

Административный блок

Описание проекта

Полевая Ролевая Игра (далее “ПРИ”) “Хроники Обитаемого Острова” – игра с применением мягкой пневматики «airsoft», проходящая в мире Обитаемого Острова братьев Стругацких.

Любое грубое нарушение правил или вступления в прения с мастерами наказывается пожизненным отстранением от игр проекта. Всю критику проекта и настоящих правил следует производить в специальной теме, размещенной в группе проекта и запрещена на полигоне/игровых встречах.

До участие в нашей игре допускаются только совершеннолетние.

Мастерская группа

Мастерская Группа (далее МГ) и Игротехнический состав проекта (далее Игротехи) – это люди, которые стремятся сделать для вас интересную игру. Познакомиться с ними можно в тематической группе ВКонтакте, на встречах проекта, а также на построении перед стартом игры. Мастера и Игротехи держат за собой ответственность за проект. Любые действия, совершенные МГ, направлены на благо игры.

Вы можете обратиться к любому представителю МГ или игротехнику, если у вас есть вопросы по игровым механикам и моделям, для решения спорного игрового момента или в экстренном случае.

Регистрация

До игры

Для принятия участия в мероприятии потенциальный игрок должен отметить в предварительной регистрации в группе проекта. Для прохождения полной регистрации необходимо заполнить гугл форму, пройти собеседование по правилам, пониманию лора и своего персонажа и согласование антуража.

Гугл Форма - важный документ, нужный для организации мероприятия, и составления начального впечатления об игроке. Ссылка высылается индивидуально, после отметки в предварительной регистрации. При неполном или некорректном заполнении формы, мастер укажет вам на ошибки или же полностью откажет вам в участии.

Согласование внешнего вида также является обязательным этапом регистрации. Игрок обязан быть одет в красный комбинезон или полукомбинезон, и может иметь на обычном ремне максимум три подсумка (полный список требований можно найти в статье “во что одет заключенный” в группе вк)

Сдача организационного взноса возможна только после прохождения всех этапов регистрации.

После выполнения всех инструкций вы будете допущены на игру.

На игровом полигоне

Информация о датах и времени заезда будет опубликована на стене группы проекта вк не позднее чем за неделю до игры или других выездных мероприятий. Заезд на полигон осуществляется только в обозначенные даты.

Перед началом мероприятия, на полигоне будет проводиться очная регистрация в несколько этапов:

1. Отметка явки игрока в списках “предварительной регистрации”;
2. Замер мощности игрового вооружения, проверка наличия необходимого снаряжения;
3. Выдача игровых предметов;
4. Ознакомление и заполнение журнала техники безопасности.

В список необходимого снаряжения входят:

- Защитные очки;
- Желтая повязка (для обозначения тяж. рана);
- Фонарь белый (отдельный, не в телефоне);
- Фонарь красный (для ночной фазы игры);
- Часы;

Также не лишним будет иметь следующие предметы:

- Игровой нож;
- Личная аптечка;
- Рация;

Игровое вооружение:

Холодное оружие:

Тренировочная страйкбольная имитация холодного оружия выполненная из травмобезопасных материалов в заводских условиях с общей длиной от края рукояти до кончика лезвия до 45 сантиметров.

Изогнутое, ларп, собственного производства и прочее нестандартное игровое холодное оружие допускается только по предварительному согласованию с мастерами заблаговременно до мероприятия.

Стрелковое оружие:

Пневматическая имитация огнестрельного оружия заводского производства со строго ограниченной мощностью.

- Для длинноствольного оружия со скользящим затвором и одиночным режимом стрельбы ограничение до 150 м/с. (2,25 дж);
- Для всего остального игрового вооружения ограничение до 130 м/с (1,7 дж).

При замере мощности игровой пневматики используется шар весом 0,2 грамма.

Допускается использование только **механических** магазинов (механ).

Все исключения только по предварительному согласованию до мероприятия.

Использование пневматических систем "ВВД", СХП, травматического, холодного и других видов оружия запрещено.

