

ПРАВИЛА ИГРЫ «Vector»

1. Введение.
2. Игровой дресскод.
3. Контейнеры.
4. Ранги и опыт.
5. Игровое «оружие»/поломка/ремонт.
6. Игровая смерть.
7. Дроп (потеря предметов)
8. Правила обыска.
9. Ранения.
10. Оглушение.
11. Плен.
12. Допрос.
13. Побег.
14. Разоружение/изъятие
15. Оживление/лечение
16. Взаимодействие игрока и «Мутанта»
17. Заключение и уточнения.
18. P.S.

Введение

«Vector» - ролевая игра по вселенной «S.T.A.L.K.E.R.», из одноименной компьютерной трилогии. Игра с элементами страйкбола, с использованием электроники на базе системы «КОМПАС».

Ролевая составляющая игры опирается на события и их последствия, произошедшие в третьей части трилогии - «Зов Припяти».

Страйкбольная составляющая игры опирается на общепринятые в Украине правила страйкбольных игр, с дополнениями и изменениями, указанными ниже.

Сокращения:

И.М. - игромастер (**имеет удостоверение/желтый браслет**);

И.Т. - игротехник;

СИБЗ - средство индивидуальной броне защиты;

ИВУ - имитация взрывного устройства.

Игровой дресскод

На данном проекте дресскод является неотъемлемой его составляющей, и должен максимально соответствовать прототипам из компьютерной игры.

При регистрации игрока, дресскод оценивается организаторами игры на основании фотографий, предоставленных игроком.

Несоответствие дресс кода может стать причиной для отказа Вам в допуске на игру. На протяжении всего игрового процесса игрок обязан быть в костюме, заявленном на фото допуске.

Замеченное **несоответствие** Вашего костюма условиям пребывания в «ЗОНЕ» может стать причиной прекращения Вашего участия в игре. Взнос и понесенные Вами затраты при этом – не возмещаются.

Примечание:

В интересах ИГРЫ игромастера (ИМ) и игротехники (ИТ) могут использовать любую экипировку и снаряжение, для корректировки игрового процесса и создания ивентов.

Брезентовые плащи (олива и коричневые) допускаются только для ИМ и ИТ! Человек в таком плаще не является частью игрового процесса, перемещается в игротехнических целях и является невидимым и неприкасаемым для игроков.

Допускается ношение черных плащей для группировки БАНДИТЫ.

Во время дождя игроки могут использовать только прозрачные плащ-накидки и пончо. Сапоги, ботинки и т.д. допускаются любые не яркого цвета.

Контейнеры

Изначально игрок носит один контейнер. Возможность носить дополнительные контейнеры открывается по мере прокачки соответствующих "скиллов".

В одном контейнере можно переносить только один артефакт.

Контейнер игрок делает и привозит на игру самостоятельно (**рекомендуемые габариты +/-14*16 см**). Контейнеры не предоставляются организаторами.

Ранги и опыт

В рамках проекта для игроков предусмотрены уровни «мастерства», именуемые «Рангами».

Достижение определенного ранга существенно улучшает условия пребывания игрока в игровой «ЗОНЕ» а также дает возможность развивать своего персонажа.

Процесс достижения рангов осуществляется методом накопления «опыта».

Помимо этого, в игре реализованы «Способности» также приносящие их обладателю дополнительные преимущества.

Заработанный опыт можно тратить на прокачку своего персонажа по веткам развития параллельно становясь выше рангом. О возможностях их достижения более подробно можно будет узнать в процессе самой игры.

Например:

«Опытный» - может носить обвесы на оружие;

получает небольшую, но постоянную защиту от радиации и т.д.

Достижения рангов и повышения уровня является частью игрового процесса, узнается посредством коммуникации в игровом мире и отображается в ПДА.

Игровое «оружие»/поломка/ремонт

Для использования в игре допускаются только мягкие имитации ножей, без армирования внутри. Использование иных видов имитации холодного оружия (и кухонной утвари/бытовых предметов) допускается только НА ЛОКАЦИЯХ и только по согласованию с ИМ локации.

