

ПРАВИЛА 2021

От 13.05.2021г

СОДЕРЖАНИЕ:

- 1.ЖИЛОЙ ЛАГЕРЬ
- 2.НЕ ИГРОВЫЕ ЗОНЫ
- 3.БАЗЫ ГРУППИРОВОК
- 4.ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ
- 5.ТЮНИНГ ПРИВОДА
- 6.ГРАНАТЫ И МИНЫ
- 7.НОЖИ
- 8.ИГРОВАЯ СМЕРТЬ
- 9.ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО
- 10.ВЫБРОС
- 11.МОНСТРЫ
- 12.АНОМАЛИИ
- 13.АРТЕФАКТЫ
- 14.ЛЕГЕНДЫ ЗОНЫ
- 15.ПЛЕН/ДОПРОС
- 16.ТЮРЬМА
- 17.ОТНОШЕНИЕ ГРУППИРОВОК
- 18.ПАСПОРТ\ БИРКИ ЖИЗНИ\АНТИРАД
- 19.РЕСП И МЕРТВЯК
- 20.ЭКЗОСКЕЛЕТ
- 21.ТОРГОВЛЯ
- 22.ПОКУПКА ОРУЖИЯ
- 23.ВВОДНЫЕ
- 24.НАКАЗАНИЯ
- 25.ОТНОШЕНИЯ НА ИГРЕ

Изменения и дополнения (в конце статьи) в правилах СталкерСтрайк Монетный 2021



Введение:

Участвуя на проекте, вы соглашаетесь с правилами, незнание правил не освобождает вас от ответственности!!!

На играх с 2019 года обязательно использование приложения ПДА «КОМПАС» для смартфонов на ОС ANDROID.

С приложением на полигоне появляются аномалии, радиоактивные зоны, пси излучение и другие опасности.

Ознакомится по функционалу и с инструкцией приложения можно в [официальной группе разработчика приложения](#).

Основные требования:

ПДА "Компас" работает на ОС Android от v.4.3 и выше (в идеале 5.0) и не выше 8.1, ввиду крайне многочисленных проблем с этими ОС.

ТЕЛЕФОНЫ НА ОС: iOS, Blackberry, WP НЕ ПОДДЕРЖИВАЮТСЯ.

Для стабильной работы требуется не менее 2 ГБ оперативной памяти в телефоне. Так же в постоянном режиме должен быть включен WI-fi и GPS (A-GPS - не подойдет так как на полигоне отсутствует стабильная связь). По поводу расхода заряда батареи: WI-FI активно ест заряд только в случае коннекта к точке доступа (ПДА работает в режиме сканирования точек без подключения). GPS - переходит в активный режим только во время выбросов. Так же желательно иметь при себе Power-bank для подзарядки телефона во время игры.

После 17.00 в Светлом баре будет возможность зарядить телефоны от сети 220в, с собой необходимо взять зарядное устройство от вашего смартфона.

Перед въездом на полигон советуем протестировать на наличие ошибок бесплатную БЭТА-ВЕРСИЮ ПДА "Компас" скачав ее с Play Market'a.

Версия для нашей игры выкладывается в среднем за неделю перед игрой в группе где можно будет его скачать, так же ее можно будет скачать на полигоне (что не очень хорошо, ибо все будут заняты подготовкой к старту игры, советуем озаботится этим заранее) у мастера по ПДА.

ПОМНИТЕ, ЧТО БЭТА-ВЕРСИЯ НЕ БУДЕТ РАБОТАТЬ НА ИГРЕ. ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИГРОВОЙ ВЕРСИИ, СТАРУЮ НУЖНО БУДЕТ УДАЛИТЬ.

На старте игры всем игрокам будут выданы виртуальные костюмы фракций в соответствии с антуражем на усмотрение Организаторов. Каждый костюм дает определенную защиту от аномалий и тд. (см. руководство к ПДА)

У военных костюм пополняется безвозмездно, остальные игроки приобретают за игровую валюту или выполнение заданий.

(1) ЖИЛОЙ ЛАГЕРЬ:

Жилой лагерь — это территория, обозначенная организаторами, на которой вы расположитесь по прибытии на полигон. На ней будут храниться все ваши вещи, НЕ ИМЕЮЩИЕ отношения к игре. По умолчанию это правая сторона от въезда, дорога является разграничением. В лагере запрещено вести какую-либо игру, т.к. это не часть полигона. Также: **КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО** пристреливать привода и взрывать гранаты, это строгое требование ТБ.

К Жилому Лагерю также относится территория дома Организаторов. Расположенному на входе в игровую зону. Проход сквозь дом Организаторов **ЗАПРЕЩЕН**. Вас вправе отправить обратно в Бар/Жилой Лагерь.

*Пристрелку и прочие действия, запрещенные ТБ можно произвести на Кордоне в строго определенных местах. При покидании игрового процесса (ушли спать в жилой лагерь или надолго вышли из игры), необходимо передать квестовые предметы людям, которые остаются в игре, чтоб не ломать игровой процесс. При отсутствии возможности такой передачи предмет или выкладывается на дороге, или передается в бар. Несоблюдение этих простых правил сильно ломает игру остальным.

A large, semi-transparent watermark logo is centered on the page. It is a yellow diamond shape with a grey border. Inside the diamond, at the top, is a grey radiation symbol. Below it, the word "STALKER" is written in large, white, stylized capital letters. Underneath "STALKER", the words "REAL GAME" are written in smaller, white, capital letters. Below that, the Russian phrase "играй в реале" is written in a grey, cursive-style font. At the bottom of the diamond, the URL "http://vk.com/stalkerural" is written in a grey, sans-serif font.

STALKER
REAL GAME

играй в реале

<http://vk.com/stalkerural>

(2) ИГРОВЫЕ И ЗЕЛЕННЫЕ ЗОНЫ:

ИГРОВЫЕ ЗОНЫ:

Игровой зоной является весь полигон, ограниченный киперкой или другим способом за исключением зеленых зон и жилого лагеря.

За все личные вещи, взятые в игровую зону, ответственность несет сугубо их владелец.

(Простреленные случайно(!) спальники или разбитые телефоны остаются проблемой обладателей.)

ВО ВРЕМЯ СНА на игровой территории, **ДЕЙСТВУЮТ ВСЕ ПРАВИЛА**, как и во время бодрствования - например, вас могут пленить или убить. Исходя из всего этого-спать в боевой зоне разрешено только в защитных очках! Нарушение этого правила является грубым нарушением ТБ.

ЗЕЛЁНЫЕ ЗОНЫ:

Зеленой зоной является территория с натянутой (организаторами!) киперкой или веревкой, на которых прикреплены таблички, указывающие на принадлежность к зеленой зоне в лесу. Это место легального отдыха, в них не трогает «монстра» и не убивают шары, в плен в зеленой зоне могут взять вас только военные.

Категорически запрещена стрельба или использование всех боевых предметов, гранат, мин и т.д. внутри или из/в зеленую зону. Также запрещено ожидать выхода других игроков из зеленой зоны с целью «неожиданной» атаки в спину и дальнейшего отступления обратно в зеленую зону. Нарушение карается дисквалификацией/баном.

Организатор вправе принять решение о бане/дисквалификации за действия, не описанные данным правилом, если, по его мнению, вы подвергали зеленую зону опасности.

STALKER
REAL GAME

играй в реале

<http://vk.com/stalkerural>

ЗАРАНЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ ЗЕЛЕННЫЕ ЗОНЫ, КОТОРЫЙ ДЕЙСТВУЮТ ВНУТРИ ПОМЕЩЕНИЯ.

1. БАР «100 рентген»

Здесь всегда можно найти работу, обменяться информацией, поесть вкусной горячей еды (за игровую валюту или реал), завести друзей и врагов. Бар – это центр ролевки, возможности неограниченные.

Главный в этой зоне Бармен. Пока Бармен в баре (либо в жилетке), он неприкасаемый и вправе отказать игроку в посещении бара, если вы нагрубили или каким-либо другим образом (по ролевому отыгрышу) перешли ему дорогу. Рейды военных сюда возможны только по распоряжению главного организатора, военные вне рейда обладают правами обычных сталкеров. В баре имеется возможность купить услуги наемников.

В бар могут пройти отдохнуть мертвые члены монолита и мертвая монстра.

Ножи в барах не запрещены, но стычки все проходят на улице так как в баре много народа и не много места, исключение только для тех, у кого есть задача (квест) на убийство.

В случае смерти на территории бара от ножа Бармен или иное подобное лицо не в праве отменять эту смерть, так как это портит игру всем игрокам.

Учитывайте то, что «Бар 100 Рентген» находится на территории жилой зоны и любое нахождение с примкнутым магазином к приводу и заряженный магазин в пистолете, это нарушение правил жилой зоны!

2. ТЕМНЫЙ БАР

Стрельба около темного бара возможна, не снимайте очки!

Запрещена стрельба и использование гранат внутри помещения!

Является аналогом обычного бара, но под контролем бандосов (и только их). Следовательно, тут также можно найти работу, обменяться информацией, поесть вкусной горячей еды (за игровую валюту или реал), завести друзей и врагов. Большое внимание также уделяется ролевому отыгрышу.

Главный в этой локации барыга. Пока барыга в баре, он неприкасаемый и вправе отказать игроку в посещении бара (по ролевому отыгрышу) без объяснения причин. Рейды военных сюда возможны только по распоряжению главного организатора, военные вне рейда обладают правами обычных сталкеров.

В этом баре процветает бандитская культура, соответственно, есть возможность поучаствовать в азартных играх на игровое имущество.

В бар могут пройти отдохнуть мертвые члены монолита и мертвая монстра.

В случае получения квеста на убийство игрока, в Темном баре и на его территории разрешено использовать тренировочный нож. Охрана бара имеет право обыскать игрока и дотронувшись до предмета вооружения указать «изъято», это означает предметом нельзя пользоваться пока находишься на территории бара. Охрану бара назначает Барыга, не более 4х человек. При осаде бара, новую охрану назначает лидер группы.

Барыга не вправе прогнать группу, но может на прямую договариваться с лидером группы.

В случае смерти на территории бара от ножа, Барыга или иное подобное лицо не в праве отменять эту смерть, так как это портит игру всем игрокам!

