**PZO - ПРИМОРСКАЯ ЗОНА ОТЧУЖДЕНИЯ**

**0.0. - Пояснения**

PZO (ПЗО) - Приморская Зона Отчуждения.

Участник ПЗО - это человек, который постоянно участвует на всех играх/событиях/тренировках PZO, активно принимает участие в развитие проекта, сдаёт годовой взнос.

Игрок - это человек, который отправил заявку на регистрацию конкретной игры PZO, и был одобрен и допущен организаторами.

Игротех - это человек, назначенный организаторами проекта, для помощи в проведение игры.

Организатор - он же мастер, человек который занимается проведением игр PZO.

Оружие - Air soft оружие (Привод, ГББ, Спринг,) резиновые ножи, пиротехника.

Привод - AEG (Air soft Electric Gun), пневматика калибра 6 или 8 мм, автоматическая стрельба осуществляется электромотором.

ГББ - GBB (Gas Blow Back), пневматика калибра 6 или 8 мм, автоматическая стрельба осуществляется специальным газом.

Спринг - Spring, пневматика калибра 6 или 8 мм, одиночная стрельба, после каждого выстрела ручная перезарядка.

Шар - шарик диаметром 6 или 8 мм, используемый для стрельбы.

…Стрельба по возможности запрещена… - Имеется ввиду специальная стрельба, и/или если есть возможность не стрелять в определённое место.

Мертвяк - Место куда обязан прийти игрок в статусе УБИТ, для возрождения и продолжения игры.

СЗД - Система Замкнутого Дыхания.

КДА - Контейнер Для Артефактов.

Free Play - Свободная игра. Свобода действий для Игрока не противоречащая с правилами.

Рейд - Поход в Зону за артефактами, выполнением квеста и т.п.

Игровая Территория - Боевая территория, где можно использовать ваше Оружие и запрещается находиться без защиты глаз!

Цивил - Имеется ввиду Не игрок. Человек случайно оказавшийся на игре.

Механа - магазин, подача шаров в котором осуществляется с помощью пружины. Обычно такие магазины имеют относительно не большую вместимость.

Бункер - магазин, подача шаров в котором осуществляется подкручиванием "катушки". Подкручивание может быть как ручным, так и с помощью электромотора Обычно имеют большую вместимость.

Позывной - Псевдоним.

ВНИМАНИЕ!!!

Игроки участвующие первый раз на игре серии ПЗО обязаны отыграть минимум половину игры за ОДИНОЧКУ (группировка Сталкеры).

Альтернатива - Полная игра за Бандита, или Военного.

(Не распространяется на группировки или людей допущенных организатором за другие фракции)

Версия базовика: 1.0.4 от 02.08.2016

1.0. - Легенда Игрока

НУЖНО ПОМНИТЬ, что вы каким - то образом попадаете в Зону. Это осуществляется на игре, во время прорыва. Но зачем вы пошли в Зону? Причина этому может быть любая, ВАЖНО ЧТОБЫ ОНА БЫЛА!

ГЛАВНОЕ:

- Легенда игрока ОБЯЗАТЕЛЬНА!

- При регистрации на игру, вы обязаны рассказать вашу игровую легенду.

- После опубликования вашей игровой истории, рассказывать свою легенду при регистрации не обязательно.

- При переходе в другую группировку вы должны сменить игровую легенду, или описать как вы сменили группировку.

- От данного правила могу воздержаться Военные и ВоенСталы.

- Мутантам игровая легенда не нужна.

Как правильно составить легенду:

- Зачем я хотел пойти в Зону.

- Как я попал в Зону.

- Как я получил свой позывной.

- Если состою в группировки, то как я в неё попал.

- Не стоит расписывать Легенду как сочинен, или роман.

- Оптимальные варианты написаны в разделе Легенды Игроков на главной странице сайта.

- Если вы написали красивый рассказ, о том как вы попали в Зону, то опубликуйте его в разделе: Творческий Кружок на форуме сайта

1.1. - Приложение ПДА

На проекте ПЗО, с 2016 года, в обязательном порядке, каждый игрок должен иметь на игре смартфон, на котором есть: Wi-Fi, GPS, Видеокамера. ОС - Android.

Перед игрой, игрок ОБЯЗАН скачать приложение ПДА с сайта: https://stalker-pda.ru и установить на свой смартфон.

ВНИМАНИЕ!!! НАЛИЧИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ ОБЯЗАТЕЛЬНО! Без приложения игрок приехавший на игру будет не допущен. (Группа в ВК: https://new.vk.com/pda\_stalker)

1.2. - Внешний Вид Игрока

Внешний вид зависит от группировки.

Все элементы одежды прописаны в разделе "**Информация**" - "**Группировки**" на сайте проекта. Общий вид игрока должен максимально совпадать с правилами конкретной игры. В случае игры ПЗО вид игрока должен совпадать с описанием из раздела группировки, и видом моделей NPC из оригинальных игр Сталкер: Тени Чернобыля, Чистое Небо, Зов Припяти.

- После подбора одежды и снаряжения, необходимо сфотографироваться в этой одежде и снаряжение и при регистрации прикреплять фото к заявке на игру.

- Если нет возможности отправить фото, то подробно описать свой костюм (включая цвета одежды) при подаче заявки на игру.

- НЕ СОБЛЮДЕНИЕ АНТУРАЖА, КАРАЕТСЯ НЕ ДОПУСКОМ К ИГРЕ!!!

1.3. - Минимальная защита Игрока

Минимальная защита - очки сделанные из поликарбонатов, выдерживающие выстрелы из Air Soft оружия. Разрешено применение любых защитных масок и противогазов при условии их надёжности, и одобрение организаторов.

1.4. - Статусы Игрока

Статус: **Живой**

Обычный статус игрока, при котором он может полноценно взаимодействовать с окружающей средой, стрелять, кидать гранаты и т.п.

Статус: **РАНЕН**

После попадания по игроку в любую часть тела **(ОДЕЖДЫ И АМУНИЦИИ)** одним шаром, или очередью, он обязан выкрикнуть: "РАНЕН!" Или более антуражнее например: "Дыранули меня Пацаны!". **При этом попадание в оружие в руках не считается.**

После крика, игрок обязан отыграть ранение! Т.е. упасть на землю, кричать, материться, в общем показать поведения при реальном ранение.

- Игрок может передвигаться только лёжа.

- Может звать на помощь ( в том числе и рации ).

- Игрок переходит в статус Убит через 15 минут, если не будет вылечен частично или полностью.

- Игрок может частично вылечить себя с помощью Бинта, перемотав, по возможности, ту часть куда было нанесено ранение.

- После самолечения, игрок переходит в статус Живой, но должен посетить медика для полного излечения, в течение 1 часа после ранения, иначе переходит в статус Убит.

- После полного лечения, игрок снова может однократно воспользоваться бинтом.

- Бинт может быть использован только один раз. Раненый игрок может доползти до трупа и снять с него бинт.

- Раненого можно взять в плен, но ходить он не может. Возможна перевязка и дальнейшие действия, как в статусе Пленён, или транспортировка.

- Раненого игрока могут транспортировать на носилках, или оттаскивать на руках.

- Игроку разрешается стрелять в статусе ранен, только из ПИСТОЛЕТА одиночными выстрелами.

- Игрок может использовать одну гранату.

- Запрещается самоубийство любым оружием!

(Не относиться к Группировке Монолит)

Статус: **ЗОМБИРОВАН**

При определённых условиях (попадание в зону ПСИ излучения, взятие под контроль монстром - КОНТРОЛЁР) игрок переходит в статус Зомбирован.

- Игрок в этом статусе обязан отыгрывать монстра ЗОМБИ.

- Игрок из этого статуса может быть переведён в прежний статус если получиться снять ПСИ контроль (Работает как правило только с монстром Контролёр)

Статус: **Убит**

В статусе УБИТ, игрок обязан отыграть труп. Т.е. полноценно лечь на землю и не двигаться, можно выкрикнуть что вы убиты. (нет возможности лечь - сядьте)

- Вторая очередь или шар переводит игрока в статусе **Ранен** в статус **УБИТ**.

- Если Игрок подрывается на растяжке, мине, гранате, в него был сделан выстрел из гранатомёта, или его ударили игровым ножом, игрок сразу переходит в статус Убит.

- Если Игрок попадет в любую аномалию, без средств защиты, он сразу же переходит в статус **Убит (ПОКАЗЫВАЕТСЯ В ПРИЛОЖЕНИЕ - ПДА)**.

- Отсидка на месте своего убийства обязательна.

- Отсидка на месте вашего убийства = 10 минут.

- Игрока в статусе **Убит** можно ограбить.

