



2 игрока



45—60 минут



от 12 лет

Правила игры



M-1
FIGHTER



Мужчины могут всё!



ИГРОЛОГИЯ
www.igrology.ru

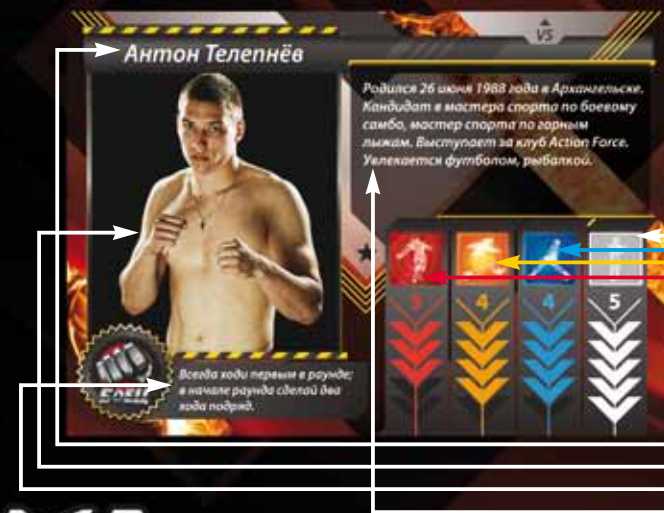
Ведущие шоу Игорь Петрухин и Алина Артю

Добро пожаловать на ринг M1-Fighter!

Сегодня ты будешь отстаивать честь одного из героев популярного телешоу о смешанных единоборствах. Этот вид боевых искусств ещё называют боями без правил — но в нашей игре, как и в спорте, правила всё-таки есть. И прежде чем надевать шорты и перчатки, надо с ними познакомиться.

Карты борцов

В игре ты выступаешь за одного из восьми борцов. У каждого борца есть четыре способности: сила, скорость, координация и выносливость. Чем выше способность борца, тем лучше ему удаются связанные с ней приёмы. Кроме способностей, у каждого борца есть уникальное свойство.



Карты приёмов



Приёмы — это атаки, манёвры, контратаки, уклонения — в общем, всё, что твой борец может сделать на ринге. В игре две одинаковые колоды по 24 карты приёмов — для тебя и твоего соперника. Колоды отличаются цветом рубашки.

- Выносливость
- Координация
- Скорость
- Сила
- Имя
- Фотография
- Свойство
- Краткая биография

Жетоны здоровья

Самый прямой путь к победе — отправить противника в нокаут, лишив всего здоровья. Здоровье борца учитывается с помощью жетонов. В начале игры возьми 12 жетонов своего цвета (такого же, как и на рубашке карт приёмов) и положи их перед собой «здоровой» стороной вверх. Соперник делает то же самое.



Здоров



Болевое повреждение

Кубики



У каждой способности борца — кубики своего цвета: у силы красные, у скорости жёлтые, у координации синие и у выносливости белые. В начале игры вы с противником берёте нужное количество кубиков каждого цвета. Например, если сила твоего борца равна 5, возьми 5 красных кубиков. Оставшиеся ненужными кубики отложи в сторону, чтобы не перепутать со своими.

Жёлтая карточка

Среди приёмов есть запрещённые, за использование которых ты можешь получить жёлтую карточку. Если это случится, возьми такую карточку и положи на свою карту борца. Как только ты получаешь вторую жёлтую карточку, судья дисквалифицирует твоего борца за нарушение и победа немедленно достаётся сопернику.



Подготовка к бою

Смешанные единоборства — это схватка двоих человек, поэтому для игры тебе понадобится соперник. Каждый из вас должен взять одного борца — вы можете вытянуть карты случайным образом или договориться, кто за кого будет играть. Затем возьмите по колоде карт приёмов (одному достанется красная рубашка, другому — синяя), жетоны здоровья того же цвета и разноцветные кубики в соответствии со способностями своих борцов. Каждый игрок перетасовывает свою колоду и берёт на руку 5 карт. Первый ход делает тот игрок, у чьего борца выше скорость. Если скорости борцов равны, начинает тот, у кого выше координация.



