

DayZ NEW STORY

NEW STORY RP

Правила сервера NEW STORY CLEAR SKY

Данные правила созданы совместным трудом Администрации
проекта «New Story RP» **обязательны к**
изучению/прочтению/запоминанию.

Начиная играть на игровом сервере, вы автоматически соглашаетесь
с ними и несете ответственность за свои действия.

**Незнание правил НЕ освобождает вас от ответственности за
возможные нарушения!**

Действующие правила могут быть дополнены/изменены. При редактировании
правил Администрация проекта обязана ставить игроков в известность.

Виды нарушений и сроки наказаний

При систематическом нарушении правил (исключается РДМ) вас могут направить на собеседование в нашем Discord'e у хелпера/РП-куратора.

Нарушение любого пункта правил может повлечь за собой наказание.
Примеры приведены ниже :

- 1-е нарушение правил – **1-е** Предупреждение - срок 7 дней.
- 2-е нарушение правил – **2-е** Предупреждение - срок 14 дней
- 3-е нарушение правил – **3-е** Предупреждение на 21 день и Бан до собеседования. В случае повторной отправки на собеседование по знаниям правил, вы получаете бан на 7 дней и не можете сдать собеседование ранее данного срока.

При каждом повторном получении предупреждений – срок увеличивается на 7 дней (на усмотрение администрации).

ПГ – 1-е предупреждение - срок 14 дней, 2-е предупреждение на 21 день и РП-смерть.

РДМ – Бан перманентный или предупреждение (на усмотрение Администрации).

Метагейминг, повлиявший на РП процесс – 1-е предупреждение - срок 21 день.

Уход от РП-ситуации – 1-е предупреждение - срок 14 дней.

Нарушение правил канала «#общий-кпк» – ограничение использования канала «#общий-кпк», а также 1-е предупреждение - срок 7 дней, на усмотрение администрации

Возврат к месту смерти – 1-е предупреждение - срок 14 дней.

Предупреждение на группировку выдается если в РП ситуации участвовало от 3 представителей ГП

Примечание:

Некоторые РП ситуации могут выходить за рамки внутренних правил сервера при согласовании с Администрацией.

Если в отношении Вас были нарушены правила, сообщите об этом Администрации проекта через спец каналы жалоб , но не нарушайте их в ответ.

Обязанности лидера

1. Прислушиваться к советам администрации.
2. Соблюдать правила сервера.
3. Лидер обязан быть примером для своих членов группировки.
4. Лидер обязан поддерживать уровень РП в группировке.
5. Лидер обязан полностью контролировать свой состав.
6. Лидер обязан вести себя адекватно на ресурсах проекта New Story (Группа VK, Discord, сервер, сайт).
7. Лидер обязан вести себя разумно и адекватно в любой ситуации (исключение: РП-ситуация).
8. Лидеру запрещено оскорблять других и вести себя неадекватно на ресурсах проекта New Story.
9. Лидер и зам. лидера группировки являются преданными идеалам и идеологии своей группировки и не могут добровольно своими действиями нанести вред группировке.

Устав может редактироваться и меняться старшей администрацией в любое время.

Если лидер хочет покинуть свой пост он должен порекомендовать своему Куратору ГП кого бы он хотел видеть на посту Лидера.

Особые правила

1. Обучить умению “Техник” могут только Механики.
2. Обучить умению “Медик” могут только Научные группировки
3. Ремонтом автомобилей занимаются только “Механики”.
4. Заходить в Лаборатории на свой страх и риск.
5. Ношение артефактов без защитных приспособлений - на свой страх и риск

6. Все шевроны являются читаемыми, если иное не указано в правилах группировок.
7. В случае рестарта во время РП-ситуации, необходимо дождаться 10 минут от рестарта на месте выхода из игры (вы обязаны вернуться в РП) - исключение: нахождение персонажа в ПВП ситуации.
8. **Рестарт (плановый) считается “Радиоактивными осадками” и вы обязаны найти безопасное место, иначе вы получите тяжелое ранение.**
9. Администрация оставляет за собой право во время РП-процесса (ситуации) переместить игрока в спецканал Дискорда для проверки использования стороннего ПО
10. Администрация оставляет за собой право переместить игрока в спецканал Дискорда для разбора нарушения правил, сразу по окончании РП-ситуации.
11. Для удара прикладом необходимо наличие РП-причины. В случае, если игрока ударили прикладом, то он может в течении 12 часов после удара отомстить ударившему. Необходима полная видео-фиксация ситуации (удар и месть). Примечание: отменяется правило предупредительного выстрела в сторону ударившего.

Правила пси-излучения:

11. На территории где находится пси-излучение действует пси установка, генерирующая устойчивое пси поле смертельно опасное для человека не защищенного спец. оборудованием, за исключением монолита.
12. Нахождение в зоне действия пси-излучения, без защиты приведёт к РП-Смерти.
13. Монолит имеет право устанавливать вышки ПСИ-Излучения на любой территории ЧЗО (по согласованию с администрацией). Срок действия вышки - 10 дней. Вышки могут быть уничтожены по РП (ивент, КТ). При попытке обычного уничтожения вышки группой игроков запускается КТ (Время действия КТ 60 минут). Также, вышки могут быть уничтожены группой игроков, имеющих обильное количество взрывчатки, в таком случае КТ не запускается, вышка считается уничтоженной. Для подтверждения уничтожения свяжитесь с РП-куратором (необходима видеофиксация).
14. При установленной и активной вышке Монолит может посещать локацию где она установлена (Кордон, Болота, Тёмная Лощина).

15. Правила РП информации:

- 15.1. Вся информация полученная по РП должна дублироваться в РП канале группировки по форме (кто докладывает, от кого получено, текст сообщения)
- 15.2. Если вы ссылаетесь на какую либо информацию она должна быть описана в РП канале, если ее там нет, то данная информация будет приравнена к мете. (**ИСКЛЮЧЕНИЕ** если у вас есть видеофиксация получения этой информации).
16. Выращивать растения, овощи и другие культуры можно только в парниках (теплицах).

Правила использования программы Discord.

Находясь на данном сервере Вы автоматически соглашаетесь с правилами. Правила распространяются на все текстовые и голосовые каналы. Правила охватывают не все ситуации если пользователь совершил нарушение, которое не прописано в правилах, то он может быть наказан.

1. **Все переписки в личных сообщениях по РП должны сопровождаться особым оформлением [КПК], [ЛС]. (Заморожено).**
2. Ники, содержащие нецензурные слова или выражения, никнейм должен быть "РПшным", читаемым и написан стандартным шрифтом.

Запрещено:

1. использование Better Discord/Vencord etc.

2. Использование аватаров, никнеймов и статуса пользователя с использованием символики нацистского/фашистского, либо религиозного толка, политических символов или карикатур.
3. Оскорбления в любой форме, унижения, провокации, аморальный юмор, угрозы расправой, дискриминация на основании расы, пола, нации, религии, ориентации.
4. Завуалированные оскорбления, а также намеренно провоцировать людей.
5. Плагиат никнеймов администраторов/ютуберов/модераторов дискорда/других игроков.
6. Обсуждение политики.
7. Запрещена пропаганда нацизма/фашизма, гомосексуализма, педофилии, насилия сексуального характера, экстремизма, разжигания межнациональной розни и прочих непотребных вещей.

8. Введение в заблуждение, распространение ложной и конфиденциальной информации о проекте и пользователях, выдавать себя за Администратора.
9. Упоминание родных в оскорбительной и саркастической форме.
10. Распространение личной информации пользователей без их согласия.
11. Использование программ для изменения голоса. (без согласования с администрацией)
12. Распространение мета-информации в общих чатах, общих чатах группировок, в РП каналах #ЧЗО .
13. Забивание эфира неинформативными или не связанными с игрой сообщениями (В рп каналах) или посторонним шумом.
14. Троллинг и оскорбление администрации при общении на сервере проекта, как в текстовых, так и в голосовых каналах, либо личных сообщениях.
15. Нахождение в тяжелом алкогольном/наркотическом опьянении на свой страх и риск.
16. Запрещена провокация игроков. Например: после выигранного файта между ГП запрещена попытка провокации по типу “обыграли как детей”. **Наказывается баном от 7 дней до месяца.**
17. Запрещено бессмысленное упоминание (Тегание) Администрации сервера.

Разрешено ведение записи разговоров с кураторским составом только при разборе “рп” ситуаций, конфликтов и тд., для предоставления фактов не компетенции данных сотрудников для высшей администрации проекта, за распространение данных видеозаписей в сторонних каналах или обсуждение и демонстрирование данных видеозаписей до разбирательств с высшим составом администрации, вы можете быть забанены на не ограниченный срок, так как подрываете отношение игроков к кураторскому составу и составу администрации, а также если жалоба была рассмотрена высшим составом администрации, и нарушений не было обнаружено вы можете быть наказаны на усмотрение администрации, просьба к стримерам выключать звук на стриме во время разговора с администрацией.

Решение вопросов и наказания по указанным выше пунктам остаётся за администрацией.

Вы обязаны предупредить о том, что Вы ведете запись.

Правила общего-КПК (игровой и Дискорд)

Регламент взаимодействия в рамках игрового КПК Все переписки между участниками игры осуществляется исключительно через интегрированный в игру КПК.

1. Для общения с другими игроками используется чат, интегрированный в КПК.

2. Осуществление личных разговоров также происходит через интегрированный в игру КПК. В случае получения личных сообщений вне игровой сессии, например через Дискорд, такие сообщения будут рассматриваться как мета-информация. Текстовые каналы Дискорда, которые служат для реализации РП:

- #объявления
- #система оповещений
- #аукцион-рп
- #доска заданий
- #пресса
- #байки-с-бара

Каналы внутригрупповых коммуникаций, такие как доклады-рп, штаб-рп и другие, также относятся к РП каналам. Любая фото- или видеосъемка, а также запись голоса без активного использования КПК/камеры в руках, считается мета-информацией.