-По истечению времени, игрок обязан одеть красную повязку, или включить красный фонарик, чтобы добраться до мертвяка.

- Игрок в статусе УБИТ не имеет право контактировать с другими игроками ( Разрешается громко говорить что вы в статусе УБИТ ).

**- ЕСЛИ ИГРОК ПО ПУТИ ДО МЕРТВЯКА БУДЕТ ОТЫГРЫВАТЬ ЗОМБИ, ВРЕМЯ РЕСПАУНА СОКРАЩАЕТСЯ В ДВОЕ. (РАБОТА ЭТОЙ ФУНКЦИИ БУДЕТ ОБГОВАРИВАТЬСЯ НА ПОСТРОЕНИЕ ПЕРЕД ИГРОЙ)**

Статус: **ПЛЕНЁН**

Пленение игрока происходит следующем образом: Игроку на плечо кладётся рука и произноситься фраза: "Пленён! Оружие отобрано!". Неполное или не точное произношение этой фразы, а так же не наличие руки на плече не переводит игрока в статус Пленён.

- **РЕАЛЬНО** Забирать у пленённого игрока оружие запрещено.

- Пленённый игрок обязан честно ответить на 3 любых вопроса.

- В статусе пленён, запрещается атаковать противников любым оружием.

- Если отойти от пленённого игрока дальше чем на 3 метра, он может убежать.

- Пленённого игрока можно связать по рукам (Бумажный скотч, накинуть верёвку)

- Пленного можно связать по ногам (Бумажный скотч), в этом случае он не может убежать, но его необходимо тащить.

- Пленённого Игрока можно грабить.

- Если у вас нет планов для дальнейшего пленения, игрока вы обязаны отпустить, ранить, или убить.

- ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ПЛАНЫ НА ПЛЕНЁННОГО ИГРОКА (отправить за артефактом и т.п.) МАКСИМАЛЬНОЕ ВЕРМЯ ЗАКЛЮЧЕНИЯ 1 час.

- Спустя 1 час, пленённый игрок идёт в ближайший доступный мертвяк и моментально возрождается, даже если был убит.

- Под правило пленения не попадает группировка Монолит. **Игрок этой группировки обязан застрелиться при пленение, если такой возможности нет, Монолитовец будет молчать.**

1.5. - Ношение Оружия - Карточка Оружие



На играх серии ПЗО используется карточка позволяющая игроку пользоваться оружием (Вашим АЕГ, ГББ, Спринг оружием).

Карточка является фактическим оружием. Как вы помните, в компьютерной игре вы могли снимать оружие с трупа. Забирать привод у Игроков запрещается, как раз для этого и используется карточка "Оружие".

- Карточка оружие подтверждает использование конкретного вида оружия в размере 1 единицы. (Т.е. карточка оружия ПИСТОЛЕТ даёт вам право использовать пистолет, Карточка оружия КОРОТКИЕ СТВОЛЫ даёт право на использования 1 единицы любого оружия попадающего в эту категорию (смотрите пункт 1.6 - Игровое оружие...))

- На начало игры игроку выдается 3 карточки на выбор.

- Карточка является игровым предметом, т.е. на нее можно ограбить Игрока, ее можно найти/ купить/ обменять.

- Если у игрока нет карточки "Оружие" он не имеет право пользоваться своим игровым оружием, пока не найдет/ не купит/ не ограбит другого игрока на такую же карточку **(Не относиться к игровому ножу, гранатам, растяжкам, минам и к группировке МОНОЛИТ).**

1.6. - Игровое оружие, пиротехника.

Оружие

В соответствие с Федеральным законом РФ "Об оружии" в ред. от 29.06.2004 N 58-ФЗ и "Правилами оборота гражданского и служебного оружия и патронов к нему на территории РФ" приобретение, транспортирование и использование спортивного пневматического оружия калибра 6 мм и 8 мм с дульной энергией менее 7,5 Дж осуществляется свободно, без получения лицензий/разрешений органов внутренних дел, но при энергии более 3 Дж оно не может быть автоматическим и содержать в магазине более 10 патронов.

- Допускается любые копии ( т.е. Air Soft ) оригинального оружия.

- Ограничение дульной энергии вашего Привода/ГББ/Спринга, зависит от длины **ВНЕШНЕГО СТВОЛА оригинального оружия.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Короткие стволы | №1 | = не более 1.7 Джоулей |
| Средние стволы | №2 | = не более 2.0 Джоулей |
| Длинные стволы | №3 | = не более 2.3 Джоулей |
| Снайперские Винтовки Ручного взвода | №4 | = не более 3.2 Джоулей |
| Снайперские Винтовки АЕГ, ГББ | №5 | = не более 2.3 Джоулей |
| Пулемёты | №6 | = не более 2.1 Джоулей |
| Пистолеты | №7 | = не более 1.7 Джоулей |

№1 - Оружие, длинна внешнего ствола которого, не превышает 320 мм.

К примеру: АК-105, АКС-74УН, UMP, G36K, P90, ПП-19(бизон), LR-300-ML и т.п.

Ограничения: Стрельба в голову по возможности запрещена.

№2 - Оружие, длинна внешнего ствола которого, не более 465 мм.

К примеру: АК-74М, АКМС, M4A1 , LR-300-SR, SCAR-H, SIG SG 551, HK416 16,5" и т.п.

Ограничения: Стрельба в голову по возможности запрещена. Стрельба в упор запрещена. Минимальная дальность стрельбы зависит от дульной энергии и будет сказана при прохождение замеров.

№3 - Оружие, длинна внешнего ствола которого, более 465 мм.

К примеру: M16A1, G36E, FAMAS, L85A1, Galil AR, AUG A2 и т.п.

Ограничения: Стрельба в голову запрещена. Стрельба в здание запрещена. Стрельба в упор запрещена. Минимальная дальность стрельбы зависит от дульной энергии и будет сказана при прохождение замеров.

№4 - Винтовки, со скользящим поворотным затвором, или обычным. Сприг или Газ.

К примеру: L96, VSR-10, Barrett M90, Мосина, R-700 и т.п.

Ограничения: Стрельба в голову по возможности запрещена. Стрельба в здание запрещена. Стрельба в упор запрещена. Минимальная дальность стрельбы зависит от дульной энергии и будет сказана при прохождение замеров.

№5 - Полуавтоматически, автоматические снайперские винтовки АЕГ, ГББ.

К примеру: СВД, Barret M82, WA2000, ВСС и т.п.

Ограничения: Стрельба в голову по возможности запрещена. Стрельба в здание запрещена. Стрельба в упор запрещена. Минимальная дальность стрельбы зависит от дульной энергии и будет сказана при прохождение замеров.

№6 - Автоматические пулемёты любой модели.

К примеру: РПК, М60, М249, ПКМ и т.п.

Ограничения: Ограничения: Стрельба в голову по возможности запрещена. Стрельба в здание запрещена. Стрельба в упор запрещена. Минимальная дальность стрельбы зависит от дульной энергии и будет сказана при прохождение замеров.

№7 - Автоматические, полуавтоматические пистолеты, ГББ, АЕГ, Спринг.

К примеру: G18C, G23, USP, S&W, Luger, ПМ, Berreta M9A1 и т.п.

Ограничения: Стрельба в голову по возможности запрещена. Минимальная дальность стрельбы зависит от дульной энергии и будет сказана при прохождение замеров.

- Ограничения на год выпуска оружия отсутствует, можно играть даже с ППШ.

- АС "ВАЛ" И ВСС "ВИНТОРЕЗ"- относиться к категории "Короткие стволы №1"

- Спринговые дробовики относить к категории: "Средние Стволы №2"

- Автоматические дробовики относить к категории: "Средние Стволы №2"

- !!! Если ваше оружие стреляет ниже максимально допустимых значений, то ему применяются другие ограничения!

(например 1.6 Дж в место 2.0 Дж, ограничения будут как для 1.6 Дж)

- При удлинение внутреннего стволика на значительную длину, при которой стволик будет невидно только если использовать глушитель, считается продолжением дула. Такое оружие, может переходить только в следующую категорию. Т.е. "Короткий" не может быть Длинным". (АК-105 с глушителем, длинна  **более** 465 всё равно будет "Средним стволом".)



Гранатомёты

Имитации реальных гранатомётов, подствольных гранатомётов, миномётов и т.п.

Например: РПГ, ГП-25, MGL-MK1, Hakkotsu Hades Arrow и т.п.

Разрешены к применению газовые шашки выпускающие 120 шаров\сек, вылетающие, пиротехнические шашки которые должны соответствовать по мощности взрыва "Гранатам", ракеты и т.п.