3.ЛАБОРАТОРИЯ УЧЕНЫХ

Стрельба около лаборатории возможна, не снимайте очки!

Запрещена стрельба и использование гранат внутри помещения, и ограниченной киперной лентой территории перед бункером ученых!

Здесь вы сможете найти почти любую информацию по зоне, получить работу, купить всевозможные предметы, существенно облегчающие ходки в Зону, а также получить игровую мед. помощь.

Главные на этой базе ученые, пока они находятся внутри лаборатории, они неприкасаемые.

Рейды военных на данную территорию проводятся только по распоряжению главного организатора, но могут встать на защиту лаборатории вывести с территории или взять в плен игрока по требованию главного ученого или его И.О.

Военные вне рейда на данной территории обладают правами обычных сталкеров.

В лабораторию могут пройти отдохнуть мертвые члены монолита и мертвая монстра. В случае получения квеста на убийство игрока (и только по квесту), на территории (только не в бункере) разрешено использовать тренировочный нож. Охрана ученых имеет право обыскать игрока и дотронувшись до предмета вооружения указать «изъято», это означает предметом нельзя пользоваться пока находишься на территории учёных. Охрану назначают учёные не более 4х человек, если охрана военные, то назначают до 6 человек (помните, военные их союзники, отыгрыш с военными может повлиять на учёных).

В случае смерти на территории учёных от ножа, Учёные или иное подобное лицо не в праве отменять эту смерть, так как это портит игру всем игрокам!

4.БОРДЕЛЬ

Стрельба около борделя возможна, не снимайте очки!

Запрещена стрельба и использование гранат внутрь и внутри помещения!

Это место - мечта сталкера, тут можно потратить все, что заработал тяжким трудом на танец прекрасной (или не очень) путаны или на сеанс массажа.

Как правило, бордель и бар неразлучны, но в любом случае действуют определенные правила, нарушение – бан\дисквалификация по усмотрению организаторов.

Главная на территории борделя – «мамка» или И.О. Она (или охрана борделя как представители этой структуры) вправе отказать в обслуживании кому-либо без объяснения причин, равно как и попросить игрока покинуть данную территорию. Будьте благоразумны и адекватны, это – всего лишь игра.

Вход в бордель осуществляется малыми группами по 3-4 человека, максимальное время пребывания 30минут. О свободных местах можно уточнить у охраны «мамки». Расценки, длительность массажа и других услуг «мамка» устанавливает сама.

При должной ролевой игре тут возможна торговля информацией, организация дипломатических встреч враждующих группировок и пр.

Рейды военных на данную территорию проводятся только по распоряжению главного организатора, вне рейда военные обслуживаются обладают правами обычных сталкеров.

В бордель могут пройти отдохнуть мертвые члены монолита и мертвая монстра.

В случае смерти на территории борделя от ножа, “Мамка” или иное подобное лицо не в праве отменять эту смерть, так как это портит игру всем игрокам!

5.БОЛОТНЫЙ ДОКТОР

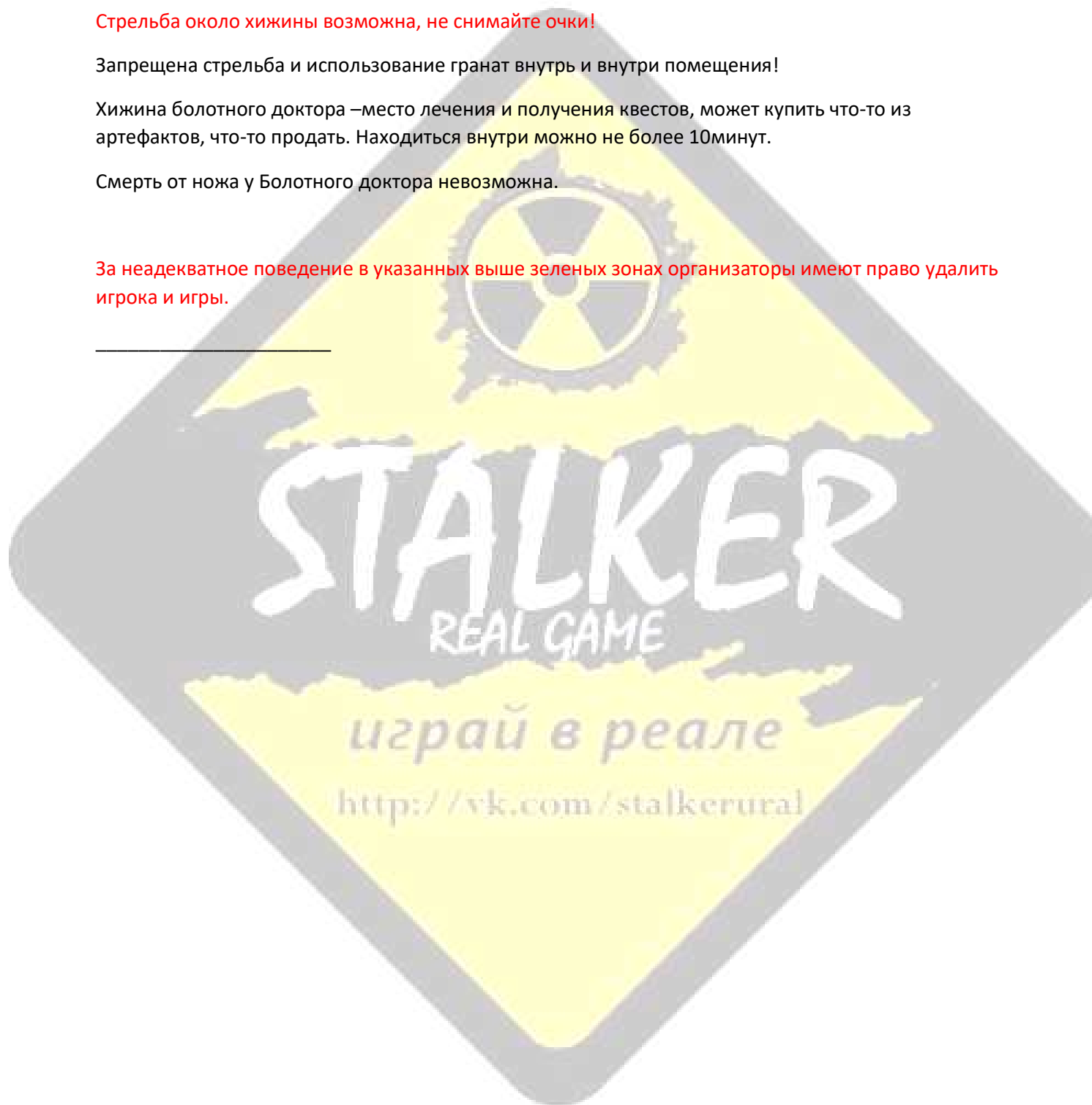
Стрельба около хижины возможна, не снимайте очки!

Запрещена стрельба и использование гранат внутрь и внутри помещения!

Хижина болотного доктора –место лечения и получения квестов, может купить что-то из артефактов, что-то продать. Находиться внутри можно не более 10минут.

Смерть от ножа у Болотного доктора невозможна.

За неадекватное поведение в указанных выше зеленых зонах организаторы имеют право удалить игрока и игры.



(3) БАЗЫ ГРУППИРОВОК:

Все места обитания группировок (базы, блокпосты) могут быть атакованы в любое время дня и ночи. Зеленых зон и неигровых мест на базах нет (за исключением обозначенных организаторами с помощью киперки и специальных табличек)!

К таким локациям относятся: база Военных, база Военных сталкеров, КПП1 и КПП2, база Долга, база Греха, база Монолита.

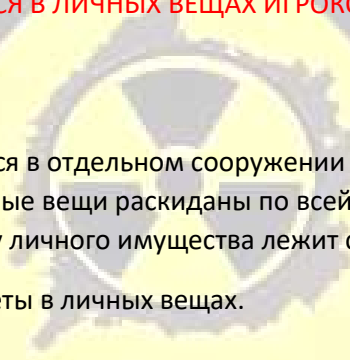
На базах можно хранить личное имущество, ночевать, отдыхать, вести быт. Но будьте готовы к внезапной боевой ситуации, поэтому очки на базах снимать **ЗАПРЕЩЕНО!**

КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО РЫТЬСЯ В ЛИЧНЫХ ВЕЩАХ ИГРОКОВ В ПОИСКЕ ИГРОВЫХ ПРЕДМЕТОВ!

За нарушение – БАН.

Все личные вещи должны находиться в отдельном сооружении (комната, ящик и т.д) с пометкой «личные вещи». В случае, если личные вещи раскиданы по всей базе, помним, что ответственность за случайную порчу личного имущества лежит сугубо на владельце.

Запрещено прятать игровые предметы в личных вещах.



STALKER
REAL GAME

играй в реале

<http://vk.com/stalkerural>

4) ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ:

На игровой территории игрок обязан быть в средствах защиты (необходимо - очки, дополнительно по желанию - маска, сетка и т.д.) выдерживающие выстрел из страйкбольного привода (150 м\с +) в упор.

****Такие средства защиты покупаются в специализированных airsoft- магазинах.**

Строительные, солнцезащитные и прочие очки, не рассчитанные на использование в страйкболе, использовать **ЗАПРЕЩЕНО!**

ЗАПРЕЩЕНО гулять без средств защиты глаз по полигону между начальным и финальным построениями, сдача оборудования организаторам не означает конец игры!

Нарушение данного пункта является грубым нарушением ТБ и карается баном.

Организаторы не несут ответственности за полученные в процессе игры травмы в случае нарушения игроком требований безопасности.

Опасные зоны в большинстве случаев огорожены оградительной-сигнальной лентой (киперкой), но гарантировать полное их обозначение не представляется возможным в силу их количества трудности визуального контроля. Отсюда просьба смотреть под ноги при движении не по натоптаным тропинкам. Не нужно испытывать удачу, в противном случае ответственность будет только на вас.

Здания и их руины таят в себе большую опасность, так как железобетонные конструкции без должного ухода теряют прочность и могут обрушиться, также возможны падения кусков штукатурки и иного строительного мусора.

Посещение таких мест потенциально крайне опасно, как следствие – запрещено. При всем вышесказанном, все же только Вы сами можете обезопасить себя в должной мере.