Правила сервера:

- 1. Администрация оставляет за собой право принимать любое решение.**
- 2. Решения Администрации не оспариваются.**
3. Запрещены действия сексуального характера в отношении других персонажей.
4. Жалобы на нарушения совершенные более трёх суток (72 часа) назад не рассматриваются.
5. Ник персонажа должен быть исключительно на английском языке, а также читаемый и «рпшный». Так же ник в Discord должен соответствовать нику в игре.
6. При игре на сервере все члены группировок обязаны находиться в своих РП-рациях или на смежных частотах.
7. Запрещено: использование чит-программ, различных чит-скриптов и/или багов игры с целью получения преимущества над другими игроками, нанесения вреда другим игрокам или серверу в целом.

8. Запрещено распространение информации о багах и несовершенствах сервера, которые дают преимущество Вам или другим игрокам. Необходимо передавать информацию непосредственно Администрации.
9. Запрещено иметь более одного игрового аккаунта.
10. Запрещен расизм, национализм, нацизм, политика.
11. Уважаемые игроки пожалуйста на территориях баз и других ЗЗ где часто ведутся диалоги и переговоры - уменьшайте громкость до 1 (стрелочка вверх дважды от стандартного значения) иначе вы просто мешаете общаться другим игрокам! Не кричите, будьте вежливы друг к другу и хорошей игры!
12. При получении 3-х предупреждений за нарушение правил (исключается РДМ (наказывается баном от 14 дней)) вас могут направить на собеседование в нашем дискорде у хелпера/РП-куратора. На прохождение собеседования даются три попытки (воспользоваться следующей попыткой можно практически сразу после предыдущей). Если игрок провалил три собеседования подряд, то следующее ему назначается минимум через неделю. За каждую проваленную попытку пройти собеседование игроку дается лычка в дискорде "Не прошел */3"
13. Игрок отправляющий добровольные пожертвования на поддержку проекта ,полностью осознает ,и соглашается со всеми правилами проекта ,и не может оспорить в дальнейшем ,принятое им решение.
14. РП-кураторы могут заходить в любой РП канал для наблюдения за отыгрышем РП.
15. Запрещено занимать 2 группировки, играя на разных серверах проекта. Одна группировка в одни руки на одном сервере (вне зависимости от занимаемой должности в ГП).
16. Запрещено использовать уязвимости игры и утаивание багов, а также намеренное использование уязвимостей в правилах (Абуз правил) Также рассказывать их другим игрокам (только администрации).
17. Администрация может отказать без объяснения причин заявку на восстановление вещей/нарушение правил/оскорбления, если отсутствуют видеодоказательства.
18. **Каждая ситуация по своему индивидуальна и, порой, невозможно регулировать все возникающие нюансы, во время игрового процесса, исключительно правилами проекта.**
19. **Всегда должен преобладать здравый смысл.**
20. Игроки играющие в группировках обязаны иметь приписку в игре рядом с ником согласно своей группировке.
21. Любую группировку можно получить абсолютно бесплатно. Лорную из книги или модификации. Но для этого нужно написать Лор вашей группировки и частичные правила, а также понимание отыгрыша вашей группировки (Администрация может изменить эти пункты в

любой момент или по своему усмотрению. Группировка должна вписываться в лор сервера.

22. Запрещено использование геймерского способа перемещения
 - 22.1. Неестественное поведение (стрейфы) из-за возможного огня со стороны противника во время разговора/допроса.
 - 22.2. Использование стрейфов, резких, порывистых движений с целью обезопасить себя во время взятия вещей.
 - 22.3. Необоснованное использование анимаций Q/E в обычной, спокойной обстановке или при общении.
 - 22.4. Неоднократное использование стрейфов A/D во время боя либо при лутании.
23. **Любой персонаж без нашивки / шеврона находящийся за пределами локации “Кордон” или зеленых зон может быть признан зомбированным и подлежать уничтожению. Бремя доказывания своей стороны ложится на плечи инициатора ситуации. Убийство без наличия доказательств агрессивных \ НОН-рп действий со стороны сталкера без шеврона приравнивается к РДМ.**

Проект стремится воссоздать не только атмосферу Сталкера, но ещё и представить качественную RP площадку для фанатов жанра. Исходя из этого, от игроков ожидается соответствующее отношение, в котором процесс отыгровки персонажа, а также уровень реалистичности происходящего будут выше желания победить в перестрелке).

Термины и описание:

1. **Role Play (РП)** – отыгрыш вашего персонажа, с соблюдением его лора, страхов, поведения и характера. Пытаться выполнить его цель, либо же цель группировки.
 - 1.1. Для отыгрыша "особенного" персонажа (**Работник СБУ, Корреспондент, инвалид или психически больной** и т.п.) надо отправить квенту любому из хелперов и получить от него одобрение на отыгровку описанного в квенте персонажа.
По следующему образцу:
 - 1.Фамилия: Иванов.
 - 2.Имя: Иван.
 - 3.Отчество: Иванович.
 - 4.Позывной:
 - 5.Возраст: 23 (Возраст персонажа).
 - 6.Steam64 ID: (17 цифр)
 - 7.Discord:.
 - 8.Описание вашего персонажа (квента): (прикрепить ссылку на гугл док)
 - 9.Цель проникновения в зону...

- 1.2. Запрещено нанесений травм, увечий несовместимых с дальнейшей RP отыгрышем (отрезания руки, всех пальцев и т.п).
2. **Non Role Play (НОН-РП)** - Поведение которое не соответствует лору вашего персонажа, игрового мира и нарушение RP составляющей.
 - 2.1. Игровые слова (Залутал, лут, сделал фраг и тд.)
 - 2.2. Рофлы (юмор никто не отменял, но “лолы” и “кеки”, связывания друг друга и другие типы неадекватного поведения, выходящего за рамки атмосферы ЧЗО недопустимы).
 - 2.3. Запрещено использование саундбордов, не соответствующих временному периоду сервера, и если это музыка, то без КПК будет также нарушение.
 - 2.4. Крайне не рекомендуется совершать действия, противоречащие ситуации (например, смех над телом убитого товарища). Не забывайте, что с точки зрения персонажа он ранен, и его надо уносить, либо вы решаете, что он умер и бросили его, и если кто-то расскажет ему о произошедшем, то при встрече он будет иметь полное право сломать вам челюсть.
 - 2.5. Запрещено прерывать РП процесс.
 - 2.6. При употреблении НОН-РП слов или Действий. Вас могут посчитать ненормальным, и в последствии убить или связать.
 - 2.7. Хождение по колючей проволоке является нон-рп действием! В случае нарушения данного пункта правил персонаж получает тяжелое ранение.
 - 2.8. Хаотичное связывание рук игрокам (подбежать и связать без причины), а также связывание рук лицом к лицу с игроком. Связывание персонажа допускается если он встал к вам спиной, либо потерял сознание/в нокауте/лежит на лопатках.ы
 - 2.9. Запрещено переносить тяжелые, большие вещи (колеса, грузовые аккумуляторы, листы металла, лопаты кроме саперной, штабеля досок, бревна, ящики, все оружие, что более габаритнее обреза) в рюкзаке, разгрузке, штанах, куртке.
 - 2.10. Также запрещено переносить полные - бочки и большие ящики не одевая экзоскелет.
3. **MetaGaming (МГ)** — использование в игре какой-либо информации, которая была получена не игровым путем (которой владеет игрок, но не владеет непосредственно персонаж).
 - 3.1. Знания, повлекшие рп казни людей или войну между группировками (в случае если первое или второе произошли и информация была признана метой, ситуация будет откатана.)
 - 3.2. Запрещены попытки образования мета-связей между игроками (примеры: мета-союзы группировок для реализации общей

- внеигровой цели, договоры о совместном ПВП; систематическое объединение игроков для реализации личных целей, которое может привести к причинению вреда экономике или серверу в целом).
- 3.3. Запрещен перенос личной неприязни к игрокам в игру в виде намеренной травли.
4. **Power Gaming (ПГ)** - Отсутствие боязни за свою жизнь, вы должны бояться за свою шкуру и представлять себя на месте персонажа. От 3-х человек, которые навели на вас ствол, вы обязаны убрать оружие.
- 4.1. Невыполнение приказов под угрозой оружия будет расценено как PG и повлечет за собой RP смерть вашего персонажа(на усмотрение администрации).
- 4.2. Запрещено нападение на превосходящую вас количественно группу. (Исключение: В случае стрельбы по вам, вы можете открыть ответный огонь)
- 4.3. ПГ не будет засчитано, в случае, если при схватке с превосходящей стороной, игрок остался жив.
- 4.4. Игрок, целенаправленно погибающий от мутантов или аномалии получает ПГ.
5. Запрещен **Random death match (РДМ)** - убийства без RP причины, отстрел игроков без какого либо отыгрыша.
- 5.1. Запрещен **Spawn Kill (СК)** - убийства на месте возрождения.
6. **Leave RP (LRP)** - намеренный выход с сервера, во избежания уклонения от RP ситуаций или смерти.
- 6.1. Уход от RP путем симуляции краша игры при RP-ситуациях (в бою, при захвате Вас в заложники, во время допроса и т.п.)
- 6.2. Намеренный выход во время перестрелки и не возвращение обратно в RP процесс. Также, запрещено выходить с сервера до окончания заставки смерти.
- 6.3. Выход из игры во время нападения мутантов (Исключения: Отключения электроэнергии. Отключение интернета. Невозможность вернуться в Игру. Обязательно оповестите участников процесса и в специальный канал.)
7. **New Life Rule (NLR)** - После смерти ваш персонаж забывает обстоятельства смерти.
- 7.1. В случае смерти в рамках RP-ситуации персонаж полностью забывает последнюю RP-ситуацию/ивент/пвп, в независимости от ее длительности.
- 7.2. Запрещен возврат на место гибели вашего персонажа (После того как ваш персонаж погиб от чего-либо, необходимо 15 минут обыгрывать тяжелое ранение в лазарете или искать медика. Во время тяжелого ранения вам необходимо находиться в безопасной зоне.) Член группировки, вне зависимости от причины смерти, после возрождения обязан находиться на своей базе не менее 30