- При использование вылетающих шашек, обращать внимание куда летит шашка, чтобы не попасть в человека.

- СПЕЦИАЛЬНОЕ ПОПАДАНИЕ ШАШКОЙ В ИГРОКА ЗАПРЕЩЕНО!!!  
 - Любая пиротехника не должна вызывать возгорание листвы, травы и т.п.

Мины, растяжки, гранаты

Имитации реальных мин, растяжек, гранат осуществляется с помощью пиротехнических средств, газовых мин, сигнальных растяжек.

Например: Хлопушка без серпантина + проволока, M18-A1 Claymor, Airsoft Powder Shot (Madbull), электронные сигнальные приборы и т.п.

- Пиротехническая мина или растяжка должна иметь КРАЙНЕ СЛАБЫЙ ЗАРЯД!!!

Имитация любых гранат должна быть изготовлена на базе петард промышленного производства, разрешенных к свободному обращению на территории РФ, менее или равных по мощности петарде «Корсар № 6» включительно, без дополнительных эффектов в виде искр и т.п.

- Поражающим элементом являются шары калибра 6 мм или круглый сухой горох, запрещено применять иные материалы и вещества в гранате.

- Конструкция гранаты должна быть изготовлена из материалов, которые не приводят к травмирующим воздействиям (Бумага, картон, пластик толщиной не более 1 мм).

- Запрещено использовать более одной петарды в гранате.

- Любая пиротехника не должна вызывать возгорание листвы, травы и т.п.

Холодное оружие

Имитация холодного оружия должна быть изготовлена из резины и применяться с соблюдением всех мер безопасности исключающих любое травматическое воздействие.

- Запрещено наносить удары в голову и/или лицо.

1.7. - Мертвяк

Время возрождения, а так же место положения мертвяков оговаривается перед игрой на общем построение. По стандарту есть несколько мертвяков.

Выход из мертвяка: Бар

1. - Начальный выход стоит 150 р. (Постепенно увеличивается).

2. - Досрочный выход из мертвяка: в 10 раз больше от оригинальной суммы.

3. - Находясь в мертвяке, запрещается общаться с людьми в баре.

(Только с загробным миром (Товарищами по мертвяку) ).

4. - Запрещаться сидеть в самом баре (Только в зоне мертвяка).

5. - Запрещается громко разговаривать.

6. - ВРЕМЯ РЕСПАУНА ОГОВАРИВАЕТСЯ ПЕРЕД ИГРОЙ!

- Чтобы сократить время возрождения, можно отыграть зомби, по пути в мертвяк в баре, или отдельно мутанта. Перед входом в мертвяк предупредить следящего человека.

- Есть возможность купить "СОКРАЩЕНИЕ МЕРТВЯКА", оно позволяет возродиться всего за 1/3 (одну треть) от оригинального времени. Стоимость оговаривается перед игрой.

Выход из мертвяка: За Кордоном

1. - Выход из мертвяка бесплатный.

2. - Досрочного выхода нет.

3. - Можно общаться, но не громко.

4. - Время возрождения строго: 10 минут, сократить нельзя!

- При этом, после возрождения, вы обязаны повторно прорывать кордон.

Выход из мертвяка: Схрон или База группировки

1. - Выход из мертвяка бесплатный.

2. - Досрочного выхода нет.

3. - Можно общаться, но не громко.

4. - Время возрождения строго: 15 минут.

5. - Для сокращения времени возрождения, необходимо развивать базу/схрон.

- Группировка в праве потребовать денежную компенсацию за мертвяк, в размере который обговаривает с организатором перед игрой.

1.8. - Игровое взаимодействие

1.8.1. - Игровые предметы.

* Игровые Деньги

Игровая валюта проекта "Рубли". Специальные бумажки с рисунком и маркировкой от гильзы. За деньги можно нанять охрану, выкупить себя из мертвяка, купить оборудование облегчающее добычу артефактов, и многое другое. В общем деньги как и в реальной жизни. По мимо бумажной версии есть так же и Виртуальная валюта на вашем смартфоне в приложение ПДА

* Карточка Оружие

Карточка является игровым предметом. Можно продавать, покупать, менять и т.п.

* Шары

Шары которые вы получаете во время игры, или привезённые вами на игру являются игровым предметом. Их можно продавать, покупать, менять и т.п.

* Бинты

Бинты которые вы получаете во время игры, или привезённые вами на игру являются игровым предметом. Их можно продавать, покупать, менять и т.п.

* Артефакты

Артефакты являются игровым предметом. Их можно продавать, покупать, менять и т.п. Использование артефактов описано ниже.

* Квестовые вещи

На игре есть множество квестовых вещей, которые влияют на ход игры. Вы можете обмениваться ими, продавать, покупать и т.п.

Если квестовая вещь отмечена надписью "НЕОТБИРАЕМО", то эта вещь не может быть продана, ограблена. Такую надпись могут сделать только организаторы или Игротехи.

* Информация

Любая информация считается игровым предметом и может быть продана, куплена, обменяна, или сказана при пленение.

1.8.2. - Игровые предметы Личные/Проекта.

- Игровые предметы проекта имеют маркировку PZO или ПЗО.

* Противогаз

На игры серии ПЗО допускаются любые противогазы при условии, что на них заменены стёкла на поликарбонат или стальную сетку. Личный противогаз нельзя забирать при грабеже, но противогаз Проекта (Взятый в аренду в баре) можно.

* Защитный Костюм

Защитным костюмом является ХимЗа или костюм сделанный игроком, и заверенный организаторами как Защитный. Личный Защитный Костюм нельзя забирать при грабеже, но Защитный Костюм Проекта (Взятый в аренду в баре) можно. Защитный костюм позволяет игроку заходить в Запретные зоны и аномалии.

* Система Замкнутого Дыхания

Система Замкнутого Дыхания (СЗД) это копия, либо оригинал СЗД. Самостоятельно сделанная игроком СЗД, заверяется организаторами перед допуском на игру. СЗД нельзя забирать при грабеже, но СЗД Проекта (Взятый в аренду в баре) можно.

* Резиновые перчатки

Резиновые перчатки используются для безопасного контакта с Артефактами. Личные Резиновые перчатки нельзя забирать при грабеже, но Резиновые перчатки Проекта (Взятый в аренду в баре) можно.

* Контейнер для Артефактов

Контейнер для артефактов (КДА) используется для безопасного хранения и перемещения артефактов. Личный КДА сделанный игроком, должен быть заверен организаторами. Личный КДА нельзя забирать при грабеже, но КДА Проекта (Взятый в аренду в баре) можно.

* АРТЕФАКТЫ

Все артефакты являются игровыми предметами. Они имеют определённые свойства и свою цену. УВОЗИТЬ АРТЕФАКТЫ В КАЧЕСТВЕ СУВЕНИРОВ СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО! Любой найденный артефакт после игры необходимо сдать организаторам!

1.8.3. - Игровые предметы на старте игры

Стандартные игровые предметы на старте игры от ПЗО: Стартовый капитал, Карточки оружия.

Игровые предметы игрока: любой предмет допущенный организаторами (Противогаз, защита, контейнеры для артефактов и т.п.)

1.8.4. - Покупка

Покупка - это обмен игровой валюты, на тот предмет который вы хотите приобрести. Цена указывается продавцом. Игрок может торговаться или получить скидку.

1.8.5. - Продажа

Продажа - это обмен вашего предмета, на игровою валюту. Вы устанавливаете цену за предмет.

1.8.6. - Обмен.

Обмен - это обмен одного предмета, или предметов, на другой предмет или предметы. Обмен производиться по согласию обеих игроков.

1.8.7. - Грабёж

Грабёж есть ни что иное, как реальный грабёж Игрока только на разрешённые предметы. Грабёж происходит реальным методом, т.е. грабитель самостоятельно должен обыскать разгрузку и/или карманы куртки/штанов Игрока которого он грабит.

- Грабить можно только Игрока в статусе: Пленён, Убит.

- Грабить игрока можно в течение 10 минут.

- Игрока можно ограбить только один раз, и только один Грабитель из группы.

- Ограбить можно только на игровые вещи! А именно:

* Игровые Деньги (Максимум 1/3 (Одна Треть) от суммы )
* Карточка Оружие ( Максимум 1 штука )
* Шары ( Только из магазина заряженного в ОСНОВНОЕ оружие Игрока.

(Как правило это автомат)

Если это механа - шары из всей механы, Бункер - одну горсть.

В случае с пулемётным бункером 3 горсти )

* Артефакты ( Максимум 1 штуку )
* Квестовые вещи ( Максимум 1 штуку и при условие, что вещь не отмечена организаторами как запрещённая к грабежу )

- Грабить Игрока на гранаты или иные пиротехнические средства запрещено! Или только с согласия игрока!

