LONG WAY RP — ОФИЦИАЛЬНЫЙ СВОД ПРАВИЛ ПРОЕКТА

// Карта: **New Horizon** // Статус: **АКТУАЛЬНАЯ РЕДАКЦИЯ**

ГЛАВНЫЙ ПРИНЦИП ПРОЕКТА: Long Way RP — это сервер с акцентом на реалистичное, глубокое выживание и честный RolePlay. Ваш персонаж — живой человек в смертельно опасной Зоне, который ценит свою жизнь, чувствует боль, помнит страх и стремится выжить любой ценой. Отыгрыш характера и атмосферы всегда стоит во главе угла.

НАВИГАЦИЯ ПО РАЗДЕЛАМ ПРАВИЛ

Разделы 1 — 4	Разделы 5 — 9	Разделы 10 — 14
1. Общие положения и Понятия	5. Правила пленения и допросов	10. Дезертирство из ГП
2. Поведение игроков и Грабеж	6. Правила Зон и ЗБД (100м)	11. Правила штурма баз
3. Идентификация личности	7. Базы группировок	12. Правила для техников
4. Правила коммуникации (Связь)	8. РПК, РП-смерть и Война ГП	13. Правила для медиков
• Одежда и Шпионаж	9. Лидеры группировок	14. Фракция Бандитов и ОПГ

---

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ПРОЕКТА LONG WAY RP

- **1.1. Обязательность правил:** Данные правила являются неотъемлемой частью сервера Long Way и обязательны для всех без исключения игроков и участников проекта.
- **1.2. Редактирование правил:** Администрация оставляет за собой право дополнять и корректировать правила, своевременно оповещая комьюнити об изменениях в официальных каналах Discord.
- **1.3. Автоматическое согласие:** Подключаясь к серверу, вы автоматически подтверждаете ознакомление с актуальной версией правил и обязуетесь строго их соблюдать.
- **1.3.1. Прецедентная система:** На сервере действует прецедентное право. Если игрок совершил деструктивный поступок, не описанный прямо в правилах,

высшая администрация выносит мотивированное решение. Необоснованные действия кураторов строго пресекаются.

- **1.4. Запрет токсичности и клеветы:** Запрещены необоснованная критика, клевета, целенаправленный обман и прямые оскорбления в адрес администрации или участников. Примечание: обоснованные РП-оскорбления персонажа в игровом процессе нарушением не являются.
- **1.5. Багоюз:** Использование уязвимостей, дюпов и багов сервера, а также распространение информации о них среди игроков — карается перманентной блокировкой.
- **1.6. Распространение РП-информации:** Запрещена передача важной РП-информации вне игры третьим лицам. Исключение: обсуждение между прямыми участниками завершенной ситуации.
- **1.7. Стороннее ПО и читы:** Любые читы, макросы и сторонний софт, дающий преимущество — перманентный бан.
- **1.7.1. Графические фильтры:** Запрещены сторонние фильтры и утилиты (Nvidia Filters, AMD, ReShade), выкручивание гаммы/яркости вне игрового меню для получения «ночного видения».
- **1.8. Запрещенный контент:** Запрещена пропаганда нацизма, фашизма, экстремизма, разжигание межнациональной розни, политические темы, лозунги и символика на всех ресурсах проекта.
- **1.9. Финансовые махинации:** Запрещены любые махинации и обман с целью завладения реальными средствами игроков.
- **1.10. Запрет коммерции (PMT):** Категорически запрещена продажа любых внутриигровых ценностей, лута или валюты (Гривен) за реальные деньги вне официального донат-каталога сервера.
- **1.11. Требования Администрации:** По первому требованию администрации игрок обязан прекратить оффтоп, флуд, спам, мат и провокации.
- **1.12. Запрет абуза пробелов в правилах:** Попытки обойти букву правил через юридические лазейки и неточности трактовок приравниваются к нарушению.
- **1.13. Дух РП и буква правил:** Если кинематографичная РП-ситуация требует небольшого отступления от стандартного протокола, это допускается исключительно при взаимном согласии всех сторон ситуации или с одобрения присутствующего куратора. Злоупотребление — бан.
- **1.14. Сроки наказаний:** Администрация оставляет за собой право варьировать сроки блокировок исходя из тяжести проступка и истории нарушений игрока.
- **1.15. Стримснайпинг:** Стримснайпинг и намеренное преследование стримеров ради попадания в эфир строго запрещены.
- **1.16. Мета со стримов:** Использование любой игровой информации, увиденной на прямых трансляциях или записях — строго запрещено (MG).
- **1.17. Задержка публикации медиа (24 часа):** Скриншоты и видеозаписи с сервера разрешено публиковать в общие дискорд-чаты только спустя 24 часа после съемки во избежание слива позиций (не касается прямых эфиров).