- минут в режиме полного АФК. (Подходить к трейдеру, приобретать средства связи и т.д. запрещено)
- 7.3. Запрещено возвращаться в RP-процесс (в PvP-ситуации включительно).
- 7.4. После смерти/тяжёлого ранения запрещено в течение 60 минут после смерти возвращаться на место своей смерти.
- 7.5. Запрещена наводка своих товарищей на свой труп.
- 7.6. Запрещен выход с сервера, когда вы находитесь в бессознательном состоянии и до конца заставки при смерти, нарушения данного правила влечет за собой РП смерть вашего персонажа.
8. **Role Play Kill (RPK)** - Перманентная смерть вашего персонажа.
- 8.1. При РП-смерти член группировки обязан отыграть сталкером 7 дней с запретом на вступление рекрутом (Повязочником) в группировку, в которой он находился до РП смерти и другие. (по окончании 7 дней можно вступить в группировку обратно)
- 8.2. В случае систематической необоснованной смены группировок, игрок может получить запрет на вступление в группировки по причине систематического деструктивного поведения и утраты доверия. Срок ограничения устанавливается на усмотрение администрации. Разрешено менять не более 2ух ГП за вайп (исключения только на усмотрение Администрации).
9. **Abuse (Абюз)** - использование ошибок игры для получения выгоды.
- 9.1. Залезать на очень низкие предметы (пни, плитка и т.д). Для того, чтобы отразить атаку мутантов, нужно залезть на предмет, который как минимум в половину роста персонажа или выше.
10. **Rule Abuse (Абюз правил)** - использование несовершенств правил с целью получения собственной выгоды, если что-то не прописано в правилах и вызывает вопросы, то обратитесь к РП-Куратору.
11. **МетаБойцы** – это РП условность, обозначающая что даже в отсутствии игроков группировки на ее базе якобы имеются бойцы этой группировки, несущие функцию охраны базы. При попытке хищения чего либо с базы, или попытке нанести ущерб, МетаБойцы откроют огонь.
12. **Нечитаемые шевроны** - это шевроны, текст на которых нельзя прочесть название группировки.

Общие правила игры на сервере:

1. Каналы “РП Рация” являются РП каналами. Чтобы использовать эти РП каналы игрок должен:
- 1.1. Находиться на нашем сервере в игре

- 1.2. Поместить на специальный слот в одежде рацию с заряженной батареей (Устройство должно быть видно на груди, включать его не обязательно)
Исключение: При отсутствии рюкзака или же крепления под рацию вы можете положить рацию с батареей в куртку.)
Либо используйте активные наушники с функцией рации.
- 1.3. Находясь в дискорд канале “рация” говорить одновременно в дискорд и в игру
2. Любой технически сложный костюм (экзоскелет и приравненные к ним) может быть одет и снят или отремонтирован только Механиком, Мл.Механиком, а так же сотрудниками ГП НИГ БЛИК Сами вы с себя не можете снять технически сложный костюм или подобное устройство! (Исключение: персонаж может сам снять шлем для того, чтобы поесть, или попить)
 - 2.1. Экзоскелет любой модификации - ЗАПРЕЩЕНО снимать с мертвого персонажа, а также с живого (пленный, гоп-стоп, и тд)
3. С трупов разрешено брать всё, кроме куртки, штанов и ботинок. Данное снаряжение могут снимать только: Наёмники, Вороны, Ренегаты.
4. Сталкер приравнивается к членам группировки, с которыми находится в группе. Исключение:
 - 4.1. Сталкеры, ведущие связанного члена группировки и наоборот
 - 4.2. Сталкеры, передвигающиеся с составом группы Наёмников, Монолита, Грех не приравниваются к ним.
5. Запрещено носить форму группировки, к которой вы не относитесь. Исключения: бронежилет, каска, разгрузка, рюкзак(на данных вещах не должно быть символики или упоминания группировки). Исключение: Сталкера-рекруты (при условии ношения повязки), группировка Наёмники, Ренегаты.
6. Выход из игры должен осуществляться только в безопасном месте для того, чтобы исключить непредвиденную смерть вашего персонажа от внезапного выброса или появившейся аномалии(динамичной), при заходе на сервер при смерти персонажа не в безопасном месте от выброса или аномалии, вещи восстановлены не будут. РП-смерть не засчитывается.
7. Морфин и Адреналин разрешено вкалывать до трёх штук и повторно только через 30 мин. (Больше трёх штук - тяжелое ранение)
8. Группировкам запрещено носить шеврон одиночек за исключением тех группировок которым это разрешено правилами.
9. Запрещено хищение флагов группировок с баз.
10. Вы можете определить причину вашего тяжёлого ранения (шов от пореза, шов от ранения пулей, ожог и т.д).
11. Любой неизвестный игрок в зоне боевых действий приравнивается к врагу и может быть убит (вы должны обходить перестрелки стороной).

12. Для фото/видеосъемки по РР у вас должен быть фотоаппарат (Убрать интерфейс можно на клавишу Ё. Зажав - интерфейс убирается полностью, нажав 1 раз - только быстрые слоты) (КПК также является фотоаппаратом - до внесения изменений (обновлений)).
13. Запрещено разрезать трупы сталкеров (исключение - правила Ренегатов).
14. В РП процессе запрещено провоцировать либо сподвигать кого-либо на действия, ведущие к нарушению правил сервера.
15. Для обеспечения полной антирадиационной защиты необходимо носить полный сет набора одежды.
16. Правила использования гранатометов:
 - 16.1 В бою разрешено использовать против живой силы противника и всей техники без исключений однозарядные гранатометы (m79 и Кастет).
 - 16.2 Многозарядные гранатометы (Бульдог и М32) можно использовать только против бронетехники или же для стрельбы дымовыми зарядами.
 - 16.3 РПГ Разрешено использовать только против бронетехники

Список бронированной техники по которой разрешен огонь из многозарядных и РПГ7 гранатометов:

Тайфун, Тигр, БРДМ, Камаз Тайфун, Краз Фиона, YUKI Имбицил, Cougar, ОшкоШ, БТР, БМП, G65, Land Cruiser 200, VelociRaptor, MB V-250, Питбуль.

17. Сеты "Сева", "Тяжелый бронекостюм", "Ратник-2", "Ратник 3-М", должны носиться полным комплектом. Запрещено надевать сторонние аксессуары и элементы одежды: системы защиты органов дыхания, шлема, маски и т.д.

Исключение:

- Стандартный бронежилет от комплекта "Сева" может быть заменен на любой другой бронежилет.
 - Разрешено использовать в связке с сетами "Сева" и "Тяжелый бронекостюм" каркас от экоскелета.
 - Шлема от Ратника-3 и Ратника-2(Вудмана) можно носить без основного сета.
 - На бронекостюм ТБ можно надевать экзоскелет.
18. Запрещено надевать дополнительный бронежилет поверх одежды, которая изначально представляет собой куртку с броней/бронежилетом.

Пример: На куртку от сета РМС запрещено надевать любой другой бронежилет.

Предупредительный выстрел

1. Предупредительным выстрелом считается выстрел, совершенный без глушителя, сопровождаемый голосовой командой (на максимальной громкости) в пределах слышимости оппонента – *одновременно с выстрелом либо перед выстрелом*. Предупредительный выстрел должен даваться под машину, чтобы водитель мог понять, что выстрел был совершен именно по нему. Огонь на поражение разрешено открывать или при проявлении агрессии (прицеливание в сторону совершившего пред. выстрел) или не менее, чем *через 7 секунды (для пешего (по ногам) и 4 секунды для авто)* после предупредительного выстрела, а также в случае, если оппонент не остановился, или не предпринял попытки к остановке (сброс скорости без нажатия на тормоз (должны загореться стоп-сигналы) не является попыткой к остановке). Если оппонент остановился после предупредительного выстрела и не проявляет агрессии, огонь по нему будет расценен как РДМ.
2. При остановке автомобиля водитель должен видеть останавливающего с поднятым оружием, открывать огонь по транспорту разрешено в случае если автомобиль не останавливается.
3. Предупредительный выстрел является угрозой для жизни. Перед тем как сделать предупредительный выстрел подумайте о том, что можете оказаться под ответным огнем.
4. Голосовая команда должна быть громкой и является приоритетной. Если Вы находитесь близко друг к другу (в радиусе слышимости) и игнорируете голосовые команды/приказы, то по Вам может быть открыт огонь без предупредительного выстрела.

Помните, что Вы играете на РП-проекте и предупредительный выстрел *предупреждает*, т.е. не нужно его использовать только для агрессии и последующей перестрелки.

Правила зелёной, красной и безопасной зоны:

1. Зеленая зона (ЗЗ) - зона, в которой строго запрещены агрессивные действия: провокации, стрельба, связывание рук, воровство. Также запрещено находиться на территории ЗЗ с оружием в руках (Искл:

нападение мутантов), оружие должно быть за спиной. К ЗЗ относятся - "Деревня новичков", "Механичка", Бар "100 Рентген", Большая Земля+Рублевка, станция "Янов" и Территория проведения Ярмарки.