На игре можно встретить транспорт, который используют как игровой и как не игровой.

СТРЕЛЬБА ПО ТРАНСПОРТУ ВОЗМОЖНА, ОЧКИ В ТРАНСПОРТЕ НЕ СНИМАТЬ

Не игровой транспорт обозначается аварийным сигналом, стрельба и подрыв такой техники **ЗАПРЕЩЁН**. Игровой транспорт можно подорвать гранатой, ТагГранатой или выстрелом из РПГ, но попадать по транспорту **ЗАПРЕЩЕНО** (в случае конфликта ОРГи будут на стороне владельца (водителя) автомобиля). Подрыв транспорта считается если пиротехника попала под авто или рядом с ним, на расстоянии не более 2х метров. Все игроки после подрыва авто считаются погибшими (сразу в мертвяк).

СТРЕЛЬБА ИЗ ТРАНСПОРТА ЗАПРЕЩЕНА!

Правила поражения:

Игрок считается убитым, если в него попал хотя бы один шар от гранаты, мины или РПГ (рикошеты от взрыва засчитываются за поражающие элементы и «убивают» также, как и прямое попадание).

От «взрыва» умирают и без ощутимого попадания шара, если игрок оказался на достаточно открытой местности без укрытий в радиусе поражения гранаты – 2 метра.

Единственное, что может вас спасти, это надёжное укрытие, за которое вы спрячетесь до взрыва. Под надёжным укрытием понимаются: бруствер, окоп, стены, глубокая канава.

Трава, мелкие ямки, кусты, дерево за стволом которых человек не может спрятаться полностью, картонки, фанерки и другие хлипкие конструкции не считаются укрытием от «взрыва».

Также, если граната взорвалась в небольшом закрытом помещении, то все игроки, находящиеся в ней, считаются убитыми.

На игре не запрещены мины растяжки, кроме мины «лягушка». Некоторые из них срабатывают мгновенно, поражение от них не отличается от поражения гранатой. ЗАПРЕЩЕНО ставить растяжки на выходе и входе зелёной зоны на расстоянии 20 метров.

Выстрелы СтрайкАрт, РПГ, вогов, тагов и прочего не запрещены по базам группировок (см. БАЗЫ ГРУППИРОВОК).

ВЫСТРЕЛЫ ЗАПРЕЩЕНЫ по авто, зелёным зонам (не ближе 20м), и прямой наводкой по игрокам. В случае случайного попадания, в игрока, организаторы будут на стороне игрока, в которого стреляли и на своё усмотрение принимают решение по санкциям в сторону стреляющего.



(5) ТЮНИНГ ПРИВОДОВ:

На игре присутствует обязательный хрон для всех приводов и пистолетов, проводится 0.2 шаром по стандартным правилам*.

*Пистолеты на CO2 отстреливаются холостыми перед хроном, чтоб выдавать до 125 м\с.

Впоследствии, при смене баллона необходимо отстрелять необходимое количество холостых выстрелов, чтобы выхлоп опять оказался до отметки в 125 м\с.

Проводится хрон в Баре с начала регистрации (возможны дополнительные инструкции), привода помечаются специальными метками в зависимости от скорости выхлопа.

Привода без организаторских меток, не прошедшие хрон к игре не допускаются. Имейте в виду, что при подозрениях на превышение разрешенного правилами выхлопа Вас могут перехронить. А при грубых нарушениях или несоответствия скорости выхлопа типу метки будет применено наказание на усмотрение организатора вплоть до бана.

Обращаем ваше внимание, что в закрытых помещениях запрещено стрелять из приводов и пистолетов, выдающих более 125м\с, наказание на усмотрение мастеров вплоть до бана.

Стрельба на предельно близкие дистанции (от 1.5 метров и ближе) крайне не рекомендуется, возможна стрельба одиночным огнем, в противном случае будут штрафные санкции со стороны мастеров. Возможно убийство голосом и выстрелом в землю, если враг слишком близко. Человек должен быть в прямой видимости на коротком расстоянии (не дальше, чем 1-2 метра).

Убийство голосом сопровождается выстрелом в землю и возможно, если враг вас не заметил или не оказывает сопротивления в данный момент. Это правило скорее относится к ТБ и служит исключению травм в ближнем бою.

*При одновременном крике «убит» приоритетным считается тот, чей выстрел прозвучал первым. При прочих равных приоритетным считается одиночный выстрел, попавший в противника.

Уважайте друг друга, помните, что Ролевой Страйкбол – игра друзей, а стрельба с близких дистанций очень часто приводит к конфликтам.

Стрельба без линии видимости («по-сомалийски» - высунуть привод из-за угла, а самому остаться в укрытии, стреляя вслепую) категорически **ЗАПРЕЩЕНЫ!**

Разрешенные верхние пределы выхлопа с учетом погрешности измерительного прибора (согласно правилам СК):

Пистолеты: 125м\с

Дробовики 125м\с

Автоматы: 150м\с

Пулеметы: 150м\с

Снайперские винтовки: 172,5м\с

Если ваш основной привод выдает больше 125 м\с, вторичка обязательна.

(6) ИМИТАЦИИ ГРАНАТ, МИН И ВЫСТРЕЛ РПГ

К Игре допускаются все сертифицированные пиротехнические изделия, такие как имитации ручных гранат, вогов, тагов, мин и выстрелов РПГ.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ПОНИМАЕТ:

К игре не допускаются самодельные пиротехнические изделия! За их использование как минимум выдворение с игры либо БАН на все проекты.

Если вам сообщили или вы обнаружили, что игрок использует самодельные пиротехнические устройства, незамедлительно сообщите организаторам (чистота рации 144.500).

К игре не допускаются имитации гранат с зарядом мощностью выше четвертого корсара, за это удалят с полигона!

Также запрещено использовать голые петарды для имитации взрыва.

(7) НОЖИ:

Разрешается использовать только покупные сертифицированные тренировочные резиновые (силиконовые и тд.) ножи. Никаких острых углов, кончиков и твёрдых материалов! Даже у таких тренировочных ножей как Cold Steel срезаем и закругляем кончик.

Так же допускаются самодельные ножи после одобрения их организаторами игры. Никаких самодельных мечей, мачете, тактических рапир, топоров, копий, штык-ножей.

Полноценным ударом ножом считается лишь ощутимый удар в корпус. Удары по конечностям не считаются, запрещено бить в голову. Также запрещены быстрые тычки, это значит, что вы не можете выхватить нож и убить 5 человек за 5 секунд.

играй в реале
<http://vk.com/stalkerural>

(8) ИГРОВАЯ СМЕРТЬ И ЕЕ ОТЫГРЫШ:

Игровая смерть наступает при попадании шарика в любое место человека или любой (!) элемент его снаряжения. (Попадание в рюкзаки и маск-костюмы является смертью, техническая незнание в этом случае карается на усмотрение мастера).

ПОПАДАНИЕ В ПРИВОД СМЕРТЬЮ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ! Но это не значит, что привод можно использовать как щит. Позволительно отыграть поломку привода.

Также «смерть» наступает от взрыва гранаты (см. раздел 6), от удара ножа в корпус (см. раздел 7) или от монстров/аномалий/определенных артефактов/других ролевых элементов.

С введением ПДА, игрок убитый шариком или ножом обязан зажать капсулу жизни на ПДА и вывести себя из игры (умереть см. инструкцию пда компас).

ПОСЛЕ СМЕРТИ ИГРОК ЗАБЫВАЕТ ВСЕ, ЧТО С НИМ ПРОИСХОДИЛО С МОМЕНТА ПРОШЛОГО ВЫХОДА ИЗ МЕРТВЯКА. ЗАПРЕЩЕНО ВОЗДЕЙСТВОВАТЬ НА ИГРОВУЮ СИТУАЦИЮ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИНФОРМАЦИИ «ИЗ ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ». ЭТО СИЛЬНО ЛОМАЕТ РОЛЕВУЮ СИСТЕМУ, ЗА НАРУШЕНИЕ СУРОВЫЕ НАКАЗАНИЯ НА УСМОТРЕНИЕ ОРГАНИЗАТОРОВ.

Смерть обозначается повязкой красного (или белого) цвета, ночью красным фонарем. В случае отсутствия обозначения необходимо поднять вытянутую руку и проследовать в мертвяк.

Так как мы играем в Страйкбольно-ролевую игру, то желателен максимально реалистичный отыгрыш смерти. При попадании в вас шара крайне желательно упасть на землю, надеть красную(белую) повязку (а в ночное время красный фонарь или мерцание белого фонаря) и отправиться на ближайшую точку возрождения. В случае если в вас продолжают стрелять поднимите руку и говорите “убит(а)” и по возможности выйти на место, где не ведётся стрельба, и оставайтесь там до обыска вашего труп.

Убивший Вас имеет право «обыскать ваш труп», это значит вы обязаны отдать ему все игровое имущество (см. обыск). При «смерти» крайне желательно оставаться «трупом» несколько минут, чтобы у людей не было необходимости искать игровые предметы и бирки жизни (которые могут быть унесены ветром) под всеми окрестными кустами.

При следовании в «мертвяк» желательно отыгрывать зомби (для увеличения ролевой составляющей игры), правила игры за зомби в разделе монстров. Мастерами и организаторами возможны поощрения за такие отыгрыши.

Также, если вас убили по-тихому (например, вы часовой, вас «сняли», и враг явно старается остаться незамеченным), не ломайте ему игру. Не надо кряхтя, громыхая снаряжением, надевать красную повязку и в полный рост, показавшись своим, уходить в мертвяк. Поваляйтесь лишние пару минут или тихонько и незаметно уйдите в мертвяк. Не ломайте игру остальным.

Для повышения антуража вы можете попроситься у организатора походить часок в роли зомби. Это поможет вам добыть антирады если таковые закончились.

(9) ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО:

Под игровым имуществом подразумевается все, что игрок получил уже в процессе игры.

В случае игровой смерти игрок ДОЛЖЕН незамедлительно выложить ВСЕ игровое имущество.

К игровому имуществу относятся:

- Жетоны
- Антирад
- Печати
- Пробирки
- Спец. Конверты
- Артефакты
- Игровые деньги
- Бинты(аптечки)
- Кейсы, предметы для заданий
- «Ракета и её составляющие»
- Рупор и его составляющие
- и все предметы имеющие отношения к игре и помеченные соответствующей надписью(биркой)
- Если вещь не изымаемая, то об этом написано крупными и понятными буквами, либо же дана отдельная команда организатора.