Максимальный допустимый «тюн» страйкбольного «оружия»: (измеряется организаторскими шарами)

- пистолеты - до 110 м/с;

- дробовики, автоматы, пистолеты-пулеметы и винтовки – до 130 м/с;

- снайперские винтовки - до 170 м/с;

- пулеметы: только стационарные (не носимые) - до 150 м/с;

- подствольные и другие гранатометы – допускаются только при достижении участником соответствующего «ранга»;

- количество подствольных и других гранатометов не более 2 единиц на группировку (исключение - МОНОЛИТ, ВОЕННЫЕ);

- гранаты ручные и имитации взрывных устройств (ИВУ) - не выше «Корсар 4» (официально сертифицированные в Украине)

- вышибные заряды для подствольных и ручных гранатометов разработанные специально для коротких дистанций 25-40 метров (пример ВОГ-СQB). (официально сертифицированные в Украине)

Привезенные игроком личные гранаты и взрывные устройства передаются своему ИМ на локации, для дальнейшего их «выкупа/получения» и использования в рамках игрового процесса.

Для допуска в игру несертифицированных гранат / ИВУ, один экземпляр предоставляется ИМ для предварительного тестирования.

При стрельбе в темное время суток (с **19:00** до **07:00**) **обязательно** использование всеми игроками устройства подсветки выстрела (“вспышки”, трассирующие насадки), внешнее или интегрированное.

Исключение 1: Пистолеты, дробовики.

Исключение 2: Оружие с глушителем (внешним или интегрированным). Использование глушителей допускается только при достижении игроком необходимого ранга.

Игровые шары на данном проекте предоставляются **ОРГАНИЗАТОРАМИ**.

Использование шаров белого цвета всеми игроками, кроме «Зомби», «Военных» и «Монолита» и для станковых пулеметов - категорически **ЗАПРЕЩЕНО**.

Все игровое оружие (кроме «холодного») маркеруется организаторами при хронографировании.

В игре присутствует механика поломки и износа оружия (посредством повреждения/срыва маркировочной ленты)

Оружие можно отремонтировать у определенных игровых персонажей.

Игровая «смерть»

Игрок «умирает» в случае:

- попадания шара в туловище (кроме конечностей), голову, или любой элемент снаряжения (кроме СИБЗ, смотри пункт “Ранения”);

- при ранении конечности, без оказания медицинской помощи (наложение бинта);

- взрыва гранаты (ИВУ) в радиусе 5 метров;

- касания ножа (включая СИБЗ и шлем, кроме конечностей);

- касания «мутанта» (включая СИБЗ, кроме конечностей);

- пси-удара «мутанта» (отображается на ПДА);

- воздействия аномалии (отображается на ПДА);

- лучевой болезни (отображается на ПДА);

- суицида (отображается на ПДА).

Игровая «смерть» отыгрывается в течение 3-х минут, либо дольше, до окончания игрового эпизода (**обязательно**).

В течение этого времени игрок может быть подвергнут «обыску».

После игровой смерти, игрок обязан:

- перевести ПДА в режим СУИЦИД”;

- в дневное время (**07:00 - 19:00**) надеть красную повязку на голову;

- в ночное время (**19:00 - 07:00**) включить красный маяк.

- проследовать на место респауна (база группировки) для оживления.

Игровое «зомбирование»

Игрок становится зомби в случае:

- воздействия «контроллера»;

- попадания в пси-аномалию («излучатель Кайманова»)

- по своему желанию после игровой смерти (активированного суицида на ПДА), до момента

прихода на точку оживления.

При этом на ПДА игрока отобразится информация о зомбировании.

Зомбирование происходит путем отыгрывания трансформации (нечленораздельная речь, хаотичные движения) в течении 3 минут.

Использование зомбированным игроком любого оружия в течении процесса трансформации запрещено.

Попадание по зомби поражающих элементов (шар, "осколки" гранат и ИВУ) приводит к ранению. Ранение отыгрывается путем падения на землю и конвульсивных движений в течении 3 минут.

