

Время Жить 2020

Полигонная техногенная ролевая игра

ПРАВИЛА. Версия 1.2 от 27.07.2020

Вводная часть

Общая информация

1. Настоящие Правила при выходе в окончательной редакции являются единственным и главным документом, регламентирующим ход игры.
2. Настоящие Правила содержат подразделы «Инструкции фракции» и «Служебные инструкции». Первые доступны только организаторам и руководству фракций, вторые – только организаторам, но могут быть раскрыты в ряде случаев.
3. Если другой игрок, некомбатант, представитель прессы и так далее, излагает версию требований, разрешений и/или ограничений, расходящуюся с настоящими Правилами, верить ему не стоит.
4. Если организатор или посредник делает то же самое, что лица, указанные в п.3, это означает, что он руководствуется служебными инструкциями.
5. Некоторые пункты настоящих Правил приведены несколько раз в разных разделах. Это делается для того, чтобы игрокам было проще найти нужное Правило и его применить.

Допуск на игру

Общие требования

1. Участник должен достичь совершеннолетия на день, предшествующий началу игры.
2. Под термином «совершеннолетие» стоит понимать «достижение возраста 18 лет».
3. Лица, не достигшие 18 лет, допускаются к участию к игре только в сопровождении взрослых при соблюдении определенного набора требований. Каждый такой случай рассматривается организаторами отдельно.
4. На игру могут не быть допущены лица, в отношении которых у организаторов имеется информация об избыточной конфликтности, подозрениях в совершении противоправных действий, экстремистской направленности объединения таких игроков или о практике приема психоактивных средств во время игры. Организаторы оставляют за собой право подвергать такую информацию сомнению (или не подвергать).
5. Самим фактом регистрации на игру и оплаты билета участника игры, участник подтверждает согласие с Правилами игры, готовность им следовать, а также дает информированное согласие на обработку своих персональных данных средствами и в целях, указанных на сайте игры.
6. Игрок, не прошедший личную регистрацию до 23:59 (время Московское) 29 июля 2020 года, может не быть допущен на территорию (полигон) проведения игры.
7. Игрок самостоятельно обеспечивает себя спортивным инвентарем (в том числе, устройствами, имитирующими стрелковое оружие по правилам страйкбола) и иным снаряжением, необходимым для пребывания на территории игры в течение двух суток и активного участия в игре.

Регистрация

1. На нашу игру по-прежнему можно регистрироваться как командам, так и одиночкам.
2. Сделать это можно (и нужно) на портале AIRUS (ссылка ниже).
3. Для этого нужно, для начала, перейти на сам портал, а точнее — на страницу нашей игры. Вот она: <https://airus.online/events/56/>.

The screenshot shows the top navigation bar with links: СОБЫТИЯ, УЧАСТНИКИ, ГЛОССАРИЙ, ПАРТНЕРЫ, МЕДИА, О ПРОЕКТЕ, НОВОСТИ, and a ВОЙТИ button. The main content area features a promotional image for the event, a title 'ВРЕМЯ ЖИТЬ 2020', and a 'ПОДАТЬ ЗАЯВКУ' button. Below this, there is a date range '31 Июл - 02 Авг 2020', a price '2099 Р', and a 'Правила игры' button. A section titled 'Общая информация' contains details about the game, including the date, location, and rules.

4. Если Вы ещё не зарегистрированы на портале, это нужно сделать прямо сейчас. Для этого достаточно нажать на кнопку «Подать Заявку». Появится предложение войти (или зарегистрироваться).

The screenshot shows a login modal window with the following text: 'Уважаемый игрок (или командир команды)! Для того, чтобы подать заявку на событие, необходимо авторизоваться на нашем портале.' It includes input fields for 'логин команды или почта игрока' and 'пароль', a 'Напомнить пароль' link, and a 'ВОЙТИ В СИСТЕМУ' button. Below the button, it says 'Если Вы ещё не зарегистрированы, самое время сделать это сейчас.' At the bottom, there are links for 'Новая команда' and 'Новый игрок', followed by the text: 'Достаточно сделать это всего один раз, и Вы получите доступ к интересным и полезным функциям нашей системы.'

5. Мы не станем отдельно расписывать процесс регистрации на портале — он предельно прост и понятен. Отметим только, что для того, чтобы на игру могла зарегистрироваться команда, командиру нужно добавить в её состав игроков.

6. После того, как Вы зарегистрировались и авторизовались на портале, Вы можете сделать так:
+ Перейти на страницу нашей игры (напомним: <https://airus.online/events/56/>)
+ Снова нажать на кнопку «Подать Заявку».

7. Если Вы — одиночный игрок, появится вот такой экран:

The screenshot shows the registration page for a solo player. At the top, there is a navigation bar with the AIRUS logo and menu items: СОБЫТИЯ, УЧАСТНИКИ, ГЛОССАРИЙ, ПАРТНЁРЫ, МЕДИА, О ПРОЕКТЕ, НОВОСТИ. On the right, there is a user profile icon with '0' and the name 'Лев Рубинчик'. The main heading is 'Регистрация участника на событие'. Below it, there are two sections: 'Подача заявки участника на событие' and 'Действующие заявки'. Under 'Подача заявки...', there are three fields: 'Выбор события' (dropdown menu with 'Время Жить 2020'), 'Выбор стороны' (dropdown menu with 'Поселок: Местные, Синий'), and 'Пожелания игрока:' (text area). At the bottom left of this section is a red button 'Подать заявку'.

Вам нужно выбрать событие (если Вы перешли со страницы игры, оно выбрано по умолчанию), выбрать сторону (пожалуйста, помните о том, что одиночкам нужно согласовывать сторону с куратором стороны), внести свои пожелания к роли/игре, и нажать кнопку «подать заявку».

Важный момент: Вы можете зарегистрироваться на любую игру как одиночка даже в том случае, если входите в состав команды.

This screenshot shows the same registration page, but with a submitted application. The 'Подача заявки...' section is identical to the previous screenshot. The 'Действующие заявки' section now contains a box with the text 'Время Жить 2020 (Поселок: Местные)'. Below this text are three buttons: 'Скачать в формате PDF', 'Изменить заявку', and 'Удалить заявку' (with a red 'X' icon).

Кстати, заявку можно редактировать, удалять и даже скачивать. Заявка одновременно является распиской-согласием с условиями участия в игре.

Все, заявка зарегистрирована.

8. Если Вы представляете команду (вошли в систему как представитель команды), регистрация будет очень похожей.

Регистрация команды на событие

Подача командной заявки на событие

Действующие заявки команды

Выбор события

Время Жить 2020

Выбор стороны

Поселок: Местные, Синий

Выбрать игроков

Рубинчик Лев

Подать заявку

- + При подаче командной заявки необходимо выбрать всех игроков, которые поедут на игру.
- + Состав заявки можно поменять в любой момент (до тех пор, пока открыта регистрация).

Отдельная огромная просьба: пожалуйста, не удаляйте из заявки игроков, УЖЕ оплативших участие. Да, мы знаем, что это баг, и сейчас им занимаемся, но там сложно, поскольку интеграция со сторонней системой.

9. Следующий шаг — дождаться допуска. Выяснить, допущены ли лично Вы на игру, можно так:

- + Войти на страницу игры (конкретно на вкладку «Участники»): <https://airus.online/events/56/?participants>

| 31 Июл - 02 Авг 2020 | Полигон уточняется | 2099 Р | Правила игры | | |
|----------------------|-----------------------|------------------|-------------------|---------|---------------------------------------|
| Как добраться | | | | | |
| Общая информация | <u>Участники</u> | Расписание | | | |
| № | Регион | Название команды | Сторона в событии | Рейтинг | Игроков в заявке |
| 1 | Ленинградская область | СК ЧЕБУРАТОР | Таможня | 0 | Список участников (9) |
| 2 | Ленинградская область | НСЦ | Поселок: Огород | 0 | Список участников (5) |
| 3 | Ленинградская область | СК Невские Рессы | Таможня | 0 | Список участников (7) |
| 4 | Ленинградская область | LDL | Фармкор | 0 | Список участников (2) |
| 5 | Ленинградская область | Нова | Фармкор | 0 | Список участников (6) |

- + Перейти по ссылке «Список участников» Вашей команды в столбце «Игроки в заявке»

31 Июл - 02 Авг 2020
Полигон уточняется
Как добраться

2099 Р

Правила игры

Общая информация **Участники** Расписание

Список игроков команды «СК ЧЕБУРАТОР», заявленных на событие «Время Жить 2020»

| № | Игрок | Сторона в событии | Допуск | Оплата |
|---|--------------------|-------------------|---------|------------|
| 1 | Екатерина «Кат» | Таможня | Допущен | Не оплачен |
| 2 | Сергей «Рамос» | Таможня | Допущен | Оплачен |
| 3 | Анатолий «Соболь» | Таможня | Допущен | Оплачен |
| 4 | Дмитрий «Яр» | Таможня | Допущен | Не оплачен |
| 5 | Ольга «Чанга» | Таможня | Допущен | Оплачен |
| 6 | Игорь «Граф» | Таможня | Допущен | Оплачен |
| 7 | Дмитрий «Михальце» | Таможня | Допущен | Оплачен |
| 8 | Валерий «Немец» | Таможня | Допущен | Не оплачен |
| 9 | Алексей «Странник» | Таможня | Допущен | Не оплачен |

+ Найти свой позывной и посмотреть, что написано в столбце «Допуск».

+ Увидев надпись «Допущен», перейти к покупке билета.

31 Июл - 02 Авг 2020
Полигон уточняется
Как добраться

2099 Р

Правила игры

Общая информация **Участники** Расписание

Список игроков команды «Nova», заявленных на событие «Время Жить 2020»

| № | Игрок | Сторона в событии | Допуск | Оплата |
|---|-------------------|-------------------|---------|------------------------------|
| 1 | Илья «Инженер» | Фармкор | Допущен | Не оплачен |
| 2 | Алексей «Адвокат» | Фармкор | Допущен | Не оплачен |
| 3 | Кирилл «Бабай» | Фармкор | Допущен | Не оплачен |
| 4 | Данила «Шаман» | Фармкор | Допущен | Не оплачен |
| 5 | Сергей «Маугли» | Фармкор | Допущен | Не оплачен |
| 6 | Алексей «Гусар» | Фармкор | Допущен | Купить билет |

Восход ВТИ

2 099 00 ₺

ROBOKASSA
SERVICED BY PAYSEND



Заказ



Оплата

The screenshot shows a payment form for a purchase of 2,099.00 RUB. The form includes fields for card number, expiration date (MM/YY), CVC/CVV, and email for the receipt. The payment method is set to 'Яндекс Деньги' (Yandex Money). A red error message box is displayed, stating 'Проверьте номер карты' (Check the card number). The 'Оплатить 2 099,00 ₺' (Pay 2,099.00 RUB) button is visible at the bottom of the form.

Нажимая кнопку «Оплатить», вы соглашаетесь с распоряжением и публичной офертой.

Некоторое время спустя статус Вашего участия изменится на «Оплачен».

Оплата и волонтеры

Базовая стоимость билета на игру — 3 499 (три тысячи четыреста девяносто девять) рублей.

Сверхранний заказ

1. До 23.59 31 декабря 2019 года билет на игру будет стоить 1 799 (одна тысяча семьсот девяносто девять) рублей.
2. Зарегистрироваться до нового года, а потом требовать скидку раннего заказа при оплате где-нибудь в июле — не получится. Нужно не только зарегистрироваться, но и заплатить до нового года.

Ранний заказ

С 1 января 2020 года и до 23.59 29 февраля 2020 года билет на игру будет стоить 2 099 (две тысячи девяносто девять) рублей.

Льготный заказ

С 1 марта и до 23.59 31 марта 2020 года билет на игру будет стоить 2 499 (две тысячи четыреста девяносто девять) рублей.

Предварительный заказ

С 1 апреля и до 23.59 31 мая 2020 года билет на игру будет стоить 2 999 (две тысячи девятьсот девяносто девять) рублей.

Льготный Июнь

С 1 июня и до 23.59 30 июня 2020 года билет на игру будет стоить 2 999 (две тысячи девятьсот девяносто девять) рублей.

Билет на игру

С 1 июля и до 23.59 29 июля 2020 года билет на игру будет стоить 3 499 (три тысячи четыреста девяносто девять) рублей.