1.1. У любой ЗЗ есть буферная зона в 100 метров. Все права по контролю на данной территории имеют только персонажи, привязанные к данной территории (Механик, Сидор, Бармен, Гаваец) Искл: В случае явного проявления агрессии на территории буферной зоны ЗЗ - Персонаж может выдать разрешение на пресечение беспорядков своей группировке. В остальных случаях данная территория является нейтральной для абсолютно всех группировок и на ней также запрещены любые агрессивные действия

2. Безопасная зона (БЗ) - это территория базы группировок, на которой действуют правила БЗ, регламентируемые лидерами группировок, регламент поведения на той или иной безопасной зоне, узнавайте РП путем. (Лидер группировки, может дать добро, другим сталкерам, находится на его БЗ с оружием в руках и т. д.). К БЗ относятся все базы группировок.
3. Зелёная зона и безопасная зона, ограничивается забором самой базы.
 - 3.1. Запрещено кемперство безопасных зон (баз группировок). Кемперство будет засчитано в пределах 100 метров от безопасной зоны. В случае если член группировки, заметил кемпера, то он имеет право, открыть по нему огонь.
4. На блокпосты группировок, правила БЗ не распространяются.
5. Территория бара "100 рентген", "Деревня новичков", "Механичка", станция "Янов" является нейтральной территорией как для группировок, так и для сталкеров, на которой действуют правила ЗЗ, регламентируемые персонажем "Бармен", "Сидорович", "Механик", "Гаваец"
6. Находясь на безопасной зоне группировок, вы обязаны соблюдать регламент поведения. В случае нарушения, владельцы БЗ, имеют право назначить вам меру наказания, оговоренную заранее в регламенте той или иной безопасной зоны. Так же вам могут полностью запретить заходить на БЗ.
7. "Хозяевам" БЗ, разрешено досматривать на своей территории.
8. Правила мета-бойцов действуют, когда на территории безопасной зоны группировки, находятся меньше чем 10 человек из данной группировки.
9. При ПГ в ЗЗ, повлекшим за собой стрельбу и смерти игроков, а также РДМ, нарушитель получает бан навсегда (На усмотрение администрации).
10. Запрещено укрываться на зелёной и безопасной зоне от РП (по принципу "Домика").

- 10.1. Запрещено укрываться в любых помещениях, закрытых на кодлок для того, чтобы обезопасить своего персонажа во время начавшегося РП-процесса.
11. Запрещены провокационные и/или агрессивные действия, со стороны противника, находящегося за пределами БЗ. (Оскорбления, неприличные жесты, прицеливание в сторону территории БЗ). Прицеливание оружием с территории БЗ, так же рассматривается как провокация или угроза. Осматривать территорию следует с помощью иных средств (бинокль, снятый прицел, фотоаппарат и т.д.)
 - 11.1. Стрельба по территории безопасной зоны запрещена. (Искл: провокационные действия с территории БЗ, либо открытие огня с территории БЗ).
 - 11.2. Прицеливание в БЗ или с БЗ, даёт право стрелять в прицеливающегося, но только ровно до того момента, пока он не опустит оружие. Стрельба в БЗ без причины, приравнивается к РДМу.
 - 11.3. В случае, если был открыт огонь с территории БЗ, то вы имеете право открыть ответный огонь, но в течение 15 минут вы должны покинуть место перестрелки, и в течение 60 минут не будете иметь права вернуться. **Заход на территорию “открытой” БЗ (штурм) ЗАПРЕЩЕН!**
12. Что бы АФКашить на ЗЗ и БЗ, вы должны использовать действия (анимации) - фейспалм, отдых, прилечь и др.
13. Дом не является местом спавна, зеленой зоной и тд, дом является вашим тайником, спавна в нем нет.
14. Запрещено брать в плен/ловить/гоп-стопать игроков при выходе с Рублевки/Большой Земли на расстоянии до 200 метров.
15. На территории красной зоны отменены правила предупредительного выстрела.
16. На территории красной зоны отменены правила РДМ. Все игроки находящиеся на территории Красной зоны - противники друг для друга.
17. К красным зонам относятся:
 - а) Внутренние помещения Данжей (LootZone)(Пояснение: Территория LootZone начинается за первой дверью, открывающейся ключ-картой)
 - б) Конвой
 - в) Битвы за контроль (КТ)
18. К красной зоне так же относится территория перестрелки между кем либо.
 - 18.1 Красная зона при перестрелке начинается в тот момент, когда было зафиксировано первое нанесение урона одного игрока другому. Красная зона распространяется на всю локацию, где началась перестрелка.

18.2 Первоначальные стороны конфликта должны покинуть локацию перестрелки в течении 30 минут после ее начала.

18.3 При массовом разрыве соединения со стороны сервера стороны конфликта обязаны обратиться к администрации для продолжения перестрелки(Для исключения СпавнКилла). За одиночные разрывы на стороне игрока администрация ответственности не несет.

19. Территории которые не могут стать красными зонами:
 - а) Территории Зеленых зон и их буферных зон.
 - б) Территории баз группировок (Искл. Штурм базы при одобрении администрации.)
20. Все перестрелки между Группировками в статусе "Война" не имеют ограничений по времени.
21. Все второстепенные участники конфликта, не передвигающиеся в одной группе с развязавшими перестрелку, не заинтересованные в нем и находящиеся в непосредственной близости (приблизительно от 100 до 300 метров), случайно попавшие под пули могут быть восстановлены на усмотрение администрации. (Необходимо предоставить доказательства).

Правила восстановления:

1. Механика могут отыгрывать только люди из состава Администрации.
2. Технику можно восстановить после утери только у механика в автосервисе по истечению четырех реальных дней или же у куратора по истечению семи реальных дней(по НОН-РП). Исключение, БТР и БМП, восстанавливаются по истечении 7-ми дней после утери, с момента подачи заявки. Группировки связанные с БЗ, могут восстановить транспорт без участия механика. (ОКСОП, НИГ "Блик", ИИГ)
 - 2.1 В случае восстановления техники группировки - по истечению 10 реальных дней у механиков (По РП) или же у куратора по истечению 14 реальных дней(по НОН-РП).
3. В случае, если носителя экзоскелета убили и экзоскелет не был снят с тела механиком (техником) экзоскелет восстанавливается у Механика или ученых (при помощи РП-Кураторов) через четыре дня.
4. Севу можно восстановить только у учёных на Янтаре по истечению четырех дней после утери.
5. Восстанавливаемое оружие и наборы выдаются по истечению 4-х дней после утери и подачи заявки на восстановление.
6. Восстановление вещей, утерянных в результате программного сбоя при выходе из игры (вышел из игры в безопасном месте, зашел на спавне), осуществляется исключительно на основании отката, сделанного непосредственно при выходе, в противном случае в восстановлении может быть отказано. Также, при сомнении в подлинности

отката/скриншота, либо при их отсутствии, Администрацией могут быть предприняты действия, направленные на установление оснований для восстановления (опрос свидетелей, затребование дополнительных откатов от других игроков).

Правила Экзоскелетов:

1. Для одиночек, купил - носи, за любой помощью к или техникам ГП.
Для группировок: одновременно может быть использовано 3 экзоскелета, два из которых могут быть тяжелыми. Хранить на базе можно неограниченное кол-во штук.
2. Носителей экзоскелетов выбирает лидер ГП.
2.1. Другие члены группировки носить экзоскелет не могут.
2.2. Лидер группировки может переопределить носителей.
3. В отсутствии на вашей базе техника экзоскелет можно снять с членов своей группировки (без посторонних лиц и свидетелей на базе) при помощи мета-техника.
4. Один боец в Экзоскелете приравнивается к одному сталкеру.
5. Экзоскелет Ратник-2, Ратник-3М приравнивается к тяжелому экзоскелету (Ультратанк).
6. Каркас приравнивается к экзоскелету.
7. Запрещено разрезать труп для снятия экзоскелета.
8. Запрещено носить Ратник-3М/Ратник-2(сет "Вудман") с маскхалатом.

Правила Техника:

1. Только фракции, связанные на прямую с "Большой землёй" имеют постоянных техников. Это касается любых событий, включая вайп сервера или РП-смерти персонажа, или невозможности игры на Проекте. Техник таких фракций назначается решением лидера группировки и наличии квенты техника.
2. Фракции, имеющие постоянных техников: Военные, НИГ "БЛИК", ИИГ, Наёмники, Вороны, TNF (остальные ГП "условно" имеющие связь с большой землей должны обучать техника по РП у Механика).
3. Любая другая фракция, желающая иметь техника в своих рядах обязана осуществить РП-процесс его подготовки у постоянного механика. Любая группировка может иметь только одного техника.
4. Отыгрыш обучения остаётся на игроках. После прохождения обучения игрок получает лычку "Техник".
5. Каждый техник группировки получает верстак со стартовым набором инструментов (тиски, набор инструментов для грубой работы, пилу, плоскогубцы, молоток, топорик). Набор инструментов для снятия экзоскелета - газовый ключ, слесарный ключ, отвертку. **Техник ГП может снимать и одевать экзоскелет (и приравненные к ним**

системы) только с членов своей ГП. Снятие (одевание) экзоскелета в полевых условиях происходит только при наличии всех данных инструментов. Снятие (одевание) на территории своей ГП осуществляется в мастерской. Время отыгрыша снятия экзоскелета - в полевых условиях не менее 5 (пяти) минут, в условиях мастерской - не менее 3 (трёх) минут. Каждый раз когда техник снимает экзоскелет - он обязан записывать видео. Экзоскелеты снятые без видеозаписи могут быть изъяты.