Уничтожение зомби во время трансформации и/или после ранения возможно ТОЛЬКО ножом.

После окончания игрового эпизода игрок может покинуть поле боя.

После смерти игрок не помнит последние события приведшее к ней.

Дроп (потеря предметов)

- после «смерти» никакие предметы игроком не сбрасываются;

- игрок может отдать предметы только в случае его «обыска» другим игроком, либо по собственному желанию. Обыск производится физическим досмотром игрока и его снаряжения;

- при «обыске» у игрока могут быть изъяты: **деньги (игровые), гранаты, шары (включая заряженные в магазин), сигареты, алкоголь, артефакты, бинты, карта, части мутантов, любые не маркированные игровые предметы;**

- при «обыске» не изымаются: квестовые предметы с соответствующей маркировкой, фляги, «детектор», «сеть для отлова монстров», контейнер, оружие.

Исключение 1: Квестовые предметы могут изъять: ИМ, «Наемники», «Бандиты».

Исключение 2: В случае, когда обычный игрок конкретно называет и подробно описывает данный квестовый предмет, он имеет право его изъять а обыскиваемый обязан его отдать.

Исключение 3: Экзоскелеты с **красными** пластинами поражения являются **неотчуждаемыми**.

Носитель **не снимает** экзоскелет самостоятельно при отчуждении. Отчуждаемый экзоскелет снимается другими игроками (в процессе ЗАПРЕЩЕНО наносить повреждения экзоскелету и носителю).

Правила обыска

При обыске игрока, досмотру подлежит только верхняя часть одежды, и доступное для осмотра снаряжение (подсумки, рюкзак).

ЗАПРЕЩЕНО прятать отчуждаемое имущество глубже верхних слоев одежды.

При категорическом отказе «убитого» предоставить доступ для «обыска», обыскиваемый самостоятельно отдает все отчуждаемые предметы и снаряжение. Игроки следуют общечеловеческим принципам вежливости и взаимоуважения.

Личные предметы антуража, части костюма а также контейнеры для артефактов не отчуждаются!

Ранения

Игрок может быть условно «ранен».

Ранением считается:

- попадание шаром или поражающим элементом ИВУ в конечность или СИБЗ;

- попадание ножом в конечность (попадания ножа в бронезилет/шлем – убивает).

На данном проекте игрок **ОБЯЗАН** отыграть ранение.

- в случае попадания в СИБЗ – упасть на землю, изображая раненого/контуженного, звать на помощь, и т.д. По истечению 3-х минут игрок может встать и продолжить игру. Повторное попадание в любую часть тела или снаряжения во время отыгрыша «ранения» - «смерть»;

- при ранении, пораженную конечность игрока нужно "перебинтовать" иначе через 3 минуты он "умрет" от потери крови.

В процессе отыгрыша ранения, игрок не может оказывать себе или другому игроку

медицинскую помощь, отстреливаться или инициировать ИВУ!

Бинт должен быть намотан полностью! Перевязка должна быть тугой и плотной, просто намотать бинт не поможет, ибо кровотечение не остановит плохой перевязкой. Допускается использование только специальных бинтов, предоставленных организаторами!

Любой другой игрок (как друг, так и противник) может оказать помощь и «вылечить» Вас своим бинтом.

Игроку запрещено пользоваться пораженной конечностью после того, как игрока "перебинтовали".

Нельзя стрелять при помощи раненой руки, бежать - при ранении в ногу, вообще передвигаться на ногах - при ранении обеих ног.

Активировать функцию «Суицид» до истечения времени отыгрыша «ранения» - запрещено! В процессе отыгрыша ранения игрока можно перебинтовать/пленивать/обыскать/убить.

Снять бинт и восстановить работоспособность конечности возможно:

- при оживлении;
- вылечившись у игрового медика;
- вылечившись у игрока с соответствующим, прокачанным "скиллом".

Оглушение

Чтобы "оглушить" игрока, необходимо незаметно положить свою руку ему на плечо со стороны спины и сказать "ОГЛУШЕН".