Если вы нашли предмет для задания, на котором написано «Только для военных (Долга, Свободы, Монолита)», то, не являясь членом обозначенной группировки, вы НЕ МОЖЕТЕ подбирать или совершать какие-либо действия с этим предметом.

ЗАПРЕЩЕНО прятать любые игровые предметы в запас на следующую игру или во время игры.

Все должно быть сдано в бар после окончания игры.

Если же вы переживаете за своё игровое имущество, его можно сдать на хранение в бар, за игровую валюту.

(10) ВЫБРОС

Выбросы запрограммированы в Нашу версию ПДА Компас, поэтому игроки не знают когда начнется и закончится выброс и сколько их будет. Для защиты от выброса игроку необходимо спрятаться под настоящую железобетонную кровлю, иначе выброс быстро убьет Вас, либо использовать специальный препарат, который продают ученые, барыга или темные сталкеры. Отключать ПДА перед выбросом **ЗАПРЕЩЕНО!**

(11) МОНСТРЫ:

В процессе игр монстры будут добавляться, объявлять это могут на построении, не внося в правила конкретной игры.

Мутант, как и любой игрок - человек! Поэтому было принято решение, что

СТРЕЛЬБА ПО ВСЕМ МУТАНТАМ КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНА!!!

Исключение составляют только зомби, (зомби хорошо различимы в отличии от остальных мутантов) По этим мутантам разрешена стрельба одиночным огнем.

Разрешена стрельба по мутантам в светлое время суток из спец оружия *.

*Монстробой, информация о нем ниже, в разделе Спец оружие

Расстрел игроком мутантов может закончиться очень длительным мертвяком и потерей репутации.

Смотрите куда стреляете, в противном случае возможны наказания на усмотрение мастеров и организаторов.

Подробный список мутантов и правила по каждому из них выложены ниже!

Монстры - игротехнический персонал или игроки со специальными правилами, костюмом и антуражным отыгрышем;

Игрок может стать монстром как добровольно (например, ЗОМБИ после смерти во время следования в мертвяк) или в игровой ситуации (например, зомбирован контролером).

Монстры разных видов не могут объединяться в группы (стаи), если они не под контролем контролера, или же им дана вводная от мастеров или организаторов.

Монстры не атакуют (за исключением случаев проявления агрессии) бойцов группировки Монолит на территории их базы, могут свободно там находиться. На остальной же игровой территории могут нападать также, как и на остальных игроков по собственному желанию, либо в отдельных игровых ситуациях.

11.1 ЗОМБИРОВАННЫЕ:

Игрок становится зомбированным в следующих случаях:

- получив сообщение на ПДА или в различных игровых ситуациях.
- по желанию, в случае смерти по пути следования в мертвяк
- изначально зомбирован

Убивает игроков касанием рук по корпусу или неприцельной стрельбой из оружия от бедра (если игрок желает его использовать).

Игровая смерть зомбированного наступает от:

- Гранаты (моментальная смерть)
- Попадание как минимум 5 шаров в корпус (обезвреживает на время до 1 минуты)
- Нож (моментальная смерть)
- Толчок оператора экзоскелета (моментальная смерть)

ПРАВИЛА ОТЫГРЫША

Игрок должен передвигаться медленно (прихрамывая), периодически издавать звуки («...солдат...служивый...аптечку брат, дай аптечку..водиички..» и т.д).

Стрельба возможна только от бедра одиночной стрельбой с автоматического оружия, винтовок и дробовиков или не прицельно с пистолета. При попадании шаров в зомби, он должен прекратить стрельбу, упасть на спину (не в грязь естественно) и лежать/трепыхаться в течении 20-60 секунд, после зомби может встать и продолжить атаку. Если в течение этого времени ему нанесли удар ножом, зомби считается убитым, и может возродиться как зомбированный в другом месте (не менее 200 метров от места смерти) через две-пять минут при условии отсутствия рядом других игроков.

11.2 СНОРКИ:

- Убивает игроков касанием по корпусу или голове
- При касании по руке или ноге, конечность выходит из строя. Получив касание по руке, человек не может орудовать рукой как-либо, конечность виснет. Получив касание по ноге, человек встает на колени и может передвигаться только с помощью товарища или трости, сугубо шагом, хромя, пока не использует аптечку (перебинтовать конечность) или не вылечится у болотного доктора\ученых\на своей базе. В противном случае остается на месте.

Стрельба по игроку отыгрывающего снарка строго запрещена!!! Игровая смерть наступает от:

- Граната (оглушает на 30 секунд)
- Нож (один удар в спину)
- Толчок оператора экзоскелета (моментальная смерть)
- Попадание из спец. оружия днем (монстробой)
- Гаусс оружием

ПРАВИЛА ОТЫГРЫША: Игрок атакует жертву, передвигаясь на четвереньках, перед атакой поднимается на задние лапы и рычит. Охотятся снарки преимущественно стаями, могут атаковать базы и укрепления. После игровой смерти возрождаются в другом месте (не менее 200 метров от места смерти) через пять минут при условии отсутствия рядом других игроков.

11.3 КРОВОСОС:

- касанием по корпусу парализует (оглушает) жертву на 3 минуты. Игрок падает и не может разговаривать, или совершать какие-либо действия.
- убивает через 3-секундное обнимание (обхватывание противника).

Стрельба по игроку отыгрывающего кровососа строго запрещена!!!

Убивается:

- Ножом в спину
- Спец оружием
- Граната (оглушает на 30 секунд)
- Толчком оператора экзоскелета (сразу в мертвяк)
- Гаусс оружием

ПРАВИЛА ОТЫГРЫША:

Игрок действует наиболее скрытно, избегает лобовых атак.

Не может атаковать базы группировок.

11.4 КОНТРОЛЕР:

- Убивает игроков касанием рук по корпусу.

Превращает игроков в зомбированных активацией специального датчика для ПДА (при взятии под контроль игрок встает на одно колено и обеими руками держится за голову, тем самым показывая, что он переходит под контроль).

При отсутствии ПДА у игрока (и только для таких игроков), контролёр вправе взять вас под контроль с помощью одиночного выстрела из пистолета, но с расстояния не более 15м.

Днем стрельба по игроку отыгрывающего контролера строго запрещена!!!

Ночью возможна только одиночным огнем трассерами. Стрельба по подконтрольным разрешена как по зомби, (правила поражения см. зомбированный).

Игровая смерть наступает от:

- Граната (оглушает на 30 секунд)
- Нож (необходим один удар в корпус)
- Монстробой
- Гаусс оружием
- Толчок оператора экзоскелета (моментальная смерть)

ПРАВИЛА ОТЫГРЫША:

- Пси воздействия на группы (датчиком). Контролер должен передвигаться медленно, быть скрытным. Может взять под контроль не более 6 живых существ (в том числе монстров).

Контролеры не могут

- подходить живыми к не боевым зонам (бар, бункер ученых и т.д.),
- приближаться к базам группировок ближе, чем на 50 метров (кроме базы монолита), а так же включать датчик пси воздействия.
- вмешиваться в ход крупного боевого столкновения (если в бою участвуют более 6 игроков, см. взятие под контроль).
- может дать указание, которое надо будет выполнить при определенных условиях и отпустить.

Контролёр не может дать указание нарушающие ТБ и правила всех пунктов.

В случае смерти контроллера все, кто находился под его контролем, начинают атаковать находящихся в прямой видимости игроков. После игровой смерти возрождаются в Оазисах.

11.5 ИЗЛОМ:

С виду обычный не особо везучий сталкер, одет почти всегда в плащ или накидку, оружие если и имеет, то зачастую сломанное или разряженное. Входит в доверие, подбирается поближе и убивает своей гипертрофированной конечностью.

Убивает касанием.

Игровая смерть излома наступает от:

- Обычное оружие: голова торс (милсим), надо акцентированно попасть три раза
- Граната (оглушает на 30 секунд)
- Нож (необходим один удар в корпус)
- Оружие: только специальное оружие
- Толчок оператора экзоскелета (моментальная смерть)
- Гаусс оружием

11.6 Перевертыш

Перевертыш - мутант, внешне обычный человек, может быть абсолютно в любой одежде.

В определенный момент, обычно ночью, как только будет удобное место и время, одевает маску и атакует людей.

Правила аналогичны с кровососом.

- касанием по корпусу парализует (оглушает) жертву на 3 минуты. Игрок падает и не может разговаривать или совершать какие-либо действия.
- убивает через 3-секундное обнимание (обхватывание противника).

Пока игрок без маски он поражается по правилам «милсим» голова и грудь.

СТРЕЛЬБА по игроку отыгрывающего перевертыша **КОГДА ОН В МАСКЕ** строго **ЗАПРЕЩЕНА!!!**

Убивается:

- Ножом в спину
- Монстробой
- Граната (оглушает на 30 секунд)
- Ощутимым толчком от оператора экзы в любую часть торса
- Гаусс оружием

11.7 БЮРРЕР

Бюррер внешне этакий «лесовичок». В основном ходят стаями по 2-4 особи,

Телекинетически метают все, что попадет под руку, создают защитное поле, через которое не проходят пули и гранаты (щиты).

При атаке активирует специальный датчик для ПДА

Поражаются:

- только ножом в грудь или спину.

Больше никакое оружие не берёт



(12) АНОМАЛИИ:

Аномалии представлены боксами с радио модулями для игры с приложением КОМПАС ПДА для Андроид раскиданные по всей территории, если нашли такой бокс **НЕ БЕРИТЕ ЕГО!!!** За это БАН на все игры.

(13) АРТЕФАКТЫ И КОНТЕЙНЕРЫ

Не воруйте артефакты!

Единственное, что можно знать сейчас - любой действительно аномальный (необычный) предмет, который привлечет ваше внимание, может заинтересовать и торговцев. Некоторые артефакты имеют и полезные свойства, Вы можете как продать артефакт, так и повесить себе на пояс (в ПДА) его электронную копию. Когда артефакт активирован, он не отчуждаем до конца игры. Можно, конечно, тащить весь хлам и мусор подряд, цена за который +1 рубль за штуку... хотя, ходят слухи, некоторые умудряются и на этом заработать.