6. Техник может осуществлять ремонт оружия и снаряжения, покраску оружия и снаряжения, а также собирать шкафы для хранения, при наличии запчастей для их сбора. Базовый ремонт осуществляется при помощи стандартных инструментов (швейный набор, набор скорняка, чистка оружия). Уничтоженные вещи починить нельзя никаким образом.
7. Одиночка.член ГП, не имеющей связи с БЗ не может быть обучен на техника (квента не принимается).
8. Каждый техник может:
 - а) Ремонтировать бронежилеты и шлема при наличии 2-3х пластин соответствующего класса.
 - б) Ремонтировать оружие и обвесы к ним при наличии деталей и набора инструментов
 - в) Создавать бронежилеты до 4 класса защиты включительно при наличии 2 - 3 плит и соответствующей ткани.
 - г) Создавать спаренные магазины при наличии одиночных магазинов и изоленты \ деталей нужных для создания.

Правила Медика:

1. Только фракции, связанные на прямую с Большой Землёй, имеют постоянных медиков. Это касается любых событий, включая вайп сервера или РП-смерти персонажа, или невозможности игры на проекте. Медик таких фракций назначается решением лидера группировки и наличии квенты медика.
2. Фракции, имеющие постоянных медиков: Военные, НИГ “БЛИК”, Наемники, ISG, Вороны, TNF (остальные ГП “условно” имеющие связь с большой землей должны обучать медика по РП у НИГ “Блик”, ISG.)
3. Любая другая фракция, желающая иметь медиков в своих рядах обязана осуществить РП-процесс его подготовки у ИИГ или НИГ “БЛИК”. Также любой игрок может получить данную роль самостоятельно, пройдя такую же подготовку у НИГ “БЛИК”, ИИГ.
4. Любая группировка может иметь только одного медика.
5. Отыгрыш обучения остаётся на игроках. После прохождения обучения игрок получает лычку “Медик”.

6. Наличие медика в онлайн базе ГП сокращает время тяжёлого ранения до 20 минут. При этом игрок-медик должен отыгрывать РП с пострадавшими. Обыгрывание тяжелого ранения с отыгрышем медицинской помощи без снятого видео может привести к получению предупреждения на группировку, а также откату ситуации.
7. Медик может реанимировать союзника в перестрелке. После использования дефибриллятора, он приходит в негодность.
7.1 При использовании дефибриллятора некомпетентным человеком (не прошедшим обучение на медика) тяжелое ранение засчитывается как реанимируемому, так и проводившему реанимацию.
8. Игрок вступивший в ГП по РП и имеющий лычку “медик” (одобренная квента), и в ГП уже имеется медик, то у вновь принятого игрока лычка медика временно снимается, либо Лидер ГП принимает решение о назначении нового медика (требуется одобрение РП-Куратора ГП).
9. Игрок имеет право стать медиком, написав квенту и получив одобрение данной квенты от администрации.

Правила хранения и ношения артефактов:

1. Запрещено ношение и хранение артефактов без специализированного оборудования (контейнер) за исключением безопасных артефактов (Медуза, кристалл и т.д.)
2. Ношение и хранение без специализированного оборудования приравнивается к правилу ПГ и может привести к РП смерти или же к тяжелому ранению (на усмотрение администрации).

Правила пленения:

1. Персонаж считается плененным с момента принятия требований пленившего (сложенное оружие, поднятые одной/двух рук, требование лечь на землю и т.д.)
2. Персонаж может быть связан не более 60 минут
3. Если персонаж попадает в КПЗ, он не может пробыть в нём более 7 часов (учитывается только время в онлайн).
3.1. Запрещено выводить персонажа из КПЗ, для обнуления счетчика времени.
4. Заложник имеет право на побег в том случае, если вокруг нет тех, кто его взял в плен либо отвлечены на иные РП процессы (отстрел мутантов, поимка других людей и т.д.).
5. Если при попытке побега пленный погибает, то ему засчитывается РП-смерть персонажа и выдается предупреждение за нарушение правила ПГ. Данное правило действует без исключений и на него не распространяется правила медиков.

6. Если пленный не хочет идти на контакт или специально тянет время, умирает от голода, холода и т.д., то ему засчитывается РП-смерть персонажа и выдается предупреждение за нарушение правила ПГ.
7. Если при попытке спасти пленного, пленный погибает, пленному засчитывается РП-смерть персонажа (На усмотрение администрации). Данное правило действует без исключений и на него не распространяется правила медиков.
8. Если пленный просит оказать ему медицинскую помощь, дать еды или воды и не получает этого, вследствие чего погибает – РП-смерть не засчитывается. Тому, кто пленил, выдаётся предупреждение.
9. Запрещено игнорирование приказов, исходящих от лиц, взявших вашего персонажа в заложники.
10. Группировка, посадившая человека в КПЗ, обязана отыгрывать с ним РП.
11. Наручники и верёвки можно снять, но будут сломаны пальцы и кисти рук, в связи с чем нельзя использовать оружие, кулаки и т.д. Сломанные конечности нужно отыграть по РП, ранения затянутся за 45 минут реального времени!
12. В досмотре участвует лицо, осуществляющее досмотр, и досматриваемое лицо. Во время досмотра третье лицо не может подойти начать досмотр или взять что-либо из инвентаря досматриваемого.
13. В случае пленения бойцами Монолита или Греха нападение мутантов не является поводом для попытки побега, либо попытки отбиться от Монолита/Греха, воспользовавшись суматохой. Игроку будет засчитана РП-смерть, в случае если игрока убили при попытке сбежать.
14. Запрещено связывание рук игрокам, взятие в заложники без РП-причины.

Правила Допроса/пыток:

ДЛЯ НАЧАЛА ПЫТОК НУЖНА СЕРЬЕЗНАЯ ПРИЧИНА!

Пытки - крайнее средство допроса, истязатель должен обладать соответствующими морально-волевыми качествами для ведения допроса методом пыток.

1. При допросе игрок может врать до начала отыгрыша пыток.
2. Во время пыток персонаж ОБЯЗАН отвечать на поставленные вопросы и раскрывать доступную ему информацию полученную РП путем. (Исключение: группировки Монолит, Грех, Наемники, Военсталы, Черные Ангелы).

3. Методы, используемые средства и инструменты, запугивание и отыгрыш, принадлежность к группировке, а также личные качества персонажа (квента) влияют на количество и подробности раскрываемой информации в той или иной степени.
4. Все пытки необходимо фиксировать при помощи записи отката/либо за ними должен наблюдать РП-Куратор и выше. Хранить его необходимо в течение 4-х дней.
5. Игроки, которые начинают пытки, ОБЯЗАНЫ уведомить пытаемого о том, что пытки начинаются.
6. Простреливание коленей/избиение/моральное давление не являются пытками, данные действия являются допросом.

Правила Рп смерти:

1. РП смерть – это смерть персонажа без возможности отыгрывать им в дальнейшем. Персонаж игрока обнуляется (**Теряются все достижения/лычки**). Так же необходимо сменить игровой ник (позывной).
 - 1.1. Депортация (Уезд на БЗ по СЖ) на Большую землю не является РП смертью. В зависимости от ситуации. (Прим: Если отправляют по статье УК (Уголовного Кодекса), то РП смерть, так как персонаж сядет в тюрьму). При такой депортации так же нужно отыграть одиночкой 7 дней, для вступления в какую либо группировку.
 - 1.2. На БЗ могут депортировать не более 2-х раз. При отправлении на БЗ игрок сможет зайти тем же персонажем только по прошествии 3 суток.
 - 1.3. Вступление в группировку по РП возможно только после семи дней, полноценно отыгранных новым персонажем на сервере.(минимум 15 часов онлайн в течении недели)
 - 1.4. В случае уезда на БЗ по ПСЖ необходимо уведомить администрацию о данном действии заранее. В случае неуведомления администрации о том, что вы отправили вашего персонажа на БЗ - засчитывается РП-Смерть.
2. Разрешение на казнь запрашивается у РП-Кураторов (А уже они обязаны передать Администрации), во время казни обязательно присутствие Администратора или РП-Куратора (в случае отсутствия оных, казнь должна быть записана на видео).
3. Если казнь проходила без согласования с Администрацией, она может быть откатана в случае если Администрация не увидела весомой рп причины. (Предупреждение выписывается на усмотрение Администрации)

4. Контракт на жизнь. (Договор, в случае нарушения которого вас могут казнить). Подписать контракт на жизнь может только группировка, связанная с наемнической деятельностью.
5. Оpoznать личность персонажа можно:
 - 5.1. Если ты знаешь его в лицо, при этом лицо нужно увидеть три раза в разных ситуациях либо в разные дни, или если есть фотография лица (произведенная фотоаппаратом/КПК)
 - 5.2. По внешнему виду персонажа, если он ходит в этой одежде более 7 дней.
 - 5.3. Вы не можете запомнить голос человека, услышав его единожды (минимум 3 раза), слов других сталкеров недостаточно для казни.
 - 5.4. Оpoznание по автотранспорту **невозможно!**
6. Фото, видеосъемка, а также запись голоса без фотоаппарата/КПК будет приравнена к мета-инфе.
7. Если Ваш персонаж погибает при дезертирстве не отыграв 5 дней ему будет засчитана РП смерть, исключение смерть от бага.
8. Если игрок говорит: “убей меня” - это можно расценивать как согласие на собственную рп казнь, не нарушая правил 33 (Обязательно видеофиксация и вывод за 33).
9. Тестирование на себе урона от любого оружия запрещено. (иск: Разрешение Кураторов или Администрации). Выдается предупреждение и засчитывается РП смерть.
10. В одиночку оказавшись в окружении противника превосходящего вас по численности, в случае отказа сдаться, Вас убьют, будет засчитана РП смерть.