Допускается слегка хлопнуть игрока по плечу.

Запрещено: использовать физическую силу при отыгрыше оглушения.

"Оглушенный" игрок обязан отыграть бессознательное состояние на протяжении 3 минут, после чего должен "прийти в сознание".

Тот кто оглушил игрока может привести в чувство "оглушенного" и до истечения 3 минут, отыграв при этом соответствующий процесс. За время "оглушения" игрока можно пленивать/обыскать/убить.

Придя в сознание, оглушенный игрок не помнит обстоятельств оглушения.

Плен

Пленным считается игрок, чьи руки связаны «перед собой» изолентой (любого цвета).

Пленивать можно либо оглушив игрока либо в порядке ролевого отыгрыша.

Будучи пленным, игрок не имеет права:

- использовать любое оружие и предметы;
- взаимодействовать с механизмами и другими игровыми/квестовыми предметами.

Будучи пленным, игрок имеет право:

- общаться с другими игроками;
- предпринимать попытки к бегству по установленным правилам.

Побег

Сбежать можно в случае:

- если пленившие/охрана отошли от игрока на расстояние не менее 10 метров;
- если кто-то освободил игрока (разрезав изоленту). В случае успешного побега, будучи «связанным», изоленту можно снять с рук, с помощью подручных средств, имитируя разрезание веревки.

В противном случае необходима сторонняя помощь. Пока игрок «не развязан», он не может использовать любое оружие, а также взаимодействовать с механизмами и другими игровыми/квестовыми предметами, пока не «освободится».

Допрос

Допросить возможно только плененного игрока.

Во время допроса возможно задать не больше 3 вопросов, на 1 из которых плененный игрок может дать неверный ответ, на остальные 2 обязан сказать правду.

Исключением является игрок со скиллом "Остап Бендер":

- в ответ на его вопросы нельзя врать
- при допросе этого игрока, он может не правдиво отвечать на любой вопрос
- при взаимодействии двух игроков с этим скилом, допрос идет по общим правилам (способности аннулируются).

Разоружение/изъятие

Разоружение/изъятие на локациях/базах происходит посредством помещения оружия в "оружейку" (специально оборудованное место).

Когда игрок покидает локацию/базу изъятые оружие возвращается.

Вне локации/базы игрока достаточно "пленить" по правилам.

Оружие остается у игрока, но без возможности его использования/передачи/сброса/уничтожения.

Оживление/лечение

Группировки

- участник группировки оживает только на своей базе, либо на определенных локациях, на которых находится ИМ группировки - оживление происходит автоматически, после прибытия на базу/локацию (фиксируется с помощью ПДА);

- участник группировки оживает с минимальным % игрового «здоровья», но могут получить медпомощь у медика группировки (если такой есть) - на локациях/базах присутствует автолечение и автовывод радиации! Лечение проводит ИМ. Запасы медикаментов требуют пополнения.

Одиночки

- одиночки оживают на Баре или Арене;

- на локациях/базах присутствует автолечение и автовывод радиации.

Другие варианты оживления

В данной игре возможны нестандартные варианты оживления и лечения игроков, зависящие от приобретенных ими в процессе игры «достижений».

Если Вы заметили такие изменения, то скорее всего, это стало следствием Ваших игровых действий.

Взаимодействие игрока и «Мутанта»

«Мутанты» являются Игротехниками (ИТ), следят за игровым процессом и могут выносить предупреждения и баны.

Любой «Мутант» (в том числе и «бесконтактный») - «убивает» касанием (если касание только конечности, это - ранение). Любой «Мутант» может быть «убит» прикосновением ножа к шее или голове. Колоть **КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЕТСЯ**. «Мутанты» поражаются также шарами «на убой» - мутант сам решает когда он убит. Но помните при этом, что под маской монстра скрывается мягкий и хрупкий человек, которому тоже больно. **ЗАПРЕЩЕНО** намеренно стрелять в лицо (в маску) мутанта.

