать какой ивент вы хотите провести, список ивентов можно найти в <https://trello.com/b/6sLjVQoL>, затем найти себе помощников, следуя инструкции ниже.

Подготовка к ивенту

Подготовка: Как минимум за 3 часа до начала Ивента упомяни в #чат-ивентов роль @Event, укажи время начала ивента, и попроси готовых принять участие в организации Ивента нажать определённую реакцию под твоим сообщением.

Пример:

@Event Кто желает помочь в организации Ивента?
Время: 18:00

Да, помогу - ☐

Нет, не смогу - ☐

Анонс: Напиши анонс, укажи время и проводящих, отправь его в рабочий-чат с пингом роли @Анонсы.

Собрание: За 1 час до проведения Ивента позови всех проводящих в рабочую комнату. Вместе с ними обсуди задачи на Ивенте: события, роли и т.п. Очень важно распределить основные задачи между проводящими на этапе подготовки. У каждого должна быть своя задача, которую нужно контролировать во время Ивента. Никогда не оставляй свою роль без надзора. Проводящие Ивента могут вмешиваться в RP-процесс, если того требует ситуация, но учти - данное действие должно быть обговорено с Организатором Ивента.

Всегда помни о том, что ты — член команды. Никогда не стесняйся проявлять инициативу во время Ивентов и помогать своим коллегам.

Брифинг

К каждой игровой роли нужно подойти ответственно, никогда не игнорируйте нарушения со стороны игроков. На всех Ивентах есть ключевые и основные роли. На самые важные роли бери уже проверенных людей, желательно с RP опытом. Кстати об основных ролях - они есть всегда, независимо от сценария Ивента.

Например, «основными» ролями на Ивенте «Обычный день» чаще всего являются Научные Сотрудники и Служба Безопасности. Во время брифинга, вы должны чётко объяснить суть ивента, задачу роли и их занятия и только после этого можно выбирать главные роли.

Никогда не оставляй свою роль без надзора. Проводящие Ивента могут вмешиваться в RP-процесс, если того требует ситуация, но учти - данное действие должно быть обговорено с Организатором Ивента. Ассистент может принять участие в ивенте только с разрешения организатора! Во время ивента как минимум 2 человека должно следить за ивентом.

Всегда помни о том, что ты - член команды. Никогда не стесняйся проявлять инициативу во время Ивентов и помогать своим коллегам, но только с разрешения организатора.

Перед началом ивента, нужно оповестить заранее игроков, что сейчас начнётся Rp отыгрыш и кратко напомнить правила ивента.

Во время ивента не желательно отходить или выходить из войс, перед тем как на время уйти, уведоми организатора.

В конце ивента, нужно всех перевести в режим наблюдателей, поблагодарить игроков за участие и кратко рассказать об итогах ивента.

Полезные команды

`setnick id "текст"` — Изменить имя игрока;

`Size id (x) (y) (z)` — Изменить размер модели игрока;

`kill <id>` — убивает человека оставляя труп;

`abc <время, сколько будет показываться сообщение> <сообщение>` — позволяет связаться с другими админами на сервере в текстовом формате;

`sethp <ник или ID игрока> <количество здоровья>` — устанавливает игроку названное количество HP;

`setahp <id> <количество ahp>` — устанавливает игроку названное количество АНР;

`HIDETAG` — скрывает ваш префикс;

`SHOWTAG` — показывает ваш префикс;

`ghost <id>` — делает невидимым выбранного игрока;

`bd <id>` — позволяет игроку нажатием по двери выбивать её;

`cleanup items/ragdolls` — позволяет удалить на всей карте предметы/трупы;

`inventory <id>` — пишет вещи из инвентаря игрока;

`jail <id>` — позволяет телепортировать игрока в tutorial и после прописания команды снова возвращает на место где он был;

~~`customitems give XM-25 <id>`~~ — позволяет выдать гранатомёт;

~~`customitems give HK-417 <id>`~~ — позволяет выдать снайперскую винтовку;

`setbadge <id> <название> <цвет>` — позволяет задать badge игроку;

`customi <id> <название>` — позволяет задать описание игрока выше его ника (не через badge);

`icom` — позволяет говорить в интерком в любом месте;

`intercomtxt <текст>` — позволяет написать текст на интеркоме;

`overcharge <время> <false/true>` — позволяет выключить свет во всем комплексе или только в ТЗС;

`false` — во всем комплексе;

`true` — только в ТЗС;

`setlvl <id> <lvl>` — устанавливает уровень SCP-079;

`dpa` — позволяет заблокировать лифты и нельзя открывать двери;

`dc <open/close/lock/unlock>` — управление дверьми персонала класса-D;

`ssc <id> <название подкласса в точь в точь>` - выдает подкласс;

`.listsubclasses` (в консоль на ё) - показывает подклассы которые есть;

`<color=#цвет>текст</color>` — Изменить цвет текста;

Вместо "#цвет" используйте цветовую палитру HTML. Настраиваем нужный цвет, копируем вместе с решёткой и вставляем. Вместо "текст" пишем любой интересующий текст.

`<size=0>текст</size>` — Изменить размер бс.

Форма сценариев

@**Организатор** может проводить ивенты по личному сценарию, но он должно быть прописан в виде отдельного документа. (Искл. ваш материал дополняет уже готовый сценарий)

Структура сценария:

[Введение]

Здесь вам нужно ввести в курс дела проводящих. О чем ивент, различные пояснения и так далее.

[Сюжет]

Основной сюжет уже вашего сценария. Если он связан с документами Фонда SCP, то их нужно обязательно указать.

[Классы]

- Название класса №1
- Название класса №2
- Название класса №3

[Поведение и цели]

Название класса №1

Цель: Введите свой текст здесь.

Поведение: Введите свой текст здесь.

[Инвентарь]

Название класса №1

Карта:

Оружие:

Доп. вещи:

[События]

Здесь вы пишете события происходящие на ивенте. Например: выключение света, разблокировка КПП с помощью какого то SCP-объекта или взрыв дверей.

[Условия конца]

Здесь вы должны написать условия для победы определенного класса. То есть конец ивента и при каких обстоятельствах определенный класс победит.

[Примечание]

Здесь вы пишете какие-то определенные примечания. Чтоб не забыли что-то сделать или делали что-то именно так.

Ссылка на форму сценария в google-документах:

<https://docs.google.com/document/d/14eEP3CDS0FYja1Sh9tV5N1Zc3PQOrhRnFXmFY44EnZM/edit?usp=sharing>