Поле боя



Через несколько ходов после начала игры поле боя будет выглядеть приблизительно так. Ну а в начале схватки стопки сброса обоих игроков пусты (никто ещё не провёл ни одного приёма), жёлтых карточек тоже никто не успел получить, все кубики лежат в запасе своих владельцев, у каждого борца по 12 жетонов здоровья, лежащих «здоровой» стороной вверх.

Ход игры

Бой продолжается не дольше трёх раундов, но чаще всего завершается раньше. Способов победы много: ты можешь нокаутировать соперника, выиграть у него по очкам, бой может быть остановлен судьёй или врачом. В течение раунда игроки ходят по очереди. Каждый ход — это несколько секунд боя, за которые борец может провести один приём. В течение своего хода ты совершаешь три действия.

1. Мобилизируйся

В начале боя ты стоишь в своём углу ринга, но сразу после команды судьи осторожно сближаешься с противником, выискиваешь слабину, наносишь первые удары. С каждым движением ты всё сильнее вливаешься в схватку, находишь наиболее выгодное применение боевым способностям. И чем полнее ты раскрываешь свои возможности на ринге, тем более мощные приёмы можешь использовать.

Первым действием в свой ход ты выбираешь до трёх своих кубиков и бросаешь их. Ты имеешь право бросить один, два или три кубика или не бросать их вовсе. Ты можешь выбрать кубики одного цвета или разных цветов. В первый ход раунда ты берёшь кубики из своего запаса, но впоследствии можешь выбирать их как из запаса, так и с ринга. Главное — чтобы это были твои кубики, а не соперника.

После броска кубиков ты кладёшь их на ринг — в правой части своей карты борца. Выпавшие на кубиках значения при этом сохраняются. Кубики, которые вышли на ринг на предыдущих ходах, остаются там. Если кубик попал на ринг, он не возвращается в запас до конца раунда.

***Пример:** В свой первый ход ты берёшь 3 красных кубика из запаса, бросаешь их и выводíš на ринг. В свой второй ход ты бросаешь 1 красный кубик с ринга, 1 красный кубик из запаса и 1 жёлтый кубик из запаса. После этого у тебя на ринге 5 кубиков: 4 красных и 1 жёлтый.*

Ты бросаешь все выбранные кубики одновременно. Ты не можешь бросить три раза один и тот же кубик вместо того, чтобы бросить три кубика. Все выпавшие значения сохраняются на кубиках до тех пор, пока они не будут брошены снова на каком-то из следующих ходов. Кубики в запасе могут лежать любой стороной вверх, на игру они не влияют до тех пор, пока не будут брошены и не выйдут на ринг.

2. Проведи приём

В начале раунда ты взял на руку 5 карт из своей колоды — это те приёмы, которые ты готов провести. Конечно, за ход тебе хватит времени только на один приём, к тому же для его выполнения нужно мобилизовать нужные способности.



Как провести приём

В колоде ты найдёшь приёмы шести видов:



Приём силы



Приём скорости



Приём координации



Приём выносливости



Универсальный приём



Свободный приём

Свободные приёмы использовать проще всего — просто сыграй такую карту с руки и сделай то, что на ней написано. Если ты хочешь провести другие приёмы, у тебя на ринге должно лежать несколько кубиков соответствующего цвета с одинаковым значением. Например, приёмам выносливости нужны белые кубики, а приёмам скорости — жёлтые. Универсальные приёмы требуют кубиков любого одного цвета.

Пример: В начале своего первого хода ты бросил 3 красных кубика, и у тебя выпало 3, 3, 5. Теперь ты можешь провести приём силы «Бэкфист», так как у тебя на ринге есть два красных кубика с одинаковым значением («тройки»). Также ты можешь сыграть карту «Тренер», поскольку она универсальная. Однако ты не имеешь права использовать приём выносливости «Катмен», так как он требует белых кубиков, а не красных.