На полигоне

Стоимость билета на полигоне — 5000 (пять тысяч) рублей.

Активисты и Волонтеры

Игрок, активно готовящийся к игре (пример такой подготовки — Рынок в Матюгино на первой игре «Время Жить»), может получить персональную или командную скидку. Каждый случай оговаривается с организаторами отдельно.

1. Активной мы считаем такую подготовку, в ходе которой игрок добровольно берет на себя часть трудозатрат по подготовке своего персонажа, своей фракции, ее территории, снаряжения и антуража.
2. Такая подготовка необязательно сопряжена с финансовыми тратами. Например, детальная проработка своего персонажа и фракции — это тоже активная подготовка.
3. Однако, вынуждены предупредить. Активность подготовки оценивается весьма придирчиво, и, если Вы сделали перед игрой / привезли на игру меньше, чем обещали, Вас могут попросить доплатить (вернуть скидку).
4. Первый пример.
 - 4.1. Игровой автомобиль.
 - 4.2. Игрок, который планирует использовать в игре собственный автомобиль (при условии согласования использования именно этого автомобиля и именно в заявленном качестве) считается активно готовящимся к игре. Скидку получает сам владелец (он же — водитель).
 - 4.3. Если автомобиль не просто используется в игре, а специальным образом к ней подготовлен (милитаризирован), скидку получает экипаж (4 игрока).
5. Второй пример.
 - 5.1. Чудовище.
 - 5.2. Игрок, который заявляется монстром, и большую часть игры планирует играть монстром, считается активно готовящимся к игре. Нам нужны зомби и другие монстры для того, чтобы ходить ночью по полигону было интересно. И днем.

- 5.3. Зомби — тоже монстр.
6. Третий пример.
- 6.1. Ролевой персонаж.
- 6.2. Игрок, имеющий опыт полигонных ролевых игр и желающий играть возобновляющимся внефракционным персонажем (например, бродячим торговцем, почтальоном или внутриигровым, вооруженным и поражаемым, журналистом), также может считаться активно готовящимся. Однако, его активность и качество подготовки оцениваются отдельно (и весьма придирчиво).
7. Четвертый пример.
- 7.1. Подготовка локации.
- 7.2. Игрок, вложивший в оборудование локации не менее 1000 рублей (извините, мы попросим чек) также считается активно готовящимся. Единственное — нужно будет согласовать такую подготовку с организаторами заранее.
8. Пятый пример.
- 8.1. Активный помощник.
- 8.2. Такой пример — Гурон из команды «Приход». Да, вы все знаете его сумасшедший желтый багги. Он нам действительно очень здорово помогает, причем — постоянно.
- 8.3. Хочешь получить статус официального помощника и скидку? Свяжись с организаторами, узнай — может быть, ты будешь полезен. Вариантов много. Пишите, спрашивайте, предлагайте.

Скидка для иностранных игроков.

Каждый случай оговаривается с организаторами отдельно.

Партнерские скидки.

В группе игры выложен список партнеров, приобретение услуг и товаров у которых будет давать право на разные скидки и другие бонусы.

Традиционная скидка лояльности.

Отменена. Исключение составляют именные скидки такого рода, которые выдаются организаторами на личное усмотрение и не оглашаются.

Скидка для иногородних игроков.

Отменена.

Как еще можно получить скидку?

Никак.

Можно ли платить на полигоне?

Да, можно. 5 000 (пять тысяч) рублей. И сразу готовьтесь к тому, что Вам может не хватить заданий.

На что мы потратим деньги?

1. Работа организаторов по подготовке игры, включая накладные расходы,
2. Полиграфия и сувенирная продукция,
3. Оплата работы тех посредников и других помощников, что получают деньги,
4. Санитарно-техническое обеспечение (туалеты),
5. Врачи, спасатели,
6. Питание (кормить будем вкусно),
7. Материалы для строительства (их будет не очень много, но они будут),
8. Организаторский транспорт (грузовики и прочая техника – зарплата водителей, аренда техники, ГСМ),
9. Авторские отчисления наследнице Демиурга – Марии Круз,
10. Гельту срочно нужна третья вилла в Куршевеле (шутка).

Посредники

Посредники – это игротехнический персонал. Да, большинству из них платят за работу, но это не означает, что с ними можно вести себя по скотски, хамски и так далее. Это, так-то, такие же игроки, как и вы все, просто конкретно сейчас они помогают сделать так, чтобы игра была интереснее и приятнее для каждого из вас.

Какие бывают посредники?

1. Посредник на технике. В этот раз их будет существенно меньше, но они все равно будут.
Такой посредник не выполняет никаких функций, кроме контроля перемещения техники. Спрашивать их о трактовке правил, старте фаз игры и прочих нюансах игрового процесса бесполезно.
2. Посредник в безопасной зоне.
Знает только то, что относится к безопасной зоне, но знает это хорошо.
3. Посредник локации.
Постоянно находится на одной из игровых локаций. Как раз посредник локации хорошо знает правила и всегда поможет в них разобраться.
4. Посредник-персонаж.
Это игровой персонаж, выполняющий некоторые функции посредника.

Как узнать посредника?

1. Первые три типа посредников одеты в световозвращающие жилетки. На груди висит специальный ламинированный бейдж с именем посредника и указанием типа посредника.
2. Посредник-персонаж (четвертый тип) обычно не особенно узнаваем именно как посредник, но, в случае чего, может предъявить бейдж.

Пресса

Пресса – это фотографы, видеооператоры, пишущие журналисты и даже блоггеры. Пресса допускается до игры бесплатно.

Кого мы считаем прессой?

1. Участники, готовые не играть всю игру (нет, даже на минуточку нельзя, даже автомат за командиром носить, даже вон там с зомби побродить, помычать),
2. Вооруженные исключительно техническими средствами фиксации изображения и (опционально) звука, то есть — фото и видеокамерами, тем более, что сейчас это часто одно и то же,
3. Выражающие явную и недвусмысленную готовность предоставить организаторам цифровую копию всего отснятого материала, причем, сделать это не позднее 1 календарного месяца после даты завершения игры,
4. Имеющие подтвержденный опыт съемки на играх или спортивно-культурных мероприятиях, причем — нам должно понравиться то, что получилось.

Кого мы не считаем прессой?

1. Люди, которые, вроде бы, подпадают под все 4 пункта, но известные скандальным и хамским поведением, пьянкой на мероприятиях и тем, что мешают игрокам играть,
2. Люди, пойманные на наших прошлых играх на том, что выходили в игру прессой, но начинали играть,
3. Люди, принимавшие участие в наших играх в качестве прессы, но не предоставившие материалов.

Маркировка внешний вид прессы

1. Пресса в обязательном порядке маркируется световозвращающим жилетом с надписью «Пресса» или «Press». Жилет — зеленого цвета.
2. Одежда на представителе прессы может быть любой (в рамках здравого смысла и особенностей нахождения в поле или лесу).

Регистрация и допуск прессы

1. Пресса регистрируется на общих основаниях, исключительно в составе команды. Мы приняли решение больше не допускать представителей прессы, не входящих в состав команды (одиночек).
2. Пишущие представители прессы, не имеющие средств технической фиксации визуального ряда, допускаются исключительно при наличии удостоверения журналиста (редакционное удостоверение или удостоверение члена Союза Журналистов).
3. Пишущие блоггеры допускаются исключительно после предъявления ссылки на блог, у которого не менее 2000 (двух тысяч) уникальных подписчиков.
4. Любому представителю прессы может быть отказано в регистрации и допуске в качестве такового без объяснения причин.
5. Лицо, не допущенное до участия в игре в качестве игрока, не может быть допущено и в качестве представителя прессы.
6. Решение об аккредитации представителя прессы принимает руководитель пресс-центра игры.

Сценарий

Вместо вступления

Началось все с того, что миру явился один из всадников Апокалипсиса в лице Чумы. Правда, не совсем, но лучше бы это была чума.

Вирус, названный создателем «шестерка» (очевидно, шестая версия), вырвался из лаборатории, и очень быстро поставил привычный мир на колени, а потом – провел молниеносный удушающий прием. Шестерка повсюду – в воде, воздухе, земле и продуктах. Шестеркой заражены все люди поголовно. Умершего человека шестерка превращает в нечто вроде ожившего кошмара средневекового мистика – живого мертвеца. От того, что мертвец, строго говоря, не мертв, а плотно инфицирован, никому легче не становится.

Зомби заразны, зомби норовят поймать и сожрать живого, зомби крайне многочисленны, их становится все больше. Зомби можно убить только одним способом – отделить голову от туловища или необратимо и обширно повредить головной мозг. Да, та самая пуля в голову.

Первое отступление от канона: так как мы все еще живы, а голова любого из людей – самое ценное, что человека есть, мы приняли непростое решение. Вместо головы нужно критически поразить грудь. Три попадания. Подробности – далее в Правилах...

Одиночный зомби для человека был почти безопасен – он медлителен, туп и довольно легко окончательно упокаивается. Зомби опасны толпой. Еще опасна разновидность ЭВО, но о ней далее.

Еще опаснее – в тесных помещениях и на других ограниченных пространствах, где может не получиться убежать или не вовремя закончатся патроны в магазине.

Поэтому все, кто поумнее, вовремя покинули города, обосновавшись в пригороде или и вовсе дикой сельской местности.

Обитатели Поселка и его окрестностей относятся как раз к тем, кто поумнее.

Со дня «Z» прошло три года. За это время очень многое успело поменяться.

Что-то пошло так, как предупредил Демиург (Андрей), что-то – совершенно иначе. Осталось общее: люди, которые пытаются строить новый мир на развалинах цивилизации. Ресурсы скудеют, люди звереют, зомби развиваются.

Первыми сдались военные. Объективности ради, еще в самом начале они вели себя не так, как от них ожидалось. Вместо оплота законности и порядка, сколько-нибудь адекватной власти, получилось нечто совершенно иное – расстрелы мирных жителей, грабежи и мародерство, открытая поддержка бандитизма и продажа оружия на сторону. Поэтому нет, в районе Энска военные оказались совершенно не такими, как предполагал Демиург.

Следом пришел черед новых собирателей земель. Оказалось, что в отсутствие единого карательного аппарата, средств устойчивой связи и регулярного транспортного сообщения, трудно рулить даже собственным дачным товариществом, не говоря о чем-то размером поболее.

Постепенно кончилось все, что хранится недолго или отличается особой ценностью. Конечно, где-то еще есть уцелевшие склады, а еще поговаривают, что налажено производство лекарств и одежды, но это все где-то не здесь.

А что здесь?

А здесь люди как-то приучились жить без регулярного подвоза еды, топлива и товаров народного потребления. Патроны можно переснаряжать (пороха и капсулей пока хватает), еду – выращивать в полях, огородах и стойлах, слегка усложнив производственный цикл для животноводства, даже топливо – производить из дров и торфа. Как когда-то, в Ту войну.

Особенности входа в игру

Регистрация на месте

Вы, скорее всего, уже и зарегистрировались, и оплатили билет. Однако, Вам все равно нужно подойти к стойке регистрации и отметитья. Вас найдут в списке, поставят галочку и выдадут Стартовый Пакет.

Стартовый пакет

То, что выдается на старте игры игроку.

1. Карта игры (общая, без фракционных меток, лист плотной бумаги формата А5) – каждому игроку,
2. Браслет игрока на руку (ввиду того, что вас, уважаемые игроки, несколько меньше, чем хотелось и планировалось, RFID-меток в игре не будет. Или будут, если вас все-таки будет больше) – каждому игроку,
3. Памятный жетон «Верность» (выдается отдельным игрокам, которые давно с нами играют, и ездят на наши игры, несмотря ни на что),
4. Трудовая книжка (в ней отмечаются профессии, которыми владеет персонаж). Профессии нужны для выполнения особых заданий.
5. Два значка – ОК ВТИ «ВОСХОД» и серии игр «Миры Круза» — каждому игроку,
6. Талоны на питание (Обеспечивают право игрока на три полноценных приема пищи – 2 завтрака и 1 обед. Кормить будут вкусно). Талоны можно обменивать, продавать за деньги и игровые ценности, дарить товарищам. Единственное что – нельзя отнимать, ни по игре, ни вне игры — каждому игроку,
7. Комплект правил – командиру стороны,
8. В отдельных случаях, может быть выдан лутбокс.

