

Правила проекта New Horizon

Актуальная версия правил на:

25/04/2021

Цель нашего проекта создать каноничную атмосферу сталкера и дружное сообщество, способное саморегулировать сложившиеся ситуации, вопросы, конфликты интересов. Поэтому, прежде чем приступить к игре, мы хотим до вас донести, что вы пришли в наше сообщество, а не в одиночную игру и ваше РП должно быть интересным большинству игроков. Нельзя быть победителем во всех ситуациях и нужно уметь проигрывать, когда это требуется с точки зрения зрелищности, драматургии, логики происходящего. Относитесь к игре как к сериалу/кинофильму/театральной постановке /литературному произведению, в котором вы – актёр, причём не в главной роли. В конфликтной ситуации, вынесенной на обсуждение (что нам очень бы не хотелось) предпочтение будет отдаваться субъективно с точки зрения оценки отыгрыша. Мы стараемся создать сервер, в котором непредвзятая игровая механика саморегулирует большинство игровых аспектов. Например, система репутации в КПК. В будущем она будет совершенствоваться, но на данный момент она требует соблюдение нижеуказанных правил.

Данные правила обязательны к прочтению, начиная играть на нашем проекте вы автоматически соглашаетесь с ними. Незнание правил не освобождает от ответственности. Запрещено прерывать РП ситуации. Если вы считаете, что РП ситуация была отыграна с нарушением, то в дальнейшем вы имеете право подать жалобу на игрока только при наличии видеофиксации нарушений.

Администрация проекта оставляет за собой право выдавать наказания на своё усмотрение.

Ограничение по реальному возрасту **17+**

Синим цветом указаны подсказки – эта информация для справок.

1. Power gaming (PG)

1. Power gaming (PG) - не реалистичное поведение, проявляющееся в отсутствии страха за свою жизнь. Совершение действий которые не соответствуют характеру, наклонностям и состоянию персонажа.

1.1 На начальных КТ таких как **4; 5; 6** и на базах **группировок** (не на обычных КТ) присутствуют **Мета-бойцы** группировки, если вы находитесь на территории **33** то любое убийство членов ГП на данной территории будет считаться нарушением правил **PG**.

Примечание: Если вы находитесь **вне** территории **33** и по вам открыли огонь из нее то вам разрешено открывать огонь в ответ но запрещено заходить на территорию **33** данной ГП.

Исключение: пункты правил **9, 11**.

1.2 Невыполнение приказов либо нападение на человека который наставляет на вас оружием может быть расценено как **PG** и повлечь за собой **РП - смерть** вашего персонажа.

2. Meta gaming (MG)

2. MetaGaming (MG) – Распространение и использование в игре какой-либо информации, которая была получена не игровым путем (которой владеет игрок, но не владеет **РП-персонаж**).

2.1 **Знания** о направлениях движения, **наведение живых** товарищей на свой **труп**, передача информации, приводящей к **"PvP"**.

2.2 **Запрещен возврат на место смерти своего персонажа**. В случае если вы оказались рядом со своим мертвым телом вам **запрещено** подбирать с него **любые** предметы.

2.3 В случае **смерти** в рамках **РП-ситуации** персонаж забывает **всё** с начала **РП-ситуации**, в которой он получил **тяжёлое ранение**, в **независимости** от ее **длительности** и места тяжелого ранение персонажа.

Примечание: Если ваш персонаж на момент **смерти** не участвовал в **РП-ситуации** то забывает последние **15 минут**.

*Персонаж **не может знать**, что или кто его ранил, но может догадываться только по следам от ранения (пуль, ран, порезов от когтей и т.д).

2.4 После **“Агонии”** персонаж забывает последние **15 минут**.

3. Random Death Match (RDM)

3. Random Death Match (RDM) - убийства без причины, убийства на месте возрождения, отстрел игроков без какого либо **РП** отыгрыша.

В случае **стрельбы** по вашему персонажу, вы можете **открыть ответный огонь** (Исключение: **см. пункт 1.1**). **Запрещено** переводить **РП-ситуации** в **PvP** без весомой причины. Для убийства вам нужна **веская причина**, например:

- **Невыполнение** приказов под угрозой **оружия**;
- **Угроза** собственной жизни (если кто-то наставляет на вас оружие и т.д.);
- Война группировок;
- Жесткие оскорбления* (относящиеся к родственникам оппонента, личным качествам и недостаткам);
- Спасение кого-либо если соблюден **пункт:Предупредительный выстрел 4.11**;
- **Гоп-стоп** вашего персонажа;
- Кража ваших вещей**;
- Игнорирование **Предупредительного выстрела 4.11**;
- Нападение/ранение на вас либо на вашу группировку/группу с огнестрельного, холодного оружия либо приклада;
- **Ношение** формы/повязки **ГП** с которой у вас война:

* Необходима **видеофиксация** оскорблений (**одного** оскорбления **не достаточно**).

** Вам необходимо прямым текстом потребовать возврата ваших вещей угрожая оружием.

Важно! Сталкерам **запрещено** открывать огонь по другим группировкам в составе отряда иной группировки.

Исключение: Если на ГП рекрутов кто-то напал они могут вступать в бой но им запрещено открывать огонь первыми.

Примечание: разрешено открывать огонь без предупреждения по группировкам "Военные" и "Монолит" однако и они могут в вас открывать огонь.

Желание Гоп-стопа не является причиной для убийства.

4. Общие правила

4. Role Play (RP) - необходимо отыгрывать роль своего персонажа. Пытаться выполнить его личностную цель либо же цель группировки. Запрещено сводить отыгрыш своего персонажа на **PvP**.