Любые пневматические или пиротехнические пусковые устройства, и прочие имитации гранатометов, мин, минометов, мушкетов и тд. строго **запрещены**.

Гранаты и боеприпасы

Гранаты и боеприпасы могут быть найдены исключительно в процессе игры или получены от организаторов. Привозить и использовать свои боеприпасы и гранаты на мероприятие строго **запрещено**.

Имитацией ручных гранат является пиротехника промышленного производства.

Имитацией боеприпасов являются пластиковые шарики диаметром 6 мм и весом 0,25гр.

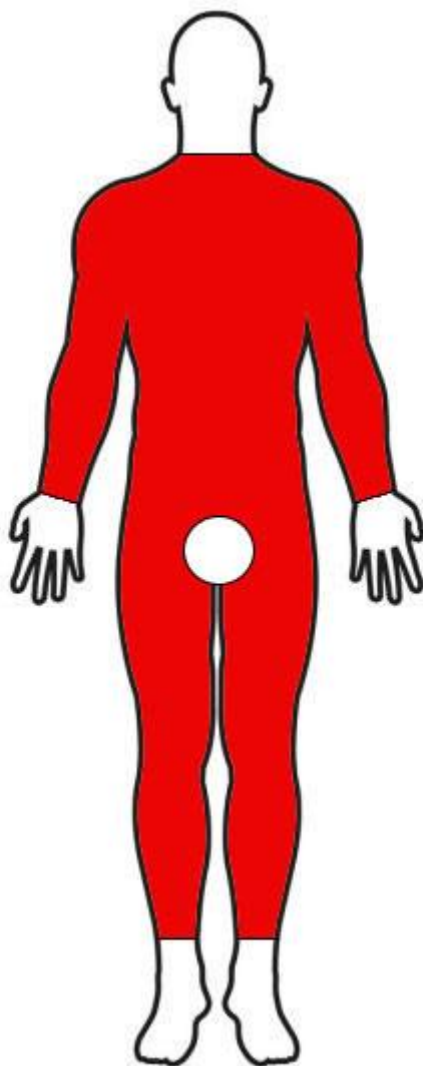
Снаряжение.

На очной регистрации каждому игроку будет выдана противогазная сумка, исполняющая роль "игрового кармана". Все ваше игровое имущество, нажитое тем или иным путем, должно в эту сумку уместаться. Или нести в руках. Прятать игровые предметы в карманы/подсумки - запрещено.

Боевое взаимодействие

Имитация всех моделей вооружения должна применяться с соблюдением мер безопасности, исключающих любое травматическое воздействие!

Зоной игрового поражения являются рубашка-штаны. *(Торс, руки от начала кистей до конца плеча, ноги от начала стопы до конца бедра.)*



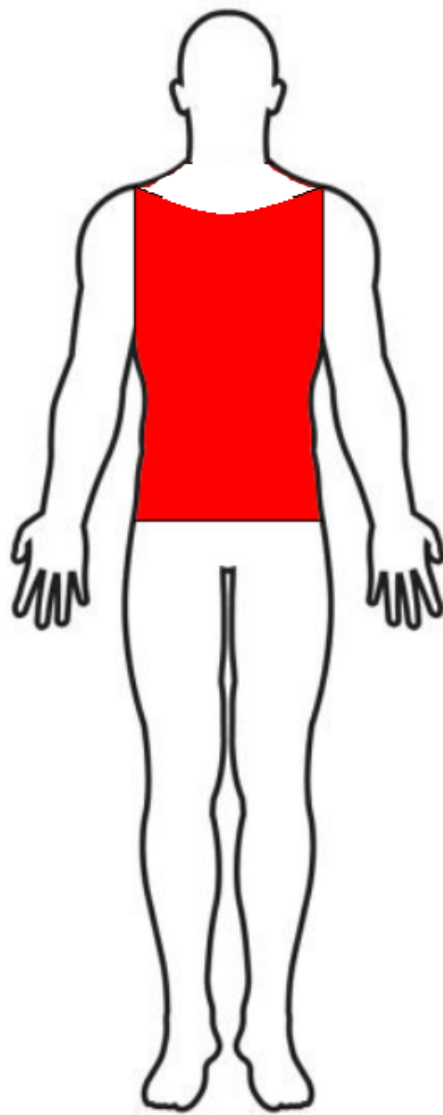
Красным выделена зона поражения игрока.