У всех приёмов, кроме свободных, есть три уровня мощности: минимальная, средняя и максимальная. Чтобы провести приём на минимальной мощности, достаточно иметь на ринге два кубика нужного цвета с одинаковым значением. Средняя мощность требует трёх таких кубиков, а максимальная — четырёх.

Мощность:



Продолжение примера: Поскольку у тебя только два красных кубика с одинаковым значением, ты можешь воспользоваться «Бэкфистом» только на минимальной мощности — снизить здоровье противника на 1. Если бы у тебя при броске кубиков выпало три «тройки», ты бы мог на средней мощности того же приёма снизить здоровье соперника сразу на 2.

Используя приём, ты можешь воспользоваться им и на меньшем уровне мощности, чем тебе позволяют кубики.

Продолжение примера: В свой следующий ход ты оставляешь на ринге две красные «тройки» и берёшь для броска оставшийся на ринге красный кубик, ещё один красный кубик из запаса и жёлтый кубик из запаса. На красных кубиках выпадает 2 и 3, теперь у тебя на ринге есть 3 красных кубика с одинаковым значением («тройки»). Ты решаешь провести приём «Тренер» и можешь выбирать между минимальной его мощностью («Брось 2 любых своих кубика») и средней («Сбрось сколько угодно карт»). Максимальная мощность для тебя недоступна, так как у тебя на ринге нет четырёх кубиков одного цвета с одинаковым значением.



С такими кубиками на ринге ты можешь использовать приёмы силы и универсальные приёмы на минимальной и средней мощности, приёмы скорости и координации — на минимальной мощности, а приёмы выносливости не можешь проводить вообще.



Какие бывают приёмы

Большинство приёмов делится на три типа: атаки, манёвры и контрприёмы.



С помощью атак ты наносишь сопернику урон: лишаешь жетонов здоровья и карт приёмов, перебрасываешь нужные кубики, заставляешь пропустить ход. Атаку ты можешь провести только в свой ход, а противник имеет право ответить на неё контрприёмом.



Манёвры позволяют тебе получить позиционное преимущество: излечить раны, добрать карты, бросить дополнительные кубики. Манёвр ты можешь провести только в свой ход, контрприёмы на манёвры не действуют.



Контрприёмы могут снизить нанесённый тебе урон или даже отменить вражеский приём. Контрприём можно применить как в свой, так и в чужой ход, но только в ответ на атаку или контрприём противника. Карты контрприёмов разыгрываются по тем же правилам, что и остальные карты.

***Пример:** В свой ход противник нападает на тебя «Ударом в корпус». Чтобы ответить на него универсальным «Контрударом», тебе надо иметь на ринге хотя бы два кубика одного цвета с одинаковым значением. А если хочешь отреагировать «Нырком», понадобится два жёлтых кубика с одинаковым значением.*



Некоторые атаки запрещены правилами смешанных единоборств, но ты всё равно можешь провести их — рискуя получить жёлтую карточку. После того, как ты использовал запрещённую атаку, противник бросает кубик — любой из тех, которые вы отложили в сторону в начале боя, — чтобы выяснить, заметил судья нарушение или нет. Исход зависит от того, на какой мощности ты проводил атаку:

- при минимальной мощности ты получаешь жёлтую карточку, если выпало 1 или 2;
- при средней — если выпало 1, 2 или 3;
- при максимальной — если выпало 1, 2, 3 или 4.

Другими словами, ты не получаешь жёлтую карточку, если при проверке выпало больше, чем тебе требуется кубиков с одинаковым значением для данного уровня мощности.

Сразу после неудачной для тебя проверки ты можешь сыграть приём «Свой судья», чтобы не получить жёлтую карточку. Вне зависимости от исхода проверки запрещённая атака наносит противнику указанный на ней урон. Однако противник может защититься от неё контрприёмом, точно так же, как и от обычной атаки.

Если ты получил жёлтую карточку, избавиться от неё получится только с помощью приёма «Тренер». В противном случае она останется с тобой до конца игры.