4.1 Запрещен **NonRP** - нарушение **РП** атмосферы, которое противоречит **ЛОРу** сервера:

- Запрещено использование **NonRP** сленга/слов (Полутаться, Спавниться, Фармить, Гриндить и т.д);
- Запрещены действия, противоречащие ситуации. Например, смех над телом убитого товарища. Не забываете, что с точки зрения персонажа он ранен и его надо уносить, либо вы решаете, что он умер и бросили его. При встрече можно и удивиться;
- Запрещена любая **NonRP** деятельность;
- Запрещено пользоваться "**Саунд бордом**";

Исключение:

- разрешено включать в "**Саунд борде**" агитацию с использованием мегафона.
 - Разрешено включать игру на гитаре если у вас она в руках.
 - Запрещено кормить (в т.ч. поить) игрока без его согласия если он не находится у вас в заложниках.
 - Запрещено переливать кровь игроку без его согласия.
-

4.2 Leave RolePlay - категорически запрещено выходить из сервера во время **РП** ситуации и нападения мутантов/игроков, а также избегать **РП** ситуации с непосредственным вашим участием.

4.3 Запрещено целенаправленное **AFK** (Away From Keyboard) и создание краша игры во время **РП ситуаций** например: **Гоп-стоп**, перестрелка, штурм и др. В случае краша игрок обязан связаться с участниками **РП ситуации** и продолжить игру, в противном случае доставляется **Администрацией** в место содержания пленных (**КПЗ**).

4.4 Запрещено переодеваться в униформу не своей группировки и надевать шевроны / повязки чужой группировки. Члены любой группировки **обязаны** носить шевроны / повязки своей группировки и униформу.

Важно! Униформой группировки является: Штаны, куртка и шеврон / повязка группировки.

все остальное забирать и надевать можно если не противоречит **пунктам 5.1; 8.5.**

Одиночки - это фракция и могут переодеваться в униформу любой группировки, но на них по прежнему действуют правила одиночек и отсутствует возможность оперировать правилами группировок в т.ч. убийство в **33 пункт 12** данной группировки; первыми начинать огонь по другим группировкам. В случае выявления данных прецедентов - действует максимальная мера наказания.

4.5 Запрещено использовать **ПО** и сервисы, дающие преимущество над игроками, а также **багоюз анимаций** и другой вид нечестной деятельности, а также подкрутка **гаммы**.

* **Запрещена телепатия** (общение в стороннем **ПО** без дублирования в игру при непосредственной близости (**100 метров**) с другими игроками).

** **Телепатия** карается в **2х** кратном размере при выявлении нарушения в **ПВП**.

4.6 Правила фотографирования. Для того что бы сделать фотографию по **РП**, нужно отключить интерфейс (**один раз нажать Ё затем нужно зажать Ё**), взять **фотоаппарат (не на КПК, в КПК нет камеры)** в руки и только после этого сделать скриншот. **См.рис.1.**



Рис.1

Примечание: Запрещено в **РП** целях использовать любые **видео** и **фото** сделанные не по правилам.

4.7 Запрещены любые проявления **насильственных** действий **сексуального** характера.

4.8 Ваш персонаж должен быть в возрасте **не менее 20 лет**.

4.9 Если вы решите построить свою базу, убедитесь что она не находится на красных областях на предоставленной карте. В спорных случаях обратитесь к **Администрации**.

Карта: <https://imgur.com/rsy7IEe>



4.10 Для общения в рации вам **необходимо** включить **Оверлей Discord** который будет показывать имена участников в вашей рации которые говорят и так же иметь при себе рацию с **батарейкой**.

4.11 Предупредительным выстрелом считается **одиночный** выстрел, сопровождается **криком**, произведенный в сторону цели. Предупредительный выстрел **не может быть произведен если жертва не может вас услышать (45 метров** максимальная дистанция слышимости **(без противогаза))**. При использовании **мегафона** дистанция увеличивается до **100 метров**.

Примечание: Если при первом предупредительном выстреле жертва не поняла, что это было адресовано ей, **необходимо дать еще один выстрел под ноги и крикнуть**, чтобы человек **поднял руки/бросил оружие**. Если после этого человек не остановится, не уберет оружие за спину и не поднимет руки за голову(**F5**) , разрешено открыть огонь на поражение.

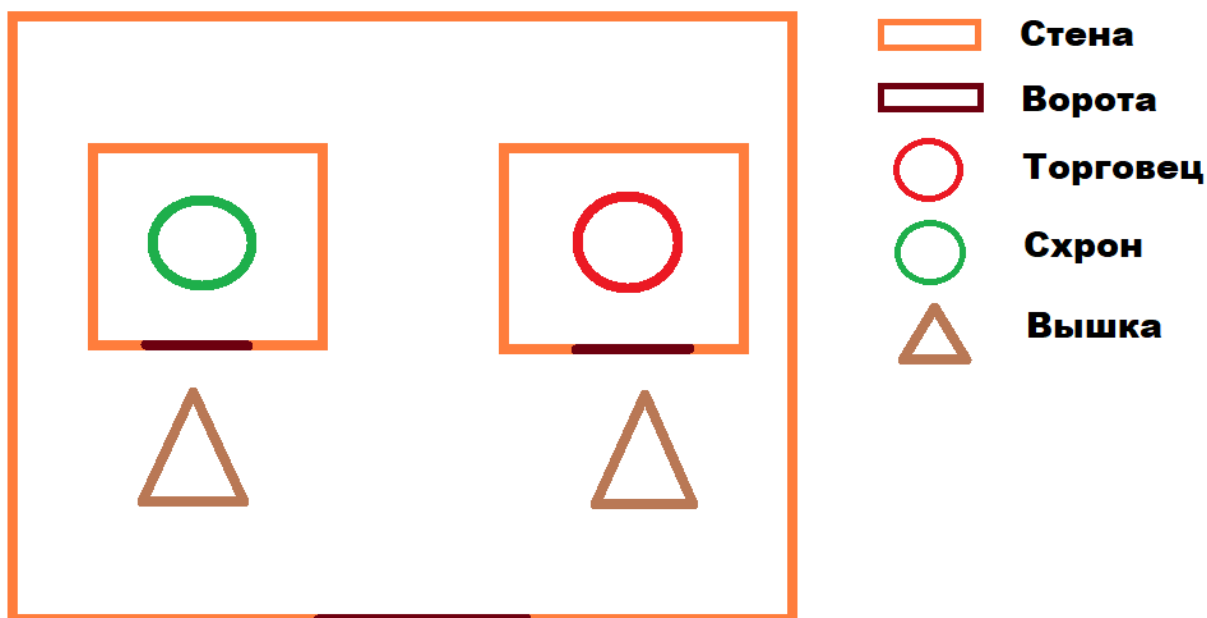
Важно! Выстрел в игрока, использование беззвучного оружия и стрельба дальше **45 метров (100 при использовании мегафона)** предупредительным выстрелом **не считается**.