Контейнер - устройство для хранения и переноски артефактов (см. внешний вид в группе ВКонтакте). Контейнер должен быть виден - висеть на видном месте.

Образец контейнера - это ПВХ труба 110 или 160 диаметра, до 100см. длиной.

В контейнер можно складывать любые артефакты, подходящие по размеру, для больших артефактов контейнер необходимо арендовать у ученых или бармена.

Цвет по желанию.

Господа игроки, немного поясню про контейнер для сбора артефактов: КОНТЕЙНЕР введен в игру для того, чтобы дух и суть игры не убивали люди, которые одним рейдом собирают весь лут с полигона, который орги раскладывали не один час. Продают его, либо прячут, не думая, что другие так же хотят играть, сбор артефактов - это работа сталкера, его хлеб!

Вы можете нести до 2 контейнеров одновременно. Размер контейнера ограничен 100 см, но помните - чем он больше, тем больше артефактов вы принесете либо потеряете по дороге в стычке.

Обязателен контейнер для:

Вольных сталкеров 100%

Игроки, собирающиеся обирать вольных, Бандосы.

Не нужен индивидуальный контейнер для бойцов Военных и Монолита, а также для тех игроков в составе группировок, которых никто не будет собирать артефакты или выполнять квесты со сбором артефактов и лута. В крайнем случае контейнер выдается вместе с квестом.

Контейнер является неотчуждаемым предметом.

Переносить артефакты вне контейнера запрещено, карается на усмотрение мастеров или организаторов.

Т.к. СТАЛКЕР - это командная ролевая игра, группировкам необходимо получить у ОРГов ящик-склад (для каждой группировки свой цвет).

В этот контейнер вы складываете свой хабар, это - место хранения вашего добра на продажу. Как только командованием группировки принимается решение, что натаскано достаточно хабара, снаряжается «Караван» для продажи ученым, либо барыге.

Но надо понимать, что Барыга темного бара купит все, а «Ученые Янтая»-выборочно.

На караван могут напасть и вытащить все артефакты, охрана каравана не менее важна, чем его процесс его наполнения.

Сам ЯЩИК не отчуждаем.

Военные и хабар:

Также, как и у всех, у группировки военных есть центральный ЯЩИК-склад, куда они складывают изъятое. По мере наполнения отправляют Караваном его Бармену (для пополнения артов на полигоне). У Военных нет индивидуальных контейнеров, есть 2 крупных металлических ящика для сбора «улик и хабара», те в рейдах военные могут ИЗЪЯТЬ у игроков хабар только в этот контейнер.

После этого военные переносят изъятое в центральный Ящик.

Ящики и контейнеры не отчуждаемы, но лут из них отчуждаем.

Военные-сталкеры не могут собирать артефакты целенаправленно без задания от ОРГов или учёных, но могут изъять у остальных игроков по желанию или подобрать случайно лежавший под ногами артефакт.

A large, semi-transparent diamond-shaped logo in the background. It features a yellow center with a grey border. At the top is a grey gear-like emblem with a stylized eye. Below it, the word "STALKER" is written in large, white, hand-drawn letters. Underneath "STALKER" is the phrase "REAL GAME" in smaller, white, hand-drawn letters. At the bottom of the yellow area, the Russian phrase "играй в реале" is written in a grey, cursive font. Below that, the URL "http://vk.com/stalkerural" is written in a grey, sans-serif font.

STALKER
REAL GAME

играй в реале

<http://vk.com/stalkerural>

(14) ЛЕГЕНДЫ ЗОНЫ

- Черный Сталкер – Не поражаем (игротех)!

Призрак зоны отчуждения, молчаливая фигура, темные покровы, плащ. Если его разозлить, убивает словом (Убит). Но может помочь советом, указать, где находятся артефакты, схроны, помочь отбить атаку монстров и так далее. Не может дать вам бессмертие или неуязвимость от попадания шарами или взрывом гранат.

Одним словом, странная и необъяснимая сущность...

- Душа Зоны—Не поражаема (игротех)!

Явление, которое может управлять разумом людей и заставить выполнить ее волю (не более одного человека за раз). Может убивать (но только в крайнем случае), может оживлять. Игрок не видит Душу Зоны пока она с ним не заговорит, и в случае, если кто-то её заметил, сообщает об этом - игнорируется и будет расцениваться как незнающий правил, либо словами зомбированного (см. раздел МОНСТРА). Душа Зоны не может дать вам бессмертие или неуязвимость от попадания шарами или взрывом гранат.

- за каждую услугу может попросить взамен что-либо для неё сделать.

- является квестовым персонажем

- если ей приносят нужный артефакт, не имеет права отказать в безопасном проходе в любую точку зоны.

- может общаться со сталкерами.

- не может на территории базы группировки осуществлять контроль, убивать и оживлять,

- имеет возможность управлять разумом монстров (не более 6 особей)

Самая непредсказуемая сущность ЧЗО...

- Болотный доктор- Не поражаем (игротех)!

Дух, легенда зоны, который может помочь всем и каждому, если считает это нужным.

Его не нужно умолять вылечить себя, иначе только разозлите. За подаренную вам жизнь болотный доктор может дать задание и не надо спрашивать, сколько это стоит, цена - ваша жизнь. Может дать задание за отдельную плату.

С болотным доктором может ходить разная фауна, он может заразить вас болезнями зоны, выдав вам листок с тем, как вы должны отыграть это и временем действия болезни. Но может также и вылечить, если вы его чем-нибудь заинтересуете.

При появлении болотного доктора на месте боя обоим группам рекомендуется прекратить огонь, не любит он шум от старости своей, также за отдельную плату может стать идеальным проводником, которого никто не трогает.

У болотного доктора есть свой зомби Бенито, квестовый персонаж, но Бенито можно убить (см. Зомбированный).

Болотный доктор не может дать вам бессмертие или неуязвимость от попадания шаров или взрывом от гранат.

(15) ОБЫСК/ПЛЕН/ДОПРОС:

Очень щепетильная тема, применять аккуратно, возможен конфликт.

ОБЫСК:

Если человек не оказывает сопротивления, возможно условно изымать его оружие, рацию и пр. Происходит это при хлопке рукой по предмету и голосовом сообщении «ИЗЪЯТО».

При этом условно изымается только тот предмет, по которому хлопнули. ВНИМАНИЕ!!!

Все изъятое оружие и экипировка остается на игроке, но без права использования.

Нельзя махнуть рукой со словами «ИЗЪЯТО ВСЕ», это так не работает, хотите гарантированно изъять все – плените. Вернуть изъятое может либо человек, который изымал, либо другие игроки. Вам надо добраться до бара, учёных, своей группировки или хотя бы до первого встречного, только тогда вас могут развязать, и вы сможете использовать своё снаряжение.

ПЛЕН:

Человека можно пленить множеством разных способов: ножом, взять на прицел.

Помните, что сохранение своей жизни – высший приоритет каждого игрока в любой ситуации. Естественно, никаких ударов или приёмов рукопашного боя использовать нельзя, выворачивать руки пленному запрещается.

Попытаться пленить вас может даже один человек, но слово *попытаться* здесь имеет ключевое значение.

Окончательно пленённым вы считаетесь после связывания рук красной(!) изолентой перед собой и голосового сообщения "СВЯЗАН". По технике безопасности человеку можно связывать руки только перед собой изолентой, чтобы в любой не игровой ситуации он мог разорвать ленту или поставить руки перед собой при падении.

Красной(!) изолентой также можно заклеить рот(кляп), а вот глаза и ноги трогать нельзя.

После того, как вас связали, у вас не остаётся НИЧЕГО!!!

Вы выкладываете всё игровое имущество, и у вас условно автоматически становится изъято ВСЁ оружие, рация, ножи и даже спрятанная в трусах граната.

То есть, все ваше личное имущество остается с вами, но использовать его нельзя, считайте, что у вас все отобрали. ВНИМАНИЕ!!! Все оружие и экипировка остается на игроке, но без права использования.

Срок пленения составляет ЧАС с момента пленения для всех игроков, учёных и специальных ролевых персонажей. По игровой этике постараться решить судьбу пленного нужно в течении половины срока плена. Можно продержат его по полной и потом ещё и убить, но это считается дурным тоном и используется только в КРАЙНИХ случаях по заданию.

Если тех, кто вас пленил убили, не спешите хвататься за привод и срывать изоленту, это могут сделать только другие игроки. Вам надо добраться до бара, учёных, своей группировки или хотя бы до первого встречного, только тогда вас могут развязать, и вы сможете использовать своё снаряжение.

ДОПРОС:

Когда вас взяли в плен, с вами могут провести процедуру допроса. Проводится она только на базах группировок высшим командным составом.

Для этого производится выстрел в землю рядом с ногой пленного и подается голосовое сообщение «ДОПРОС НАЧАТ». После этой фразы пленный обязан честно(!) ответить на один вопрос человека, который ведет допрос. Вопросы остальных людей игнорируются.

Ответы на следующие вопросы можно давать как честно, так и дезинформируя. При простреле ноги у допрашивающего есть 15 минут, чтоб или дать вам бинт, что знаменует сохранение вашей жизни, если вы были полезны, либо окончательно добить Вас выстрелом в землю.

РАНЕНИЕ ДЕЙСТВУЕТ ТОЛЬКО ПРИ ПРОЦЕДУРЕ ДОПРОСА. В ОСТАЛЬНЫХ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЯХ ПОНЯТИЯ «РАНЕНИЕ» БЫТЬ НЕ МОЖЕТ!!!

Для повышения эффективности допроса у военных или у барыги можно приобрести «сыворотку правды». Если во время начала допроса была использована инъекция «сыворотки правды», допрашиваемый обязан честно ответить на 3 вопроса, после чего ответы на следующие вопросы можно давать как честно, так и дезинформируя.

Использованная ампула передается допрашиваемому и при случае сдается в бар за деньги.

Ампула является неотчуждаемым имуществом.

(16) ТЮРЬМА:

Военный контингент может отправить вас в тюрьму вместо мертвяка. Для этого вам нужно активно сотрудничать в случае вашей поимки. Если вы будете честны и полезны, то вместо расстрела и отправки в мертвяк, вас ждет тюрьма на 30 минут, либо помощь военным в мелких поручениях, которые не займут более 30 минут.