Правила Рейда:

Штурм:

1. Для рейда нужна РП-причина:
 - а) Война является РП-причиной для рейда
 - б) РП-ивент
2. Группировка может объявить рейд другой группировке только по истечению 7 дней и далее, до окончания войны . (Война группировок п.6)
 - 2.1. Цель рейда - захват, и удержание территории базы противника до полного уничтожения членов обороняющейся группировки, либо до капитуляции одной из сторон. В случае объявления капитуляции любые боевые действия между воюющими группировками прекращаются на время до суток (определяется Администрацией).
3. Рейд происходит с согласования Администрации. За рейдом обязательно должен следить минимум один РП-Куратор.

4. Рейд объявляется за 15 минут до начала рейда. Защищающаяся сторона имеет право сдать и предложить взамен откуп
5. Рейд можно объявить, когда обороняющихся минимум 6 членов группировки находятся в онлайн на сервере. (При объявлении рейда, правила мета-бойцов на базах группировок отключаются).
6. Во время рейда нападающим и обороняющимся, разрешено использовать технику (Исключение: БТР, БМП).
7. Игроки, которые были убиты во время штурма со стороны обороны и атаки, не имеют права повторно участвовать в боевых действиях. Если убили человека в обороне, сидите на базе и ждете окончание рейда, может выйти с сервера до окончания рейда, закупаться нельзя, т.к вас посчитают выжившем в рейде и убьют, в данном случае это ваша ошибка, РП-Кураторы и администраторы на своё усмотрение могут выдать предупреждение и/или РП смерть.
8. После того как игроки одной из группировок будут полностью уничтожены, получив общее сообщение от администрации, они обязаны покинуть базу в течение 15 минут.
9. Если в момент рейда на территории базы присутствует третья группировка или сталкера, обороняющиеся могут выдать им оружие. Третья группировка или сталкера вправе использовать полученное оружие против группировки-владельца или участвовать в обороне базы, а также попытаться мирно покинуть территорию базы на свой страх и риск.
10. Сталкерам, а также новичкам группировок разрешено участвовать в рейдах группировок, если они работают на них либо если группировка запросила помощи.
11. Во время рейда разрешено брать в плен любую из сторон, если она сдаётся.
12. Если группировка Монолит объявила рейд, то союзная группировка или группировка имеющая РП причину может помочь защищающейся группировке в том числе и Сталкера!
13. Группировка проигравшая при рейде базы признается проигравшей стороной в войне группировок. Проигравшая сторона выполняет все условия, которые выдвигает сторона победитель (в пределах разумного).
14. Штурм длится от рестарта до рестарта
15. Обороняющимся не обязательно находится на территории базы.
16. Запрещено заграждать проходы.
17. Запрещено вывозить лут из лутовой с момента оповещения о рейде.
18. Склад закрыт до завершения рейда.
19. Победа в рейде засчитывается в случае уничтожения всех противников, либо в результате захвата и удержания, на заранее установленное время, флага на территории базы защищающейся стороной.

Контрольная точка:

1. Контрольная точка объявляется за 8 часов до начала контрольной точки, точка проведения объявляется в указанное время
2. Если Вам удалось узнать заранее место проведения контрольной точки, Вам запрещено приближаться к ней ближе чем на 300 метров,
 - 2.1. Если вы собираетесь принимать в ней участие.
 - 2.2. Если Вам необходимо пройти сквозь эту локацию, это воспрещается.
 - 2.3. Если ваша база находится вблизи КТ, и она входит в ограничение 300 метров.
3. После начала контрольной точки, первые 15 минут не идут в зачет, даже если был поднят флаг.
4. Разрешено объединяться в группы или могут объединяться группировки(если это не претит лору), ради победы, но вы заранее должны определить победителя в КТ и вывешивать флаг именно победителя
5. Если флаг поднят, по истечению первых 15-минут от начала КТ, действует система поднятого флага,если флаг поднят на протяжении 30 минут подряд, то данная группировка выигрывает в контрольной точке.

Поставки:

1. Поставку нельзя перехватывать на кордоне,а также рядом с безопасными зонами (100 метров По другому прямая видимость базы чей то гп).
2. Запрещено перехватывать поставку группой меньше 5 человек.
3. Запрещено угонять транспорт, на котором совершалась поставка.
4. Поставку можно остановить любыми доступными методами(в рамках рп, не нарушающих действующие правила сервера и здравого смысла).
5. Расстреляв машину, везущую груз, вы можете частично либо полностью уничтожить груз.
6. Маршрут выбирает Ведущий поставку (Гп отвечающая за сопровождение).
7. Поставка имеет право не останавливаться в случае мольбы о помощи и других действий, которые могут остановить транспорт поставки.
8. Поставка может давить людей прыгающих под колеса.
9. Водитель поставки не имеет права принимать участие в боевых действиях. Он обязан сидеть в авто поставки до того момента, пока боевые действия не будут окончены или пока ему не прикажут выйти/вытолкнут из авто.

10. В атаке на конвой поставок могут принять участие такие группировки как:
 - Братки
 - Ренегаты
 - Свобода
 - Наёмники
11. В сопровождении конвоя могут принять участие такие группировки как:
 - ОКСОП
 - Долг
 - Военсталкеры
 - Охрана ученых
 - Наёмники (Только в случае если им заплатили за охрану/сопровождение конвоя).
 - TNF

Война группировок:

1. При объявлении войны, группировка должна иметь весомую РП причину. Одобрение войны необходимо запросить у РП-Администраторов и выше (На случай если РП-Администратор вам не отвечает).
2. На время войны все ее участники ОБЯЗАНЫ носить цветные повязки (цвет повязок определяет Администрация сервера).
3. Правило РДМ по отношению друг к другу не распространяется на членов группировок, между которыми идет война.
4. Действия и статус персонажей не входящих в воюющие группировки, и находящихся в одной группе с участниками войны без повязки, подчиняются п.5 [Общих правил игры на сервере](#), что дает им право участия в перестрелках, однако не дает им права воспользоваться п.3 [Правил Войны Группировок](#).
5. Война объявляется без права отказа.
6. Первая фаза войны идёт 7 суток, во время которых группировкам необходимо занимать стратегические позиции (в дальнейшем, группировки могут решить, насчет продления войны или прекращения боевых действий).
 - 6.1. По истечению недели будет подсчитано количество заработанных очков и сторона набравшая большее количество оных получит преимущество. (На усмотрение администрации). Получение очков преимущества идет за счет специально организованных контрольных точек. При объявлении КТ относящейся к войне группировок участвовать в ней могут только

группировки\одиночки - союзники группировок-участников войны.

- 6.2. По истечению недели одна из сторон не позже, чем за сутки, может запросить у Администрации штурм базы противника, и, в случае одобрения, “принимающая” сторона может отказаться, что будет приравнено к капитуляции. (также см. [Правила Рейда](#))
7. В процессе войны можно капитулировать, откупившись от противника.
8. Каждая группировка имеет право на союзников, которые ОБЯЗАНЫ носить повязки и в случае штурма, могут уравнивать шансы для обороняющихся и нападающих, атака и оборона может иметь оговоренное с администрацией количество участников. (Одиночки, помогающие группировке в войне обязаны носить повязки стороны). Для вступления в союз с воюющей гп у союзников должны быть РП причины.

Захват и удержание стратегических позиций:

1. На территории воюющих группировок расставлены стратегические точки.
2. Воюющие стороны должны захватить и удерживать максимально большое количество точек наибольшее время.
3. Захват точки производится установкой флага своей группировки на флагшток и подъемом флага, вражеский флаг помещается в ящик. Пароль от забора выдаётся воюющим сторонам, передача пароля третьим силам (союзникам/одиночкам) запрещена.
4. После подъема флага - делается скриншот и отправляется в канал "Захват точки" с указанием наименования захваченной точки.
5. Снимать/поднимать флаг может только представитель воюющей группировки, союзникам или одиночкам снимать/поднимать флаг запрещено.
6. Точка должна быть захвачена и удержана не менее трёх часов подряд для получения очка захвата.
7. Одобрение на проведение захвата стратегической позиции запрашивается у Администрации.

Правила Техники:

1. Вы используете технику на свой страх и риск.
 - 1.1. Рассинхронизация между игроками (водителем) и сервером с дальнейшим повреждением, либо уничтожением техники, не является весомой причиной для восстановления техники и вещей игроков.

Примечание: Вся техника уничтоженная в рейде (без исключений) будет восстановлена в течение 24 часов с момента окончания рейда. Техника, уничтоженная в результате бага игры (некорректного маппинга), либо в результате нарушения правил другими игроками, может быть восстановлена немедленно, но исключительно при наличии доказательств. При необходимости, Администрацией может быть предпринято “расследование” для уточнения обстоятельств.
2. Вся техника не имеющая код-лок по РП открыта.
 - 2.1. Если вы обнаружили “брошенную” открытую технику - вы не можете ее угнать, снять запчасти, достать вещи. Это могут сделать только Механики, Братки.
3. Вся техника находящаяся на базе группировок (и принадлежащая группировке) может быть использована только с разрешения Лидера группировки, в его отсутствие заместителем, в отсутствие обоих старостой или ответственным лицом назначенным Лидером или заместителем.
 - 3.1. Вам должны “передать” ключи от техники, после этого вы можете пользоваться техникой на оговоренных заранее условия.
4. Запрещено специально байтить своей техникой. (Пример: Военные не имеют право проезжать мимо Депо как у себя дома, Относится это ко всем группировкам) Заранее прокладывайте маршруты движения дабы избежать этого.
5. Разрешается открыть огонь по движущейся машине в случае неподчинения водителя требованию остановиться. Также разрешается открывать огонь в случае невыполнения требования выйти из машины водителем, или пассажирами. Во всех прочих случаях стрелять по машине, в т. ч. с целью умышленного уничтожения - запрещено.