Запрещено любое целенаправленное поражение игрока в область головы, шеи, паха. (не стоит забывать, что высовывая одну голову из-за укрытия вы не оставляете противнику “зоны поражения”, что идет вразрез с логикой боя. Либо думайте, либо не жалуйтесь.)

Запрещена стрельба без непосредственного зрительного контакта (по-сомалийски), с расстояния меньше 10-ти метров из автоматов, и меньше 20 метров из снайперских винтовок. Запрещена стрельба из бойниц меньше 20см*20см.

Применение холодного оружия допускается только “в руке”, т.е. запрещается метание, крепление на перчатке или в качестве штык-ножа, и пр...

Боевое поражение холодным оружием происходит по правилу майки.



(целься в красное)

Ранение

В состояние **Легкого Ранения** игрока переводит:

- Одиночный выстрел (Очередь приравнена к одному попаданию);

Игрок, перешедший в состояние **легкого ранения**, обязан отыграть попадание по нему в соответствии с логикой мира (упасть/лечь на землю, изобразить боль или шок)

Игрок **должен**:

- При неоказании помощи (самостоятельно или другим игроком) в течении пяти минут перейти в состояние тяжелого ранения;
- При любом повторном получении урона в состоянии легкого ранения перейти в тяжелое ранение;

Игрок **может**:

- Ползти;
- Кричать от боли;
- Звать на помощь;
- Оказывать себе первую помощь (накладывая бинт, применять соответствующие игровые медикаменты);

Игрок **не может**:

- Применять оружие и взрывчатку;
- Использовать игровые предметы, кроме медицинских;
- комментировать происходящее;

В состояние **Тяжелого Ранения** игрока переводит:

- Попадание по нему холодным оружием;
- Попадание по нему поражающего элемента гранаты;
- Взрыв гранаты в пределах **ТРЕХ** метров рядом с игроком;
- неоказание первой помощи при получении легкого ранения;
- Указания **дозиметра**;

Игрок, перешедший в состояние **тяжелого ранения**, должен дождаться окончания ролевых/боевых действий вокруг, и, не нарушая игровой процесс, проследовать в **Лазарет**.

Игрок **должен**:

- Отыграть переход в это состояние (упасть/лечь на землю, испустить дух);
- Надеть желтую повязку на видное место. (т.к. желтая повязка - неигровой маркер, надевать ее не находясь в состоянии тяжрана - **запрещено**)

Игрок **может**:

- Медленно (шагом и/или ползком) двигаться (отыгрывая эффект от полученного ранения) по полигону в игровой **лазарет**;
- Общаться с другими игроками / звать на помощь **строго** в пределах отыгрыша.
- Прятаться от других игроков по ходу движения (не тактично перемещаться из укрытия в укрытие, а “заметил потенциальную угрозу - заполз под куст”)

- В ночное время светить себе под ноги красным фонарем, и выключать его, оказываясь в свете любого другого источника света.

Игрок **не может**:

- Запомнить то, что происходило с ним в состоянии тяжелого ранения(если не приняты противошоковые препараты);
- Вести боевые действия;
- Сопротивляться любым игровым действиям других персонажей (вас могут обыскать, пленить, перенести).

Первая помощь

Первая помощь отыгрывается перевязкой бинтом места поражения и приемом обезболивающего для отмены штрафа. Если обезболивающее не использовалось, то игрок не может пользоваться “поврежденной” конечностью.

Снять состояния легкого ранения может только **медик**.

При не обращении за медицинской помощью в течении 30 минут с момента наложения бинта - состояние ухудшается и игрок становится **тяжело раненым**.