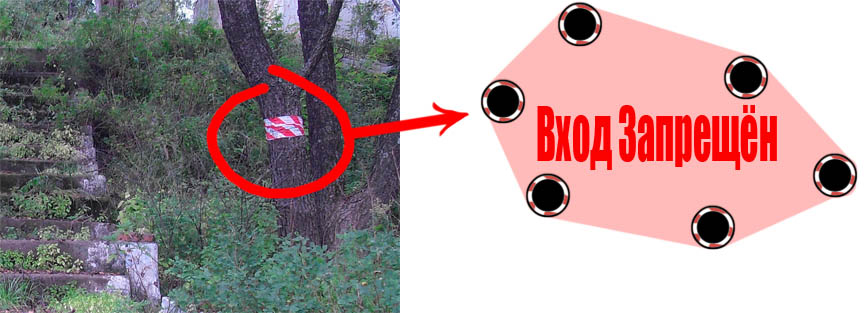
- Группировка Бандиты, имеет право ограбить игрока на все игровые вещи, кроме отмеченной квестовой вещи, и гранат и других пиротехнических средств.

- Запрещается прятать игровые предметы во внутренние карманы, трусы и т.п. Игровые вещи должны быть легко доступны.

- Обыскивать Игрока женского пола можно, только с её разрешения. Если девушка не согласна на обыск, тогда она ОБЯЗАНА самостоятельно вытащить и отдать игровые вещи.

1.9. - Границы полигона, Запретные места.

Запретные/Опасные места на полигоне отмечаются киперной лентой.



Она обвязана во круг деревьев, столбов и т.п., чтобы привлечь внимание игрока.



Увидев киперную ленту, неподалёку вы найдёте табличку с описанием этого места.

- Красно-белая киперная лента показывает обычные опасности.

- Жёлто-чёрная киперная лента обозначает СИЛЬНОЕ ПСИ-ИЗЛУЧЕНИЕ ( + сигнал в приложение ПДА)

- Границы полигона местами не обозначены, так же как и пси излучение, поэтому ориентироваться следует по карте. Карта есть в баре. Границы так же обозначаются красно-белой киперкой.

1.9. 1. - Запретные места.

Минное поле:

Зона с содержанием фугасных, противопехотных мин. Пройти нереально. Игрок в любой защите, зайдя в эту зону переходит в статус УБИТ. ПДА временно не показывает.

Радиация:

Зона с содержанием радиационного фона. Пройти можно только при наличие защитного костюма и системы замкнутого дыхания, или артефакта. Без защиты игрок переходит в статус УБИТ. ПДА будет реагировать, вы будите получать урон в приложение.

Сильная Радиация:

Зона с содержанием смертельной дозы радиации. Пройти можно только при наличии специального артефакта. Без защиты игрок переходит в статус УБИТ. ПДА будет реагировать, вы будите получать урон в приложение.

Хим./Бил. Опасность:

Зона с содержанием химикатов или биологической опасности. Пройти можно при наличии противогаза, или системы замкнутого дыхания, или артефакта. Без защиты игрок переходит в статус УБИТ. ПДА будет реагировать, вы будите получать урон в приложение.

Электр. Опасность:

Зона с содержанием электрических аномалий, или оголённых проводов под напряжением. Пройти можно при наличии защитного костюма, или артефакта. Без защиты игрок переходит в статус УБИТ. ПДА будет реагировать, вы будите получать урон в приложение.

Термич. Опасность:

Зона с содержанием термических аномалий, или труба с горящим газом. Пройти можно при наличии защитного костюма, или артефакта. Без защиты игрок переходит в статус УБИТ. ПДА будет реагировать, вы будите получать урон в приложение.

Гравит. Опасность:

Зона с содержанием гравитационных аномалий. Пройти можно ! без защиты, НО! При активации аномалии игрок переходит в статус УБИТ. ПДА будет реагировать, вы будите получать урон в приложение.

Пси Излучение:

Зона с Пси Излучением, действующим на психику человека. Пройти можно при наличии частично настроенного ПСИ Шлема, или артефакта. Без защиты игрок переходит в статус УБИТ. ПДА будет реагировать, вы будите получать урон в приложение.

Сильное Пси Излучение:

Зона с СИЛЬНЫМ Пси Излучением, действующим на психику человека. Пройти можно при наличии полностью настроенного ПСИ Шлема, или специальных артефактов.

ПДА будет реагировать, вы будите получать урон в приложение, и перейдёте в статус Зомбирован. Без защиты игрок ! ИГРОК ОБЯЗАН ОТЫГРАТЬ ЗОМБИ В ТЕЧЕНИЕ ЧАСА.

- Если по каким либо причинам ПДА не сработает, игрок честно должен уйти в мертвяк, и сообщить мастерам о проблеме.

2.0. - Экономика.

Вся экономика завязана на игровую валюту "рубли". Игровая валюта это бумага, с цветным рисунком, маркировкой от гильзы и надписью о ценности этой бумаги, а так же виртуальная валюта в приложение ПДА.

С виду очень похожа на настоящую валюту, но является розыгрышем о чём свидетельствует красная надпись снизу по середине игровой валюты, и маркировка от гильзы.

Игровая валюта состоит из:

10 р. | 50 р. | 100 р. | 500 р. | 1000 р. | 5000 р.

Дополнением к игровой валюте "Рубли" могут быть "Доллары", на усмотрение организаторов.

- ИГРОКИ НЕ ИМЕЮТ ПРАВО ПРИВОЗИТЬ/ЗАБИРАТЬ С СОБОЙ ИГРОВУЮ ВАЛЮТУ.

- Так как игры серии ПЗО являются Free Play, то по мимо игровой валюты вы можете обменивать личные и игровые вещи.

Основа экономики является покупка/обмен/продажа артефактов. Чем больше Игроки добывают и продают артефактов, тем больше игровых ресурсов они получают.

К примеру при большой добыче артефактов, и сбыту их за кордон, ассортимент в баре увеличивается, сокращается время нахождения в мертвяке бара и т.п.

2.0.1. - Места торговли/Получение Квестов

1.) - БАР: Это центральное место сбора всех игроков. У бармена имеется всё, что можно достать в Зоне (Еда, вода, патроны, гранаты, снаряжения для сбора артефактов, карта, информация, игровые карты, кости и т.п.)

Местоположение: Необходимо найти.

Цены: Средние, варьируются от отношения к определенному игроку.

Квесты: Много, варьируются от отношения к определенному игроку.

Дополнительно: Есть медицинский пункт. Возможна отсидка при выбросе. Есть мертвяк. Есть Арена Сталкеров.

2.) - Мобильная лаборатория ученых(Бункер Учёных): Это местная лаборатория Учёных по изучению артефактов, аномалий и прочих феноменов Зоны. Выбор у них в основном на оборудование, информацию, артефакты, но есть и кое что интересное.

Место положение: Отмечено на карте.

Цены: Зависят от отношения к игроку. Высокие на скупку артефактов.

Задания: Много, варьируются от отношения к определенному игроку.

Дополнительно: Есть медицинский пункт. Возможна отсидка при выбросе.

3.) - ДРУГИЕ ИГРОКИ: Не забывайте, что вы можете торговаться с другими игроками и не только за деньги, но и за информацию, артефакты, гранаты и т.п.

Место положение: По всему полигону.

Цены: Как договоритесь.

Задания: Много, варьируются от отношения к определенному игроку.

2.0.2. - Основные затраты на игре

- Выход из мертвяка (имеется ввиду из мертвяка в БАРе)

- Покупка карточек Оружия.

- Еда/ вода. (Горячие блюда/кофе/чай/энергетики/ жвачка и т.п.)

- Подкупы. (Военных, Бандитов, всех кто реально может испортить вам удачный рейд, и опустошить карманы полные артефактов)

- Оборудование. (КДА, защита, датчики и т.п.)

- Покупка ценной информации.

- Покупка шаров. (Иногда вы стреляете больше чем рассчитывали)

- Сигареты.

(Как не странно большинство игроков выкуривает запасы сигарет за пол игры, и на этом можно, как и потратиться, так и заработать. )

- Разумеется это не полный список, а только перечисления для вашего представления о затратах на игре.

2.0.3. - Основной заработок на игре

- Сбор Артефактов. Самое прибыльная работа в Зоне. Редкие артефакты покупают за бешенные деньги. (2'000 - 50'000 р.)

- Выполнение квестов Бармена, Учёных, Группировок, Квестовых персонажей, других Игроков и т.п. От сложности квеста зависит и награда. (10 - 10'000 р.)