Предупредительный выстрел в отношении вас является **достаточной** причиной для **ответной** стрельбы, при условии что соблюден **пункт PG 1.1**.

4.12 Запрещено использовать сторонние сервера **Discord** для рп общения по рации.

Примечание: Для создания своего канала рации: Необходимо перейти в канал "NewHorizon Radio" в разделе "Голосовые", после бот в ЛС напишет инструкции и попросит вас указать желаемую вами частоту рации в диапазоне от 1.1.1.1 до 9.9.9.9, возьмем например 1.2.3.4 и отправляем, данные боту, после чего он создает "канал рации с вашей частотой", и переместит вас туда. Всем членам вашей группы так же предстоит сделать эту операцию.

4.13 Запрещено возводить хаотичные постройки которые ничего не защищают и мешают свободному перемещению игроков, а также в своих **лагерях/базах/КТ** запрещено возводить постройки превышающий лимит в **2 слоя стен до схрана** либо **торговца** и более чем **2 вышки** смотрим пример на **рисунке**:



Важно! Обратите внимание что ворота с код локом в комнату с торговцем/схроном не могут быть целью подрыва для захвата **КТ** так как находятся внутри.

4.14 Злоупотребление уязвимостями **игры/правил** и использование их для личной выгоды может быть расценено как **Багоюз/Абуз правил**.

4.15 При возрождении на **Скадовске/Базе ГП** либо когда вы приходите в сознание после **Агонии** вам запрещено бегать, прыгать и совершать действия

которые вы не можете совершать исходя из вашего **критического** состояния и нормами **Рп-процесса**.

Примечания:

- Вам запрещено покидать **33** в котором вы возродились в течении **15 минут** после возродения.
- Если вы получили тяжелое ранение в **PvP/Рп-ситуации** - вам запрещено возвращаться в эту ситуацию в течении **30 минут** после вашего возродения.

4.16 При становлении рекрутом **ГП** вы по прежнему являетесь **Одиночкой**

Примечания:

- Вы являетесь рекрутом только тогда когда на вас повязка соответствующей **ГП**;
- При передвижении в отряде **ГП** вы обязаны носить повязку;
- Вам запрещено носить повязку если в вашем отряде нет хотя бы одного соответствующего члена **ГП**:

5. Правила Гоп-стопа

5. Гоп-Стоп - связывание рук другому персонажу с целью кражи его вещей (денег, оружия, амуниции, провизии, одежды, медикаментов, снаряжения и т.д.).

5.1 Запрещено приказывать игрокам связывать самих себя с целью их **Гоп-стопа**.

5.2 Запрещено приказывать игрокам снимать с себя снаряжение.

Исключения:

- **Оружие**;
- Средства связи (**КПК** и **рация**);
- Краденные вещи (для подтверждения что это именно ваша вещь вам необходимо иметь **видеодоказательство** во избежание нарушения данного пункта):

5.3 При **Гоп-стопе** у жертвы должно остаться как минимум:

- **Снаряжение:** куртка, штаны, ботинки, противогаз с фильтром, оружие с боеприпасами и как минимум 1 магазином (2 магазина для пистолета) или **10** патронов к оружию без магазинов ;
 - **Предметы:** еда, вода, медикаменты, нож.
-

5.4 Запрещено брать в плен с целью **Гоп-стопа**.

Исключение: Если в плен взяли ГП “Бандиты” то они имеют право осуществить **Гоп-стоп**.

Примечание: Если пленного передали ГП “Бандиты” то они не имеют права осуществить **Гоп-стоп**.

5.5 Осуществлять **Гоп-стоп** для кражи всех вещей которые не противоречат **пункту 5.3** могут только группировка “Бандиты” остальные ГП могут только конфисковать нижеперечисленные предметы у связанных ими персонажей.

- **Свобода:** части мутантов и снаряжение своей ГП;
- **Долг:** артефакты, детекторы, контейнеры для артефактов и снаряжение своей ГП;
- **ОКСОП:** артефакты, детекторы, контейнеры для артефактов, наркотики, части мутантов, автоматическое оружие и снаряжение своей ГП;
- **Наемники:** рация, КПК у игроков которые помечены в контракте как “человек имеющий информацию” и снаряжение своей ГП.

Примечание: Любая из ГП может вас **Гоп-стопнуть** и отобрать любые предметы если это не противоречит **пункту 5.3** только на базе своей ГП если вы сами к ним пришли.

Если вас туда привели то ГП не имеет права отбирать у вас что-то помимо запрещенных предметов согласно **пункту 5.4**.

5.6 Запрещен шантаж, либо вымогательство предметов у игроков, используя угрозы расправы, в противном случае их убийство будет расценено согласно **пункту 3 RDM**.