Хронографирование

Мы приняли решение о проведении полного хронографирования и маркировки всего оружия – ровно так, как это было сделано на прошлой игре серии.

Игроки, имеющие право на вход с автоматическим оружием, получают чип на автоматику сразу же после прохождения хронографирования.

Брифинг командиров

Это специальное собрание, на котором присутствуют только командиры сторон, их заместители и посредники/NPC, назначенные сторонам.

На брифинге еще раз озвучиваются общие планы по проведению игры.

Брифинг игроков

Не проводится.

Общее построение перед стартом

Проводится с учетом требований по предотвращению распространения коронавирусной инфекции. Как минимум – игроки, не живущие в одной квартире/доме, или не работающие в одном помещении, должны рассредоточиться с соблюдением социальной дистанции.

Фестиваль перед игрой

Не будет.

Лутбоксы

Что это такое

Лутбоксом называется специальный набор, который выдается некоторым игрокам при входе в игру.

Да, этот термин пришел из индустрии компьютерных игр. Но мы не считаем, что в этом есть что-то плохое.

Кто получает лутбокс?

Условия могут быть разные: например, купить что-то в магазине-партнере на определенную сумму, очень хорошо подготовиться к игре или просто сделать что-то полезное.

Что внутри?

Великий рандом. Могут быть ресурсы. Могут быть сувениры. Могут быть даже настоящие элементы снаряжения, которые остаются Вашими и после игры.

Можно ли купить лутбокс?

Напрямую за деньги – нельзя, но можно его как-то заработать. Как именно – расскажем на полигоне. Так сказать, во избежание.

Ролевая система

Довольно быстро выяснилось, что жить по-старому никто не готов, а по-новому... Никто не знает, как. Да, будьте готовы к тому, что прекрасного нового мира не получилось.

Задания

Выполнение заданий – одна из основных целей участия в игре. Чем больше заданий выполнил – тем больше молодец, к тому же, это интересно.

Задания бывают:

1. Единичные. Такое задание можно выполнить один раз, причем один раз за всю игру.
2. Возобновляемые. Выполняются технически неограниченное число раз.

Задания, как правило, объединяются в ветки. Некоторые задания выполняются последовательно, одно после другого.

Задания выдаются до игры (фракционные или генеральные), во время игры – специальным NPC или в ходе выполнения других заданий.

Игроки могут сами выдавать друг другу задания, но за содержание таких заданий организаторы ответственности не несут и вознаграждения не гарантируют.

Рабство

Обыкновенное

Рабство – это плохо. Но не тут. Здесь все те, кто в привычной нам жизни не готов ничего толком делать, а считает возможным и пристойным только получать, очень быстро обнаруживают на шее рабский ошейник, а в руках – инструмент для тяжелой и однообразной работы. Например, можно рубить деревья. Можно копать торф. Можно рыхлить или даже натурально пахать землю. Еще можно копать, таскать круглое и катать квадратное. Раб живет плохо, но недолго.

Действует своего рода кодекс.

1. Раб, получивший от хозяина оружие, становится свободным.
2. Раб, взявшийся за оружие сам, немедленно должен быть убит.
3. За убийство чужого раба нужно платить штраф.
4. Раб, убивший свободного, должен быть убит сам.

Занятый рабским трудом, раб живет два часа, после чего умирает.

Рабство и профессии

Несовместимы. Что бы ни было написано в трудовой книжке раба, эту профессию в рабском состоянии применять нельзя.

Страдания

Существует мнение, что, чем сильнее раб страдает, тем он лучше работает. В ход идет все: плакаты «Пожалуйста, не забывайте страдать», полусырая несоленая брюква три раза в день по армейскому нормативу килокалорий, регулярные телесные наказания (нет) и даже откровенная мерзость наподобие принудительного прослушивания худших представителей отечественного блатняка и программных речей известных политиков. Так ли это, и насколько это так – узнаете на игре.

Посмертное

Оказывается, должным образом направленный зомби вполне способен выполнять некую работу. Например, что-то толкать. Или тащить. Правда, он разрушается даже быстрее, чем умирает обычный раб – то есть, всего через полчаса такой «работы».

Зомби нельзя заставить – только мотивировать. Например, зомби может двигаться в сторону вкусной еды, толкая по пути рукоять привода мельничного жернова.

Закон и порядок

Теоретически, они есть. На практике, им более или менее привержены только идеалисты с таможенного поста и остатки военных (это уже *другие* военные). В остальных местах значение этих слов известно, но не до конца. Да, основной закон здесь и сейчас – право сильного... с некоторыми ограничениями.

Тут еще стоит понимать, что откровенных отморозков, чуть что, пускающих в ход ствол, не любят нигде. Почти за каждую жертву, убитую не по понятиям, найдется, кому спросить. Даже за раба. Так что – аккуратнее, пожалуйста.

Однако, когда речь идет о набегающих из-за пределов обитаемого мира мародерах, даже таких урезанных закона и порядка нет не для них, ни для их жертв.

Радио

В поселке есть радио. Это радио вещает на всю округу, и его слушают. Вещание ведется посредством радиостанции LPD-диапазона. В каждой локации должна находиться одна постоянно включенная на максимальную громкость радиостанция, настроенная на частоту «Радио Поселок».

Радиопрограмма занимает от 2 до 4 минут и выходит в начале каждого получаса. Наверное.

Торговля

Торгуют все, всем и со всеми. Мы не устанавливаем ни обменные курсы, ни правила торга. Главное – помнить, что есть предметы, которые можно отчуждать у игрока (например, снимая с трупа или заставляя отдать под дулом пистолета).

Профессии

Профессия – это условный навык, которым персонаж владеет по игре. Профессии нужны для выполнения заданий и некоторых других игровых действий. Например, у всех обитателей Выселок (и, соответственно, участников фракции «Агрокомплекс Сон Ильича»), по умолчанию есть профессия «Агротехник».

Перечень профессий

(может быть дополнен)

1. Инженер. Требуется для работы со сложными механизмами.
2. Доктор. Требуется для стационарного лечения.
3. Ученый. Требуется для научной деятельности.
4. Торговец. Требуется для игровой работы в стационарной торговой точке.
5. Механик-водитель. Требуется для пилотирования игровой техники (в том числе, собственной).
6. Агротехник. Требуется для выработки ресурса «ЕДА».
7. Мастер-патронник. Требуется для выработки ресурса «ПАТРОНЫ».
8. Химик. Требуется для выработки ресурса «ТОПЛИВО» и получения газа.
9. Механик. Требуется для изготовления разного рода игровых устройств прямо на игре.

Трудовая книжка

Игровой псевдодокумент, в котором отражены игровые профессии (их может быть несколько). Каждая профессия заверяется особым образом. Трудовая книжка игрока – его основной документ, используется много где, терять крайне нежелательно.

Уровни профессий

В этот раз – не будет. Решили отказаться, поскольку для воплощения этой механики требуется ощутимо больше игроков.

Наука и жизнь

Полные правила по науке доступны только ученым и некоторым персонажам, которые постоянно находятся в контакте с учеными.

Часть правил по науке будет раскрыта незадолго до начала игры.

Фракции и локации

Локация «Поселок»

Тут раньше был рынок. Теперь тут больше людей, более интересно и намного больше вкусного. Еще теперь это центр местных обитаемых земель, а не непонятная локация на отшибе, как сразу после Апокалипсиса.

Фракция «Поселок — Местные»

Раньше, когда Поселок был селом Матюгино, а точнее – рынком, расположенном на остатках села, эти ребята держали тут всё. Сложно сказать, изменилось ли что-то с тех пор, или это просто рынок порешал и подрос, превратившись в нынешний Поселок... У власти, в общем, те же. Местные.

- Многочисленная фракция, состоящая, в том числе, из «мирного» населения,
- Производят топливо из газа и торфа,
- Держат рабов (как и все, но куда активнее).

Фракция «Поселок — Гвардия»

Сложно сказать, зачем Поселку нужен местный аналог офиса шерифа. Правда, можно вспомнить, что любой толковый бандит, закрепившись на местности и заведя манеры, первым делом вспоминает, что конкуренты ему не нужны, а относительный порядок — наоборот, очень даже нужен.

- Бывшие военные и полицейские, или, во всяком случае, сами так говорят,
- Охраняют Поселок от нашествия зомби и маргиналов, по мере сил решают внутренние вопросы,
- Время от времени возглавляют рейды,
- Хорошо вооружены,
- Возможно, в состоянии вялотекущего понятийного конфликта с Местными.

Фракция «Поселок — Техна»

Лабораторию помните? Вот. С тех пор, когда на развалинах старого мира в Лабе чудил один-единственный ученый (или человек, носивший относительно белый халат и называвший себя ученым), ситуация поменялась. Их теперь то ли четверо, то ли пятеро, и среди них точно есть микробиолог.

- Бывшие и нынешние ученые,
- Производят вакцины и игровые лекарства, копаются в tech-no-logical devices,
- Гонят что-то горючее и пахнущее спиртом,
- Ни с кем не дружат, ни с кем не воюют,
- Генерируют массу заданий,
- По инерции продолжают изучать некрофауну. И некрофлору.

Локация «Выселки»

Фракция «Агрокомплекс Сон Ильича»

Танк сохранился. Правда, не ездит. Когда наглухо закончились снаряды (25), топливо (4 полные заправки), запчасти (2 тонны) и механики-водители (2 шт.), большую и крутую железку вкопали в огороде в надежде на то, что получится украсть, купить или найти снаряды.

Еще не сохранились сектанты-людоеды. Конечно, по итогам был заключен мир, но уж больно непривычное и неприятное они соседство. Сейчас Агрокомплекс выполняет свои нормальные обязанности – выращивает пищу.

- Живут на Выселках Поселка,
- Занимаются едой и безобразиями,
- Дружат со всеми,
- У них есть внешняя локация (собственно, Выселки, где рядом бывший колхоз),
- Отморозки.

Локация «Таможня»

(и одноименная фракция, чтобы два раза не вставать).

Фракция «Таможня»

Граница (или то, что ей называлось раньше) тут относительно недалеко. Каких-то 1000 километров, так что то, что в районе Энска нашлись и пограничники, и таможенники, с трудом, но объяснимо.

И вы не поверите – они *хорошие*. Именно такими должны были быть военные в самом начале Апокалипсиса. Построили себе таможню и блок-пост, караулят единственную дорогу, ведущую к поселку со стороны Энска и прочих когда-то обжитых мест. Принимают на себя первый удар, ни с кем (почти) не ссорятся, нормальные и позитивные товарищи.

- Держат блокпост на единственной проезжей дороге из когда-то-еще-населенных мест,
- Живут там же,
- Первыми принимают на себя нападающих извне, кем бы они ни были,
- Хорошие и дружелюбные ребята.

Локация «СПК Генератор»

(и снова одноименная фракция)

Фракция «СПК Генератор»

Это очень странные ребята. Даже для этих мест и этого времени. Начнем с того, что они натурально производят газ – как когда-то, в войну или в Северной Корее, из дров. Сухая возгонка и вот это вот все. Они – последние, кто это умеет делать и делает. Еще их совсем не жрут зомби (не хотят) и даже морфы! Почему? Нет, не скажем. Захотите – выясните (пока больше всех хотят ученые).

- Странные люди, непонятным образом выживающие там, где всех остальных тупо жрут,
- Расположены и живут там, куда Макар не гонял телят или их там же и сожрали, причем вместе с Макаром,
- Построили и поддерживают газовый генератор, продают газ всем, кто готов,
- Генерируют массу интересных заданий, так или иначе связанных с газом.

Фракция «Фармкор»

Да, остатки спецназа корпорации «Фармкор» живут именно в локации Генератора, и зомби их тоже не едят. Подкреплений не было, схроны постепенно пустеют, оружие пока еще держится. Ребята по-прежнему очень опасны и резки, но цели их стали еще более непонятны (в том числе, им самим). Еще их намного меньше, чем могло бы быть, но тут сработали внешние факторы, ставшие неожиданными для всех, включая организаторов игры.

- Малочисленны, но ОЧЕНЬ хорошо вооружены,
- Что-то ищут. Или кого-то. Или нет.
- Преследуют какие-то свои цели, не очень понятные всем остальным,
- Кажется, давно перестали интересоваться мнением главного офиса и полностью лояльны Генератору.