Что делают приёмы

На каждой карте приёма указаны его последствия — что произойдёт, если ты его проведёшь. Как правило, последствия указываются отдельно для каждой мощности приёма. Они могут быть обозначены одним или несколькими символами, текстом или сочетаниями символов и текста.



Повреждение: противник теряет один жетон здоровья, лежащий перед ним стороной «здоров» вверх. Если у борца не остаётся «здоровых» жетонов, он сразу проигрывает.



Болевое повреждение: противник переворачивает один свой жетон здоровья стороной «болевое повреждение» вверх. Если все жетоны борца лежат этой стороной вверх, он сразу проигрывает.



Лечение: ты излечиваешь нанесённое тебе ранее повреждение — либо возвращаешь себе один жетон здоровья, либо переворачиваешь один свой жетон стороной «здоров» вверх. У борца не может быть больше 12 жетонов здоровья.



Оглушение: брось один кубик противника. Ты можешь выбрать его кубик на ринге или в запасе, после броска он переходит к противнику на ринг.



Контузия: посмотри карты в руке противника, выбери из них указанное количество (одну или две) и сбрось их.



Защита: получи от атаки на одно повреждение меньше, чем должен был. Ты сам решаешь, отменить обычное повреждение или болевое. Ты не можешь получить от атаки меньше нуля повреждений. Этот эффект не отменяет других последствий атаки, только повреждения. Этот эффект не отменяет повреждений от контрприёмов.



Нокдаун: противник пропускает свой следующий ход. Ты заканчиваешь текущий ход и сразу же делаешь ещё один.



Сбрось жёлтую карточку, полученную тобой ранее. Этот эффект не позволяет избавиться от жёлтой карточки в момент её получения, только на одном из последующих ходов.



Отмени атаку противника, она сбрасывается без каких-либо последствий. После этого противник этим же ходом может провести другую атаку по обычным правилам.



Отмени атаку противника, она сбрасывается без каких-либо последствий.



Отмени контрприём противника, он сбрасывается без каких-либо последствий. Например, таким образом ты можешь отменить вражеский контрприём, сыгранный против твоей атаки, чтобы твоя атака прошла успешно. А противник может провести ещё один контрприём против твоего контрприёма, чтобы в конечном счёте отменить атаку. В течение хода вы с противником можете сколько угодно отвечать контрприёмами на контрприёмы — разумеется, пока у вас хватает нужных карт.

Если в последствиях приёма указано несколько одинаковых символов, эффект наступает от каждого из них.

Нанеси противнику 2 болевых повреждения

Нанеси противнику 1 обычное

и 1 болевое повреждение

Нанеси противнику 2 обычных повреждения,

он пропускает следующий ход



Как сбросить карту

Если ты не можешь или не хочешь использовать приём, ты всё равно должен избавиться от одной карты. Тебе остаётся только сбросить её: выбери любую карту на руке и положи в стопку сброса. Ни к каким последствиям для тебя или противника это не приводит. Если ты сбросил приём конкретной способности (силы, скорости, координации, выносливости — любой, кроме универсальных или свободных), ты имеешь право бросить до 2 своих кубиков этого цвета. Бросок проходит по тем же правилам, что и в начале хода: ты можешь выбрать кубики на ринге или в запасе, а после броска они переходят на ринг.

Пример: В начале хода ты выбросил на трёх белых кубиках 3, 5, 6 и теперь не можешь провести ни один приём, поскольку на всех твоих кубиках разные значения. Ты сбрасываешь приём выносливости «Катмен» и получаешь право бросить 2 белых кубика. Один ты берёшь с ринга, а другой из запаса. После этого броска у тебя на ринге 4 белых кубика со значениями 2, 2, 3, 6 — и следующим ходом ты сможешь провести другой приём выносливости.

Если ты сбросил универсальный или свободный приём, ты не получаешь права дополнительно бросить кубики.

3. Думай, что делать дальше

Последним действием в свой ход ты строишь планы на будущее — обновляешь руку до пяти карт. Если у тебя на руке меньше пяти карт, ты берёшь из колоды карты, пока их не станет пять. Если больше

пяти (из-за того, что ты использовал приём, который позволяет взять карты на руку) — сбрасываешь, пока не останется ровно пять.