Так вы сохраните свой жетон жизни. Если вас взяли в плен, проведя условную конфискацию снаряжения и связывание, вы становитесь безоружным - побег не вернет вам снарягу, отыгрывайте тюремный срок как положено, коли уж попались.

Снаряжение возвращается только после завершения срока тюрьмы, либо после вашего расстрела. За нарушение режима тюрьмы увеличение срока на 5 минут, особо борзые будут расстреляны

(17) ОТНОШЕНИЯ ГРУППИРОВОК:

1)ВОЛЬНЫЕ СТАЛКЕРЫ: **НЕ МОГУТ СОБИРАТЬСЯ В ГРУППЫ БОЛЕЕ 5 ЧЕЛОВЕК!**

Вольные - одиночки, а не группировка. Собираться более, чем 5 человек можно только по вводу от ОРГов. Минимальное расстояние от групп по 5 чел. 15-20 метров

Союзники: союзников можно получить из числа нейтральных, но только заслужив доверие

Нейтралитет: Ученые, Долг, Долг Черепа, Свобода, в особых игровых ситуациях Бандиты, Грех, Военные и Военные сталкеры

Враги: Бандиты, Ренегаты, Военные, Наемники, Монолит, Грех, Военные сталкеры.

2)УЧЁНЫЕ:

Союзники: Военные, Военные сталкеры, Чистое небо.

Нейтралитет: Вольные сталкеры, Долг, Свобода, Наемники, Бандиты, Долг Черепа.

Враги: Ренегаты, Монолит, Грех.

3)ДОЛГ:

Союзники: на свой выбор из числа нейтральных группировок

Нейтралитет: Вольные сталкеры, Военные, Военные сталкеры, Ученые, Наемники, Долг Черепа, в особых игровых ситуациях Свобода.

Враги: Бандиты, Ренегаты, Свобода, Монолит, Грех.

4)ДОЛГ ЧЕРЕПА (Раскольники, вводятся по усмотрению организаторов):

Союзники: на свой выбор из числа нейтральных группировок

Нейтралитет: Вольные сталкеры, Военные, Военные сталкеры, Ученые, Наемники.

Враги: Бандиты, Ренегаты, Свобода, Монолит, Грех. Отдельные бойцы Долга включая Командира

5)СВОБОДА:

Союзники: на свой выбор из числа нейтральных группировок, кроме бандитов.

Нейтралитет: Ученые, Вольные сталкеры, Бандиты, Наемники, в особых игровых ситуациях Долг, Военные и Военные сталкеры, Долг Черепа.

Враги: Долг, Монолит, Военные, Военные сталкеры, Ренегаты.

6)ВОЕННЫЕ:

Обычные вояки, охраняющие периметр ЧЗО. Расстреливают любого, кто пытается подойти. Если военные вас заметили и не угрожая оружием вас подзывают, то можно не бояться их. У вояк развита коррупция, помните об этом.

Союзники: Ученые, Военные сталкеры.

Нейтралитет: Долг, Чистое небо, в особых игровых ситуациях Вольные сталкеры

Враги: Свобода, Монолит, Ренегаты, Наемники, Бандиты, Вольные сталкеры

7)ВОЕННЫЕ СТАЛКЕРЫ

Наиболее подготовленные специалисты, когда-то бывшие вольные сталкеры или военные ветераны, подписавшие контракт с СБУ. Занимаются заданиями от ученых, высшего командования (или ОРГов), зачисткой территории. С этими ребятами лучше не связываться, подкупить их невозможно, но деньги забрать могут.

Союзники: Военные, Учёные.

Нейтралитет: Долг, Долг Черепа, в особых игровых ситуациях Вольные сталкеры.

Враги: Свобода, Монолит, Ренегаты, Наемники, Бандиты, Грех, Вольные сталкеры.

У Военсталов особые положения в игре - при хорошем антураже группа (не более 5 чел.) играет по правилам МИЛСИМ (см. правила СК).

Выноска по Милсим Правила по "раненым" прописываются перед конкретной игрой

6.1. «Ранением» считается попадание в руки, ноги.

6.2. В случае «ранения» игроку оказывается медиком «помощь», а именно — наложить повязку на «пострадавшую» часть тела. Медики могут лечить раненого до 2-х раз. Для излечения медик накладывает реальный ИПП (имитацию ИПП), по всем правилам наложения повязки.

Во время лечения медик может быть убит - раненый нет. Раненый может быть добит ножом (без энтузиазма).

6.3. Если в течении 30 минут «раненому» не оказана «первая помощь» или не успевает доползти до Оазиса, он считается «убитым».

6.4. При «ранении» в обе нижние конечности, игрок передвигается ползком на руках.

6.5. «Раненый» игрок может продолжать игру в зависимости от степени повреждений.

8)НАЁМНИКИ:

Необычная группировка – враги (В КАВЫЧКАХ) абсолютно все, кроме тех, кто платит деньги. Найм данной группировки возможен только в баре, в зелёных зонах или на нейтральных базах.

У Наемников особые положения в игре - при хорошем антураже группа наемников (не более 8 чел.) играет по правилам МИЛСИМ (см. правила СК).

Правила по "раненым" прописываются перед конкретной игрой

6.1. «Ранением» считается попадание в руки, ноги.

6.2. В случае «ранения» игроку оказывается медиком «помощь», а именно — наложить повязку на «пострадавшую» часть тела. Медики могут лечить раненого до 2-х раз. Для излечения медик накладывает реальный ИПП (имитацию ИПП), по всем правилам наложения повязки.

Во время лечения медик может быть убит - раненый нет. Раненый может быть добит ножом (без энтузиазма).

6.3. Если в течении 30 минут «раненому» не оказана «первая помощь» или не успевает доползти до Оазиса, он считается «убитым».

6.4. При «ранении» в обе нижние конечности, игрок передвигается ползком на руках.

6.5. «Раненый» игрок может продолжать игру в зависимости от степени повреждений.

9)БАНДИТЫ:

Бывшие заключённые или осужденные, проникнувшие на территорию ЧЗО. В условиях беззакония чувствуют себя хорошо, конечно, пока не встретят военизированную группировку.

Союзники: нет, и быть не может

Нейтралитет: Свобода, (в особых игровых ситуациях Вольные сталкеры, Ученые)

Враги: Монолит, Долг, Долг Черепа, Военные, Военные сталкеры, Вольные сталкеры, Наемники, Ренегаты, Грех.

9)РЕНЕГАТЫ:

Нет у этих отбросов ни чести, ни понятий, враждебное отношение абсолютно от всех группировок.

10)МОНОЛИТ:

Враждебное отношение ко всем. (возможны особые игровые ситуации, например, по найму наемников)

11)ЧИСТОЕ НЕБО:

«Чистое небо» — мирная группировка, несмотря на то что носят оружие. Их основные цели — изучать Зону и поддерживать в ней равновесие. Считают, что уничтожение Зоны приведет к непоправимым последствиям.

Нейтралитет: Вольные сталкеры, Военные, Военные сталкеры, Наемники, Свобода, Долг, Долг Черепа

Союзники: ученые, вольные сталкеры

Враги: Монолит, Бандиты, Ренегаты, Грех.

12)ГРЕХ:

(также упоминаются как «Греховодники») — секта сталкеров. Одна из самых загадочных группировок Зоны. религиозные фанатики, верят в божественную сущность Зоны, в последнее искупление человечества, но превратились в ходячие трупы с оголенными черепами. Дабы скрыть свою внешность, все члены группировки носят черные плащи с сильно надвинутыми капюшонами.

По своей идеологии близки к сатанистам: они делают жертвоприношения, а территория их логова усеяна черепами; на стене главного лагеря кровью написано «ГРЕХ», а под надписью распят мумифицированный труп сталкера.

Их цель — собрать всю информацию о Зоне, а тех, кто знает какие-либо сведения о документах, — уничтожить. Все найденные документы держат в специальном хранилище.

Также владеют сведениями о проекте «Чёрный Монолит» и о некой секретной Лаборатории 9.

Грех поражаются по правилам аналогично Наемникам Милсим (торс и голова) В группировке есть Шаман который может лечить (но не воскрешать) 2 раза (см. как Медик, Наемники, 6.2).

Отношения с другими группировками:

Враждуют абсолютно со всеми обитателями Зоны, особенно с учёными, т.к. те являются их прямыми конкурентами в поисках документов о Зоне. Однако к некоторым сталкерам могут быть нейтральны, если те интересуют их с какой-либо целью

13)ТЁМНЫЕ СТАЛКЕРЫ:

Тёмные сталкеры – следующая ступень эволюции обычного сталкера. Во всяком случае, так считают они сами. Для этого у них есть объективные причины: они отчасти существуют за счёт энергии Зоны, способны чувствовать аномалии с большого расстояния и даже общаться с порождениями Зоны. По сути, они представляют собой гибрид существа Зоны и человека, или, если пользоваться более распространённым термином, они представляют собой мутантов. Зависимость от Зоны у тёмных сталкеров велика настолько, что они не могут прожить и пяти часов вдали от аномальных полей. Впрочем, им это и не нужно. Большинство тёмных сталкеров утрачивает свои социальные качества вместе с человеческой внешностью. Тем не менее, община тёмных сталкеров крайне дисциплинирована. Нет места более безопасного, чем место, где обитают тёмные сталкеры, так как собственную жизнь они ценят так же хорошо, как и свои секреты и богатства. Если говорить о характере тёмных сталкеров, то словом «мерзкий» тут не обойдёшься. Тёмные сталкеры злы и заносчивы. В их общине преобладает не привычные обычному человеку нормы поведения, а извращённые догмы. Чего стоит хотя бы тот факт, что они абсолютно не ценят человеческую жизнь и способны убить человека, если тот позволит себе намекнуть, что тёмные являются мутантами.

Цель мутировавших сталкеров – помощь неким «родителям», которые управляют Зоной и монолитовцами, лишь они обещают мутантам переделать мир для них, обеспечить их правами и всем нужным, а для этого необходимо повоевать. Задания обычные тёмные получают через других тёмных, с которыми разговаривают «отцы». Многие тёмные не доверяют «родителям», но им ничего не остаётся делать, т.к. людьми их никто уже не считает, и все попытки установить нормальные сталкерские отношения заканчивались вооружённым конфликтом.