Локация «Армия»

Так получилось, что от старой военной базы почти ничего не осталось. Сначала очень быстро и лихо почти закончились сами военные, потом пришли в негодность и обветшали строения, и, в итоге, активная и адекватная часть военных (прапорщик, служба тыла и немного технических специалистов) отошли к бывшему военному городку и поселились/укрепились там. Старая военная база превратилась в филиал Энска – столь же опасное, но куда менее полезное, место. Поэтому – туда никто не ходит.

Фракция «Армия»

Те самые военные, что остались верны присяге и старым интересам. Они, кстати, время от времени пытаются проредить бесчисленные орды зомби, мутантов и нехороших людей. Еще у армейских сохранился важнейший на сегодня кадровый ресурс – бригада профессиональных военных медиков.

Уточним: медики настоящие, по жизни, но на случай возникновения реальных проблем со здоровьем на полигоне будут врачи и спасатели. Поэтому дайте, пожалуйста, людям поиграть, а не как обычно.

- Есть небольшая база,
- Малочисленны, но очень хорошо вооружены,
- Дружат с Таможней,
- Что-то знают. Или догадываются.

Без локаций

Некоторые фракции существуют вне локаций. Или без них.

Внешняя фракция «Железняк».

- Отмороженные анархисты и мародеры,
- Обитают где-то за пределами Поселка и подотчетной территории,
- Регулярно набегают, иногда — под личиной мирных жителей,
- Воюют со всеми. Или нет. Как договоритесь,
- Необязательно плохие.

Псевдофракция «Жители города Эн».

- Зомби, морфы, мутанты,
- Нападают на людей по поводу и без повода,
- Могут охранять важные объекты,
- Каждый игрок имеет высокий шанс хоть раз, но побывать членом этой псевдофракции.

Псевдофракция «Случайный фактор».

- Шпионы, пришлые, одиночные возобновляемые персонажи,
- Могут быть хорошими, могут быть плохими, могут не быть.

Междулокации

Междулокация – это такое место, где никто не живет, но которое важно для сюжета игры и жизни тех, кто выжил. Список междулокаций будет, скорее всего, дополняться по мере появления личных сюжетных веток игроков и фракций. С междулокациями, как правило, связаны задания, их ветки и цепочки.

Междулокация «Трубопровод»

Это участок неподалеку от дороги между СПК Генератор и Поселком. В этом месте, по сюжету, из-под земли выходит трубопровод, по которому в Поселок поступает газ, и установлена автоматическая насосная станция.

Междулокация «Жизнь и рассудок»

Торфяные разработки, на которых рабы добывают важный компонент синтетического ТОПЛИВА.

Междулокация «Огородище»

Поле, на котором выращивается ЕДА.

Ключевые персонажи и NPC

Конечно, в общем смысле, мы не можем назвать игроков NPC, поскольку они, все-таки, играют.

В нашем понимании, NPC — ключевой персонаж, который нужен для того, чтобы:

1. Выдавать игрокам задания и принимать их выполнение,
2. Оживлять экономику и социалку игры,
3. Играть в то, во что большинство игроков не играет (скучно, стремно, непонятно как),
4. Выполнять некоторые другие функции (например, контролировать и поддерживать закрытую часть цепочек заданий).

NPC может стать любой желающий, подпадающий под следующие требования:

1. Имеет опыт ролевых игр,
2. Не является уже заявленным командиром стороны, его заместителем или ключевым персонажем, НЕ являющимся NPC,
3. Не является заявленным водителем транспортного средства,
4. Еще не успел (успела) оплатить билет,
5. Прошел (прошла) собеседование с организаторами.

Соответственно, участие NPC в игре стоит дешевле, так как это вполне себе активист, готовящий вместе с нами игру.

Полевые правила

Боевая система и оружие

Боевая система в целом соответствует правилам страйкбола. Есть исключения и дополнения, и все они указаны в этих правилах.

Маркировка оружия

Маркировка оружия нужна для допуска оружия в игру.

1. Все оружие подлежит обязательной маркировке в процессе хронографирования перед стартом игры,
2. Марка — специальная наклейка, означающая, что оружие прошло допуск и может использоваться в игре.
3. Марки трех типов:
 - 3.1. Зеленая марка: скорость в пределах 120 м/с 0.2 шаром,
 - 3.2. Желтая марка: скорость в пределах 150 м/с 0.2 шаром,
 - 3.3. Фиолетовая марка: скорость выше 150 м/с 0.2 шаром и ВСЕ устройства ВВД,
4. При попытке снять марку с оружия, она разрушается (вывод: снимать марку с оружия нельзя),
5. При входе в демилитаризованные зоны на оружие может быть добавлена красная марка, означающая запрет на использование оружия,
6. При условной гибели игрока марка с оружия НЕ снимается. После «оживления» игрока он может использовать то же оружие при соблюдении прочих правил,
7. Марки не отчуждаются.

Ограничения по тюнингу

1. Страйкбольное оружие любого из штатных видов (AEG, GBB, ВВД и прочие) со скоростью вылета шарика массой 0.2 грамма и свыше 169 м/с до игры не допускается.
2. Зеленая марка — без ограничений по применению в зданиях и ночью,
3. Желтая марка и фиолетовая марка — не применяются во время ночных фаз и в помещениях.

Чипы

Ситуация с оружием такова, что автоматическое оружие в больших количествах (равно как и патроны к нему) имеется, в основном, у военных и таможенников. Вместе с тем, мы понимаем, что 100% страйкболистов используют копии именно автоматического оружия, и отбирать его, во-первых, не получится, во-вторых, не очень нужно.

Поэтому мы и решили сделать вот так:

1. Все оружие форм-факторов «пистолет-пулемет», «автоматическая штурмовая винтовка / автоматический карабин», «пулемет» подлежит обязательному чипированию.
2. Оружие типов «дробовик / ружье», «снайперская / охотничья винтовка», «пистолет» чипами не оснащается.

Раздел проходит по линии «автоматика / не автоматика». Например, не требует чипа винтовка, которая в норме может стрелять очередями, в случае, когда она механическим образом приведена к самозарядному или полуавтоматическому состоянию, то есть — лишена режима очереди, и такой режим не может быть легко включен в условиях полигона.

3. Игрокам стоит озаботиться чехлами «под один ствол» — большинству из вас чип дадут далеко не сразу, его надо будет найти, добыть или купить. Соответственно, на момент входа в игру, ствол, подлежащий чипированию, должен быть разряжен и застегнут внутри чехла.
4. Автоматическое оружие, не оснащенное чипом, не может применяться в игре. Его использование — нарушение правил, ведущее к санкциям относительно игрока.
5. Внешний вид чипа держится в секрете до начала игры.
6. Чип можно снимать с оружия, можно перемещать на другое оружие.
7. Чип отчуждается (может быть передан, продан, отобран).
8. Чипы могут быть получены следующим образом:
 - 8.1. Выданы перед началом игры организаторами (при соответствии индивидуальной или командной роли).
 - 8.2. Приобретены в процессе игры за игровые ценности.
 - 8.3. Получены в качестве награды за выполнение заданий.
 - 8.4. Найдены на полигоне.
 - 8.5. Отобраны у игрока «по-игровому».

Магазины и перезарядка

Эта игра предъявляет особые требования к расходу патронов (поскольку их, патронов, достаточно немного). Поэтому мы наступили на горло собственной песне и решили следующим образом:

1. Допуск магазинов
 - 1.1. Для оружия форм-факторов «штурмовая винтовка / карабин», «пистолет-пулемет» и «легкий пулемет» допускаются только механические магазины.
 - 1.2. Бункерные магазины допускаются только для пулеметов. Впрочем, учитывая количество патронов, пулемет на поле боя царить будет весьма недолго.
 - 1.3. Количество механических магазинов ограничивается только носимой массой, бюджетом и (немного) здравым смыслом.
2. Перезарядка
 - 2.1. Перезаряжать магазины чипируемого игрового оружия можно только рядом с зарядным ящиком.
 - 2.2. Перезаряжать магазины НЕ чипируемого оружия (пистолеты, дробовики, охотничьи винтовки) можно в любое время и в любом месте.

Пулеметы

Что считать пулеметом?

1. Собственно, пулеметы, которые являются таковыми с точки зрения всех сообществ.
2. В части спорных моделей все просто: РПК и L-85, а также подобные устройства – несомненно, пулеметы.

Как использовать пулеметы?

1. Пулемет ВСЕГДА установлен на станке, треноге, вертлюге автомобиля или другом устройстве, конструктивно исключающем возможность перемещать его так же легко, как, например, штурмовую винтовку.
2. Точка установки пулемета носит стационарный или полустационарный характер.
3. Вести огонь из перемещаемого с место на место пулемета нельзя (кроме случаев, когда закрепленный пулемет перемещается вместе с автомобилем).
4. В случае, если из пулемета ведется стрельба «с рук», это считается нарушением правил, нарушителю может быть отказано в участии в игре.
5. Пулемет можно оснащать щитками, бронеколпаками и другими солидно выглядящими защитными устройствами. В случае наличия бронезащиты, таковая не пробивается шариками и поражающими элементами гранат. Однако, пулемет (и пулеметчик) считаются пораженными прямым попаданием тага/вога и так далее непосредственно в бронезащиту. Пораженный таким образом пулемет выходит из игры и требует повторной сертификации. До прохождения сертификации не стреляет.
6. Короб, диск, бубен или ленту пулемета можно снаряжать только в локации у зарядного ящика. Патроны добываются по общим правилам.

Кому можно использовать пулеметы?

1. Владельцам «боевых» автомобилей, на которые установлена точка фиксации пулемета (турель, вертлюга, бронеколпак).
2. Стационарным локациям из расчета ПРИМЕРНО 1 пулемет на каждые 10 постоянных жителей (количество фиксируется до игры и может меняться).
3. Тем, кому специально разрешили организаторы (но нужно очень постараться для того, чтобы разрешили).

СХП (холостое оружие)

Игрокам разрешается применять на игре холостое оружие.

Требования и ограничения

1. Допускается применение исключительно фабрично охолощенного и официально приобретенного оружия.
2. Допускается использование исключительно светозумовых патронов фабричного производства.
3. Применение «белых гвоздей» и оружия, предназначенного для имитационной стрельбы такими патронами, а также любыми другими, для которых предусмотрен вылет при стрельбе из ствола твердого элемента, категорически запрещено.
4. При стрельбе из СХП требуется соблюдать меры разумной предосторожности – например, не стрелять человеку в лицо в упор или непосредственно над ухом без предупреждения.

Выстрелы из холостого оружия имеют исключительно антуражный эффект и не производят игрового поражения или иного игрового эффекта.

СХП маркируются особой маркой красного цвета.

Холодное оружие LARP

Чем дальше в лес, тем злее дятлы. Чем больше времени прошло с дня «Z», тем более в цене холодное оружие, не требующее расхода дорогих патронов.

Так как зомби эффективнее и безопаснее всего убивать на дистанции чуть большей, чем длина руки, в ход идут топоры и молотки на длинных рукоятках, натуральные копыя и алебарды, и даже бензопилы, слегка модифицированные под условия применения.

В нашем случае, такое холодное оружие изготавливается на основе принципа LARP.

Аббревиатура LARP означает «Ролевые игры живого действия», но в российском ролевом движении этот термин чаще означает протектированное оружие, «боевая» часть которого изготовлена из материала, практически исключающего травмирование игрока – даже если удар будет нанесен по голове. Это, например, вспененная или очень мягкая резина, вспененный полимер.

Холодное оружие поражает и людей, и зомби ровно так же, как страйкбольный шарик, за одним исключением – оно не пробивает металлические доспехи.

Доспехи

Это довольно редкая штука, которую мы до последнего момента не хотели вводить. Но, как оказалось, существует фанфик, одобренный Демиургом, и в этом фанфике доспехи действительно используются.

Зомби не может прокусить сталь толщиной даже в 2 миллиметра. Это означает, что игрок, который полностью экипирован историческими или ИСБшными стальными доспехами, прикрывающими КАЖДУЮ часть тела и не менее 90% человека в целом, неуязвим для зомби или ЭВО, до тех пор, пока все доспехи на него надеты. Срывать элементы доспехов запрещено. Еще доспехи не пробиваются холодным оружием и совершенно не защищают от пуль, гранат, взрывчатки и прочих поражающих факторов современного оружия.