6. Правила РП-Смерти

6. РП-смерть – смерть с необходимостью смены игрового персонажа. **РП-смерть** производится посредством **РП-казни** или отбытия на большую

землю. При **РП-казни**, выдается **временная блокировка**. Для **РП-казни** необходима причина, такая как:

- Разрешена казнь людей с рейтингом -2500 и менее;
- Для вывоза на большую землю группировкой **“ОКСОП”** не нужна причина;
- Неопровержимые доказательства сотрудничества с группировкой **“Монолит”**;
- Убийство дезертира вашей ГП;
- **Убийство** члена вашей группировки (**РП-казнь**), **РvP-смерть** не является причиной для казни;
- **Шпионаж** за группировкой;
- Распространение сведений повлекшее за собой розыск вашего персонажа с целью его казни;
- Если вы не выплатите всю сумму за контракт на убийство **Наемникам** в течении **3 реальных дней** после **выполнения** контракта вы становитесь следующей целью для **РП-казни**;
- Если **ГП** не захочет выкупать своего пленного бойца ему разрешено оформить **РП-казнь**;
- Если **ГП** провалит штурм по вызволению своего члена **ГП** из плена ему разрешено оформить **РП-казнь**;

Примечания:

- Для **РП-казни** вам необходимо пожаловаться на игрока по причине **“Запрос на РП-казнь”** и приложить видеодоказательство причины казни после чего можете получить разрешение **РП-Куратора** или вышестоящего на **РП-казнь**;
- Для заказа на убийство вам необходимо найти представителя **“Наемников”** и заполнить контракт на убийство, после чего вам необходимо оформить жалобу на игрока по причине **“Запрос на РП-казнь”** и указать позывной которым вы представились для заполнения контракта после этого если причину одобряют то **Рп-Куратор** или вышестоящий разрешают **“Наемникам”** выполнять данный контракт на убийство.
- **Запрещено** казнить людей находясь в **33 Скадовска, Янова** либо **членов ГП** на их базе где присутствуют **Мета-бойцы**, в других **33** казнить можно.

Примечания:

- **Наемникам** разрешено казнить членов **ГП** когда те находятся на **33** своей базы но не более одного человека и им запрещено заходить на территорию данной **33** во время выполнения контракта;
- Если **Наемники** убьют не того то контракт будет сразу же провален и **РП-смерть** не засчитана;

- Данный контракт может быть выполнен только в присутствии **РП-Куратора** или вышестоящего.

Важно! : **РП-смерть** должна быть зафиксирована на видео или происходить при присутствии **Рп-куратора/Администратора** проекта. (Также вы должны зачитать приговор для казненного, за что и кто казнит).

Другие способы получить РП-смерть:

- Если заложник погибает при попытке побега, то ему засчитывается **РП-смерть**;
- Игрок, **целенаправленно** погибающий от мутантов, зомбированных и аномалий также может получить **РП-смерть (Non-RP; PG)**;
- Если игрок провоцирует на убийство, это можно расценивать как согласие на собственную **РП-казнь**;
- Проверки на **себе** урона от любого оружия;
- Проверка на **себе** урона от аномалий;
- **РП-смерть** могут подтвердить только **РП-Кураторы** или **Администраторы**;
- Война группировок не является причиной для **РП-казни!**;
- **Целенаправленное** самоубийство;
- Контракт на жизнь;
- Заказ на убийство;
- Смерть во время дезертирства;
- Если **Наемник** в течении **30 минут** после выполнения контракта на убийство покинет сервер либо погибнет то ему засчитывается **РП-смерть**.

Исключение: Суицид для смены персонажа после смерти.

7. Правила плена

7.1 Правила нахождения/содержания в плену:

- Любая **намеренная смерть** находясь в **КПЗ** будет расценена как **РП-Смерть** вашего персонажа;
- Пленившая игрока сторона, **обязуется** отыгрывать с ним **РП**;
- Пленившие **обязаны** убедиться что у **пленных** есть **провизия (вода, еда)** и предоставлять ее по их **просьбе**;
- Заключенные **обязаны** предупреждать надзирателей о желании есть или пить, в противном случае смерть от голода будет считаться **РП-смертью**.

7.2 Запрещено держать пленного персонажа в местах заключения **более 6 часов реального времени** проведенного в игре с момента взятия в плен.

В случае, если **заклученный** не заходит в игру, срок может быть **увеличен**. Если на сервере есть хотя бы **2** члена группировки, **заклученный** может находиться в игре и угрожать голодной смертью. **Передача заклученного между КПЗ не обнуляет срок заключения.**

Важно! Вы обязаны **понятным** способом сообщить человеку что с данного момента он находится у вас в **плёну**, после взятия в плен игрока (факт изъятия оружия либо исполнения приказа “поднять руки”) **запрещается “убивать”** (казнить/наносить тяжелое ранение) **пленному игроку** когда на вас **напали/попали в перестрелку “PvP”**.

В случае **неподчинения** приказам под угрозой оружия можно нанести тяжелое ранение опираясь на **пункт 3 RDM**.

Примечание: В зависимости от обстоятельств время плена может быть увеличено **Администрацией** проекта.

7.3 Если вы отпускаете своего пленного то обязаны вернуть ему все вещи которые изъяли за исключение изъятых вещей согласно **пунктам 5.3, 5.4, 5.5**.

Примечание: При передаче **заклученного** третьим лицам вы обязаны передать им так же и все имущество которое изъяли у **заклученного** за исключением тех вещей которые были изъяты согласно **пункту 5.5** и если не противоречит **пункту 5.3**.

7.4 Для запроса о выкупе заложника вам необходимо **согласовать сумму** которую вы хотите получить с **Администрацией**.

Примечания:

- Вы можете запросить выкуп только у той **ГП** к которой принадлежит заложник;
- Сумма выкупа не может превышать **50%** от общего запаса денег **ГП**;
- Если **ГП** откажется выкупать своего члена **ГП** из плена то вы можете продать этого заложника кому-то другому;
- После продажи заложника у него будет обнулен срок заключения но не более одного раза:

8. Правила группировок

8.1 Запрещено способствовать тому, чтобы действия группировки противоречили **идеологии**, согласованному **ЛОРу**, **политике группировки** и **внутренним правилам** (предоставляются Администрацией), а также принимать непосредственное участие в подобных действиях.

8.2 Запрещено находится вне территории контрольных точек (КТ), на время проведения захвата КТ см. пункт 9.