Лазарет

Игрок, попавший в **лазарет** обязан находится в нем до тех пор, пока ответственный игротех его не “вылечит”. При этом игру он **не** покидает. Вся полученная в лазарете информация считается игровой.

Оглушение

Для оглушения игрока необходимо прикоснуться (отыграть удар) прикладом, рукояткой пистолета, рукояткой холодного оружия к верхней части спины (между лопаток), находясь при этом непосредственно за спиной. и четко сказать “Оглушен”. Оглушение длится 5 минут.

Оглушенный игрок **не может**:

- самостоятельно передвигаться;
- видеть и слышать происходящего;
- помнить обстоятельств связанных с оглушением;
- пользоваться предметами;

Перемещение оглушенного отыгрывается физическим переносом игрока.

Пленение

Для пленения игрока необходимо намотать на каждую руку отдельно небольшой моток изоленты или скотча, не связывая руки между собой, так, чтобы игрок мог

самостоятельно без проблем снять их позже. (*Застегивание на каждом запястье игровых наручников, реализуется лентами велкро. Ленты склеиваются между собой, и игрок не может самостоятельно их расцеплять. “Наручники” можно найти/получить в процессе игры, свои использовать запрещено*)

Плененному игроку **запрещено** использовать все игровое имущество и снаряжение.

Игрок **может** сбежать из плена, но должен будет обратиться к другому персонажу для “разрезания пут” игровым ножом, чтобы освободить руки.

Пленение **не может** длиться дольше 2-х часов реального времени, по истечению которых плененный персонаж, от излишних душевных переживаний, впадает в состояние **тяжелого ранения** (если не находится в плену добровольно)

В случае пленения **тяжело раненого** игрока - срок его пленения тоже не может превышать два часа реального времени.

Повторное пленение возможно только через час реального времени, либо при возникновении “игровой ситуации”(или добровольному согласию игрока).

Обыск

Производится посредством внешнего осмотра игрока с указанием на обыскиваемый элемент и сопровождается командами голосом, например: “Обыскиваю правый карман куртки!”.

Обыскивать **можно** плененного, оглушенного, тяжело раненого или игрока, добровольно согласного на обыск.

- Обыск игровой сумки осуществляется указанием на нее, после чего игрок обязан достать все изымаемое игровое имущество;
- Обыск на предмет оружия может осуществляться путем поочередного указания на элементы одежды. Игрок в таком случае обязан вынуть и передать все предметы из элемента одежды проводившему обыск.

Обыскиваемый игрок **может** сопротивляться или пытаться убежать, если имеет такую игровую возможность.

Для изъятия предмета, обыскивающий прикасается к предмету и говорит “Изъято”. При этом личное имущество остается у пленного, но пользоваться им он не имеет права до возвращения. Физическое изъятие личных вещей и личного снаряжения игрока **не допускается**. Изымать все одной командой **запрещено**.

Голодный Движок

На игре будет условный голодный движок,двигающий сюжет игры и влияющий на решения игроков. Это выражается в ограниченности боеприпасов и гранат, которые выдаются МГ, а также в ограниченном количестве игровой медицины, снаряжения и оборудования.

Пища и вода - это дефицит в мире игры. На игровом полигоне можно будет найти еду, а также получить её за выполнение заданий.

Использовать свою еду **не запрещается**, но **не рекомендуется делать это публично**. Просим игроков не завтракать на глазах у окружающих их голодных персонажей и превращать принятие пищи в ролевой момент.

Электроника

В игровом проекте используются электронные устройства именуемые в мире игры **дозиметрами**. На устройствах будет отображаться информация о состоянии вашего персонажа и степени опасности окружающего мира. Показывать и подсматривать данные чужих дозиметров **строго запрещено**. Но **можно** передавать информацию о текущем уровне окружающего радиоактивного излучения.

В случае порчи устройства финансовая ответственность ложится на виновников.