- Бармен любит покупать фото и видео материалы, как обычных монстров, артефактов или даже Сталкеров, так и место положения баз группировок.

- Любая информация.

- Игрок может найти на полигоне что-нибудь интересное и продать это.

- Грабёж. Грабёж приносит хороший доход только группировки Бандиты, т.к. на них не действуют ограничения Грабежа.

- Участие в азартных играх. (Карты, кости, Русская рулетка и т.д.)

- Участие в битвах на Арене.

- Разумеется это не полный список, а только перечисления для вашего представления о заработках на игре.

2.0.4. Основные игровые Локации

Кордон:

Вся Зона огорожена естественными преградами, укреплёнными минными полями или имеющимися постоянные полями аномалий. Но имеются и открытые участки, которые тяжело контролировать только с помощью минных полей и заборов. Для этого устанавливают Блок Пост - Кордон. На Кордоне постоянно несут вахту военные, они отстреливают мутантов, и не пускают в Зону без специального пропуска или разрешения.

- В начале игры все Игроки обязанные прорывать Кордон. К этом правилу не относятся группировки, т.к. на них действуют свои правила, Игротехи и Игроки которым разрешит Организатор.

- Способы прорыва сугубо индивидуален. Игрок может попытаться подкупить военных, пробежать и т.п. Игроки имеющие бонус могут получить фальшивый пропуск в Зону.

- Прорыв осуществляется группами Игроков МАКСИМУМ ПО 5 ЧЕЛОВЕК, с периодом прохода группы в 5 минут. (т.е. 5 человек пошли, через 5 минут следующие 5 человек)

- Порядок прохода групп оговаривается на построение перед игрой.

- Если во время прорыва Игрок переходит в статус УБИТ, он возвращается в мертвяк за Кордоном.

- Если игрок прорвал кордон и всё равно был убит ( Перешёл в статус УБИТ ), он может пойти в мертвяк за кордоном, или в мертвяк в Баре/Схроне, если знает где он расположен.

Бар:

Нейтральная территория для всех Игроков. Стрельба и разборки в баре запрещены иначе Сталкера попросту не пустят в бар, а это равносильно смерти, т.к. других безопасных мест в Зоне крайне мало. По мимо этого Бар единственное место сбыта артефактов, награбленного и торговая площадка. Царь и бог в баре это Бармен. Сориться с Барменом себе дороже. Тот к кому Бармен относиться лояльно получают скидки, хорошие квесты и нужную информацию.

- В Бар запрещено применять любое оружие.

- Зайдя в Бар Игрок ставит оружие на стойку, или сдаёт охраннику.

- ТОЛЬКО ВНУТРИ БАРА НЕИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ И МОЖНО СИНМАТЬ ЗАЩИТУ ДЛЯ ГЛАЗ И/ИЛИ ЛИЦА.

- Главный в баре - БАРМЕН. (Игротех назначенный организаторами)

Бункер Учёных (Мобильная лаборатория):

Бункер - это пожалуй самое безопасное место во всей Зоне. Во-первых научные сотрудники пускают туда людей только без оружия, а во вторых это же бункер. Если его будут штурмовать все мутанты в Зоне разом, у них всё равно ничего не получиться. У учёных самое лучшее оборудование во всей Зоне, они умеют определять свойства артефактов. Учёных в основном охраняют Игроки из группировки ВоенСталы, но большинство квестов они предпочитают давать Одиночкам или группировкам.

- В Бункере запрещено применять любое оружие.

- Зайдя в Бункер Игрок ставит оружие на стойку, или сдаёт охраннику.

- ТОЛЬКО ВНУТРИ БУНКЕРА НЕИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ И МОЖНО СИНМАТЬ ЗАЩИТУ ДЛЯ ГЛАЗ И/ИЛИ ЛИЦА.

- Главный в Бункере - Старший Научный Сотрудник. (Игротех назначенный организаторами)

Схрон (СПАС) от выброса:

Схрон от выброса это территория, где можно безопасно переждать выброс или схорониться от мутантов. Он расположен на территории полигона. Их место и положение и количество не сообщаются изначально для Игроков (Только Игрокам с Бонусами). Схрон это игровая территории, но их можно баррикадировать при выбросе, точно так же их можно и штурмовать.

- Войти в Схрон может любой Игрок.

- Схрон это игровая территорий, там разрешена стрельба, снятие очков категорически запрещено.

- Убитый в Схроне ждет до конца выброса, а после уходит в мертвяк.

2.1. - Игровой процесс

2.1.1. - Группировки и их задачи.

На ПЗО группировки скопированы из оригинальных компьютерных игр серии Сталкер. Общий вид игроков должен максимально совпадать с игровыми прототипами. Каждая группировка имеет свою задачу на игре:

Сталкеры:

Основная цель одиночек это сбор артефактов и заработок. Некоторые просто живут Зоной и не принимают другую жизнь, третьи бежали с большой земли и ищут спасение тут. В большинстве своём Сталкеры это Одиночки. Они могут образовывать небольшие группы, для выполнения тяжёлых заданий. Ещё одной задачей служит поиск "Исполнителя желаний", но это только для тех, кто в него верит. Эта группировка не является группировкой как таковой, и на неё не распространяются правила группировок.

Подробное описание группировки с примерами одежды на главной странице сайта в разделе Информация - Группировки.

Бандиты:

Основная цель бандитов это Грабёж. Для этой группировки действую свои правила грабежа, именно поэтому для них первостепенная задача Ограбить, а не убить. Дополнительными целями являются захват, а после контроль территорий, для грабежа.

Подробное описание группировки с примерами одежды на главной странице сайта в разделе Информация - Группировки.

Свобода:

Основной задачей группировки является открытие Зоны всему миру и отстаивать свои интересы в Зоне. Постоянно ведут Войну с Долгом и Военными.

Подробное описание группировки с примерами одежды на главной странице сайта в разделе Информация - Группировки.

Долг:

Основной задачей группировки является уничтожение Зоны. Игроки должны убивать мутантов и отстаивать свои интересы в Зоне. Постоянно ведут Войну со Свободой.

Подробное описание группировки с примерами одежды на главной странице сайта в разделе Информация - Группировки.

Наемники:

Основной задачей группировки является выполнение любых контрактов за деньги. Группировка должна держать под контролем территорию "Мёртвый лес".

Подробное описание группировки с примерами одежды на главной странице сайта в разделе Информация - Группировки.

Военные:

Основной задачей этой группировки является контроль территории "Кордон", арест всех Сталкеров пытающихся проникнуть в Зону, а так же тех кто пытается выйти.

Подробное описание группировки с примерами одежды на главной странице сайта в разделе Информация - Группировки.

ВоенСталы:

Эта та же самая группировка Военные, только Игроки этой группировки могут покидать Кордон, для выполнения Спец Операций. Первостепенная задача это Охрана и помощь Ученным по запросу.

Подробное описание группировки с примерами одежды на главной странице сайта в разделе Информация - Группировки.

Монолит:

Это игротехническая группировка, основной задачей которой является контроль территории "Исполнителя". Охрана Монолита, Библии Монолита и карательные рейды.

Подробное описание группировки с примерами одежды на главной странице сайта в разделе Информация - Группировки.

Ученые:

Это полу-игротехническая группировка, основной задачей которой является изучение Зоны, аномалий, мутантов. Сбор и передача изученного материала Военным. Опись аномалий, фото видео съемка всех процессов их жизнедеятельности.

Подробное описание группировки с примерами одежды на главной странице сайта в разделе Информация - Группировки.

Монстры:

Это полу-игротехническая группировка, задачей которой является уничтожение всех Игроков кроме группировки Монолит, и отыгрыш жизни мутанта.

Подробное описание группировки с примерами одежды на главной странице сайта в разделе Информация - Группировки.

2.1.2. - Взаимоотношение на Игре.

- Эти отношения обязательны между всеми игроками.

- Нарушать дипломатию ЗАПРЕЩЕНО!!!

- Мирные переговоры и т.п. разрешены.