Исключение: Нападение на КТ согласно заявке см. пункт 9.3.

8.3 Группировкам **запрещено** продавать или выдавать другим игрокам следующие предметы:

- Куртки и штаны с **уникальной** раскраской/камуфляжем для данной группировки;
- **Любое** снаряжение с камуфляжем/расцветкой либо с опознавательными чертами данной группировки.

8.4 Глава группировки **отвечает** за свою группировку. В случае **серьезного** нарушения **кем-либо** из своей группировки, лидер **также** получает наказание.

8.5 Членам группировок **запрещается** надевать на себя **форму / шевроны / повязки** других ГП либо сталкерскую одежду, а также снимать опознавательные знаки своей ГП такие как форма, шевроны, повязки.

Примечание: Если ваш персонаж погиб и воскрес на **Скадовске** то вы имеете право носить сталкерскую одежду согласно пункту 8.10 но при первой же возможности вы обязаны переодеться в форму своей группировки.

Исключения:

- Сталкерские группировки которые расположенные на **КТ** имеют право носить любую одежду но обязаны всегда носить свои **повязки / шевроны**.
- ГП **“Наемники”** могут переодеваться в сталкерскую одежду для сбора информации.
- ГП **“Наемники”** могут переодеваться в форму другой ГП но не более 2 человек, также **любая смерть** переодетых **“Наемников”** в другую ГП от рук этой же ГП будет приравняться к **РП-Смерти**.

Примечание: На переодетых “**Наемников**” действуют правила **Одиночек** и они **не могут брать в плен/казнить** кого-либо.

8.6 Члены группировки **обязаны** сидеть в рации своей ГП либо в канале NewHorizonRadio при игре на сервере.

8.7 При вступлении в группировку человек обязуется пребывать в ней **не менее 2 недель (14 дней)** после вступления.

Примечание: вы **не можете** покинуть группировку по **собственному** желанию до истечения данного срока.

Исключение: если вас изгнали.

8.8 Если вас изгнали из ГП раньше чем прошло **14 дней** вы **обязаны** отыгрывать фракцию **Одиночки** оставшееся время.

8.9 **Запрещено** перетаскивать в рацию вашей группировки людей не относящихся к вашей группировке
(Исключение: для **Рп ивента** с одобрением **РП-Куратора** который будет сидеть вместе с вами в рации).

8.10 Вы не можете заниматься деятельностью вашей группировки до тех пор пока на вас не будет надета **форма** вашей группировки.

Примечание: без **формы** группировки на вас действуют правила обычного сталкера.

8.11 На группировку “**Монолит**” не действуют правила **PG, RDM, 33**.

8.12 Перед началом дезертирства вам необходимо предупредить одного из **Рп-Кураторов**.

Примечание: Дезертирство занимает **4 реальный дня** в течении которых вам **запрещено** снимать нашивку вашей группировки и любая смерть будет являться **Рп-Смертью** вашего персонажа исключением является смерть из-за бага игры с видео доказательством.

Важно! Из таких группировок как : **Монолит, ОКСОП** и **Ученые** запрещено дезертировать.

Исключение: Ивент, ивентовый персонаж дезертир.

8.13 Новому персонажу необходимо прожить в зоне не менее **7 реальных дней** для вступления в группировку либо **14 дней** для вступления в ту же группировку в которой он состоял во время получение **Рп-Смерти**.

8.14 Запрещено заходить на территорию **33 Скадовска** в форме **ГП** без разрешения **Рп-Куратора**.

Исключение: **ГП “Ученые”, “Монолит”**.

8.15 Для объявления **войны** другой **ГП** вам необходимо:

- **Видеодоказательство** причины;
- **Видеодоказательство** объявления где запечатлено что вторая сторона получила ваше объявление:

Возможные причины для объявления войны:

- Целенаправленный шпионаж за вашей **ГП**;
- Идеологическая война (война из-за расхождений идеологий **ГП**);
- Рп-казнь бойца вашей **ГП** (участие/содействие);
- Целенаправленные оскорбления/ссора;
- Целенаправленные агрессивные действия (перестрелка/ поножовщина).

8.16 Группировки могут набирать себе рекрутов.

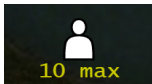
Примечания:

- **Лидер ГП** обязан записывать о найме/изгнании из рекрутов в канале **ГП “Информация”**;
- **Общее** число рекрутов не может превышать количество свободных слотов данной **ГП**:

9. Правила захвата (КТ)

9.1 Группа игроков от **5** чел имеет возможность захватывать контрольные точки (КТ) для увеличения своего влияния в **ЧЗО**. Каждая **КТ** дает доступ к дополнительному ассортименту товаров и возможность захвата прилегающих **КТ**.

Имеется возможность захватить любую базу группировки и занять её с последующим отыгрышем за эту **ГП**. Но **ГП** потерпевшая неудачу при обороне имеет право в след. запланированный захват попытаться вернуть себе базу по описанным ниже правилам, но единожды.

Максимальное кол-во членов группировки ограничено базовой **КТ**  (связаны со **Складовском** точки **5**; **7**; **9**; **11** и базы группировок см. карту, <https://imgur.com/a/8qo2Uf0>).



9.2 Общие правила:

- При нападении/обороне разрешено вести огонь на поражение по всем лицам находящимся в непосредственной близости и на **КТ**, но **СТРОГО** на время проведения захвата;
- Запрещено вмешиваться фракции "**Одиночки**" в битвы за **КТ**;

- Запрещено кооперироваться (действовать сообща) с другими группами **“Одиночек”** либо **ГП** для захвата/обороны одной **КТ**;
- Запрещено выдавать **пароли** от своих **КТ** и предоставлять доступ к **торговцу** лицам не относящихся к вашей **ГП**;
- Группировкам запрещено вмешиваться в чужие захваты **КТ**;
- **“Контр-нападение”** в случае если связанные/соединенные **КТ** нападают друг на друга, то нападающий будет определен через сайт random.org и победитель **займет обе точки** даже при условии, что он **оборонялся**.