Особенности:

- Бюрер поражается шаром в пластину на груди;

- Зомби умирают от попадания шара, с обязательным добиванием ножом в течение отыгрыша ранения зомби (смотри пункт «Ранения»);

- Любой «Мутант» может быть пленен только при помощи «Сети для отлова монстров»;

- Экзоскелет поражается в пластину на спине (красную или белую) серией попаданий.

Мутантов нельзя приручить (прикормить конфеткой, печенькой, водичкой и .т.д.) при попытке игрока приманить мутанта, последний атакует.

Задача любого мутанта, не убить как можно больше сталкеров, а устроить шухер на максимальном количестве локаций.

С «Мутантами» нельзя договориться ни до ни во время игры.

Игровая электроника

Для симуляции аномалий (их работы и отображения на ПДА) по всему полигону в различных местах Организаторами будут расставлены/развешены специальные маячки в пластиковых корпусах и зип-пакетах (могут быть, например, прикрученными к дереву скотчем/пленкой/киперкой). **Строго запрещено снимать, перемещать, повреждать или целенаправленно препятствовать работе маячков!**

Дополнительно в некоторых местах используется различная игровая электроника. **Запрещено каким-либо образом наносить этой электронике ущерб, или любым другим препятствовать ее работе!**

Например, если замок закрыт, ищите игровой способ его открыть (коды доступа, карты доступа, ключи и т.д.).

Большая просьба ответственно относиться к игровому имуществу мастерского состава.

Заключение и уточнения

Полигон является бывшим военным объектом, изобилует различными наземными и подземными сооружениями. Некоторые из них находятся в аварийном, опасном для здоровья и жизни состоянии.

Выявленные организаторами ОПАСНЫЕ ДЛЯ ЖИЗНИ места будут огорожены киперной лентой, являются НЕ ИГРОВЫМИ и ЗАПРЕЩЕННЫМИ для использования. Не огороженные подземные и прочие сооружения – могут быть игровыми, но при этом необходимо соблюдать разумную осторожность. Уважайте свою жизнь, здоровье, и нервы организаторов. Пожалуйста.

На некоторых локациях могут быть размещены специальные знаки-указатели. Например, перечеркнутый фонарь означает, что в этой локации нельзя включать фонари; перечеркнутый человек означает, что проход запрещен; перечеркнутое оружие означает, что нельзя пользоваться оружием и т.д. Выполняйте указания данных знаков.

Заезд на полигон:

- заезд на полигон допускается до установленного времени начала игры. Исключением являются отдельно оговоренные с организаторами случаи;
- **ЗАПРЕЩЕНО сигналить у ворот полигона;**
- личные автомобили должны быть расположены на организованной парковке и только там;
- **ЗАПРЕЩЕНО** тестирование/проверка оружия в зоне парковки.

Выезд с полигона:

- выезд с полигона допускается только после окончания игры. Исключением являются отдельно оговоренные с организаторами случаи;
- **ЗАПРЕЩЕНО сигналить у ворот полигона.**

ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

«Боевые» и «Небоевые» зоны будут отмечены цветными маркерами с соответствующими надписями (бумажными, или другими).