Каждый комплект доспехов будет допускаться в игру крайне придирчиво.

Зомби

Типы зомби

1. Обыкновенный зомби.
 - 1.1. Получается из игрока;
 - 1.2. Перемещается шагом;
 - 1.3. Не разговаривает (даже с другими зомби общается жестами, мычанием и прочими нечленораздельными звуками. нет, писать не может, и читать — тоже);
 - 1.4. Убивается попаданием трех шариков в грудь (трехшариковый залп из дробовика = три попадания, одна очередь = три попадания), тремя ударами ножа или другого холодного оружия в грудь *или спину*, близким разрывом гранаты (близкий разрыв — это когда в зомби попал хотя бы один поражающий элемент);
 - 1.5. Обязательно шумит при движении (мычит, ревет, спотыкается, хрустит ветками, но НЕ произносит членораздельных звуков);
 - 1.6. Опасен только на близкой дистанции.
2. Эво.
 - 2.1. Получается из специально подготовленного игрока или игрока, которому выдали соответствующий игровой сертификат.
 - 2.2. ТТХ аналогичны обычному зомби, но за рядом исключений:
 - 2.2.1. Эво может бегать, прыгать и ползать,
 - 2.2.2. Эво не обязан тупить: может обойти со спины, устроить засаду или спрятаться и пропустить мимо опасную для себя группу игроков.
3. Зомби-персонаж.
 - 3.1. Получается из специально подготовленного игрока (роль);
 - 3.2. ТТХ идентичны обыкновенному зомби или Эво;
 - 3.3. Как правило, носитель элемента задания (предмета или информации).
4. Морф.
 - 4.1. Получается из специально подготовленного игрока (роль);
 - 4.2. Очень сильно отличается от зомби (костюм, маска);
 - 4.3. Перемещается бегом или прыжками (если захочет, может и шагом);
 - 4.4. Не разговаривает;
 - 4.5. Убивается долго и тяжело, возможно, что каждый — по-своему;
 - 4.6. Может двигаться бесшумно и поджидать жертву в засаде;
 - 4.7. Постоянно где-то у тебя за спиной.

Как не стать зомби?

1. Не умирать. Каждый игрок, условно убитый в процессе игры любым игровым способом, кроме взрыва боевой пиротехники, обязательно становится зомби.
2. Можно дожидаться, пока умирающий противник (или союзник) обратится в зомби, и добить по правилам поражения зомби.
3. Важный момент: сам новоявленный зомби убить сам себя не может.

Как стать зомби?

Медленно:

1. Условно умереть от любого игрового поражающего фактора.
2. Будучи пораженным, красиво упасть (некрасиво присесть) на землю и досчитать до двухсот. Еще можно засесть две минуты на часах или телефоне.
3. Восстать и действовать по правилам и рекомендациям для зомби до тех пор, пока кто-нибудь не убьет.

Быстро:

1. Дать себя условно укусить (подпустить зомби ближе, чем следует, и дать в себя плотно вцепиться руками).
2. Будучи укушенным, досчитать до пятидесяти (или засесть 30 секунд).
3. Восстать и действовать по правилам и рекомендациям для зомби до тех пор, пока кто-нибудь не убьет.

Маркировка зомби

Игрок, ставший зомби, немедленно надевает на себя специальный маркирующий элемент. Какой именно — скажем прямо перед игрой. Будем выдавать на старте игры каждому игроку.

Элемент необязательно должен быть хорошо заметен. Мы ввели его потому, что некоторые игроки отчаянно не желают изображать зомби, становясь ими.

Как убить зомби?

(повторяем для невнимательных или читающих текст с конца)

1. Трижды попасть шариком в грудь (1 очередь = 1 попадание);
 - 1.1. Попадание залпа из дробовика считается за три одиночных попадания;
 - 1.2. Попадание очереди из автомата или пулемета считается за три одиночных попадания;
2. Подорвать одной гранатой;
3. Трижды поразить игровым холодным оружием в грудь или спину;
4. Повторимся, морф убивается по специальному алгоритму, который еще надо выяснить, и на это есть отдельное задание (и не одно, так как морфы могут убиваться по-разному).
5. Эво убивается так же, как и обычный зомби.

Как отогнать зомби?

1. Зомби боятся заведенных моторов. То есть, зомби НЕ бросаются на автомобили с заведенными моторами. Мотор завелся — зомби разбегаются. Все, включая морфов.
2. Носить на себе специальную повязку определенного цвета. Какого именно — покажем на построении. Эти повязки — знак принадлежности игрока к фракции СПК «Генератор». Да, зомби генераторщиков за еду не считают. Нет, не скажем — для того, чтобы выяснить причину, есть цепочка заданий.
3. Применить устройство «Пугач-Ы Mk.3». О том, что это такое, как это сделать и использовать, будет знать механик фракции «Агрокомплекс Сон Ильича».
4. Оттеснить щитом. Щиты специально сертифицируются перед игрой.

Как поймать зомби?

Сетью. Наличие у фракции такой сети обсуждается до игры. Сеть специально сертифицируется.

Зомби, на которого набросили сеть, обязан улечься на землю (или опуститься на колени) и потерять активность, полностью прекратив шевелиться (дышать можно). Зомби, завернутый в сеть, не атакует и не шевелится. Переносить зомби, завернутого в сеть, нужно по-настоящему, ходить он не может.

Как только с зомби снята сеть, он снова может шевелиться и атаковать.

Поймать сетью морфа нельзя, обычного зомби и эво — можно.

Что можно взять с зомби?

Трофей

Именно так официально (и неофициально) называется часть плоти зомби, которую онный зомби, будучи убитым и не успев слинять в безопасную зону, отдает убийце по первому требованию (ВНИМАНИЕ! если зомби был убит и уже надел красную повязку, трофей забрать нельзя).

1. Трофей можно (и нужно) отдать скупщику в любом из поселений, и получить взамен какой-то ресурс,
2. Трофей выпадает далеко не из каждого зомби, поэтому — будьте внимательны,
3. Курс стоимости трофея относительно ресурсов будет постоянно плавать, поэтому, пожалуйста, несите на обмен не менее 10-15 трофеев,
4. Трофей выдается некоторым игрокам при выходе из безопасной зоны в игру. Игрок может всех обмануть и сразу сдать свой же трофей перекупщику, это его право,

Кроме трофея

С убитого зомби можно забрать чип на автоматическое оружие (если его не уже не забрал кто-то еще), ПАТРОНЫ (ресурс) и ЕДУ (ресурс), а также сюжетные предметы.

Бронезомби

Если на игрока (перед тем, как он стал зомби) были надеты бронежилет и каска (речь идет или о настоящих средствах защиты, имеющих соответствующие бронезащитные элементы, или о их массогабаритных копиях), такого зомби нельзя убить холодным оружием, огнестрельным оружием, гранатой или близким разрывом гранатометного выстрела. Однако, он по-прежнему поражается фугасом, МОН и прочей крупной условно боевой пиротехникой.

Зомби запрещено

Чего зомби совсем (никак, вообще, даже в виде исключения, даже за пиво организаторам, даже за два билета на одного человека) нельзя делать?

1. Идти в лобовую атаку на превосходящего противника, вооруженного автоматическим оружием и ведущего из этого оружия огонь.
 - 1.1. Мы ведь помним, что в книгах зомби сохраняли нечто вроде сильно урезанного инстинкта самосохранения?
 - 1.2. Именно в силу его остатков зомби не ходят в психические атаки на кучу живых бойцов, стараясь подобраться незаметно (желательно, со спины).
 - 1.3. Однако, просто направить на зомби оружие и ждать, что он скроется... слегка опрометчиво.
2. Приближаться к заведенной технике или находиться недалеко от нее.
 - 2.1. Недалеко — это ближе длины самой техники.
 - 2.2. Во-первых, по соображениям безопасности. мы сталкивались с тем, что игроки-в-зомби слишком качественно входят в роль, и забывают о том, что они (на самом деле) — живые люди.
 - 2.3. Во-вторых, это делает технику чуть более нужной. то есть да, если идти недалеко от едущей «коробочки», зомби (и даже морф) не нападет. правда, остается возможность грабить караваны...

Post Mortem

Что происходит с персонажем после условной смерти.

Один из самых важных компонентов ролевой составляющей — отыгрыш смерти и те действия, которые следуют за ней.

Сначала — давайте договоримся: под смертью персонажа мы имеем в виду смерть условную, игровую, а ни в коем случае не настоящую.

Наступление игровой смерти:

1. Персонаж поражен насмерть игровым оружием и добит до превращения в зомби или в его процессе (добивание должно быть отдельным действием, четко отделимым от убивания);
2. Персонаж отравлен химией и убит до превращения в зомби или в его процессе;
3. Персонаж умер от болезни и убит до превращения в зомби или в его процессе;
4. Персонаж подорвался на гранате, мине, фугасе, воге, таге или другой игровой условно боевой пиротехнике;
5. Персонаж стал зомби и был убит уже в этом качестве.

Маркировка мертвого персонажа

1. Мертвый персонаж маркируется заметным со всех сторон ярко-красным элементом одежды или снаряжения (кепка, платок, просто тряпка), надетым на голову или поднятый вверх ствол оружия. Во втором случае, ствол оружия должен быть поднять вверх всё время, пока персонаж условно мёртв и перемещается по игровой территории. В темное время суток (ночью), при уровне освещения «сходу непонятно, какого цвета тряпка», красный элемент дополняется красным фонариком, включенным в режиме частого мерцания.
2. Мертвый негр не поёт, мертвый троглодит не смотрит. Это означает (расшифруем, бывает полезно), что условно мертвый игрок НЕ общается с живыми игроками: голосом, текстом, жестами или по радиосвязи. Вариант «да я с другим мертвым в общем канале стороны (команды, блока, фракции)» считается нарушением правил. Кроме того, любые игровые сведения, полученные мертвым игроком, НЕ должны передаваться живым игрокам и использоваться даже самим получателем сведений после условного оживления.

Обыск мертвеца.

1. На обыск мертвеца у живого персонажа есть 1 минута, после которой мертвец становится недоступен для обыска.
2. При объявлении обыска мертвец обязан честно отдать обыскивающему все игровые предметы, подлежащие отчуждению.

Безопасная Зона

1. Павший персонаж отправляется в безопасную зону кратчайшим возможным путём, не заходя по пути в жилой лагерь. Безопасная Зона — наше название мертвяка. Можно сокращать до «БЗ», нам не обидно, вам проще, всем понятно.
2. При входе в БЗ игрок отмечается у посредника, предъявив трудовую книжку. Благодаря этому, мы будем знать, сколько раз у нас умирали игроки и конкретный игрок, но на игровом счете это никак не скажется.
3. Перед входом в БЗ необходимо отстегнуть магазин. Да, даже пустой. Да, даже если Вы — очень аккуратный человек.
4. В БЗ ЗАПРЕЩЕНО проводить пристрелку привода за пределами специально обозначенной зоны. Да, даже в землю.
5. Стрелять ИЗ БЗ и В БЗ запрещено.
6. Прятаться за БЗ, будучи «живым» игроком, запрещено.
7. За все нарушения, связанные с БЗ, организаторы имеют право удалить игрока с игры без возврата стоимости билета (ввиду нарушения принципиальных правил).
8. В БЗ игрок находится минимум 1 час личного времени. Посредник БЗ скажет, когда конкретному игроку пора выходить в игру.
9. Для того, чтобы выйти в игру, игроку необходимо произвести одно из следующих действий:

- 9.1. Если грузовик мертвых готов к отправке, игрок может (по желанию самого игрока) выйти в роли зомби. Тогда его отвезут в случайно определенную локацию и высадят там.
- 9.2. Для выхода живым персонажем, игрок должен передать посреднику одну единицу ресурса ЕДА. ЕДА может быть передана от лица фракции в безналичном формате (у посредника всегда будет актуальная информация о том, сколько единиц ресурса ЕДА имеется на счете фракции).
- 9.3. Игрок фракции «Агрокомплекс Сон Ильича» выходит без предоставления ресурса ЕДА, так как его фракция производит этот ресурс, и имеет почти неограниченный его запас.
- 9.4. В некоторых случаях, выйти зомби можно и без грузовика. Уточняйте у посредника, он точно в курсе.