Тёмные поражаются по правилам аналогично Наемникам Милсим (торс и голова).

Отношение к другим группировкам:

Симпатизируют Монолиту и часто помогают им в центре Зоны. Крайне ненавидят Грех.

Причины неизвестны. Так как обычный люд считает тёмных "мутантами", отношение к ним соответствующие.

14)БИТЫЙ ВЗВОД: (назначаются организатором)

Отдельная «группировка» для поддержания тонуса игроков, имеют возможность выдавать себя за бойцов той или иной группировки, входят в доверие, «бьют в спины», совершают диверсии и всячески «вредят», но могут и наоборот, помочь в той или иной ситуации.

ПОД ОСОБОЙ ИГРОВОЙ СИТУАЦИЕЙ подразумевается проведение какой-либо операции, поставленной мастерами, в случае нападения более пяти монстров, а также если группировки имеют общую цель в выполнении какой-либо задачи. После выполнения задачи группировки должны сообщить мастерам о факте временного перемирия.

(18) ЖИЗНИ, ПАСПОРТ:

ПАСПОРТ:

Паспорт сталкера – официальный документ игрока, в нем указана вся информация о игроке, его реальное ФИО, Игровое и принадлежность к группировкам.

Бирка жизни - это вкладыш в паспорт, который выдается главам группировок и монстрам и является аналогом Головы (лута).

После передачи бирки и лута игрок идет на один из РЕСПОВ (либо к ОАЗИСУ если игрок умер не от шарика, а от аномалии и бирка у него осталась), изображая зомби(см. зомби) и там при предъявлении паспорта получает новую жизнь. Жизнь выдается монстрам и главам в БАРе.

Проверка Паспорта возможна любым участником игры, если есть сомнение, что игрок играет легально, либо же ведет себя некорректно. Любой участник игры может проверить наличие паспорта у игрока. При обнаружении нелегального игрока (отсутствие паспорта) его следует сопроводить к ОРГам, на усмотрение ОРГов за это полагается денежная премия до 50% от взноса.

Все эти меры введены для того, чтобы игра для всех игроков была действительно интересной. Убрать с проекта людей, которые плюют на правила, чем портят игру всем нам. Надеюсь, это не слишком драконовские меры.

Просьба быть предельно корректным при проверке и понимать, это мера сделать игру качественней, а не для того, чтобы проверками документов замучить половину игроков, это крайняя мера.

(19) РЕСП(Точка возрождения) И МЕРТВЯК:

Респ игрока автоматический генерируется аномалией «Оазис», оазисы расположены по всей зоне:

- 1) Бар «100 РЕНТГЕН» на кордоне
- 2) Полевая лаборатория ученых на оз. «Янтарь» (лаборатория может поменять место)
- 3) Темный бар
- 4) Бункер учёных

А также на базах группировок

При атаке базы респ закрывается и переносится в одну из точку с Оазисом

Оазисы могут быть расположены в любом произвольном месте зоны, ищите и торгуйте информацией.

Выписка из правил по ПДА, алгоритм лечения:

Лечение оживляет мёртвых игроков (кроме монолитовцев), перебивает все угрозы (включая Зов Монолита, но не для монолитовцев) и работает на всех уровнях.

Здоровье восстанавливается со скоростью 0,03% в секунду (от 0% до 100% приблизительно за 50 минут).

Накопленная радиация начинает очищаться после 30% здоровья и выше.

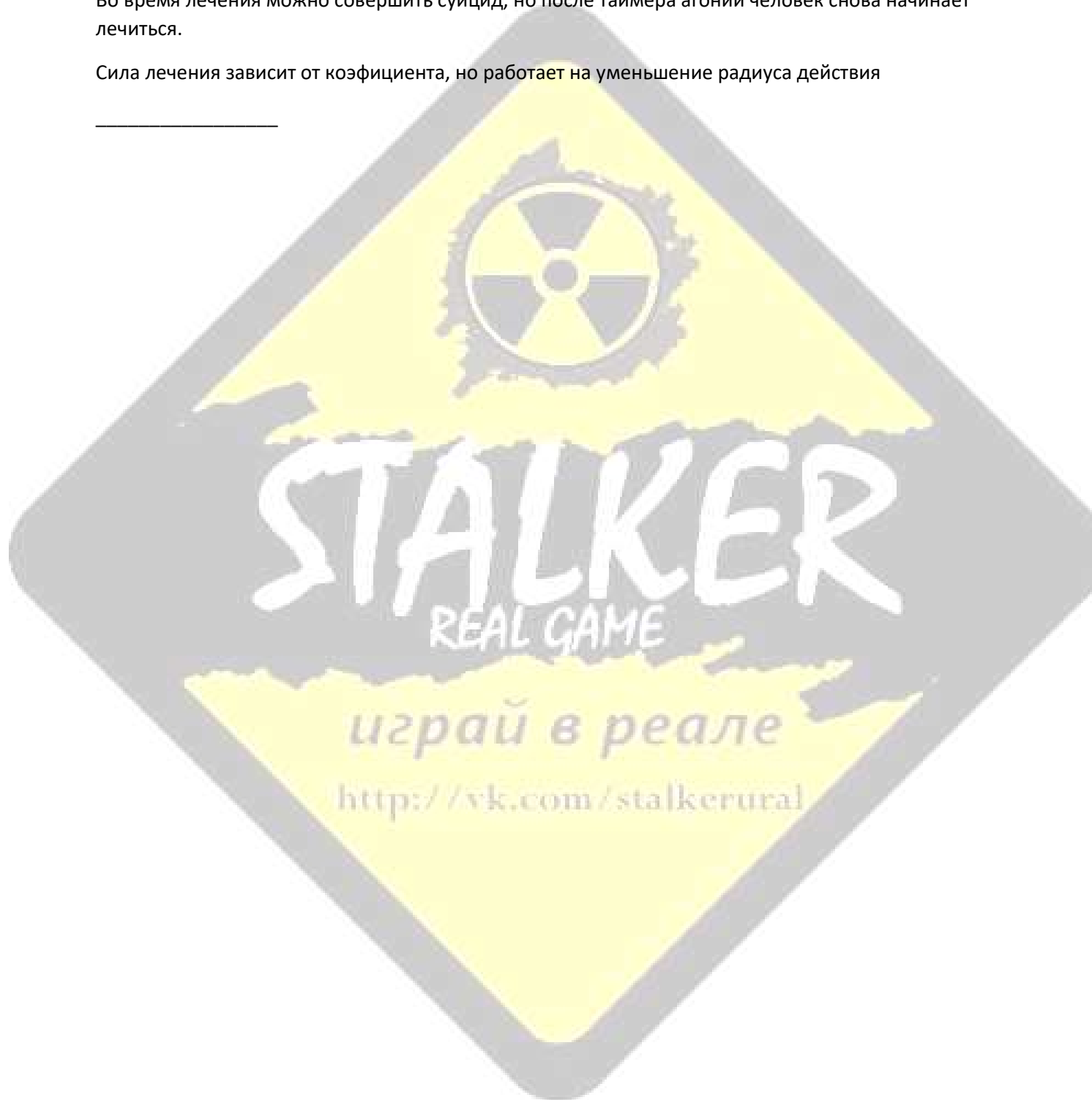
30% здоровья и 0 Зивертов накопленной радиации считается порогом, после которого игрок может покинуть зону лечения.

Оазис не показывается на ПДА монолитовцев, не лечит и не чистит радиацию, не защищает от угроз.

Во время лечения угрозы не показываются (кроме плена и Выброса). Оазис защищает от Выброса, но во время лечения он всё равно показывается на колбе.

Во время лечения можно совершить суицид, но после таймера агонии человек снова начинает лечиться.

Сила лечения зависит от коэффициента, но работает на уменьшение радиуса действия



(20) ЭКЗОСКЕЛЕТ:

В группировке не может быть более 4-х тяжелых экзоскелетов и 2-х легких экзоскелетов!

Не имеет права стрелять прицельно.

Новички и одиночки не могут носить экзоскелет. Если вы решились на изготовление, то за всеми подробностями по изготовлению и отыгрышу, а также допуску вас в качестве бойца в экзе, обращайтесь к организаторам. **ЭКЗОСКЕЛЕТЫ БЕЗ СОГЛАСОВАНИЯ С ОРГАМИ НА ИГРУ НЕ ДОПУСКАЮТСЯ!**

ТЯЖЕЛЫЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ:

Должен выглядеть массивно, на спине присутствует блок из фанеры, или пластика массивного размера (не менее 35 на 40 см, пример) а не коробка размерами 10 на 10.

На руках гофры в качестве привода, на ногах ОБЯЗАТЕЛЬНО (с разрешения ОРГов шарниры заменяются гофрированным рукавом) имитация шарниров и никаких гофр.

Оружие: автомат, пулемёт и пистолет-пулемёт.

Правила поражения:

- Взрывом гранаты или таг гранаты, рядом с игроком (никаких подствольников стреляющих шарами, они - дробовик) в радиусе 2 метров - оглушение 30 секунд (игрок отсчитывает сам).
- Попаданием шара в точку питания (заметный элемент яркого цвета на блоке питания в центре спины, «колокол»). При попадании раздастся достаточно громкий звук, который оператор (и только он, а не стрелок) экзы не перепутает, сразу в мертвяк.
- Можно убить ножом, ударив в блок питания, тоже сразу в мертвяк. Только удар должен быть четким и ощутимым, как в обычном ножевом бою, то есть, чиркнуть по блоку недостаточно.
- Так как в игре стали присутствовать «РПГ от страйк арта» теоретически на свой страх и риск возможно уничтожение экзоскелета РПГ, но в случае конфликта ОРГи будут на стороне игрока в экзоскелете. Так что подумайте и действуйте аккуратно.

В теории вы можете пленить экзу, взяв ее «на понт», но это всего лишь теория, и ее никто еще не доказал. Экзоскелет может «убивать» голыми руками всех, включая монстров, за исключением другого оператора тяжелого или лёгкого экзоскелета.

ЛЕГКИЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ: (ТОЛЬКО ПО СОГЛАСОВАНИЮ)

Имеет право стрелять прицельно, но не имеет права ложиться, закрывая лист стали на груди. Может: приседать или вставать на колено.