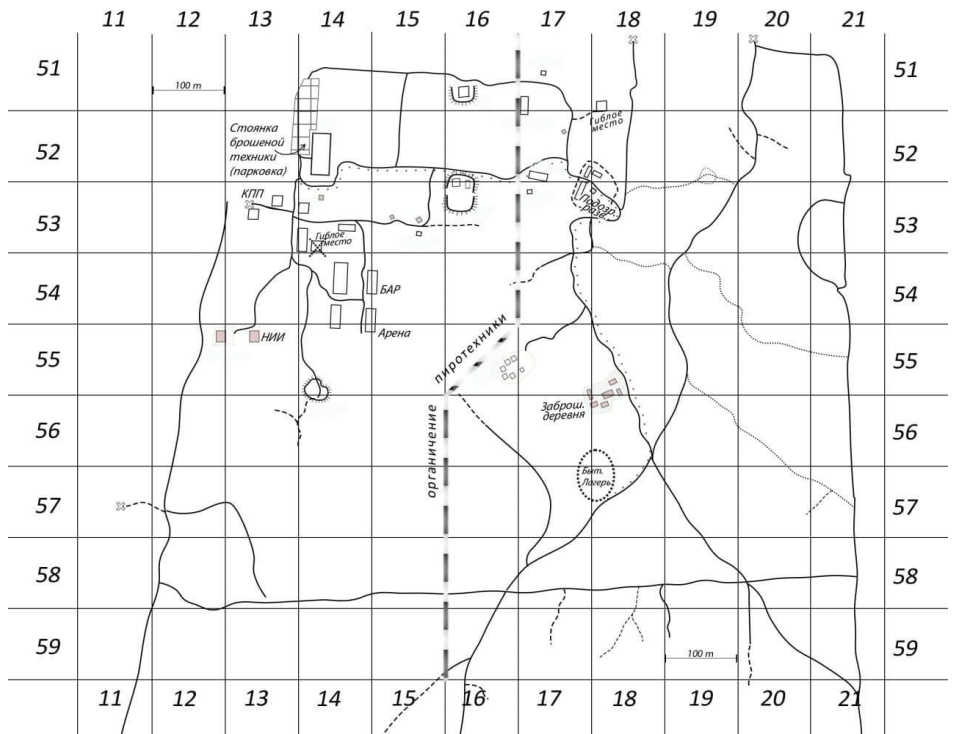
КРАСНАЯ ЗОНА - например, спальные помещения баз (Не входить и не воевать. Вошедший туда человек считается мертвым).

ЖЕЛТАЯ ЗОНА – допускаются только ножи.

Игра проходит в режиме НОН-СТОП. ИМ локаций/баз имеют право закрыть локацию с **01:00** до **09:00** для отдыха, обозначив это **красным фонарем**.

с **09:00** до **21:00** - разрешено использование пиротехники на всей игровой территории.

с **21:00** до **09:00** - от въезда на полигон, в районе Бара и парковки, локации **ВОЕННЫХ** и **ИНСТИТУТА** а также других районов указанных на схеме (**смотри приложенную карту**), **ЗАПРЕЩЕНО** использование любой пиротехники.



Также в связи с близким расположением жилых районов, **ЗАПРЕЩЕНО** превышать ночью допустимый законодательством Украины уровень шума (кричать, сигналить, включать музыку и прочее).

Для соблюдения «Правил поведения в обществе» вводится регламент о возможности проверки игроков прибором «Драггер» (на процент алкоголя в организме).

Отказ от проверки – немедленный БАН.

При превышении 1,0 промилле – бар клиента не обслуживает.

На игровой территории **ЗАПРЕЩЕНО** разводить костры! (кроме специально отведенных и оборудованных мест).

Запрещено повреждать осветительные приборы!

Все закрытые/запертые двери/ящики/окна/коробки и прочее - **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** открывать силой! Если закрыто на замок – значит, нужно искать ключ. Если забито гвоздями – значит, забито навсегда.

Если вы открыли замок то повесьте его там же на петлю!

На игре не допускается наличие и использование пневматов, травматов, флоберов, гладкого, нарезного и прочего оружия и спецсредств.

P.S.

ИМ всегда прав!

В случае конфликтных или спорных ситуаций – любой из ИМ всегда прав!

И.М. имеет право:

- потребовать немедленное прекращение нарушений правил;
- потребовать у игрока игровой паспорт (в случае отказа - бан);
- остановить игровой процесс для решения возникшей ситуации;
- вынести предупреждение игроку;
- вынести штраф в форме "мертвой отсидки" (время определяет И.М.);
- вынести бан на игру с удалением с полигона (ситуация будет дополнительно изучена после игры).

Все группировки «привязаны» к своему ИМ и по всем вопросам обращаются, в первую очередь, именно к нему. Игрок сам несет полную ответственность за сохранность своего имущества на протяжении всей игры.

В Правила могут быть внесены изменения до начала игры. Следите за новостями в официальных источниках.