Оружие мертвеца

1. Дробовики, пистолеты, винтовки с продольно-скользящим затвором, винтовки со скобой Генри (и другое крупное, но не автоматическое оружие), игровое холодное оружие — не отчуждаются. Игрок может сразу выйти с тем, что у него было до условной смерти.
2. Автоматы, пулеметы, гранатометы отчуждаются. Точнее, конечно, никто не отнимет у игрока его собственный (или арендованный) привод, ВВД или гранатомет, но для того, чтобы снова ввести такое оружие в игру, игроку его нужно условно добыть (отнять, купить, найти). Разумеется, отнимается, покупается и ищется специальный чип, без которого оружие нельзя применять. В этот раз чипы будут реальной редкостью.
3. Гранаты дорого стоят и их бесполезно маркировать. Поэтому — пусть будет так, как в прошлый раз, то есть гранаты не отчуждаются.

Имущество мертвеца

1. Если мертвеца не успели обыскать, все его игровое имущество остается при нём на момент выхода из БЗ.

Нестандартные воздействия

Нам безумно нравится Ваша реакция, но нет. Того, о чем Вы сразу подумали, на нашей игре не будет.

Пленение

Игрока можно захватить в плен. Делать это нужно следующим образом:

1. Оглушить. Несильно ударить игрока по спине любым предметом и сказать «оглушаю».
 - 1.1. Оглушенный игрок должен УПАСТЬ (не тихонечко присесть, а громко рухнуть).
 - 1.2. Падающего можно поддержать.
 - 1.3. Оглушение держится 2 минуты (досчитать до двухсот).
2. Связать. Накинуть на руки веревочную петлю.
 - 2.1. Затягивать петлю слишком сильно не нужно.
 - 2.2. Пленный не может развязаться самостоятельно, но его могут развязать (пленившие, спасатели, шпионы и так далее).
3. Пленный и связанный игрок (после того, как пройдет оглушение) не сопротивляясь идет туда, куда его ведут. Он имеет право НЕ бегать, НЕ приседать и отчаянно тупить.
4. Пленение «проходит» после условной смерти плененного или после того, как его развяжут.
5. Пленный не пользуется НИКАКИМ оружием.

Обыск

Обыскать можно условно убитого или пленного. Для этого надо сказать убитому или пленному – «начинаю обыск». После этого обыскиваемый обязан честно отдать все предметы, представляющие игровую ценность (добычу) тому, кто обыскивает.

1. Обыск трупа возможен сразу же после его условной смерти в течение одной минуты.
2. Начало обыска останавливает отсчет.
3. Обыск пленного возможен в любое время (до тех пор, пока он остается пленным).

Допрос

Пленный игрок обязан честно и четко ответить на 1 вопрос допрашивающего. Разумеется, по игре и только в рамках актуальной «жизни». После ответа допрашиваемый умирает, не выдержав бесчеловечных пыток. И становится зомби, да.

Кстати, формулируйте вопросы конкретно.

Ранение

В случае, если шарик попал в руку или ногу (зад считается ногой), и не попал куда-то еще, игрок считается раненым.

Раненый игрок:

1. Не ходит и не ползает.
2. Не пользуется оружием (ЛЮБЫМ, включая ножи) и радиосвязью.
3. Не может сам себя добить или вылечить.
4. МОЖЕТ разговаривать с условно живыми игроками и передавать игровую информацию.
5. МОЖЕТ кричать, требуя излечения. Может не кричать.
6. Самостоятельно умирает через 10 минут после ранения и становится зомби.

Раненого игрока можно:

1. Добить. Раненый становится зомби по общим правилам.
2. Вылечить.
 - 2.1. Обмотать раненую конечность бинтом (не менее 10 витков, бинт должен покрывать заметную площадь конечности). Игрок считается излеченным, но обязан носить бинт следующие 10 минут.
 - 2.2. Отнести к доктору в одну из локаций, где доктор есть. Надо успеть сделать это за 10 минут, нести на самом деле – на носилках или за руки и за ноги. Вход в палатку или землянку доктора останавливает отсчет. Доставка к доктору означает обязательные бонусы доставившим (даже если раненый в итоге помер).

- 2.3. Ограбить. По тем же правилам, по которым добыча снимается с мертвого. Раненый может негодовать (громко или тихо) и не может сопротивляться (никак).
- 2.4. Если на раненого, но еще живого, игрока набредут зомби – мы очень просим сожрать его максимально зрелищно и красиво. Самого пожираемого просим орать так, будто его жрут заживо.

Болезни

Мы приняли решение ввести в игровой движок болезни. Мы помним, что вирус, названный Андреем «шестерка», теоретически, делает носителя иммунным к инфекциям. Но нет. Точнее, да, но не ко всем.

Какие бывают болезни?

Болезнь в игре бывает только одна. Называется – холера.

Как заболеть?

1. Развести в лагере фракции бардак. Не тот, что с женщинами пониженной социальной ответственности, а просто беспорядок: валяются куски еды, упаковки из-под продуктов (и не только), другой мусор. Стоит стол, заваленный остатками пиршества, пустой тарой и подобным.
2. Лишиться виртуального водоснабжения на период свыше 3х часов.
3. Кто конкретно заболел из числа игроков, присутствующих на момент объявления холеры в лагере, определяет посредник фракции. Заболеть могут и совершенно посторонние люди. Сколько конкретно народу должно заболеть, посредник определяет посредством внутренней инструкции (которую НЕ показывает игрокам).
4. Руководитель фракции и его заместитель (при их наличии в лагере на момент объявления холеры) заболевают точно.
5. Решение о том, что лагерь заболел, принимает посредник фракции. Посредник может предупредить игроков фракции о необходимости навести порядок... Или не предупреждать.

Как протекает болезнь?

1. «Заболевший» игрок садится или ложится на землю или пол точно в том месте, где его застало объявление холеры. Если идет дождь или земля / пол мокрые или грязные по другой причине, допускается перемещение на ближайший сухой участок (например, под ближайший навес).
2. Заболевший игрок может общаться с другими игроками передавать им предметы.
3. Если заболевший игрок передает здоровому игроку ЛЮБОЙ предмет, а здоровый игрок этот предмет принимает, с этого момента здоровый игрок также считается заболевшим. То же самое происходит, если заболевший и здоровый игрок поздоровались за руку или вступили в любой другой физический контакт.
4. Заболевший игрок сам НЕ ходит и не воет (не может).
5. Рекомендуются громко и жалостливо стонать.
6. Смерть заболевшего игрока от болезни наступает через 30 минут объективного времени.
7. Если в течение 30 минут с момента объявления холеры в лагере будет наведен порядок, посредник может объявить о прекращении холеры. В этом случае, все заболевшие становятся не заразными, а вылечить их можно игровой перевязкой (перевязка проводится по тем же правилам, что и лечение ранений).
8. Порядок могут наводить только здоровые игроки.
9. Если в течение 30 минут с момента объявления холеры посредник не объявил о ее прекращении, все заболевшие игроки (включая тех, что заразились уже от заболевших) превращаются в зомби.

Иммунитет и распространение

1. Ряд ключевых персонажей может обладать иммунитетом к холере. Об этом будет свидетельствовать специальный игровой сертификат.
2. Если сертификат есть у руководителя фракции, в лагере которой объявлена холера, а также у его заместителя, иммунитет считается недостаточным, и руководитель / заместитель все равно заболевают.
3. Иммунный персонаж может физически (на руках) перенести одного из заболевших в кузов или салон автомобиля, и перевезти такого заболевшего в другую локацию (или за пределы локации). Заболевший при этом сохраняет условную заразность, и может послужить распространителем холеры и за пределы локации (для этого нужно вступить в физический контакт со здоровым игроком или передать ему любой предмет).

Техника

Автомобили игроков

Допуск и антураж

1. **Использовать можно** внедорожники, высокие кроссоверы и мини-грузовики.
Просто потому, что нам очень сильно не понравилось все бросать и вытаскивать городской автомобиль из грязной ямы.
2. **Стекла автомобилей** должны быть дополнены защитой (или имитацией таковой). Сетки, решетки, бронезилеты, повешенные на стекла. Главное — чтобы водитель видел дорогу и понимал, куда и как едет.
Прошло три года, понимаете. Незащищенные автомобили ржавеют в городах, да и зомби слегка поумнели, научились бить стекла и вынимать из-за них вкусное.
3. **Необходимо установить не менее одной фронтальной фары** (можно — даже фонарь на батарейках, но достаточно мощный и жестко зафиксированный на автомобиле). Фонарь должен ПОСТОЯННО светить во время передвижения автомобиля.
Просто потому, что так надо. Из соображений антуража и безопасности.
4. **Все машины**, кроме допущенных в качестве самодельных броневиков, **перемещаются только с открытым стеклом окна водителя**. Рекомендуем озаботиться намордником для водителя.
В случае чего, вам же лучше — мертвый водитель не сможет никого укусить.
5. **Хорошо подготовленные машины** могут быть допущены в качестве самодельных броневиков (колесных бронемашин). Броневики не поражаются стрелковым оружием. Решение «броневик/не броневик» принимается организаторами отдельно по каждой машине.
Сделайте всем красиво и безопасно — и у вас будет броневик. Может быть.
6. «**Автомаяж**» под ржавчину и сама ржавчина всячески приветствуются.
7. **Отдельно принимаются и допускаются квадроциклы**, багги и прочая малая механизация. *Единственное общее условие — у такой машины должно быть минимум три колеса, то есть мотоциклы и велосипеды на полигоне не применяются.*
8. В «**Трудовой книжке**» водителя должна быть указана специальность «**Механик-Водитель**».
9. **При оформлении автомобиля нельзя использовать** отбойники, ковши, барабаны с гвоздями, шипы, лезвия. Все то, что относится к другим сеттингам, а также может реально травмировать живого человека или испортить его снаряжение при прикосновении к стоящему или очень медленно едущему автомобилю.
В мирах Андрея Круза есть одно или два фантастических допущения. В остальном, его миры — логичны и физичны. Установка дополнительного тяжелого железа с сомнительными реальными поражающими факторами — утяжеление машины, расход топлива, ресурса и прочего. Кроме того, мы, все-таки, ИГРАЕМ, и убивать/калечить игроков не планируем.

Регистрация автомобиля игрока

1. Еще до игры (чем раньше, тем лучше) рекомендуется предъявить игровую машину организаторам (для этого будет отдельная тема в обсуждении).
2. Перед самой игрой (на полигоне) требуется предъявить машину организаторам
3. Регистрация машины может быть отозвана, а сама машина безвозвратно удалена с игрового полигона в случае злостного нарушения водителем правил игры (и в ряде других случаев).

Передвижение по полигону

1. Техника ходит только по существующим дорогам. Ни по локациям, ни по полю/лесу/болоту — нельзя.
Иначе — слишком велик шанс наехать на уснувшего в засаде снайпера. Или наглухо сесть в незаметной яме/топи.
2. Достигнув локации, техника встает на стоянку, которая есть при каждой локации.
3. Скоростной режим днём: до 25 км/ч.
4. Скоростной режим ночью: до 10 км/ч.
5. Автомобиль перемещается днём с включенными габаритами, ночью — с основными фарами и дополнительным фонарём. Скрытное перемещение (накатом, с выключенным светом и так далее) запрещено.
Автомобиль — источник повышенной опасности. Его должно быть видно и слышно.

6. Уничтоженный автомобиль (или автомобиль не в игре) перемещается с включенным сигналом аварийной остановки (ночью), а также с поднятым красным флажком (днём). Флажок выдают организаторы.

Перевозка пассажиров

1. Количество пассажиров (водитель тоже считается таковым, так как занимает 1 место) рассчитывается по формуле $N-1$, где N — количество сидений. Так, например, в УАЗе 5 сидений (2 спереди, 3 сзади), и потому в нем может находиться и ездить 4 игрока, считая водителя.
2. Вozить пассажиров в багажном отделении/отсеке можно только в том случае, когда там есть сидения. Например, в Landrover Defender 110 они, как правило, есть. Пластиковые, неудобные, но есть.
3. Правила дорожного движения никто не отменял, поэтому мы настоятельно рекомендуем пристегиваться ремнями безопасности.

