

Изменения правил проекта “Новый Рубеж” к сезону 2023

Чёрным - текст, совпадающий с прошлой редакцией

Красный зачёркнутый - вырезано из правил

Зелёный - добавлено в правила

1.3 К игре допускаются игроки, достигшие 18-тилетнего возраста, ~~либо игроки, достигшие 16-тилетнего возраста (при условии присутствия на полигоне одного из родителей/родственников).~~

2.1 Обязательным условием участия в игре является защита глаз. Очки, маска или сетка должны выдерживать в упор попадание из любого из разрешенных видов страйкбольного оружия ~~в упор~~.

3.4 Неигровое поведение во время игры без объективной на то причины может повлечь за собой санкции со стороны организаторов. Подробнее см. пункт 21.

4.5 Если квест предполагает доставку или поиск какого-либо предмета, этот предмет обозначен соответствующей наклейкой. Без наличия у Вас активного квеста на этот предмет какое-либо взаимодействие с этим предметом **запрещено!!**

5.4 Квестовые предметы тоже делятся на два вида: изымаемые (можно забрать у убитого **при наличии у Вас активного квеста на этот предмет; если случайно увидели на земле — разрешается поднимать**) и не изымаемые (нельзя забрать у убитого или изъять при обыске даже при наличии у Вас активного квеста; ~~запрещено поднимать с земли, если у Вас нет задания на конкретно этот предмет~~). Тип предмета помечен соответствующей наклейкой. ~~Тип предмета написан на предмете чётко, различимо и крупными буквами.~~

5.5 **Создавать** схроны с игровым имуществом на территории полигона разрешено при условии их антуражности (вещи в рюкзаке, противогазная сумка, ящик и т.п.). Прятать ~~любые~~ игровые предметы разрешено.

5.6 ЗАПРЕЩЕНО в процессе игры выключать или иным образом воздействовать на любые работающие:

- генераторы, обеспечивающие свет и электроэнергию любых игровых точек.
- колонки;
- аномалии;
- прочее оборудование.

6.2 Жетон жизни изымается у мёртвого игрока и используется в качестве доказательства убийства. Например, Вы получили заказ на сталкера. Вы находите этого сталкера, убиваете, забираете жетон жизни и показываете его заказчику. Без жетона жизни заказчик ничего Вам не заплатит. ~~Допускается и такой вариант: Вы получили заказ на сталкера, Вы находите этого сталкера, убиваете, забираете жетон жизни, по пути к заказчику Вас убивает другой сталкер, забирает и Ваш жетон, и жетон Вашей жертвы, идёт к заказчику, показывает жетон Вашей жертвы заказчику, получает награду вместо Вас.~~

Снять личный жетон жизни игрока можно ТОЛЬКО с его же брэнного тела. Если вы нашли там же жетоны третьих лиц, то изымать их вы не имеете права.

7.6 ~~Поразить экзоскелет можно следующими способами: — двумя взрывами гранат в радиусе 5 метров от оператора экзоскелета (первый взрыв оглушает оператора, подробнее см. раздел «Особые состояния игрока»); — ударом ножа в блок питания на спине пока оператор экзоскелета оглушен; — отключение блока питания стрельбой по специальному датчику с последующим ударом ножа в блок питания. Включить питание оператору экзоскелета может только другой игрок~~

~~Поразить экзоскелет можно после его оглушения. Оглушить оператора экзоскелета можно следующими способами:~~

~~— двумя взрывами гранат в радиусе 5 метров от оператора экзоскелета (первый взрыв оглушает оператора, подробнее см. раздел «Особые состояния игрока»);
— ударом ножа в блок питания на спине пока оператор экзоскелета оглушен;
— отключение блока питания стрельбой по специальному датчику с последующим ударом ножа в блок питания. Включить питание оператору экзоскелета может только другой игрок.~~

Поразить экзоскелет можно после его оглушения. Оглушить оператора экзоскелета можно следующими способами:

- взрывом гранаты в радиусе 5 метров от оператора экзоскелета;
- ударом ножа в блок питания на спине;
- отключение блока питания стрельбой по нему на спине. Включить питание оператору экзоскелета может только другой игрок.

Поражение экзоскелета после его оглушения производится следующими способами:

- ещё одним взрывом гранаты в радиусе 5 метров от оператора экзоскелета;
- ударом ножа в блок питания на спине

9.2 Запрещается использование мечей, мачете, топоров, тактических рапир, копий, тычковых ножей и пр. Если у вас есть сомнения касательно типа вашего ножа, вы можете обратиться к организаторам за разъяснениями по этому вопросу.