Ты обновляешь руку только в конце своего хода: даже если ты лишился карт в ход противника, в конце его хода ты не добираешь карты.

На этом твой ход заканчивается и начинается ход противника. Ходы чередуются, пока не закончится раунд или пока кто-нибудь из вас не проиграет схватку.

Конец раунда

Раунд заканчивается, как только кто-то из игроков должен взять карту из колоды (например, в конце своего хода), но не может, потому что там не осталось карт. После этого каждый борец должен пройти проверку на победу по очкам и на техническую победу. Если закончился третий раунд боя, победитель схватки определяется по очкам. После первого и второго раунда игрокам надо подготовиться к следующему раунду:

- излечить все болевые повреждения (перевернуть свои жетоны здоровья со стороны «болевое повреждение» на сторону «здоров»);
- вернуть все свои кубики с ринга в запас;
- смешать все свои карты в колоду, перетасовать её и взять 5 карт.

Во втором и третьем раундах первым ходит противник того игрока, который сделал последний ход в предыдущем раунде.

Порядок хода

1. Брось до 3 своих кубиков и помести их на ринг выпавшими значениями вверх.
2. Сыграй или сбрось карту приёма:
 - примени манёвр — противник не может ответить контрприёмом, последствия манёвра наступают сразу;
 - примени атаку:
 - если это запрещённая атака, противник делает проверку;
 - если судья заметил нарушение, можешь использовать карту «Свой судья» или получить жёлтую карточку;
 - противник может ответить на атаку контрприёмом;
 - ты можешь ответить на контрприём противника контрприёмом;
 - последствия атаки наступают, если она не была отменена;
3. Обнови руку — сбрось или добери карты до 5 карт на руке.

Между раундами

1. Конец раунда (один из игроков не может взять карту из колоды)
2. Проверка на победу по очкам
3. Проверка на техническую победу
4. Излечение болевых повреждений
5. Возвращение кубиков в запас
6. Возвращение приёмов в колоду, набор 5 карт на руку
7. Начало раунда (другой игрок делает первый ход)

Конец боя и победа

Бой заканчивается нокаутом, как только один из борцов теряет всё своё здоровье — у него не осталось жетонов, лежащих стороной «здоров» вверх. Этот борец проигрывает бой, а его противник побеждает.

Бой заканчивается дисквалификацией, как только один из борцов получает вторую жёлтую карточку и не может избежать этого. Этот борец проигрывает бой, а его противник побеждает.

Дисквалификация наступает раньше нокаута: если ты лишил соперника последнего здоровья приёмом, за который получил жёлтую карточку, побеждает он, а не ты.

В конце любого раунда борец может победить по очкам, показав судьям своё исключительное мастерство в боевых искусствах. Для этого нужно, чтобы у него на ринге лежали все его кубики, и в каждом цвете все кубики были с одинаковым значением (например, все красные и синие — «единицы», жёлтые — «двойки», белые — «пятёрки»).

После проверки на победу по очкам оба борца проходят проверку на техническую победу, которая определяет, могут ли они продолжать бой. Если у борца больше болевых повреждений, чем «здоровых» жетонов, он кидает кубик (любой, например, из отложенных в сторону перед началом игры) за каждый жетон разницы. Например, если 3 твоих жетона лежат вверх стороной «здоров», а 5 жетонов — вверх стороной «болевое повреждение», ты кидаешь кубик 2 раза. Если выпадает хотя бы одна «шестёрка», врачи решают, что этот борец должен завершить выступление, и победа присуждается его противнику.



Ответы на частые вопросы

Победа в финале наступает в конце третьего раунда, если никто из игроков не победил или не проиграл одним из вышеперечисленных способов. Судьи отдают предпочтение тому борцу, кто продемонстрировал больше мастерства. Каждый игрок оставляет на ринге кубики с одинаковым значением в каждом цвете (например, из красных только «пятёрки», из синих только «двойки» и т. п.). Побеждает тот, у кого на ринге после этого останется больше кубиков.