(Исключение: техника, оставленная владельцем где-бы то ни было, и уничтоженная (как случайно, так и умышленно) в ходе перестрелки, штурма, и т. д., считается утраченной в процессе РП, и восстанавливается согласно правил восстановления у Механика).

Предупредительный выстрел согласно П.17 Общих правил сервера.
6. По вертолетам стрелять запрещено. За нарушение вам засчитывается ПГ (Исключения: Монолит, Военные, Грех. А также разрешено членам группировок если будет осуществляться приземление без уведомления оных).
7. Осуществить угон техники (исключение: вертолет) могут только Братки, Механики(для последующей буксировки на Механичку). Угонять транспорт на зеленой зоне запрещено всем, без исключения,

даже хозяин конкретной ЗЗ, не имеет права выдать разрешение на угон. Буксировка автомобиля любым способом является угоном. (Искл. Пункт 14 правил техники) .

8. Целенаправленный наезд транспорта на игрока приравнивается к целенаправленному РДМ. Исключения: случайный наезд (обязательна видеофиксация), наезд на члена вражеской группировки (в случае войны группировок), наезд в случае прямой агрессии тем, кто в машине.
9. Запрещено использовать стреляющую технику во время штурма, рейда, захвате КТ, а также запрещено обстреливать базы группировок и Зеленые Зоны.
10. Разрешено стрелять по все технике и живой силе врага со всей стреляющей техники при неподчинении приказам исходящих от экипажа либо же в случае явной агрессии (стрельба по технике или союзникам).
 - 10.1 Запрещено производить предупредительный выстрел , а также открывать огонь по преследуемой технике с крупного калибра в том числе с гранатомета. (Крупнокалиберным считается (50bmg и 12.7 мм) Искл: Целенаправленный уезд от крупнокалиберной техники после того, как вы услышали пред. Доказывание невинности ложится на плечи преследуемой техники. (Откат того, что предупреждения об остановке не было слышно).
 - 10.2. Разрешено совершать бегство на любой технике от техники с крупнокалиберным вооружением и гранатометчика.
 - 10.3. Водитель или оператор бортового вооружения, гранатометчик, обязан производить запись (откат).
 - 10.4. В случае нарушения владелец (группировка) лишается техники (гранатомета) и получают предупреждение на 30 дней.
 - 10.5. Запрещены провокационные действия (байт) в сторону крупнокалиберной техники и гранатометчика.
11. Запрещено оставлять ТС на Кордоне. При оставлении ТС (Исключение: Вертолёты, техника воздушного передвижения), группировка Военные (только на территории Кордона), ГРУ (только на территории Кордона), Военсталы и Братки имеют право угнать/конфисковать ТС (Искл. Базы группировок и территория ЗЗ).
Исключение: ТС хозяев зон.
12. Запрещена НОН-РП езда на машине (нужно наличие более половины колес). Пример: Уаз - едет при 3 или 4 колесах, 6-колесная техника - 4+ колеса.
 - 12.1 Запрещено использовать технику в качестве Тарана. (Искл. Ошкош, Тайфун, Тигр, БРДМ, Питбуль, Инсургент, Краз Фиона, БТР82А, БМП-3, КАМАЗ Тайфун, Мат Краз, Титус)
13. Запрещен уход от РП в машине при обездвиженной машине.

14. При стоянке рядом с БЗ/ЗЗ более 4 часов машины будут отправлены на штраф-стоянку. Выкуп у Механиков по РП. Не относится к домам на колесах (кемпер, ГАЗ-66, ПАЗ-Бандит). Для того чтобы механики забрали транспорт, припаркованный возле территории БЗ - их должны по рп вызвать хозяева БЗ. В случаях ЗЗ - должно быть одобрение от хозяев ЗЗ (РП-персонажи).
Исключение: Группировкам допустимо хранить 1 машину у себя на базе вне виртуального гаража.
15. Ведение транспорта без открытых люков видимости для водителя, будет считаться как НРП поведение.
16. Восстановление техники, возврат со штраф-стоянки происходит только через Механиков.
17. Запрещено при помощи вертолета вылетать и высаживаться на неигровые участки карты (за заборы). ИСКЛЮЧЕНИЕ: Базы скрытых группировок за картой.
18. Запрещено таранить мутантов на технике (Искл: Тушкан, Все виды псов, Кот Баюн).
18.1 Разрешено таранить на бронированной технике мутантов. Список техники: Ошкош, Тайфун, Тигр, БРДМ, Питбуль, Инсургент, Краз Фиона, БТР82А, БМП-3, КАМАЗ Тайфун, Мат Краз, Титус (Искл.: Псевдогигант, Химера, Тарк, Бюррер).

Правила Дезертирства:

1. Разрешен саботаж (переворот власти без дезертирства).
2. Персонаж может покинуть группировку в следующих случаях:
 - 2.1. По обоюдному желанию игрока и группировки, персонаж остается в живых, но обязан сдать выданную экипировку по РП. В данном случае дезертирство не считается таковым, и считается просто выходом из состава ГП по взаимному согласию. (Так же необходимо отыграть одиночкой 7 дней для вступления в другую группировку)
 - 2.2. Новый член группировки обязан отыграть в ней 7 дней.
 - 2.3. Персонаж должен прийти по РП к решению дезертировать из группировки, а именно развивать своего персонажа.
3. Дезертировать возможно только под наблюдением Администратора или РП-Куратора.
4. В случае дезертирства персонаж должен оставаться в форме группировки на период дезертирства .
5. Дезертировать можно только при наличии трёх игроков группировки онлайн.
6. При дезертирстве игрок обязан провести 15 часов онлайн в течение 5 дней.

7. В случае если игрок умирает в течение 5 дней, ему засчитывается РП смерть(Исключения: Смерть от бага), если выживает – персонаж успешно дезертировал.
8. Если вы дезертируете из группировки Вам запрещено обносить склад, общак и похищать других членов группировки.
9. Дезертировать можно только в количестве не более 50% процентов группировки.
 - 9.1. В случае систематической необоснованной смены группировок, игрок может получить запрет на вступление в группировки по причине систематического деструктивного поведения и утраты доверия. Срок ограничения устанавливается на усмотрение администрации.

Охота за головами:

1. Каждый попавший в список розыска имеет 48 часов на мирное решение конфликта путём выплаты штрафа. Прим. Для этого необходимо связаться с РП куратором(отыгрыш бармена или другого персонажа выдающего контракт).
2. При отказе от мирного решения, на персонажа выдаётся общедоступный контракт на убийство (рп-казнь) и награда.
3. Прим. повторный грабёж будучи в списке розыска считается отказом от мирного решения проблемы и переводит грабителя в розыск.

Межфракционные взаимоотношения:

1. Представители фракции одиночек не несут ответственности за действия друг друга.
2. Представители группировок **несут** ответственность за действия друг друга(Пояснение: из-за действий одного члена ГП у одиночки может появиться причина стрелять во всех представителей ГП. (Видеофиксация действий членов ГП по отношению к одиночке. Иначе это будет расцениваться как РДМ.)).
3. Личная агрессия со стороны фракций одиночек по отношению к группировкам должна иметь весомую RP причину. (у вас могут попросить доказательства того, что причина легитимна. При нарушении, смерть в таких ситуациях будет засчитана как РПК).
4. Одиночки могут участвовать в войне группировок на общих условиях.(Доказанный факт участия одиночки в боевых действиях против одной ГП на стороне другой приравнивается к агентурной работе/шпионажу и считается достаточной причиной для РП-Казни персонажа теми, кто это порицает. - Ходить с ГП на боевые выходы; Принимать задания на убийство или поимку бойцов ГП).

Регламенты:

Регламент скрытности:

1. Отсутствие опознавательного знака (шеврона или повязки) является причиной для подозрения, недоверия и порицания. (в случае подозрительных действий (слежка), отсутствие шеврона может быть приравнено к агрессии).
2. Человек в маскировочном халате приравнивается к шпиону/противнику, так как халат является специальным обмундированием. Человек в маскировочном халате в любом случае является агрессором и к нему могут быть применены соответствующие действия. (Исключение - Накидка на оружие). **(ЗАМОРОЖЕНО)**

Регламент гоп-стопа одиночкой **(ЗАМОРОЖЕНО)**:

Промышлять гоп-стопом можно только при наличии **квенты**, в которой описаны соответствующие навыки и/или черты характера персонажа.

Пояснение:(имеется в виду в принципе каким либо образом способствовать данной деятельности (стоять рядом, "на стрёме", передавать информацию, зазывать сталкеров и т.п.). А так же пройдя собеседование на знание правил сервера.

Квента должна качественно описывать черты характера персонажа и их приобретение. Если вы не уверены в возможности данного действия вашим персонажем - уточните у Администрации. Нарушение данного пункта наказывается вплоть до перманентной блокировки.

- Подать квенту на персонажа с наличием возможности заниматься гоп-стопом можно только активно отыграв на проекте не менее 30 дней.
- Смерть инициаторов гоп-стопа засчитывается как тяжёлое ранение и раскрытие личности грабителя, с последующим оглашением личности/внесением в список розыска.
- На каждый проваленный прецедент гоп-стопа жертве гоп-стопа необходимо подать жалобу (необходима видеофиксация). В таком случае грабители попадут в розыск.
- Создать персонажа с навыками гоп-стопа можно только спустя 14 дней после РП-Смерти предыдущего персонажа с этой возможностью (то же касается и получения навыка в процессе RP).
- Возможно получить данный навык путём “обучения” (возможно при наличии обстоятельств подтолкнувших к этому в процессе RP отыгрыша) у персонажа который обладает им (Братки и Ренегаты). Также действует правило 14 дней с момента смерти предыдущего персонажа.
- Гоп-стоп фракцией одиночек должен иметь видеофиксацию от инициатора.