- Группировки Противники могут расходиться миром на Игре.

|  |  |
| --- | --- |
| Зелёный цвет - Союзники. (Если и стрельнут, то сразу помирятся)  Желтый Цвет - Нейтралитет. (Нейтральное отношение)  Оранжевый Цвет - Слабый нейтралитет. (Нейтралитет, но одно не верное слово - огонь.)  Красный Цвет - Противники. (Стрельба почти сразу) | |
| Сталкеры: | Сталкеры Бандиты Свобода Долг Наемники Монолит Военные Военсталы Ученые Монстры |
| Бандиты: | Сталкеры Бандиты Свобода Долг Наемники Монолит Военные Военсталы Ученые Монстры |
| Свобода: | Сталкеры Бандиты Свобода Долг Наемники Монолит Военные Военсталы Ученые Монстры |
| Долг: | Сталкеры Бандиты Свобода Долг Наемники Монолит Военные Военсталы Ученые Монстры |
| Наемники: | Сталкеры Бандиты Свобода Долг Наемники Монолит Военные Военсталы Ученые Монстры |
| Военные: | Сталкеры Бандиты Свобода Долг Наемники Монолит Военные Военсталы Ученые Монстры |
| Военсталы: | Сталкеры Бандиты Свобода Долг Наемники Монолит Военные Военсталы Ученые Монстры |
| Монолит: | Сталкеры Бандиты Свобода Долг Наемники Монолит Военные Военсталы Ученые Монстры |
| Ученые: | Сталкеры Бандиты Свобода Долг Наемники Монолит Военные Военсталы Ученые Монстры |
| Монстры: | Сталкеры Бандиты Свобода Долг Наемники Монолит Военные Военсталы Ученые Монстры |

- Группировка Военные ! на кордоне ! относятся к группировке Долг относительно лояльно. Сразу же не открывают огонь, если Долг не держит в руках оружие.

2.1.3. - Правила для группировок.

- ВСЕ КЛАНЫ ОБЯЗАНЫ ИМЕТЬ БАЗЫ! ( Это правило не относится к группировкам Бандиты и Наёмники, они могут делать базу по желанию, но у них ОБЯЗАН БЫТЬ СХРОН ОБЩАКА! )

- База должна содержать укрепления, всевозможные баррикады, для обороны, и иметь ящик (СХРОН), в котором будет находиться знамя клана (Любая вещь), шары, деньги, лицензии и т.п. Количество не важно. (Т.е. 2 карточки и 300 рублей достаточно)

- Схрон (Ящик) предоставят по возможности организаторы.

- Схрон нельзя прятать, закапывать в землю, он должен быть на видном месте, но его можно запирать, и взламывать (т.е. реально сломать замок)

- Если группировка не приготовила базу заранее, то такая группировка не допускается к игре (или на рассмотрение организаторов).

- Место базы оговаривается до игры с Организаторами.

- Базы кланов являются Игровой территорией, установка платок запрещена. Снимать очки на базе запрещено!

- Мертвяк можно расположить рядом с базой, так чтобы при штурме базы находящиеся в мертвяке не попадали под огонь. Мертвяк ограждается киперной лентой. Ведения боевых действий внутри/рядом запрещается.

- В случае с группировкой Бандиты и Наёмники. Их СХРОН должен содержать минимум 30% от всех заработков на игре. Схрон должен проверяться и обновляться один раз в час. Мертвяк возле схрона доступен только для группировки Бандиты, Мертвяк Наёмников только в Баре или за Кордоном.

Плюсы группировок:

- 30% от группировки могут начать игру не с кордона, а со своей базы.

- Члены группировок получают на 66% стартовых денег больше.

- Собственный мертвяк на базе (схроне), за выход из которого не нужно платить. (Кроме Группировки Наёмники)

- Придя на базу (схрон) вы можете полностью вылечится от пулевых ранений.

- Группировке проще пройти через кордон.

- Получают Игровую задачу которую выполняют в течение игры.

Минусы группировок:

- Основной задачей является выполнение задачи группировки.

- Бармен и учёные с большой неохотно дают квесты. (Кроме Свободы и Долга)

- Запрещается менять Отношения к группировкам. (Только через Организатора)

- На базе должен находиться минимум 1 человек для охраны. (Не относиться к схрону)

- При краже знамени, первостепенной задачей является вернуть знамя!

- ПОД ПРАВИЛА ДЛЯ ГРУППИРОВОК НЕ ПОПАДАЮТ ГРУППИРОВКИ:

Учёные, Мутанты и Монолит, т.к. являются игротехническими.

2.1.4. - Аномалии и Артефакты.

Аномалия - Необъяснимое явление. В случае с Зоной аномалии представляют сильнейшую опасность, почти все они являются смертельными. Аномалии, как и артефакты, делятся по категориям:

- Аномалии Гравитационного воздействия   
- Аномалии Термического воздействия   
- Аномалии Химического воздействия   
- Аномалии Электрического воздействия

- Аномалии Психического воздействия

- Радиационный ФОН.

Все аномалии на ПЗО обыгрываются с помощью электроники и внешних декораций. Электроника, при активации, посылает в ваш смартфон сигнал, и через приложение вы получаете урон. По мимо этого некоторые аномалии издают определённый звук повествующий об срабатывании аномалии. Если человек услышал этот звук. а так же увидел срабатывания аномалии в приложение то:

- Игрок находящийся в Термических аномалиях переходит в статус УБИТ, если на нём не одет Защитный костюм и СЗД, или не использует специальный артефакт. (Включается в ПДА) (Крайне высокая температура сжигает весь кислород и человека без защиты.)

- Игрок находящийся в Химических аномалиях переходит в статус УБИТ, если на нём не одет Противогаз или СЗД, или не использует специальный артефакт.

(Включается в ПДА) (Высокая биологическая или Химическая опасность в воздухе во всех аномалиях такого типа крайне опасна для жизни)

- Игрок находящийся в Электрических аномалиях переходит в статус УБИТ, если на нём не одет Защитный костюм, или не использует специальный артефакт.

(Включается в ПДА) (Разряды электрического тока на столько сильны, что без защитного костюма, но в резиновой обуви всё равно испепеляют жертву)

- Игрок находящийся в Гравитационных аномалиях переходит в статус УБИТ, если не использует специальный артефакт.

(Включается в ПДА) (Гравитационные аномалии просто сжимают жертву или подкидывают вверх, в любом случае переломы всех костей вызывают смерть)

- Игрок находящийся в Аномалии Психического воздействия переходит в статус УБИТ или Зомбирован и должен отыграть Зомби в течение 1 часа, в зависимости от силы Пси-Излучения.

- Радиационный ФОН - это не совсем аномалия. Бывает Повышенным и Сильным.

Игрок находящийся в Повышенном Радиационном фоне (Табличка РАДИАЦИЯ) переходит в статус УБИТ если на нём не одет Защитный костюм, или не использует специальный артефакт. (Включается в ПДА)

Игрок находящийся в СИЛЬНОМ Радиационном фоне (Табличка СИЛЬНАЯ РАДИАЦИЯ) переходит в статус УБИТ если не использует специальный артефакт. (Включается в ПДА)

Артефакт - некий предмет, порождаемый аномалией, в следствие взаимодействия с окружающей средой, который имеет необыкновенные свойства, не объяснимые наукой. Артефакты делятся по категориям как и аномалии:

- Артефакты Гравитационного происхождения   
- Артефакты Термического происхождения   
- Артефакты Химического происхождения   
- Артефакты Электрического происхождения

- Артефакты с повышенным Радиационный Фоном.

- ЛЮБОЙ АРТЕФАКТ ТРОГАТЬ ГОЛЫМИ РУКАМИ НЕЛЬЗЯ!!! К этому правилу не относятся артефакты порождаемые Гравитационными аномалиями.

- Артефакты разрешается брать только с помощью резиновых перчаток.

Артефакты порождаемые Термическими аномалиями обжигают кожу.

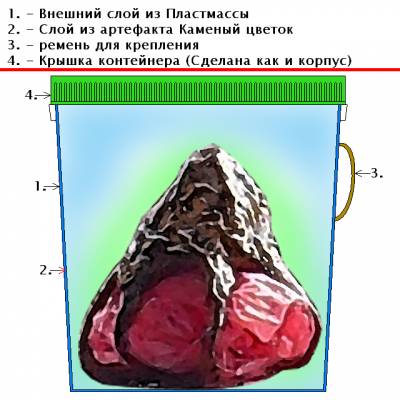
Артефакты порождаемые Химическими аномалиями оставляют химический ожог.

Артефакты порождаемые Электрическими аномалиями имеют повышенный радиационный фон.

- Точные сведения о свойствах артефакта можно узнать у Учёных, иногда у Бармена или Квестовых Персонажей.

- Для использования артефакта необходимо знать его свойства.

- Перенос артефактов разрешён только в специальных контейнерах для артефактов (КДА). В случае с гравитационными артефактами, их можно носить в карманах или в руках, но только при том условии что Игрок знает на 100% все свойства артефакта.

- Игрок может самостоятельно сделать КДА, и использовать его на игре, при одобрение организаторов.

Игровая история КДА-1 :

Учённые обнаружили что при смешивание синего кристалла из артефакта Каменный Цветок с любой пластмассой, получается защитный экран от всех видов излучений, что-то наподобие термоса. Это подходит для хранения артефактов.