Ничья?

Победа по очкам, техническая победа и победа в финале допускают возможность обоим игрокам победить или проиграть одновременно. В таком случае победителем становится:

- тот, у кого осталось больше «здоровых» жетонов;
- если их одинаковое число, — тот, у кого осталось больше жетонов здоровья (любой стороной вверх);
- если их тоже одинаковое число, — тот, кто ходил последним в предыдущем раунде.

Теперь ты знаешь правила «Бойца» и готов выйти на ринг. Если в ходе боя у тебя возникнут вопросы, возьми тайм-аут и загляни на одну из следующих страниц — там наверняка найдётся ответ.

Я сыграл красную атаку на средней мощности, а противник «Контрударом» перебросил один из моих кубиков, и теперь у меня на ринге нет трёх красных с одинаковым значением. Из-за этого моя атака будет отменена или перейдёт на минимальную мощность?

С атакой ничего не случится. Тебе надо иметь на ринге нужные кубики только в тот момент, когда ты играешь приём. Если ты уже провёл атаку, отменить её или снизить мощность может только карта, последствия которой прямо указывают на это.

Сколько приёмов я могу провести в ход?

Обычно только один, но из-за контрприёмов могут возникать довольно длинные цепочки. Например: ты играешь «Свинг». Противник отменяет его «Нырком» на минимальной мощности. Ты получаешь право сыграть ещё одну атаку, играешь «Крючок». Чтобы не получить жёлтую карточку, сразу после проверки играешь «Своего судью». Противник отменяет твою атаку «Обманкой», ты отменяешь «Обманку» противника своим «Нырком» на максимальной мощности. Итого за ход ты сыграл 4 карты — но фактически провёл только один приём, «Крючок».

Я хочу сыграть «Блок» против «Контрудара».

«Блок» отменяет повреждения только от атак, а «Контрудар» — это контрприём. Последствия от «Блока» будут нулевыми, но если ты просто хочешь избавиться от карты — пожалуйста.

Непростые приёмы



Своего судья

Эта карта не считается ни атакой, ни манёвром, ни контрприёмом, она используется вне очереди, а не как обычный приём.



Второе дыхание

Ты должен бросить все выбранные кубики одновременно и вернуть их на ринг, не меняя выпавших значений. Бросать кубики из запаса нельзя.



Имитация

Если на прошлом ходу противник сыграл (не сбросил!) карту, «Имитация» копирует эту карту. Провести такой приём можно на другом уровне мощности, чем это сделал противник, однако у тебя должны быть все нужные кубики. «Имитация» не может копировать «Имитацию», «Своего судью» и контрприёмы.



Презрение

Каждый раз ты можешь выбирать новые кубики для броска как на ринге, так и из запаса. После броска выведи все брошенные кубики на ринг. Число повторений ограничено только текущим здоровьем борца и количеством карт в его колоде. Лишившись «здоровых» жетонов, ты проигрываешь. В конце хода обнови руку по обычным правилам.



Контрудар

Действует только против атаки (не против контрприёма). Наносит повреждение после атаки, против которой был проведён. Например, если у обоих борцов осталось по 1 здоровью, ты наносишь сопернику повреждение «Свингом», а он тебе — «Контрударом», то побеждаешь ты, потому что атака срабатывает раньше «Контрудара».



Медитация

+1 или -1 к значению 1 твоего кубика на ринге. Например, из белой «четвёрки» сделай «пятерку» или «тройку».

Обменяй значениями 2 своих кубика на ринге. Например, возьми красную «пятерку» и синюю «тройку» и сделай из них красную «тройку» и синюю «пятерку».

Поверни 1 свой кубик на ринге любой стороной вверх. Например, из жёлтой «единицы» сделай любое из шести возможных значений.



Герои ринга

Денис Глухов В начале 2 раунда можешь оставить на ринге 2 своих кубика, в начале 3 раунда — 3 своих кубика. Это происходит до того, как игроки возвращают все свои кубики с ринга в запас. Оставить можно только те кубики, которые присутствовали на ринге в течение предыдущего раунда, не меняя значений на них.