Эффекты

Окружающая среда оказывает активное влияние на физическое и ментальное здоровье персонажей. Для получения актуальной информации по уровню характеристик каждому игроку будет предоставлен **дозиметр (ПДА Бобёр Электроникс в комплекте с чехлом на руку)**. Игрок несет финансовую ответственность в случае поломки/утери устройства. Запрещено смотреть на экран дозиметра другого игрока.

На территории полигона расположены источники излучений. Их запрещено переносить/отключать.

Радиация - это ионизирующее излучение, которым наполнена вся игровая территория.

Психика - влияние окружающей действительности на ментальное здоровье персонажа.

Результаты их взаимодействия отражаются на экране **дозиметра** графой "состояния" и влекут наложение соответствующих негативных последствий.

Эффекты **обязательны к отыгрышу**, т.к. иных способов получения информации о вашем состоянии у других игроков нет.

Внимание!

Запрещается любое взаимодействие на игровой территории со всеми генераторами, электропроводкой, сигнальной проводкой, осветительным оборудованием!

"Жилки" нет! Игра в формате **"нон-стоп"**. На территории полигона **запрещается** размещение жилых палаток ВНЕ игровой зоны! Все жилые палатки игроков размещаются на игровой территории, автоматически вводятся в игру и подвергаются всем игровым взаимодействиям.

Это не значит, что можно лезть в чужую палатку! Уважайте чужое личное пространство! Но будьте готовы играть "из спальника".

Доступ игроков к личному автотранспорту возможен только после индивидуального согласования с мастерами на месте. В противном случае персонаж игрока **может** безвозвратно сгинуть в пустоши.

Вводные и отыгрыш

В процессе игры вы можете получать различные игровые предметы, их использование возможно только согласно настоящим правилам, описывающим их свойства и порядок использования, либо согласно вводной (устной или письменной), прилагаемой к этому предмету.

С целью повышения уровня игрового погружения, со стороны орг. состава вводится набор рекомендаций и запретов по части игрового взаимодействия и отыгрыша.

Игрок **обязан** бороться за свою игровую жизнь и использовать все доступные ему способы лечения. Завершать игровую жизнь самоубийством **запрещено**.

Запрещено показывать другим игрокам свой **дозиметр**. Ни при каких обстоятельствах, чтобы не происходило, игровой момент, или нет, экран вашего **дозиметра** предназначен **только** для ваших глаз.

Оправдания, в духе “подсвечивал **дозиметром** дорогу в темноте, и другой игрок случайно увидел мой экран” **будут** расцениваться как грубое нарушение правил, и наказано по всей строгости.

Поскольку игра позиционируется как ролевая – отыгрыш выбранной роли является **строго обязательным**. Мы ожидаем от игроков совместной «работы» на атмосферу игры, стремления создать себе и окружающим погружение в процесс, отождествления себя с персонажем.

Поэтому мы **просим** играть максимально «честно», не только в смысле соблюдения настоящих правил, но и в плане отыгрыша и самоотдачи.

Чем больше будет сыграно антуражных, запоминающихся, красивых моментов – тем лучше для всех. Вспоминать в дальнейшем вы будете именно такие эпизоды – и в этом наша цель.

На нашем проекте не место игрокам, для которых единственный критерий хорошей игры – победа в ней. **Выиграть в ролевой игре нельзя.**

Маркеры

В игре существует несколько маркеров, обозначающих возможность взаимодействия игроков(все будут продемонстрированы на построении перед игрой).

- Организаторская наклейка и киперная лента. Игрокам **запрещено** взаимодействовать с предметами, ящиками, заходить в комнаты, отмеченные наклейкой/лентой;
- Отчуждаемое. Это основная наклейка, позволяющая отличить мусор от игрового стаффа. Все предметы, отмеченные этой наклейкой **можно** трогать, осматривать, перемещать, отнимать, убивать за нее. Все это - предметы, представляющие игровую ценность; Это не означает, что ВСЕ игровые предметы будут отмечены.
- Особая. Смотреть - если показывают, трогать - если разрешают. Не сбрасывать никогда, кроме “игровой ситуации подразумевающей оно”.