Перемещение тяжелых и крупногабаритных игровых грузов

1. Вместимость ПУСТОГО багажника легкового автомобиля — 2 места груза. В полном багажнике груз не перевозится.
2. Вместимость мини-грузовика — 6 мест груза.
3. Более подробно — в разделе правил (статье) «Крупный габарит».

Участие автомобиля в бою

1. Для того, чтобы сократить реальные повреждения автомобилей, мы приняли решение сделать поражение САМОГО автомобиля (места, где стекло или краска) при помощи выстрелов из гранатомета бессмысленным. Пожалуйста, не стреляйте в сами машины из гранатометов.
2. Игроки имеют право вести огонь из стрелкового оружия из каждого ПОЛНОСТЬЮ ОТКРЫТОГО окна.
3. Поражение игрока сквозь окно учитывается по основным боевым правилам игры.
4. Бросать внутрь машины гранаты, а также стрелять внутрь машины из гранатометов строго запрещено. То же самое относится к броскам гранат и стрельбе из гранатометов ИЗНУТРИ машины.
5. Автомобиль может быть подбит:
 - 5.1. Подрывом одной гранаты или выстрела из гранатомета в любой точке под автомобилем.
 - 5.2. Подбитый автомобиль считается сломанным, не перемещается, условно ремонтируется в течение 30 минут. Для сокращения срока ремонта до 10 минут, водитель может открыть капот и изображать бурную деятельность по починке. Отремонтированный автомобиль эксплуатируется в игре на правах не подбитого.
6. Автомобиль может быть уничтожен:
 - 6.1. Посредством подрыва управляемой имитации фугаса (применяется цветной тальк — оранжевый или желтый).
 - 6.2. Подрывом двух или более страйкбольных гранат или выстрелов из гранатомета под капотом и у любого заднего колеса (то есть — или две гранаты под капотом, или одна под капотом, вторая — у любого заднего колеса).
 - 6.3. Водитель уничтоженного автомобиля, равно как и все пассажиры, считаются условно убитыми.
 - 6.4. Уничтоженный автомобиль не подлежит ремонту. Он стоит на месте, на котором его уничтожили, не менее 10 минут. После этого, на минимальной скорости и с включенным сигналом аварийной остановки и поднятым красным флагом, направляется в отстойник для техники при безопасной зоне.
 - 6.5. Для повторного выхода автомобиля в игру необходимо выполнить одно условие: должен «ожить» водитель.
7. Водитель может быть убит:
 - 7.1. Поражением по боевым правилам игры сквозь окно (которое должно быть открытым полностью!)
 - 7.2. Поражением по боевым правилам игры изнутри автомобиля (например, пассажир может застрелить или зарезать водителя)
 - 7.3. Укусом зомби (в том числе, сквозь открытое окно)
8. Убитый водитель остается вместе с автомобилем на месте условной гибели не менее 10 минут, после чего следует вместе с автомобилем в отстойник для техники. При этом, автомобиль перемещается как уничтоженный и выходит в игру по правилам для уничтоженной техники.
9. В случае, если команда / группа игроков заранее озаботилась получением у организаторов карточек на несколько водителей для одного автомобиля, водитель может быть заменен, а автомобиль — эксплуатироваться далее.

Военная техника и техника организаторов

Грузовики

Нам тоже не понравилось применять грузовики в формате телепорта. Ими все равно никто не пользовался, а «Проехать с комфортом на бессмертной машине» и «пройти тот же участок полигона, постоянно оглядываясь» — немного разные вещи, и нам больше нравится второй.

1. Грузовик — в игре. Он поражается, выводится из игры и вводится в нее почти так же, как легковая машина игрока.
2. За одним условием: кабина водителя закрыта, в кабине игроков нет, водитель бессмертен и не поражаем.
3. Тент кузова грузовика закатан так, чтобы закрывать только крышу.
4. Внутри кузова можно стрелять. Изнутри кузова тоже можно стрелять. Все игроки, находящиеся в кузове автомобиля, поражаются по общим боевым правилам игры.
5. За бортами грузовика можно укрываться от пуль.
6. Бросать гранату внутрь грузовика нельзя. Стрелять внутрь грузовика из стрел, тагов и прочих гранатометов нельзя.
7. Бросать гранату, находясь в грузовике, а также стрелять из грузовика из стрел, тагов и прочих гранатометов нельзя. Да, это не очень логично, зато честно.

Боевая техника

В самый последний момент оказалось, что бронетехника у нас будет. Ее будет немного (потому, что игроков у нас тоже немного), но она будет. И вот вам правила по бронетехнике.

Механик-водитель бронемашин НЕ является игроком.

1. Игроки имеют право вести огонь из стрелкового оружия из каждого ПОЛНОСТЬЮ ОТКРЫТОГО люка.
2. Поражение игрока сквозь люк учитывается по основным боевым правилам игры.
3. Бросать внутрь машины гранаты, а также стрелять внутрь машины из гранатометов строго запрещено. То же самое относится к броскам гранат и стрельбе из гранатометов ИЗНУТРИ машины.
4. Бронемашин может быть подбита:
 - 9.1. Подрывом двух гранат или двух выстрелов из гранатомета в любой точке под бронемашин.
 - 9.2. Подбитая бронемашин считается сломанной, не перемещается, условно ремонтируется в течение 10 минут. Для сокращения срока ремонта до 5 минут необходимо, чтобы виртуальным ремонтом занимались сразу два игрока, у которых в трудовой книжке есть запись «механик-водитель». Отремонтированная бронемашин эксплуатируется в игре на правах не подбитой.
10. Бронемашин может быть уничтожена:
 - 10.1. Посредством подрыва управляемой имитации фугаса (применяется цветной тальк — оранжевый или желтый).
 - 10.2. Подрывом четырех или более страйкбольных гранат или выстрелов из гранатомета под капотом и у любого заднего колеса.
 - 10.3. Уничтоженная бронемашин не подлежит ремонту. Она стоит на месте, на котором её уничтожили, не менее 10 минут. После этого, на минимальной скорости и с включенным сигналом аварийной остановки и поднятым красным флагом, направляется в отстойник для техники при безопасной зоне.

Фортификация

На прошлой игре серии мы с разбегу наступили на грабли, привычные и обычные для всех ролевых игр. Нет нам прощения (тем более, что про эту проблему мы знали, имели ее в виду, но, по факту, ничего не сделали для того, чтобы ее предотвратить).

Эти грабли/проблема — условность игровых объектов застройки.

В самом деле, неприятно, когда тонкая и не всегда заметная веревочка изображает неприступную стену, которую, к тому же, по условиям игры, нельзя ничем прострелить.

Это, во-первых, некрасиво, во-вторых, вносит неразбериху в игровой процесс, и, в-третьих, переносит в игру принципиально недостижимую в реальности вещь — непреодолимое укрепление.

Напомним, что творец миров был категорическим противником метода неограниченного фантастического допущения — и мы стараемся следовать его заветам.

1. **Все объекты**, сквозь которые пролетает страйкбольный шарик или элемент гранаты, считаются проницаемыми для выстрелов.

То есть, например, тонкий нетканый материал рано или поздно (особенно — очередью) будет пробит насквозь, а та же нетканка, сложенная втрое и усиленная толстым полиэтиленом — уже нет.

Идеально, конечно, наличие земляного вала, деревянного укрепления, мешков с песком, или, как минимум, толстого фанерного щита. Но толстый слой нетканки тоже сойдет.

2. **Там, где препятствия** для полета шарика нет — его нет.

Веревочка, красная ленточка, «а мы с мастером договорились» — не считаются. Да, это уточнение предыдущего пункта, но пусть будет. Соответственно, виртуальных препятствий для стрельбы НЕТ.

3. **Виртуальное препятствие** для прохода человека (игрока, персонажа или монстра) возможно.

Однако, требуется соблюдение ряда простых и понятных правил:

- 3.1. Виртуальное препятствие должно реально остановить идущего человека, не предпринимающего никаких усилий для преодоления этого препятствия. Например, хорошо натянутый репшнур или другая толстая веревка (провода, тканевая лента, металлический тросик), идущего человека останавливают, поэтому могут быть виртуальным препятствием для прохода.
- 3.2. Виртуальное препятствие должно быть организовано минимум на двух уровнях. Та же самая веревка должна быть натянута дважды: на высоте около метра и на высоте около полутора метров.
- 3.3. Виртуальное препятствие должно быть маркировано хорошо заметными элементами. Элементы должны быть расположены на расстоянии не менее полутора метров один от другого (сами элементы АКА красные флажки будут выданы из расчета 5 штук на каждого игрока локации, распределяйте сами) на ВЕРХНЕЙ линии виртуального препятствия.
- 3.4. Виртуальное препятствие должно быть хорошо натянуто. Например, между деревьями. Или нарочитыми столбиками.
- 3.5. Виртуальное препятствие не должно содержать травмирующих элементов. Никакой колючей проволоки, колышков и ям.
- 3.6. Крайне желательно иметь в основании виртуального препятствия что-то, реально похожее на таковое. Например, один слой мешков с песком или невысокий (около 30 сантиметров) земляной вал. Или, например, ограду в две горизонтальные следи наподобие ограды загона для скота.

4. **Ключевые объекты** локаций должны внушать и радовать и своим видом, и прочностью. Лучше всего выбирать в качестве ключевых объектов какие-то реальные строения (они будут), которые нужно просто немного доработать — закрыть окна, организовать входную группу и так далее.

5. **Ваши альтер эго** живут в этих краях, как минимум, по три года. Следовательно, строения должны нести печать групповой индивидуальности обитателей. Например, военным не помешают плакаты по поведению во время ГО и ЧС, анархистам — хулиганские надписи, газовщикам — техникообразные схемы.

6. Стрелять сквозь игровые стены тагами и вогами, бросать через них гранаты и стрелять из миномета МОЖНО. Более того, такое применение пиротехники только приветствуется. Однако, категорически запрещено использовать пиротехнику против палаток, шатров и других многоэтажных укрытий для личного состава. Имущество жалко, помогать решать вопросы с разъяренным хозяином испорченной палатки не будем.

7. Штурмовать можно только входные группы (напомним, стрелять можно и сквозь щели в стенах или сквозь сами стены в случае их виртуальности). Входная группа, при наличии закрывающейся двери (одна створка) или ворот (две створки) штурмуется так:
 - 7.1. Для того, чтобы выбить дверь, необходимо взорвать на дистанции не более 1 метра от двери что-то из следующего:
 - 7.1.1. 4 (четыре) гранаты,
 - 7.1.2. 1 (один) фугас,
 - 7.1.3. 1 (одна) МОН,
 - 7.2. Или попасть в створку двери 3 (три) тагами / вогами.
 - 7.3. Для того, чтобы выбить ворота, необходимо сделать то же самое, что с дверью, но применить в два раза больше пиротехники.
 - 7.4. Выбивать ворота можно только целиком.
 - 7.5. Выбитая дверь (или ворота) быстро открывается и фиксируется посредником или условно мертвым персонажем с одной из сторон. Закрывать дверь или ворота до окончания боя нельзя.
 - 7.6. После завершения боя, дверь или ворота снова можно закрывать, ремонт входных групп виртуален.

Экономика

Ресурсы

ЕДА

Несколько слов о ЕДЕ, о том, зачем она нужна и что из себя представляет.

Для того, чтобы не путать обычную пищу и игровой ресурс, мы будем писать название ресурса заглавными буквами.

Условные единицы ЕДЫ

Одна условная единица ЕДЫ — это любой из следующих вариантов.

Уточнение: фабричная упаковка не должна быть нарушена. Даже чуть-чуть.

- Одна стандартная жестяная банка или один фольгированный пакет мясных консервов, свинины или говядины не ниже 1 сорта.
- Одна стандартная жестяная банка хороших рыбных консервов (стоимость – не ниже 100 рублей в розницу в «Ленте», «Окее» или «Ашане»).
- Одна стандартная жестяная банка простого или вареного сгущенного молока (варианты с заменителем молочного жира не считаются).

Маркировка ЕДЫ

- Настоящая ЕДА никак специально не маркируется — просто все остальные варианты продуктов ресурсом не считаются. Хотя, конечно, никто не мешает менять игровую ЕДУ на неигровую.
- Безналичная ЕДА (см. ниже) маркируется надписью «ПРОДУКТЫ» на ящике и снабжается сертификатом соответствия (чипом).