Василий Клёпиков Получая повреждения, брось кубик: если выпало меньше, чем должен получить, получи столько, сколько выпало. Обычные и болевые повреждения в данном случае считаются вместе.

Пример: Против Василия проведён «Бросок» на максимальной мощности (1 обычное повреждение и 2 болевых — в сумме 3). Василий выбросил 2 и решает, что избавится от болевого повреждения, то есть, получит 1 болевое повреждение и 1 обычное — в сумме 2.

Игорь Кукурудзяк В начале раунда излечи 1 повреждение. Излечение происходит после того, как Игорь излечил болевые повреждения. У Игоря не может быть больше 12 жетонов здоровья.

Алексей Назаров Обновив руку, можешь положить 1 карту под низ колоды и взять 1 карту. После того, как в конце своего хода Алексей добрал или сбросил карты до пяти, он может выбрать 1 карту с руки, положить её под свою колоду и взять на руку 1 карту с верха колоды. Воспользоваться этим свойством можно только раз за ход. Делать это не обязательно.

Виктор Немков Если у противника на ринге больше кубиков, чем у тебя, в начале хода брось четыре кубика вместо трёх. Кубики подсчитываются в начале хода Виктора, до его броска. Это свойство не распространяется на дополнительные кубики, которые могут быть брошены в течение хода.

Антон Телепнёв Всегда ходи первым в раунде; в начале раунда сделай два хода подряд. Антон всегда ходит первым, несмотря на показатели скорости и координации и на то, кто завершил предыдущий раунд. Начиная каждый раунд, он делает сразу два хода подряд.

Вадим Хайтулов Получай не более 1 болевого повреждения за ход. Это свойство сокращает только болевые повреждения, на обычные оно не распространяется. Ходы игроков считаются отдельно.

Пример: В ход соперника против Вадима проведён «Крючок» на средней мощности (1 обычное повреждение и 2 болевых). Вадим получает 1 обычное и 1 болевое повреждение. В ход Вадима соперник отвечает на его атаку «Контрударом» на минимальной мощности (1 болевое повреждение). Вадим получает 1 болевое повреждение.

Руслан Хасханов В начале раунда выбери в своей колоде 1 карту и возьми её на руку; перетасуй колоду. Чтобы взять карту, игрок просматривает свою колоду. Этим свойством нужно воспользоваться до того, как игроки набирают стартовые карты на руку. Взятая карта учитывается при наборе карт на руку, то есть, выбрав одну карту в колоде, игрок перетасовывает её и берёт ещё 4 карты, теперь уже не глядя.

Автор игры
Петр Тюленев

Продюсер
Тимофей Бокарев

Дизайнер
Артём Зубов

В тестировании игры участвовали

Сергей Балезин, Антон Вдовиченко, Илья Вытенов, Михаил Дембицкий, Сергей Дембицкий, Андрей Защепин, Вера Защепина, Владимир Коваленко, Мария Красина, Андрей Кропотов, Алексей Кузнецов, Антон Кузнецов, Ирина Матвеева, Анна Навалон, Павел Навалон, Дина Сафина, Владимир Сергеев, Анатолий Сизов, Дмитрий Собянин, Сергей Турункин, Слава Юмин, Юлия Юмина

Создатели игры благодарят Антона Вдовиченко, Илью Вытенова, Сергея Дембицкого, Анну Навалон, Владимира Сергеева, Анатолия Сизова и Славу Юмина за дельные предложения и помощь в организации тестирования

Фотографии предоставлены телеканалом «Боец»
www.boets.ru

В фотосъёмке участвовали
Алексей Никонов
Алексей Олейник



ИГРОЛОГИЯ

www.igrology.ru

Разработка игры
«Игрология»
www.igrology.ru



Производство
ООО «Мир Фэнтези»
www.mirfantasy.com

RED MEDIA
GROUP

Правообладатель
ООО «ТПО Ред Медиа»
www.red-media.ru





www.m1fighter.ru

www.boets.ru