- Запрещено привлекать к гоп-стопу игроков, у которых нет квенты на гоп-стоп.

Общие правила группировок:

1. Член группировки не может тайно выносить снаряжение, когда в онлайне нет минимум 3 незаинтересованных в этом деянии лиц, входящих в состав группировки.
2. При обыске ЗАПРЕЩЕНО лишать сталкера всех денег (не более 75%), медицины(не более 50%), противогаза, боеприпасов (не более 50%), а если у сталкера 30 патронов и меньше, то забирать патроны запрещается. Если было изъято оружие, то при освобождении сталкера пленившие обязаны предоставить ему изъятое оружие, либо ружьё (обрез и др.) с минимум 30 патронами.
3. Участники группировки при игре на сервере должны находиться в РП каналах своей группировки в нашем дискорде.
4. Участники группировок обязаны носить шеврон своей группировки. Повязочники группировок не могут снимать повязку, надевать шеврон одиночек.
5. Администрация в праве вмешиваться во внутренние дела состава, если на это есть объективные причины.
6. Всё снаряжение, вооружение и финансы на складе с точки зрения РП принадлежат группировке, а не составу игроков. **(прим. Владельцы донатных домов не имеют права пользоваться своим донатным домом пока он состоит в группировке, дабы исключить нон-рп вынос склада и ресурсов группировки). При вступлении в ГП владелец дома в праве перенести имущество на склад ГП. При выходе из ГП, донат удаляется. Восстановление согласно правил.**
7. Запрещено отходить от норм поведения, идеологии и утвержденного лора или внутреннего регламента ГП.
8. Лидер группировки также является и лидером коллектива. Он несёт ответственность за деятельность и действия состава.

Правила построек:

1. Запрещено разбирать любые постройки группировки.
2. Запрещено разбирать любые постройки, которые не относятся к вашему персонажу.
3. Запрещено застраивать любые строения (дома, амбары, будки и т.д.) без разрешения администрации.
4. Запрещено проникновение, хищение имущества, повреждение палаток и иные действия на застроенной игроками местности.

5. Запрещено нанесение урона постройкам, палаткам, машинам и любому другому имуществу на территории базы группировки и в лагерях сталкеров.
6. Запрещены любые проникновения на территорию построек игроков без их ведома.
7. Запрещено любое хищение имущества с базы группировки, лагеря.
8. Исключения из правила: Если хищение происходит в результате РП ситуации.
9. Запрещено укрываться от других игроков в застроенных зданиях(не являющихся базой группировки). Игроки могут выбить дверь кувалдой(при наблюдении Кураторов/Администрации).

Правила фурнитуры.

1. Фурнитура разрешена на территории личной жилой площади, полученной через сайт.
2. На территории группировок запрещена фурнитура любого вида, в том числе купленная через сайт.
 - 2.1 Фурнитура, дополнительно используемая группировкой, полученная по РП, ограничена 1 ящиком на 150л для внутриигровой валюты и 1 стендом на 20 слотов вооружения, либо же 2мя стендами на 10 слотов вооружения.
3. Фурнитура полученная по РП одиночками может быть установлена только на территории снятой жилплощади в количестве, не превышающей 5 поинтов.
 - 3.1 Фурнитура без отображения предметов, лежащих в ней, равняется 1 пункту.
 - 3.2 Фурнитура с отображением предметов, лежащих в ней, равняется 2м поинтам.

Правила для стримеров:

1. Стримерам запрещено говорить открытым текстом, что они ведут трансляцию. (Можно сказать максимум, что у вас GoPro на голове и все).
2. Трансляция стрима (видеозапись) считается метайнфой для всех, кроме самого стримера.
3. Для других игроков запрещено использование любой информации, полученной из стрим-трансляции или из видео (стримснейпинг, знания о персонажах, событиях и любая другая информация).

4. Если вы хотите стримить на нашем проекте, пообщайтесь с кураторами, что они дали вам добро, т.к. всех стримеров, которые играют на нашем проекте мы должны знать.
5. При общении с администрацией стример обязан остановить стрим или же выключить звук на трансляции.

Бонусы:

1. Вещи с Магазина на сайте являются разовыми и восстановлению не подлежат.
2. Любой бонус полученный как разово, так и на несколько раз, у вас могут отнять, забрать, украсть, снять и тд, Бонусы не являются вашей собственностью, а является поощрением от администрации, в случае если вас поймают на обмане при восстановлении, или в случае бана на сервере вас могут лишить данной привилегии.
3. В случае если вы получили бонус, а позже его убрали из прайса, то либо вам заменят его на альтернативу, либо будут выдать ваш бонус по старому списку.
4. Техника и Экзоскелеты восстанавливается только у механиков, и за это у вас могут попросить как игровую валюту или другие вещи, не забывайте вы играете рп (и бесплатно персонаж персонажу ничего чинить не будет).
5. Ни один из Администраторов не может вам что либо одобрить из бонусов или прайс листа Доната, это может сделать только Управляющий или Создатель.
6. В случае получения игроком Бана, будь то временного или перманентного (Вечного) данный игрок не может передать, подарить, передать, завещать свой бонусный набор, бонусный ствол, бонусную технику и тд, так как Бонусы не являются реальной валютой, а является поощрением от Администрации за добровольные пожертвования на развитие Проекта.
 - 6.1. В случае получения игроком Бана, будь то временного или перманентного (Вечного), а также ухода с проекта, данный игрок не может вернуть средства отданные в качестве пожертвования,

так как они были отданы добровольно и не на принудительной основе.

7. Дополнительные привилегии (лычки ДС):

7.1. **Рокфеллер (Уровень шестой)** - Статус легенды! Вы совершили поистине королевское действие, которое помогает проекту достичь новых высот. Ваша щедрость вдохновляет всех вокруг, а ваше имя навсегда вписано в историю нашего сообщества. Вы в буквальном смысле получаете от жизни все что хотите и когда хотите.

7.2. **Shut up and take my money (Уровень пятый)**- Про этого человека можно сказать что он имеет в своей коллекции все наборы и технику, никогда не пропускает выход новинок дабы заполучить их в свою коллекцию первым.

7.3. **Брюс Уэйн (Уровень четвертый)** - У этого человека есть все, возможно даже своя бэт пещера где стоит вертолёт и бмп, активно помогает проекту.

7.4. **Инвестор (Уровень третий)**- Оказывает поддержку на постоянной основе, имеет такое количество снаряги и оружия, что если бы хотел то мог бы вооружить и одеть весь сервер.

7.5. **Продвинутый (Уровень второй)**- Имеет в закромах машину а может даже не одну и коллекцию наборов, довольно часто оказывает помощь проекту.

7.6. **Спонсор (Уровень первый)**- Данный человек красавчик, оказал посильную помощь проекту.

8. Владелец бонусов не имеет права одалживать/давать во временное пользование свои бонусные вещи другим игрокам, в том числе и членам своей группировки. Исключение: транспорт.

LootZone - Инструкция:

В LZ Действуют правила Красной Зоны

1. Ключ-Карты

1.1 Ключ карты есть двух типов:

- Основная ключ-карта, открывающая вход в LZ. На ней прямо написано, к какой территории она принадлежит.

- Ключ-карта с допуском в лутовые комнаты, с соответствующим уровнем. На данный момент их 5.

1.2 Основные ключ-карты можно получить только с зомбированных особого типа "Экологи", они одеты в желтый защитный костюм.

1.3 Ключ-карты допуска можно добыть, как с зомбированных Экологов, так и с тайников в определенных местах.

1.4 Все ключ-карты одноразовые.

2. Зомбированные Экологи

2.1 Зомбированные Экологи имеют уникальный спаун, редкий и в определенных локациях. Каждый рестарт сервера точка спауна будет меняться рандомно.

2.2 Они появляются в определенном радиусе от LZ. Но при этом имеют свои условия для спауна.

2.3 Ключ-Карты спаунятся у них в инвентаре. С определенным шансом. Может быть, что и пусто.

3. Система Лута

3.1 При использовании основной Ключ-Карты дверь открывается на 60 минут.

3.2 При первом открытии зоны после рестарта произойдет спаун ящиков.

3.3 Ящики будут существовать до следующего рестарта. После чего пропадут.

3.4 Если открыть зону повторно, то лут ящиков останется неизменным. Необлутанные ящики будут доступны, облутанные останутся пустыми.

4. Ящики

4.1 Ящиков два типа:

- Основные, в лутовых комнатах. Выглядят как защищенные контейнеры. В них с большим шансом могут попасться ценные предметы. В зависимости от уровня комнаты – наполнение также будет разным. Чем выше уровень, тем ценнее добыча.

- В коридорах и проходных комнатах. Деревянные ящики. В них хранятся материалы для крафта.

4.2 Чтобы открыть любой из контейнеров Вам понадобится лом, который Вы можете приобрести игровым путем.

4.3 Для открытия ящиков Вам понадобится потратить определенное время, в зависимости от ящика. От 10 секунд до 3 минут.

5. Опасность

5.1 Все LZ наполнены опасными мутантами от зомбированных до Псевдогигантов. Поэтому будьте осторожны. И будьте готовы, что Вы там можете погибнуть.

5.2 В LZ ускоренное время спауна. Будьте готовы постоянно отстреливаться от мутантов.

5.3 Также в LZ большое количество аномалий, которые будут менять свое месторасположение.

5.4 Выходить в оффлайн или оставаться в LZ в момент рестарта - грозит обнулением персонажа и его последующим РПК. (Исключения краши зафиксированные на видео)

5.5 После того как дверь будет закрыта по истечению 60 минут, у игроков будет 10 минут, чтобы покинуть территорию, любыми способами. В ином случае персонаж получит Тяжелое ранение.

*Правила созданы совместным трудом
Администрации сервера New Story CLEAR SKY*