Примечание:

Если на вашу точку нападают сразу с двух **КТ** то вам предстоит **обороняться** даже при том условии, что вы первые отправили заявку на нападение на одну из нападающих **КТ**.

- Механизм обмена **КТ** между дружественными группировками происходит по регламенту **захвата КТ**, т.е. оформляется заявка и происходит подрыв взрывчатки, за исключением участия обороняющейся **ГП**.
- Группировкам запрещено покидать территории своих **ЗЗ** на момент захвата **КТ**.

Исключения:

- При обороне вашей **КТ** вам разрешено после старта выбегать за территорию **ЗЗ** для тактических маневров.
- При захвате вражеских **КТ** если вы оставляли заявку.
- Рейды сталкерских баз с оставленной заранее заявкой **см. пункт 10.**

9.3 Захват

- Для попытки захвата вам необходимо отправить заявку в канал “ **захват-кт**” с именами всех нападающих их **steamID**, номером **КТ**, а также названием точки для захвата не менее чем за **24** часа до назначенного времени штурма;
- Захват **КТ** происходит каждую субботу **после появления уведомления** в игре о начале захвата **КТ** ориентировочно с **20:30** до **21:00** по мск;
- Вы можете нанять членов **ГП “Наемники”** для увеличения количества людей при нападении;
- Минимальное количество нападающих **5** человек (**ВСЕ** должны быть представителями **ОДНОЙ** **ГП** либо **фракции**), максимальное кол-во не может превышать лимита группировки плюс представители **ГП “Наемники”** (для примера максимальное кол-во для Долга [**10 База+7 “Наемников”**]= **17** чел], для **ГП точка 5** [**7 База + 7 “Наемников”**]=**14** чел]);
- Вы можете захватывать только те точки которые соединены по цепи с вашей базовой **КТ**. В случае разрыва цепи, необходимо на след. запланированный захват восстановить цепочку, в случае разрыва на **2** и более звеньев вы автоматически лишаетесь самой удаленной **КТ**;

- Для успешного захвата вам необходимо взорвать **любые** ворота с **код локом** возведенные игроками и находящиеся на территории **33** этой **КТ** с помощью взрывчатки (**C4**).
- За **30 минут** до начала штурма нападающей **ГП** запрещено подходить ближе чем на **1 км** к точке на которую собираются нападать и контактировать с защитниками, если на точку совершается нападение нескольких **группировок**, с целью баланса - **Администрация** проекта даст указание на сколько отойти (в пределах **1 км**) и ждать начала таймера захвата **КТ**.
В случае нарушения вам будет **отказано** в захвате **КТ** (если сомневаетесь в расстоянии до **КТ** лучше отойти на расстояние более **1 км**) ;
- После успешного захвата вам необходимо возвести минимум **1 ворота с код локом**, в противном случае при следующем штурме вы автоматически проиграете;
- На время проведения захвата все нападающие должны находится в специально выделенном **Discord** канале.

9.4 Защита

- При попытке нападения на вашу **КТ**, до лидера вашей **ГП** будет доведено уведомление минимум за **3** часа до начала;
- Вы можете нанять членов **ГП "Наемники"** для увеличения количества людей при обороне;
- Количество защитников не может превышать лимита группировки плюс представители **ГП "Наемники"** (для примера максимальное кол-во для Долга [**10 База + 7 "Наемников" = 17 чел**], для **ГП точка 5** [**7 База + 7 "Наемников" = 14 чел**]);
- Вы не можете оборонять **КТ** которые не соединены с вашей базовой **КТ**;
- Для успешной защиты вам необходимо не допустить подрыва **любых** ворот с **код локом** находящиеся на территории **33** этой **КТ**;
- На время проведения захвата все защитники должны находится в специально выделенном **Discord** канале.
- **Запрещено возводить** любые препятствия в виде (бочек, локеров, костров, стен и тд) на пути к воротам с **код локом** для подрыва.
- **Запрещено находиться** в комнате с торговцем на момент захвата вашей **КТ**.

10. Правила рейдов

10.1 Рейд - это уничтожение чужих стен/ворот вне территорий **33** с целью хищения имущества.

- Время для рейдов проходит каждую субботу в течении **30** минут с **20:30** до **21:00** по мск;
- Запрещены рейды **КТ** и **баз группировок** см. пункт 9, 11;
- Разрешено убийство при попытке рейда вашей базы без предупреждения.
- **Группировкам** для рейда необходимо оставить **заявку** не менее чем за **2 часа** до начала захвата **КТ** в канале своей **ГП** с упоминанием **Рп-Куратора** и **скриншотом** вашего местоположения в **КПК** не далеко от **базы/баз** которые вы собираетесь рейдить.

11. Правила штурма

11.1 Штурм возможен **только** если в защищающейся группировки **не менее 3** человек в **Онлайне**:

- Для штурма **нужно одобрение Рп-Кураторов** и указана уважительная **причина**;
- При штурме защитники которые были убиты **обязаны** покинуть сервер до **окончания** штурма;
- **Рп-Куратор** предупредит группировку которую собираются штурмовать за **30 минут** до начала штурма;
- При штурме **запрещено** проникать в схроны группировок и и забирать оттуда **что-либо**;
- Вы можете сломать только те двери которые ведут к **пленнику** чтобы освободить его.

Возможные причины для штурма:

- Освобождение пленного бойца из вашей **ГП**;
 - Укрывательство дезертира;
 - Рп-ивент.
-

12. Правила зеленых зон(33)

12.1 Зеленая зона (33) или же **Безопасная зона** - это территории указанные в пункте 13. На этих территориях **запрещено** убивать кого-либо, производить (**Гоп-стоп**) и мародерство .

 Вы вошли в безопасную зону.

12.2 На территории баров, баз группировок разрешены словесные перепалки в любой форме, но **запрещается** ответ на устные провокации путем **убийства***. Легкие драки разрешены, но в случае смерти оппонента от ваших рук, вы понесете наказание за **Убийство в 33****.