9.7 Игрок в экзоскелете может быть убит ножом в состоянии “оглушения”/отключения питания в модуль питания.

10.7 Разрешены любые виды сертифицированных растяжек, мин и дистанционных взрывателей. Такие пиротехнические средства согласовываются с организаторами.

12.1 Все места обитания группировок (базы, блокпосты) подвержены нападению в любое время дня и ночи. Зеленых и нейгровых ~~мее~~ зон на базах нет.

12.6 Бар и Лаборатория учёных – особые игровые локации, внутри которых запрещено воевать и в сторону которых запрещено стрелять. Тем не менее, снимать очки в них запрещено. Это – нейтральная территория, на которой все, даже воюющие группировки сохраняют нейтралитет. В баре можно поесть, отдохнуть, найти работу или единомышленников. Но не вздумайте расслабляться – стоит Вам перешагнуть за порог локации, как Вам может быть приготовлена вооруженная встреча. Так же не стоит забывать о том, что в эти локации могут нагрянуть с рейдом военные в поисках незаконных предметов или подозрительных личностей.

14.6 Повторное ранение(любой степени) уже раненного игрока (до оказания медицинской помощи) приводит к смерти.

15.3

...

- Благодаря микровводным или попаданию под воздействие пси-излучения игрок может стать агрессивным зомби

...

Если же зомби зарезали – он замирает, и в это время с него можно снять все игровые предметы кроме жетона жизни. После того как живые игроки отойдут на 30-40 метров, зомби встает и продолжает свой путь, указанный в микровводной. В случае отсутствия микровводной становится мирным зомби.

...

16.2

...

Не все мутанты подвержены оглушению. ~~Подробнее про возможность оглушения каждого мутанта смотри в разделе «Мутанты».~~

...

16.4 Адепт Монолита.

Если Вы попали в плен к Монолиту, Вас могут сделать "адептом". Правила отыгрыша будут доведены Вам в виде вводной бойцом, который сделал Вас адептом Монолита. ~~неноередственно в момент ритуала. Если адепт не был раскрыт/не умер — Вы выполняете волю монолита пока Вас не раскроют. Помогать никому не надо. Адепты умирают странной смертью от рук бывших братьев по оружию.~~

17.1 На территории Зоны Вы можете нарваться на различные аномалии. Все аномалии обозначены ~~знаками, в ночное время освещаются~~ подсветкой соответствующего цвета. Попадание в аномалию без костюма соответствующего уровня защиты приводит к смерти.

17.3 Радиоактивный очаг.

~~Территория с высоким радиационным фоном.~~ Мгновенно убивает при отсутствии защиты.

1 уровень опасности ~~(слабоактивные)~~. Подсвечивается жёлтым цветом.

~~К данной разновидности аномалий относятся аномальные образования малой активности и излучения. В таких аномалиях можно найти только распротра~~
~~нённые и дешёвые артефакты.~~

1 класс защиты костюма.

От слабоактивных аномальных образований эффективны респираторы. ~~Дешёвый и самый простой способ защиты. Загрязнение там хоть и минимальное, но всё же присутствует, поэтому игнорировать данный факт — себе дороже.~~

После пребывания в очаге радиации рекомендуется провести дезактивацию снаряжения.

17.4 «Химка» или «Кисель».

~~Участок, на котором образовалась подземная полость, наполненная едкой кислотой и выделяющая ядовитый газ. При попадании в эту аномалию кислота вынлёскивается на жертву. Мгновенно убивает при отсутствии защиты.~~

2 уровень опасности (~~среднеактивные~~). Подсвечивается зелёным цветом.

~~У данного типа аномалий наблюдается более мощная аномальная активность в сочетании с более серьёзными поражающими факторами, чем у аномалий 1-го уровня.~~

2 класс защиты костюма.

~~Противогаз — защищает органы зрения и дыхательных путей от воздействия слабого загрязнения окружающей среды. Полной защиты он, конечно, не даст, но всё же лучше, чем ничего.~~

~~Также к данному классу защиты относятся сталкерские комбинезоны типа «Заря» и комбинезоны других группировок, подобного типа. Опытные сталкеры, занимающиеся поиском артефактов, после каждой вылазки в аномальные образования предпочитают дезинфицировать свои комбинезоны, во избежание проблем.~~

От 2 уровня аномальных образований эффективны противогазы

Комбинезон без противогаза и наоборот, противогаз без комбинезона - не дают 2 класс защиты.

17.5 «Электра».

~~Аномалия представляет собой скопление мощного статического электричества, при попадании в неё поражает жертву мощным электрическим разрядом. Мгновенно убивает при отсутствии защиты.~~

Если ваш комбинезон предоставляет достаточную защиту, то после выхода из аномалии вы должны восстановить прочность комбинезона, починив его у техника.