Оружие: только вторичное (пистолет, пистолет-пулемёт).

Может выглядеть не массивно, на спине должен присутствовать блок из металла или фанеры яркого цвета размерами 20 на 40 см, на руках и ногах гофры в качестве приводов, на груди должен быть закреплен лист стали яркого цвета размерами 15 на 15 см.

Может передвигаться перебежками, но не более чем отрезками по 10 метров. После пробежки не может двигаться 10 секунд (игрок отсчитывает сам).

Правила поражения:

- Взрывом гранаты или таг гранаты, рядом с игроком (никаких подствольников стреляющих шарами) в радиусе 2 метров - сразу в мертвяк.

- Попаданием в блок питания или лист на груди. При попадании раздастся достаточно громкий звук, который оператор экзы не перепутает (именно оператор, а не стрелок), сразу в мертвяк.
- Так же можно убить ножом, ударив его в корпус так как он в отличии от тяжелого защищен слабо.
- Монстра поражающая касанием должна ощутимо ударить в пластину, так чтобы оператор понял о наступлении игровой смерти

В теории вы можете пленить экзу, взяв ее "на понт", ну это всего лишь теория и ее не кто еще не доказал. Экзоскелет может «убивать» голыми руками всех включая монстров так как на нем тоже установлены серво приводы, за исключением другого оператора легкого и тяжелого экзоскелета.

Экспериментальный Тяжелый Экзоскелет ДОЛГА:

После ряда неудачных рейдов вглубь зоны ДОЛГ потерял более 80% своих операторов Тяжелых экзоскелетов, виной тому стало ПСИ воздействие контролеров и выжигателя. Но если с выжигателем можно бороться, приняв специальный протектор, то с воздействием опытного контролера бороться было практически невозможно. После того, как свиту контролеров стали охранять взятые под контроль операторы тяжелых штурмовых экзоскелетов, походы вглубь зоны стали самоубийством.

Ученые ДОЛГА совместно с военными усовершенствовали Штурмовой экзоскелет, оснастив его «электронным нейромозгом». Простыми словами -аварийным автопилотом, который перехватывает управление у человека, если тот станет вести себя неадекватно и изменятся параметры организма.

Также в Тыловой бронекапсуле установлен мощный осколочно-фугасный заряд для самоподрыва, что поможет снизить риск того, что противник сможет завладеть техникой.

ТАКОЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ 1 НА ВСЮ ИГРУ, ПОРАЖЕНИЕ ВЗРЫВОМ БЛОКА 5 МЕТРОВ

1. При взрыве экзы наносится урон, как от гранаты. (осколков-шаров не будет в целях безопасности). Если при подрыве в радиусе поражения (5 метров), оказываются другие экзоскелеты, оглушаются на 3 минуты.
2. При попытке взять "под контроль" оператора Экспериментального Экзоскелета, он сначала пытается убить контролера, если контролер успешно взял под контроль, то автоматика начинает атаковать все видимые цели (не различая своих или чужих).
- Приоритет отдается той цели, которая находится ближе к экзе. К общению не способен, рацией и аппаратурой пользоваться не может, выйти из этого состояния тоже. Стреляет навскидку, если в поле зрения никого нет - движется в случайном направлении, или идет на звук. Для предупреждения окружающих в этом режиме на экзе будет включаться сирена.
3. самоуничтожение - по желанию оператора на экзе запускается таймер, по истечении которого экза взрывается (погибает сам, и наносит урон окружающим в радиусе 5 метров)

ПОМНИТЕ, игрок в экзе - тоже человек, не нужно шпиговать его клюквой, дабы тот сдался тупо от боли (старайтесь бить в колокол), оператор экзы может разозлиться и зажать курок в ответ, пока магазин не опустеет, поверьте, вам будет намного больше.

Два экзоскелета могут сойтись в ножевом бою на общих правилах, но в этот бой никто не лезет, пехота воюет дальше между собой. **ВМЕШИВАТЬСЯ В БОЙ НА НОЖАХ МЕЖДУ ЭКЗАМИ ЗАПРЕЩЕНО.**

ЭКЗОСКЕЛЕТАМ ЗАПРЕЩЕНО ЗАБИРАТЬСЯ НА СМОТРОВЫЕ ВЫШКИ.

(21) ТОРГОВЛЯ:

Почти любой предмет можно продать, цены регулирует торговец (для баланса),

ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СЛУЧАЕВ, КОГДА НА ТОВАР ИМЕЕТСЯ УКАЗАННАЯ ЦЕНА С ПОДПИСЬЮ ОДНОГО ИЗ МАСТЕРОВ, ЛИБО ОРГАНИЗАТОРА ИГРЫ.

(22) ПОКУПКА ОРУЖИЯ:

В начале игры все новички, одиночки и бандиты (кроме пахана) сдают привода бармену для дальнейшего выкупа, оставить себе на старт можно пистолеты, дробовики и ножи

Покупка оружия будет производиться в баре. Цена устанавливается барыгой. Цены зависят от антуража и от красноречия, отыгрыша игрока.

(23) ВВОДНЫЕ:

Если вы получили конверт с вводной (на конверте написано микровводная) или нашли конверт в Зоне, и прочитали, то вы обязаны отыграть все инструкции, которые там указаны. Все микровводные являются не изымаемым имуществом, вы забираете эту вводную с собой. Если вам конверт вручил бармен, либо ученые, конверт к чтению обязателен.

(24) НАКАЗАНИЯ:

В случаях, если игрок участвуя в игре ведет себя похабно или неадекватно, оскорбляет других игроков, в тяжелой форме нарушает правила игры, то он может быть удален с игры с последующим запретом на участие в ней, также по обоюдному согласию мастеров и виноватого, виноватый может отработать свою вину физическими работами. В некоторых особо вопиющих случаях (драки, кражи, порча имущества и т.д.) Вызывается наряд Полиции.

(25) ОТНОШЕНИЯ НА ИГРЕ:

Друзья, помните, что это частично ролевой проект, не нужно обижаться на людей, если они что-то не так сказали. Сперва уточните, возможно, это отыгрыш. Ну и, конечно же, знайте меру отыгрыша, не допускайте оскорбления личности, ведь СТРАЙКБОЛ - это все-таки игра друзей.

Ну и главное правило - **НЕ ВЫНОСИТЬ ИГРОВОЕ В РЕАЛЬНУЮ ЖИЗНЬ!**

<http://vk.com/stalkerural>

ИЗМЕНЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ К СЕЗОНУ СТАЛКЕР 2021:

Дополнение касается игрового взаимодействия между игроками, а также регламентируют игровой процесс пребывания на территории, предназначенной для игроков с ПДА.

3) Зона ПДА (тёмная долина и рыжий лес) С этого сезона Тёмная долина как самая далёкая и сложная локация закрыта для игроков без ПДА, (но!) Игрок с ПДА имеет возможность брать с собой до 3 человек как проводник, схема проста, если погиб проводник погибли все кто с ним был, у сталкера проводника (с пда) будет скотч своего цвета им он помечает свою группу и себя, так будет понятно что это идет именно группа.

4) Тёмный бар и бункер учёных находятся в темной долине, сейчас это не просто места сбора и посиделок, больше этого не будет. Для прохода и совершения сделки игроку нужен будет проводник с ПДА, это ещё один вариант экономического взаимодействия между игроками, нанять проводника- торг-заплатить. Непосредственно в бункерах учёных и в тёмном баре «Зелёная зона» от аномалий и тд. То есть, в принципе вы можете нанять одного проводника до бара (учёных), подождать внутри пол часа и нанять другого для того, чтобы он вывел Вас. Без проводника в темной долине игрок без ПДА считается нарушителем правил и выдворяется с игры, не смотря на его статус и заслуженность, это игра и правила писаны для всех.

5) Тёмная долина будет обозначена оранжевым (жёлтым) скотчем на деревьях и табличками

6) Рейды военных в Тёмную долину возможны, но по таким же правилам, как и для всех, ПДА+3 человека, и даже если носителя ПДА «убили» шаром, все его 3 сопровождающих мертвы. Военные не имеют права входить внутрь тёмного бара при игре, исключение бытовые нужды, попить, поесть и тд. но тогда игрок должен быть по игровому мертв.

Осада Темного бара возможна, военные, либо любая другая группировка, набравшая достаточно проводников, могут заблокировать подходы к Темному Бару и требовать «плату» за проход и тд.

Данные дополнения должны изменить сам ход игры в положительную сторону.

СМЕНА БАЗ группировок Монолит, Долг и Военные.

Монолит теперь базируется на развалинах в Тёмной долине (девятка), она находится на перекрёстке к ученым, тёмным баром и базой Греха.

Долг теперь базируется на старой базе Монолита, она находится по центру полигона, найти не трудно.

Военные теперь строят новую базу, и временно базируются на КПП1 и КПП2, либо на базе Долга. Это все временная мера и по завершению строительства новой базы переедут к себе.

1] Монолит и Военные (кроме военных сталкеров) имеют право передвигаться только по дорогам (условно просека, с возможностью проезда внедорожника) +4- 5 метров от обочины дороги.

2] В случае преследования противника, получают право углубляться в лес, не более чем на 150 м, с немедленным возвращением к дороге после достигнутого или нет результата. Правило основано на здравомыслии игроков, контролируется либо игротехом либо ответственным лицом.

3] Засадные действия регулируются теми же 5 метрами от обочины.

4] В случае получения квеста, либо задачи, поставленной МГ, группировка подчиняется общим правилам передвижения касающихся всех игроков.

5] Монолит, Военные и Военные сталкеры, имеют право стрелять без предупреждения, на поражение на дорогах, обочинах дорог, во время выполнения квестовых задач, а также во время выполнения задач выданных МГ.

6] Получение квестовых задач осуществляется у игротехов и МГ. Максимально возможный размер группы для выполнения квестовых задач 15 человек.

7] Группировка имеет право ставить кпп, осуществлять засады или секреты, согласно правилам «дорога + 5 метров» Сыворотка правды - инъекционный препарат, который позволяет задать человеку которому ввели препарат 3 вопроса, на которые он должен ответить честно (относительно своей ролевой роли) ДА или НЕТ. Побочный эффект- амнезия последних 15 мин.