* Если на вас или на вашу группировку/группу кто-то наставил оружие или напал и ранил из огнестрельного, холодного оружия либо с приклада, вам разрешено убить **нападающего**.

Важно! Вашей группе разрешено убить провокатора только в тот момент когда он наставляет на вас оружие, если он опустил оружие у вас более нет причин убивать его.

** Если вы выступали в роли **обороняющегося** в кулачной драке и **случайно** убили человека у вас не будет нарушения, однако если вы сами напали либо **специально добивали** вашего оппонента то понесете наказание.

Важно! Если член вашей группировки/группы сам напал на кого-то либо спровоцировал на свое убийство то вам запрещается убивать в качестве мести иначе вам будет засчитано нарушение **Убийство в 33**.

Примечание: В случае провокации со стороны человека охране или группировке контролирующей **33** разрешается пригрозить человеку оружием и попросить покинуть данную территорию в случае игнорирования приказа разрешено посадить в **КПЗ** либо открыть огонь.

12.3 Разрушение построек вне времени рейдов, штурмов, захвата **КТ** запрещено. Исключения допускаются только с разрешения **Администрации**.

Примечание: Данный запрет действует только на постройки находящиеся в **33**.

13. Зеленые зоны

Данные изображения имеют справочный характер и не отражают точных радиусов **Зеленых Зон**.