3 уровень опасности (~~активные~~). Подсвечивается белым цветом.

3 класс защиты костюма.

От 3 уровня аномальных образований эффективны СЗД(комбинезоны типа СЕВА).

17.6 «Жарка».

~~Аномалия, выраженная в виде столба огня, бьющего из земли на высоту человеческого роста. Если аномалия реагирует на вас, вы находитесь ближе 1.5 метров, и у вас нет защиты — вы мертвы.~~ Мгновенно убивает при отсутствии защиты. Если ваш комбинезон

предоставляет достаточную защиту, то после выхода из аномалии вы должны восстановить прочность комбинезона, починив его у техника.

3 уровень опасности (~~активные~~). Подсвечивается красным цветом.

3 класс защиты костюма.

~~Комбинезоны типа «Сева» обладают достаточным уровнем изоляционной защиты для работы в аномалиях 3-го уровня.~~

От 3 уровня аномальных образований эффективны СЗД(комбинезоны типа СЕВА).

17.7 Пси-поле.

Участок нестабильного пси-излучения, при попадании в который жертва моментально становится агрессивным зомби.

4 уровень опасности (~~не активные~~). Подсвечивается синим цветом.

4 класс защиты костюма.

Гарантированную защиту от пси-аномалий дают специальные комбинезоны типа «ССП-99» или альтернативные устройства (комбинезон «Сева» не даёт защиту от пси-аномалий).

17.9 Зона повышенного пси-излучения.

...

При нахождении дольше 5 минут игрок становится агрессивным зомби.

18.2 Артефакты образуются внутри аномалий, но так как после выбросов аномалии зачастую меняют своё местоположение, то артефакты можно обнаружить ~~и на ранее безопасных участках Зоны.~~ где угодно

19.3 Если Вы находитесь вне убежища или Вы не приняли анабиотик (съедобный предмет, промаркированный соответствующим способом) - Вы становитесь **агрессивным** зомби.

19.5 Игрок, не укывшийся от выброса, остается на месте, где он попал под выброс, либо где узнал о том, что происходит выброс. Игрок находится на месте до окончания выброса.

После окончания выброса игрок автоматически становится агрессивным зомби, однако он не может сразу идти на мертвяк. Ему нужно сначала умереть (быть зарезанным по правилу поражения агрессивного зомби), после чего отлежать положенные 5 минут в качестве мертвого и стать мирным зомби.

~~Выброс — это особый случай, когда игрок отыгрывает зомби два раза в подряд.~~

20.8 Снорк

~~Убивается монстробоем (1 попадание). Взрыв гранаты в радиусе 5 метров убивает снорка. Первое попадание из дробовика — замедление, второе — оглушение.~~

20.9 Кровосос

~~Убивается монстробоем (3 попадания). Первый взрыв гранаты в радиусе 5 метров замедляет кровососа, третий взрыв — убивает кровососа.~~

~~Попадание из дробовика — замедление.~~

20.10 Бюрер

~~Убивается монстробоем (2 попадания).~~

~~Первый взрыв гранаты в радиусе 5 метров оглушает бюрера, второй — убивает.~~

~~Первое попадание из дробовика — замедление, второе — оглушение.~~

20.11 Контролёр

~~Убивается монстробоем (2 попадания). Первый взрыв гранаты в радиусе 5 метров оглушает контролера, второй — убивает.~~

~~Первое попадание из дробовика — замедление, второе — оглушение.~~

20.12 Излом

~~Убивается монстробоем (3 попадания). Первый взрыв гранаты в радиусе 5 метров замедляет излома, второй — оглушает, третий — убивает.~~

~~Попадание из дробовика — замедление.~~

20.13 Полтергейст

~~Убивается только монстробоем (1 попадание).~~

20.14 Поражаемость монстров

Количество необходимых попаданий для уничтожения конкретного монстра может меняться от игры к игре в зависимости от текущего положения дел в Зоне.

~~В случае изменений перед конкретной игрой они будут донесены отдельным постом в группе проекта.~~

21.4 Приводим некоторые примеры нарушений и применённых к нарушителям санкций:

- Неигровое поведение без объективной на то причины - помощь игротехнической локации
- Лёгкое единоразовое нарушение игровых правил - зомби-бан, 2 часа
- Грубое нарушение игровых правил, игнорирование указаний организаторов - запрет на посещение следующей игры проекта.

А также прочие нарушения, влекущие за собой негативное влияние на ход игрового процесса и/или погружение других игроков в игровой процесс