Безналичная ЕДА

Звучит странно, но в игре применяется. Безналичная ЕДА — это ящик с тяжелым и несъедобным содержимым, который может быть отгружен производителем в обмен на что-то ценное. Например, фракция может купить у производителя ящик ЕДЫ и сдать его посреднику для зачисления на счет фракции (зачем такой счет нужен, описано в разделе «Безопасные Зоны»).

Применение ЕДЫ

Игрок хочет есть

ЕДУ можно съесть. Для этого требуется вскрыть банку или фольгированный пакет, и употребить то, что внутри, ртом при помощи рук и инструментов. Упаковку рекомендуется аккуратно утилизировать.

Другой игрок хочет есть

ЕДУ можно отнять. Для этого необходимо условно убить игрока и снять ЕДУ с его бездыханного тела, или захватить игрока в плен и отобрать ЕДУ у живого. Есть несколько ограничений и требований:

- Нельзя отнимать уже вскрытую ЕДУ
- Нельзя снимать ЕДУ с неубитого зомби, даже в случае, когда последний надежно зафиксирован
- Зомби не умеют отнимать ЕДУ
- Обыск не отыгрывается, поэтому ЕДА должна быть отдана обыскивающему по первому требованию. Это – вопрос честности.

Выход в игру из Безопасной Зоны

В разделе «Безопасные Зоны» об этом немного подробнее, здесь – основы.

Для того, чтобы игрок вышел из БЗ в игру, он должен отдать посреднику одну единицу ЕДЫ.

- Просто отдать ЕДУ посреднику (если таковая есть с собой)
- Попросить у товарища, если у него есть с собой лишняя. Игроки, находящиеся в БЗ, могут (добровольно) передавать друг другу ЕДУ
- Если игрок входит во фракцию, на счете которой есть ЕДА, одну единицу может списать посредник.

Источники ЕДЫ

- Какое-то количество ЕДЫ игроки привезут с собой
- ЕДУ можно найти на полигоне (в схранах)
- ЕДУ производит фракция «Агрокомплекс Сон Ильича», и у этой фракции ЕДУ можно купить или обменять

Курс ЕДЫ

Курс обмена ЕДЫ на ТОПЛИВО и ПАТРОНЫ устанавливается согласно раздела Правил «Торговля».

Есть всего три варианты ЕДЫ (указаны выше).

Поэтому, курс обмена ЕДЫ (и еды) на ЕДУ (и еду) существует только в рамках договоренностей между игроками.

Орехи, шоколадки, хлеб, бутерброды, колбаса и другая еда (пища) игровой ценности не представляют. Игроки могут обмениваться ЕДОЙ и едой на собственное усмотрение. Ну, или поубивайте друг друга, тоже интересно.

Особые условия

Игроки фракции «Агрокомплекс Сон Ильича», производящей ЕДУ, выходят из безопасной зоны БЕЗ передачи посреднику ЕДЫ в любой форме.

ПАТРОНЫ

В самом начале, когда были вскрыты армейские склады, казалось, что патронов так много, что хватит даже детям выживших. И внукам.

Нет, патронов не стало сильно меньше. Просто мелкие склады вывезли подчистую, а склады крупные плотно заняты разными очень-серьезными-людьми, которые совершенно не желают делиться ценным ресурсом просто так.

Патроны стоят дорого.

Условные единицы ПАТРОНОВ

Единица ПАТРОНОВ – это специальная бумажная или полимерная упаковка. В ней ровно 100 шариков.

ПАТРОНЫ можно переносить или в целой пачке, или в магазине. В кармане, лоудере, пакетике, надорванной упаковке и так далее – нельзя, это залёт и нарушение правил.

Упаковки будут двух типов: с шариками 0.25 грамма (маркировка «5.45») и 0.28 грамма (маркировка «7.62»).

Отдельные игроки могут получить пустые упаковки для помещения внутрь своих особых шариков, и маркер для того, чтобы надписать такую упаковку. Маркер нужно будет вернуть.

Маркировка ПАТРОНОВ

- Пачка маркируется надписью «ПАТРОНЫ»

Зарядный ящик

Специальный ящик, похожий на армейский, маркированный надписью «ПАТРОНЫ».

Применение ПАТРОНОВ

Заряжать неавтоматическое оружие

- Это можно делать в любой точке полигона: вскрываете пачку, заряжаете все магазины и шеллы неавтоматического оружия.
- Если патроны не влезли в магазины, можно зарядить магазины и шеллы товарища.

Заряжать автоматическое оружие

- Это можно делать только возле зарядного ящика.
- Вскрываете пачку, заряжаете магазины автоматического оружия. Если не хватило места в магазинах, остатками можно дозарядить магазины товарища или магазины/шеллы неавтоматического оружия.
- Заряжать стационарное автоматическое оружие (пулеметы) можно в том случае, если зарядный ящик вообще есть в локации, в которой установлен пулемет.

Отнять ПАТРОНЫ

ПАТРОНЫ можно отнять. Для этого необходимо условно убить игрока и снять ПАТРОНЫ с его бездыханного тела, или захватить игрока в плен и отобрать ПАТРОНЫ у живого. Есть несколько ограничений и требований:

- Нельзя отнимать шарики, заряженные в магазины или шеллы любого оружия.
- Нельзя снимать ПАТРОНЫ с неубитого зомби, даже в случае, когда последний надежно зафиксирован
- Зомби не умеют отнимать ПАТРОНЫ
- Обыск не отыгрывается, поэтому ПАТРОНЫ должны быть отданы обыскивающему по первому требованию. Это – вопрос честности.

Продать или поменять ПАТРОНЫ

ПАТРОНЫ можно обменять на другие игровые ценности (например, еду или топливо).

Источники ПАТРОНОВ

- Есть у фракций и одиночных игроков на момент начала игры.
- ПАТРОНЫ можно найти, выполняя задания. Говорят, что где-то есть целые нетронутые склады. Врут. Или нет.
- Основной источник ПАТРОНОВ – торговцы из числа бывших и действующих военных.

ТОПЛИВО

С того-самого-лета прошло 3 года. Многие из того, что было произведено до катастрофы, или закончилось, или пришло в совершенно негодное состояние.

ТОПЛИВО — например, бензин — хранится (в идеальных условиях) до двух лет, после этого срока начинает стремительно терять потребительские свойства.

Поэтому ТОПЛИВО стало штукой еще более редкой и дорогой, чем три года назад. Из-за этого, например, реже используется боевая техника, и по округе ездят, в основном, автомобили. Те из них, что пережили последние три года.

Условные единицы ТОПЛИВА

Единица ТОПЛИВА – это специальная емкость (бутылка), заполненная жидкостью. Везти с собой бутылки бесполезно – не угадаете. Форма и объем емкости, а также состав и цвет жидкости не разглашаются до начала игры. Да, емкости будут совершенно одинаковыми.

Маркировка ТОПЛИВА

- Емкость маркируется наклейкой с надписью «ТОПЛИВО»
- Безналичное ТОПЛИВО (см. ниже) маркируется надписью «ТОПЛИВО» на канистре и снабжается сертификатом соответствия (чипом).

Безналичное ТОПЛИВО

Безналичное ТОПЛИВО — это канистра с жидкостью. Масса канистры составляет 20 килограммов. Купить безналичное ТОПЛИВО можно в Поселке.

Применение ТОПЛИВА

Заправка грузовика и другой крупной техники

- Для этого необходимо передать единицу ТОПЛИВА посреднику в точке старта техники.
- Посредник на самой технике будет знать, в какой момент заправка закончится.

Водоснабжение

- Без топлива не работает водоснабжение локаций. К чему это ведет – смотрите разделы «ВОДА» и «БОЛЕЗНИ».

Заправка техники игрока

- Для этого необходимо передать пять единиц ТОПЛИВА посреднику в точке старта техники.
- После этого техника игрока может двигаться в течение 5 часов (время абсолютное, от действительного времени движения не зависит).
- Мы надеемся на сознательность игроков — пожалуйста, отмечайте время начала движения.

Отнять ТОПЛИВО

- Если игрок условно убит, а у него в этот момент при себе было ТОПЛИВО — емкость (емкости) остаются на месте условной смерти.
- Унести ТОПЛИВО с места смерти может кто угодно (кроме зомби), в том числе, товарищи условно покойного. Уточним— зомби ТОПЛИВО не переносят.

Продать или поменять ТОПЛИВО

ТОПЛИВО можно обменять на другие игровые ценности (например, ту же еду, патроны или еще что-нибудь).

Источники ТОПЛИВА

- Есть у фракций на момент начала игры.
- ТОПЛИВО можно найти, выполняя задания. Немного, но можно.
- Основной источник ТОПЛИВА – Поселок, точнее, фракция «Местные».

ВОДА

Без воды жить просто нельзя, никак. Поэтому, мы решили ввести ресурс «ВОДА».

Условные единицы ВОДЫ

Как ни удивительно это прозвучит, но единица ВОДЫ – это 5-6 литровая пластиковая бутылка с водой. Бутылка должна быть упакована фабрично. Если бутылка заполняется водой повторно, это делается исключительно в присутствии организатора, который должен разместить на бутылке водяной маркер.

Маркировка ВОДЫ

Фабрично упакованная ВОДА не маркируется. Вскрытая и заполненная повторно – маркируется водяным маркером, его на бутылке размещает организатор.

Безналичная ВОДА

В каждой населенной локации установлена водная колонка. Она работает виртуально, обеспечивая водоснабжение локации. Безналичная вода ни при каких обстоятельствах не переводится в наличную, наличная не переводится в безналичную.

Водяная колонка для своей работы требует ТОПЛИВА. Один час работы – одна единица ТОПЛИВА.

Применение ВОДЫ

- Физическую воду можно физически выпить, вылить, залить огонь, приготовить еду или напиток,
- Безналичная вода необходима для поддержания водоснабжения – в случае, если водоснабжение не работает в течение трех полных часов, в локации начинается холера (см. раздел «Болезни»),

Отнять ВОДУ

- Если игрок условно убит, а у него в этот момент при себе была ВОДА — емкость (емкости) остаются на месте условной смерти.
- Унести ВОДУ с места смерти может кто угодно (кроме зомби), в том числе, товарищи условно покойного. Уточним— зомби ВОДУ не переносят.

Продать или поменять ВОДУ

ВОДУ можно обменять на другие игровые ценности (например, ту же еду, патроны, топливо или еще что-нибудь).

Источники ВОДЫ

- Есть у фракций на момент начала игры.
- ВОДУ можно найти, выполняя задания. Немного, но можно.
- Безналичная ВОДА добывается в локации.
- Физическая ВОДА добывается в рамках возобновляемого задания «Водовоз».

Лут

Этим коротким словом в компьютерных играх называются разные полезные предметы, собираемые с поверженных врагов (или просто подбираемые где-то). В нашей игре это слово означает то же самое. Строго говоря – вообще все предметы, имеющие игровую ценность. Что может быть лутом?

1. ПАТРОНЫ. Забрать можно только те ПАТРОНЫ, которые находятся в пачках. ПАТРОНЫ, оставшиеся в магазинах, забирать нельзя. Соответственно, чем больше у вас магазинов, тем лучше вам и тем хуже коварному врагу.
2. ЕДА. Забрать можно только не распечатанную фабрично упакованную ЕДУ с наклейкой, считающуюся ресурсом по правилам игры.
3. ТОПЛИВО. Оно и есть.
4. ВОДА. Забирать можно только «товарную» воду – не распечатанную емкость, или емкость, опечатанную специальной маркой.
5. Игровые деньги. Факт их наличия организаторы не гарантируют, но, возможно, на игре они появятся.
6. Игровые документы. От удостоверений личности до «секретной документации».
7. Чип на автоматическое оружие.
8. Трофеи, забираемые с зомби.

Игровые предметы

Вам будут постоянно попадаться игровые предметы.

Строго говоря, это вообще любой полезный предмет или нечто, что похоже на кусок мусора, но снабжено специальной маркировкой. Игровые предметы могут отчуждаться по правилам, общим для всех игровых ценностей.

Как правило, это самые разные предметы, необходимые для выполнения заданий. Уточним еще раз — таким предметом чисто технически может быть все, что угодно, от большой батарейки до предмета размером с весло. Или два весла.

Полного перечня предметов тут не будет – мы еще сами не знаем, сколько точно их будет и какие они будут. Главное – наличие марки.