13.1 Бары

13.1.1 Скадовск

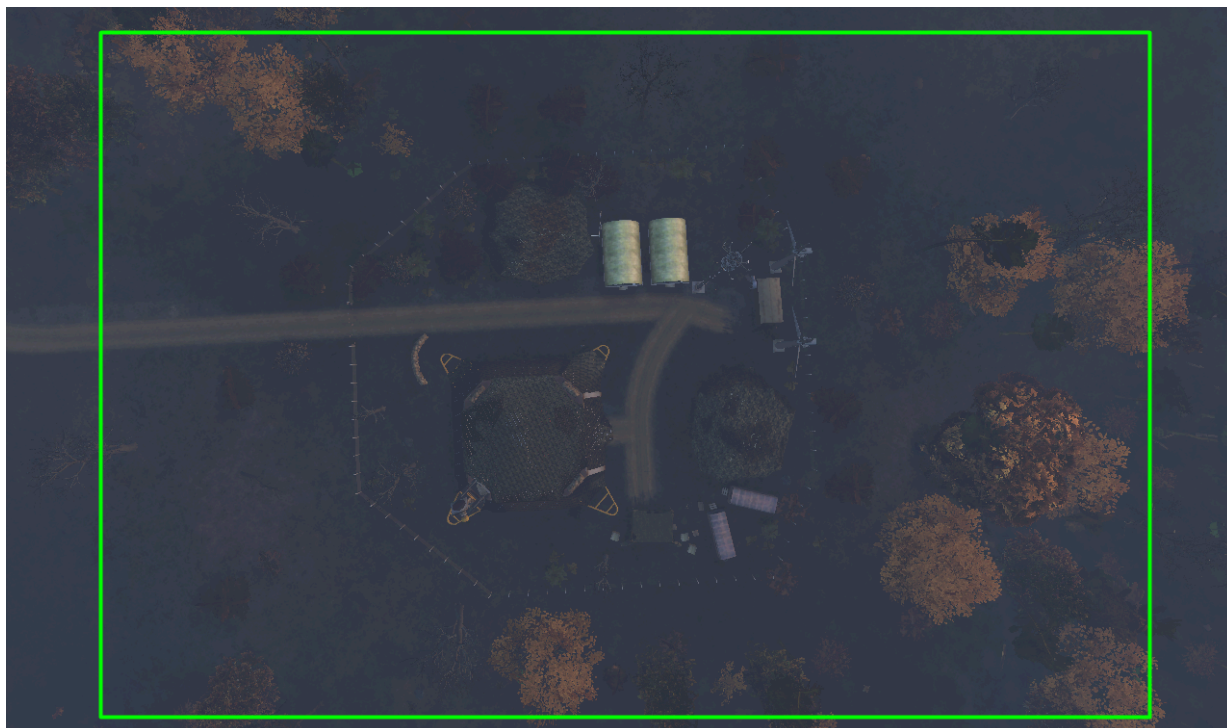


13.1.2 Янов

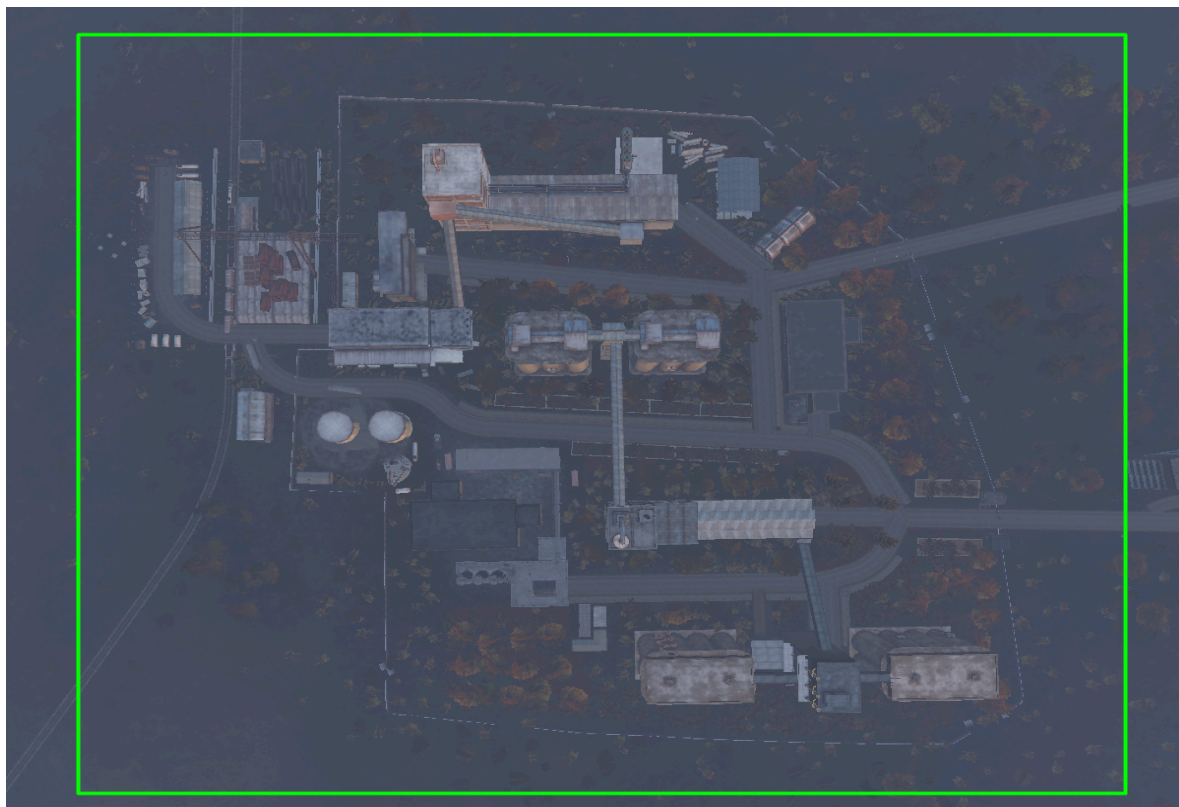


13.2 Базы группировок

13.2.1 Ученые



13.2.2 База Долга



13.2.3 База Свободы



13.2.4 База Бандитов



13.2.5 База Наемников



13.2.6 База Оксоп



13.3 Контрольные точки (КТ)

13.3.1 Лесничество



13.3.2 Зенит



13.3.3 Спирт. Завод



13.3.4 Черный гараж



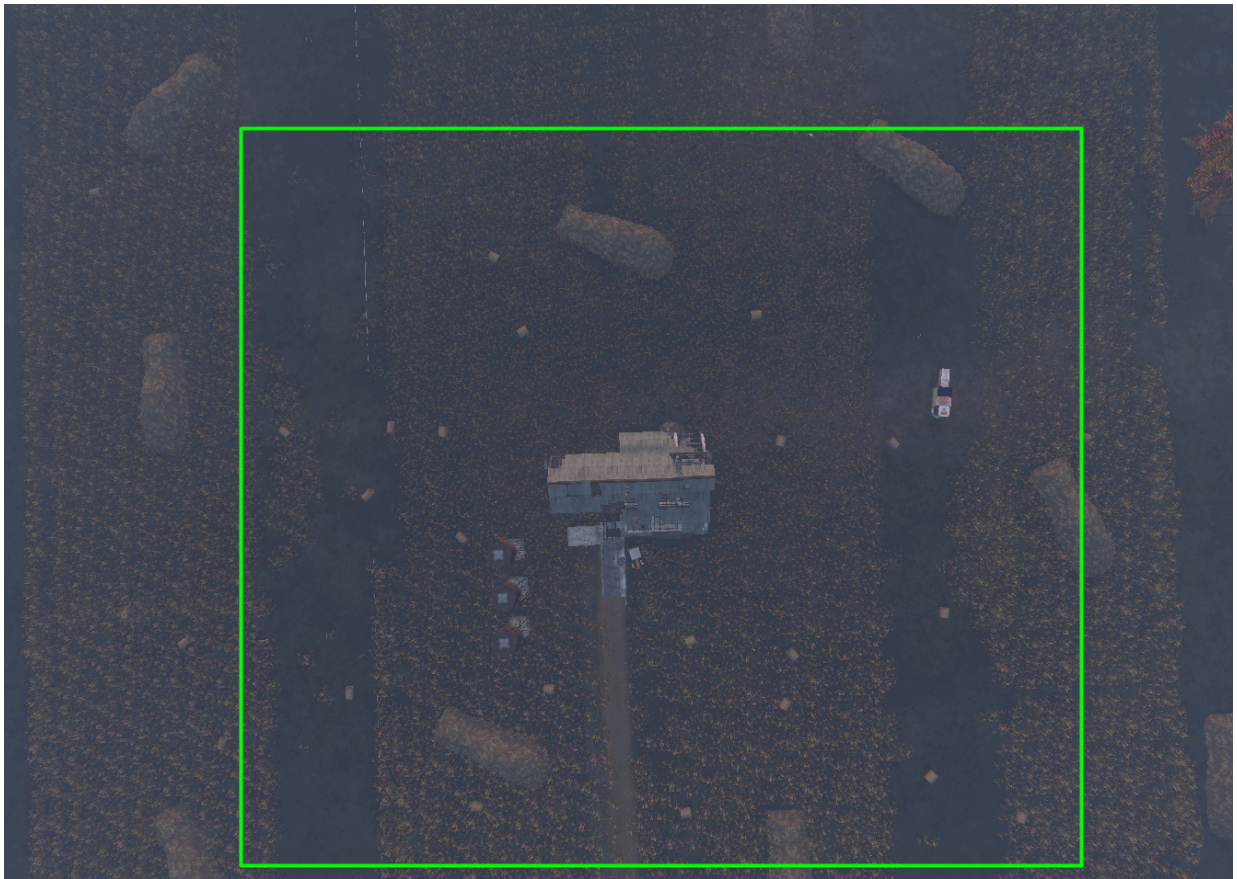
13.3.5 Шевченко



13.3.6 Заправка



13.3.7 Зернохранилище



13.3.8 Жд станция



13.3.9 Цинк



13.3.10 Зброшенная военная база



13.3.11 КПП у моста



13.3.12 СТО



13.3.13 КБ



13.3.14 Северное КПП



13.3.15 Гастроном



13.3.16 Склад