Зная свойства артефакта, игрок может его использовать для прохождения сквозь аномалии, получения бонусов, взятие под контроль мутанта и т.п. Для этого артефакты размещаются на поясе, или в карманах игрока, а также необходимо выбрать артефакт в приложение ПДА. Некоторые из артефактов требуется брать в руку, более подробную информацию можно узнать только по ходу игры.

Любой артефакт ценен, и на них можно заработать кучу игровых денег!

2.1.5. - Выброс и Схрон от выброса.

Выброс - одно из опаснейших аномальных явлений Зоны, это обширная гравитационно-энергетическая аномалия, смерть от которой наступает мгновенно.

За 5 минут до начала выброса над полигоном проноситься волна сигнальной тревоги, состоящая из двух этапов:

1. - Запуск сирены.

Первый этап повествуют о приближение выброса, и у игроков есть 5 минут чтобы спрятаться в безопасных укрытиях.

2. - Запуск салюта (Свист и звук)

Второй этап повествует о начале выброса, игроки находящиеся вне безопасных укрытий переходят в статус убит.

- По мимо сирены, производиться объявление по рации на канале бара. Так же перед выбросом начинается «Гон Мутантов».

- Продолжительность выброса минимум 30 минут.

Примерное расписание выбросов можно приобрести у Ученых и в Баре.

- Игрок погибший от выброса сидит в мертвяке 1 час.

(Сокращение времени возрождения только при согласии игрока отыграть монстра на срок = 30 минут)

- Окончание выброса это звук сирены, объявления в баре, по рации на канале бара.

Места, где игроки могут пережить выброс:

– Бар (Могут заходить все, если пускает бармен).

– Учёных (не больше 5 человек, с определенным авторитетом).

– Схрон, он же Спас от Выброса (расположен в неизвестных точках)

– Кордон, и местность за Кордоном (Военные не прячутся от выброса, т.к. его влияние на кордоне слишком мало, а территория за кордоном вообще безопасна. Территория до 10 метров от кордона в Зону так же безопасна от выброса.)

-Возрождения в мертвяке может быть сокращенно, при наличие артефакта с соответствующим свойством.

Спас от выброса, он же Схрон, это безопасное место от выброса, но оно является игровой территорией.

- В Схроне разрешена стрельба.

- Снятие защиты глаз запрещено!

- Войти может любой желающий.

- Убитый в бункере Игрок ждет до конца выброса, а после уходит в мертвяк.

- В период после объявления о начале выброса и до объявления об окончании выброса Игрокам запрещается ходить по полигону (Кроме Организаторов и Игротехов)

Если Игрок использовал специальный препарат позволяющий переждать выброс на открытой местности, он не переходит в статус Убит, а одевает красную повязку, включает красный фонарь, и ждёт окончание выброса на том месте, где был "принят" препарат. После выброса продолжает играть.

2.1.6. - Арена.

Арена – Это ограждённая территория за баром, для проведения боёв за деньги. Участником арены может стать любой Сталкер. Противниками могут выступить как простые игроки, так и пойманные мутанты. На Арене можно делать ставки, для этого приглашается Бармен.

Для того чтобы стать участником нужно:

0. - Подойти к Бармену. (Если будут ставки)

1. - Договорится о бое на арене.

2. - Договориться о вознаграждение.

3. - Выбрать оружие боя.

Существует два вида боя:

- Сталкер против Сталкера

- Сталкер против Мутанта

(При втором виде боя, вознаграждение Сталкеру обеспечено ОЧЕНЬ БОЛЬШОЕ!!! )

- После «убийства» Сталкер идет в мертвяк

- Бой может вестись любым игровым оружием. (Даже гранаты)

- Не разрешается играть с оружием дульная энергия которого больше 2 Дж.

2.1.7. - Мутанты.

В Зоне полно страшных мутантов, которые живут исключительно охотой. Задача каждого мутанта убить как можно больше Сталкеров. Мутанты есть как разумные, так и не разумные. Самые опасные из них выползают исключительно по ночам, поэтому стоит ходить по Зоне с особой осторожностью в это время суток. Полное описание каждого мутанта можно узнать на сайте ПЗО в разделе Информация, в подраздел **Мутанты**. Все подробности убийства мутантов можно узнать только на игре!

Отыгрыш мутантов объясняется только Игрокам этой группировки.

Список мутантов:

Бюрер:

- Кидается шаром (сокс). Если шар попал в Игрока, игрок переходит в статус Убит.

- Выставляя руки вперёд и вверх становиться неуязвимым (Передвигаться не может).

- Как убить - Информация только на игре.

- Что можно снять с мутанта - Информация только на игре.

Кровосос:

- Убивает "Обняв обеими руками", касание когтями, переводит в статус "Ранен", вторым касанием переводит Игрока в статус Убит.

- При стрельбе в Кровососа группой игроков, его можно отогнать от себя.

- Стрелять в область головы кровососу запрещено!!!

(Специально для тех кто думает что кровососа можно таким образом убить)

- Как убить - Информация только на игре.

- Что можно снять с мутанта - Информация только на игре.

Снорк:

- Убивает одним касанием.

- Как убить - Информация только на игре.

- Что можно снять с мутанта - Информация только на игре.

Крикун:

- Убивает одним касанием.

- Очень бурно реагирует на артефакты. Жутко громко орёт.

- Как убить - Информация только на игре.

- Что можно снять с мутанта - Информация только на игре.

Зомби:

- Убивает игровым оружием (АЕГ, ГББ), или касанием рук (С первого раза).

- Как убить - Информация только на игре.

- Что можно снять с мутанта - Информация только на игре.

Контролёр:

- Убивает касанием рук! Берёт под контроль любого Игрока, без Пси Защиты. Пленение игрока: Игрок слышит пронзительный звук и слова: "ВЫ под моим контролем" + срабатывает сигнал в ПДА. После, игрок/группа игроков обязана выполнять указание мутанта, в течение одного часа.

- Как убить - Информация только на игре.

- Что можно снять с мутанта - Информация только на игре.

Ведьма:

- Убивает касанием рук.

- Как убить - Информация только на игре.

- Что можно снять с мутанта - Информация только на игре.

Полтергейст:

- Убивает с помощью светящегося шара или предметов с первого попадания.

- Как убить - Информация только на игре.

- Что можно снять с мутанта - Информация только на игре.

Излом:

- Мутант по стандарту нейтрален к игрокам!

- Убивает касанием клешни.

- Как убить - Информация только на игре.

- Что можно снять с мутанта - Информация только на игре.

Химера:

- Убивает касанием лап.

- Как убить - Информация только на игре.

- Что можно снять с мутанта - Информация только на игре.

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ, ЧТО ВО ВРЕМЯ ИГРЫ, МУТАНТЫ ВЕДУТ СЕБЯ НЕ КАК "NPC". В них можно и не стрелять, а просто обойти стороной, подкупить едой, попробовать заговорить.

СТРЕЛЯТЬ ЛЮБОМУ МУТАНТУ В ГОЛОВУ ЗАПРЕЩЕНО!

2.1.8. - Отлов Мутантов.

Бармен и Учёные платят щедрые суммы за пойманных мутантов. В случае с учёными, мутантов на опыты, а бармен продаёт их на большую землю, или их выставляют сражаться на Арене.

- Отлов мутантов осуществляется с помощью специально сети.

(Можно взять у Бармена, найти в Зоне)

- Сеть является игровым предметом и может быть отобрана при грабеже, или при смерти игрока несущего эту сеть.

- Сетью можно поймать: Снорка, Крикуна, Бюррера, Кровососа, Зомби, Излома. Остальных мутантов поймать нельзя.

- Поимка мутанта осуществляется реальным методом. Мутанта загоняют в сеть, после чего он не может сбежать.

2.1.9. - Экзоскелет.

Экзоскелет - устройство, предназначенное для увеличения силы человека за счёт внешнего каркаса. В условиях Зоны это увлечение силы используется для переноса большого кол-во броне пластин и кевлара, тем самым человек в Экзоскелете становиться практически неуязвимым. Единственное уязвимое место для Экзоскелетчика - Блок Питания. Для игрока в Экзоскелете действуют свои правила.

Ограничения и Преимущества:

Преимущества:

- Не умирает от Гранат, мин и т.п. \*\*\*

- Не умирает от попадания шаров. \*\*\*

- Не умирает от попадания в аномалию. \*\*\*

- Не умирает от артефактов.

- С помощью улучшений можно убрать большинство Недостатков!

Недостатки:

- Не может бегать, лежать на земле.

- Не может лазить по вертикальным лестницам.

- Не может прыгать более чем на 0.5 метра.

- Не может носить Пси-Шлем.

- Запрещено прятать спину за неодушевлёнными предметами.

- Нельзя пользовать медициной.

\*\*\* - Означает, если при этом не выводиться из строя Энергоблок.

Статусы игрока в Экзоскелете:

Живой:

Статус игрока в Экзоскелете, такой же как и у обычного игрока при статусе Живой, но с ограничениями.

Контуженый:

Статус игрока в Экзоскелете, при котором он не может двигаться в течение 60 секунд.

Убит:

Статус игрока в Экзоскелете, такой же как и у обычного игрока при статусе Убит.

Игровые моменты для игрока в Экзоскелете:

0 - Ограничения по маневрированию введены во-первых для регулировки игровых боевых действий, а так же для сохранения вашего Экзоскелета, т.к. при быстрых движениях он может сломаться.

1 - Любой игрок, в статусе ЖИВОЙ, может заслонить Блок питания Экзоскелетчика.

2 - Попав в Аномалию, Экзоскелетчик выходит из неё на 2 метра, и переходит в статус КОНТУЖЕНЫЙ. Такое состояние длиться 60 секунд, после чего он продолжает игру. Экзоскелетчику могут помочь его товарищи, один из них должен стоять возле него, выполняя "починку". Починка занимает 30 секунд, после Экзоскелетчик снова в строю.

3 - Из-за своей брони, Экзоскелетчик не может использовать Пси Шлем, но может сделать улучшение у техника, или пользоваться артефактом.

4 - Из-за своих сервоприводов, Экзоскелетчик не может бегать, но может сделать улучшение у техника.

5 - Игроку в Экзоскелете выдаётся специальный датчик урона.

6 - Экзоскелетчику рекомендуется использовать пулемёт.

7 - Экзоскелет может быть только у Игровых группировок!!!

8 - В группировке может быть только один экзоскелет!

9 - Экзоскелетчик переходит в статус контуженый от удара Кровососа или Хемеры в область или по энергоблоку. Второй удар переводит Игрока в Статус Убит.

10 - Экзоскелетчик в узких коридорах не нарушает правил, если стоит спиной к проходу, а не к стене.

11 - Экзоскелетчик переходит в статус убит от гранат, мин, гранатомёта, растяжек, ножа только в том случае, если сработал датчик урона! (Пронзительный писк)

**12 - Экзоскелетчик не может пользоваться 2.2.1. - Медициной, но может сделать спец. улучшение.**

Конструктивные особенности (Обязательные требования):

- Трубки объемом не менее 2 см в диаметре. Расположены так же как сервопривода на 3D модели из игры.

- Трубки которые уходят за плечи обязаны быть закреплены на спине на жесткую сцепку в районе лопаток.

- Трубки что идут по ногам обязаны быть закреплены в районе поясницы так же на жесткую сцепку.

- На спине, на твердой платформе, обязана присутствовать коробочка выполнена из металла или пластмассы и имеющая размеры 15х15х7 см, и окном для шарика не менее 12х12 сантиметров. Расположена на спине, между лопаток.

Схожесть с игровым костюмом обязана быть не менее 70% !!!

( Одежда не входит в эти цифры!)

Пример Экзоскелета есть на форуме ПЗО в разделе Мастерская, или в Галерее.

Регистрация на игру:

Экзоскелет, для участия в игре, обязан быть представлен на рассмотрение организаторам!!!

Подробнее: Сфотографировали в разных ракурсах, показали, организаторы дали добро, приехали на игру ещё раз получили добро можно использовать.

Иногородним необходимо по договоренности с орг. составом выслать подробные фотографии, в наилучшем варианте видео хорошего качества.

2.2.0. - Улучшение Оружия и Снаряжения на Игре.

Во время игры игрок может улучшить свой костюм или оружие. К примеру игрок может установить пси-защиту, для прохождения через пси аномалии. В случае с оружием, игрок может поставить расширенный магазин (использование бункера) и т.п.

- Улучшения может делать только техник в баре, или бармен.

- Каждое улучшение маркируется специальным знаком (Лента, цвета улучшения).

- Прежде всего необходимо сделать "Основное Улучшение", позволяющие устанавливать другие улучшения.

- Игрок может сделать только одно улучшение. Т.е. сделав улучшение, игрок не может сделать второе на этом же костюме. (Не распространяется на Экзоскелет)

- Техник может делать улучшения только при наличие специальных инструментов и материалов (Квест).

- Полный список улучшений можно узнать только на игре.

- Для игрока в экзоскелете есть свой список улучшений, но он доступен только на игре.

2.2.1. - Медицина

На игре серии ПЗО используется простая модель медицины. Любой игрок может стать медиком, пройдя специальное обучение и имея при себе специальные инструменты которые подготовит к игре самостоятельно. Существует три уровня знаний медицины:

Уровень 1.

Любой игрок изначально знает только этот уровень. К этому уровню относиться перевязка любого игрока игровым бинтом. Т.е. первый уровень позволяет пользоваться бинтом, который переводит игрока из статуса "Ранен" в статус "Живой".

- Доступен изначально всем Игрокам.

- Чтобы пользовать этим уровнем нужно иметь при себе бинт.

Уровень 2.

Второй уровень можно получить пройдя специальное обучение у Игротехнического персонажа, которого необходимо найти на Игре. Уровень 2 - это расширенные медицинские знания, позволяющие полностью излечить себя или другого игрока после ранения. Т.е. перейдя в статус "Ранен" и использовав бинт, игрок перейдёт в статус "Живой", но как сказано в пункте 1.4. - Статусы Игрока этих правил, должен полностью излечиться у медика. Как раз этот уровень позволяет сделать это на месте. Для этого у игрока должны быть специальные инструменты.

- Доступен лишь тем, кто прошёл специальное обучение.

- Чтобы пользовать этим уровнем, у игрока должно быть: Любая сумка с красным крестом. В ней должны быть бинты, скальпель, ножницы, парацетамол или похожие таблетки. В общем сумка должна быть антуражной и содержать в себе различные инструменты и мед препараты разрешённые в свободном обороте РФ.

- Игрок с этим уровнем может полностью вылечить как себя, так и других игроков.

Уровень 3.

Третий уровень можно получить пройдя дополнительное обучение у Игротехнического персонажа, которого необходимо найти на Игре. Уровень 3 - это дополнительные медицинские знания по реанимации людей. Т.е. Игрок, обладающий этим уровнем медицины, может переводить других игроков из статуса "Убит" в статус "Раненый", с учётом пункта 1.4. - Статусы Игрока.

- Доступен лишь группировкам, и при прохождение обучения.

- Чтобы пользоваться этим умением, у игрока должно быть реанимирующие устройство, схожее по виду с настоящими.

- Игрок с этим уровнем может перевести другого игрока из статуса "Убит", в статус ранен, с учётом пункта 1.4. - Статусы Игрока.

- Игрок, с этим уровнем, не может самостоятельно перевести себя из статус "Убит", в статус Ранен.

Игрок в экзоскелете не может пользоваться медициной, даже первым уровнем. Но может сделать некоторые улучшения.

2.2.2. - Операторы и Цивилы (Туристы)

На игре присутствуют Операторы, они же фотографы. Снимать фото и видео во время игры могут все. Операторы делятся на две группы:

1.) - Оператор.

Люди, специально приехавшие на игру для фото и видео съемки. Не участвуют в игре. Одеты в яркие жилетки. Стрелять по ним запрещено!

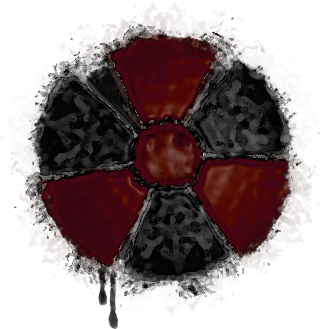
За сохранность камеры операторы несут ответственность сами! Если в камеру попадут виноват будет только оператор!

2.) - Игрок-Оператор.

Игроки, которые, во время игры снимают видео и фото. В статусе «игрок-оператор» игрок находится на полигоне на тех же правах, на каких и обычные Игроки.

За сохранность камеры операторы несут ответственность сами! Если в камеру попадут виноват будет только оператор!

Цивилы (Туристы) – Люди не участвующие в игре, но случайно оказавшиеся на полигоне. Огонь по ним запрещен. При возможности, Игроки обязаны подойти к туристам и вежливо объяснить, что нахождение на полигоне во время игры категорически запрещено. При любой конфликтной ситуации, необходимо сразу же вызвать организаторов для выяснения причин взаимонепонимания.



Проект: Приморская Зона Отчуждения (PZO)

Составил: Jack (Петруша Анатолий Юрьевич)

2015 г.