БАЗОВЫЕ ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНОЛОГИЯ

• **NonRP:** Поведение персонажа, противоречащее логике мира Зоны, здравому смыслу или квенте. Запрещены реплики типа «щас релогнусь», «у меня фризит», общение в войс вне роли.
• **Pain RP (Отыгрыш боли):** Обязательный отыгрыш боли от ранений. Не менее 3 минут при легких ранах и до 25 минут при тяжелых/огнестрельных. Запрещено бегать, прыгать, паркурить и вести бой так, будто рана отсутствует. Обезболивающие лишь притупляют боль, но не отменяют травму.
• **Injury RP (Последствия травм):** Отыгрыш последствий ранений до 30 минут после спада острой боли. Тяжелые травмы (хромота, контузия, потеря глаза) должны отыгрываться на постоянной основе.
• **DM (Deathmatch):** Беспричинное убийство или нападение на игрока без предшествующего РП-диалога, конфликта или оснований. Убийство ради чужого лута — это DM!
• **RDM / VRDM:** Массовая хаотичная стрельба без причины, либо намеренная давка игроков автотранспортом без торможения. Карается перманентным баном.
• **Spawn Kill:** Убийство игрока непосредственно на точке его возрождения или спавна.
• **NLR (New Life Rule):** Запрет возврата на место своей гибели в течение 40 минут. Персонаж вспоминает обстоятельства смерти отрывками спустя 15 минут (если не был под психотропами). Запрещен выход на связь с участниками боя в течение 30 минут.
• **PG (Power Gaming):** Отсутствие инстинкта самосохранения: безоружное нападение на мутантов, перестрелка в одиночку против группы превосходящего противника. Нарушение PG автоматически ведет к РПК при тяжелом ранении!
• **MG (Meta-Gaming):** Использование в игре информации, полученной вне РП (из Дискорда, стримов, личных сообщений).
• **Leave-RP:** Намеренный выход из игры во время или сразу после РП-ситуации. Выход разрешен не ранее чем через 10 минут после РП и 20 минут после боя. При краше — обязательный отчет в канал «краш-вылет».

ПРАВИЛА ОДЕЖДЫ, ЭКИПИРОВКИ И ШПИОНАЖА

Отличительной чертой официальных группировок (кроме Одиночек и Бандитов) является их уставная форма и нашивки. Одиночки и Бандиты вправе носить любую свободную одежду.

- **Ношение чужой формы:** Игрок, надевший форму или нашивку чужой группировки, автоматически воспринимается членами этой ГП как шпион или враг со всеми вытекающими последствиями.
- **Правила шпионажа:** Для шпионажа требуется веская РП-причина. Шпион обязан непрерывно вести видеозапись всего процесса от начала и до конца. При шпионаже разрешено похищать секретные данные/предметы со складов, но в случае разоблачения группировка получает полное право провести РПК шпиону.

2. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ИГРОКОВ И РЕГЛАМЕНТ ГРАБЕЖА

- **2.1. Ценность жизни:** Ваш персонаж боится смерти. При угрозе оружием или пытках вы обязаны отыгрывать страх и выполнять разумные требования ради спасения жизни.
- **2.2. Соответствие квенте:** Поведение персонажа должно строго соответствовать его биографии и навыкам. Запрещено внезапно отыгрывать мастера-оружейника или хирурга без подтвержденного обучения.
- **2.3. Запрет наживы как причины убийства:** Желание заполучить чужой автомат или снаряжение не является основанием для убийства игрока.
- **2.4. Доигрывание ситуаций:** Даже если оппонент нарушает правила, вы обязаны доиграть ситуацию до логического конца, зафиксировать нарушение на видео и подать тикет администрации.
- **2.5. Маски и прием пищи:** Запрещено употреблять еду, воду или медикаменты, если на лицо надета глухая маска или противогаз. Запрещено разговаривать при питье воды.
- **2.6. Опыт на старте:** Игроки сами выбирают, отыгрывать зеленого новичка или бывалого ходока, опираясь на общедоступный лор 2016 года.
- **2.7. Срок после РПК в ГП:** После РПК персонажа запрещено вступать обратно в ту же группировку новым персонажем минимум 2 недели.
- **2.8. Запрет возврата в бой:** Категорически запрещено возвращаться в незаконченный бой после получения тяжелого ранения.
- **2.9. Краш-вылет:** При вылете игры в ходе РП-ситуации игрок обязан немедленно отписать в канал «краш-вылет» и перезайти в игру как можно быстрее.
- **2.10 - 2.11. Запрет непотребств:** Строго запрещены любые действия сексуального характера и насилие интимного толка (при нарушении разрешен выход из игры под видеозапись).
- **2.12. Осквернение трупов:** Запрещено расчленять тела без согласованной квенты маньяка. Тело можно упаковать в мешок и захоронить.
- **2.13. Враждебная группа:** Если в нейтральной группе находится член враждебной вам ГП, вся группа может быть воспринята как враги (исключение: связанные пленные).
- **2.14. Повязки одиночек:** Одиночка с наплечной повязкой цвета группировки идентифицируется как её сторонник при наличии РП-знаний о цветах фракций.

• **2.15. Регламент предупреждения и открытия огня:** Предупреждением считается громкий окрик (3 палочки) на дистанции до 40 метров либо предупредительный одиночный выстрел в воздух. Если цель не реагирует, разрешен второй выстрел под ноги (в сторону, во избежание рикошета). Если в течение 10 секунд человек не поднял руки и не убрал оружие за спину — разрешен огонь на поражение. Выстрел в тело, гранатомет, выстрел из оружия с глушителем предупредительными не считаются!

2.16. Грабеж (Разрешен официальной фракции Бандитов/ОПГ)

• **2.16.1. Несгораемый минимум при грабеже:** Запрещается забирать абсолютно все вещи при грабеже. Нельзя оставлять жертву без:
— 1 оружие (Не пистолет) и патроны к нему в зависимости от вида оружия (60 Патрон для дробовика, 3 магазина к ПП и 60 патронов к нему, 2 Магазина к Автомату);
— 2 бинта, 1 оранжевая аптечка, 3 пачки таблеток от радиации, набор провизии;
— Противогаз, штаны и куртку, обувь.
Вы можете забрать вещи жертвы и отдать ей свои, если вещи жертвы лучше. (Запрещено оставлять необходимые вещи при гоп-стопе в уничтоженном состоянии, если до грабежа они не были такими). Вы не обязаны обеспечивать человека вышеперечисленными вещами, если до грабежа у него их не было.
• **2.16.2. Качественный РП-отыгрыш:** Грабители обязаны качественно отыгрывать диалог и процесс ограбления.
• **2.16.3. Обязательная видеофиксация:** Грабящая сторона обязана вести непрерывную видеозапись грабежа и предоставить её кураторам по первому требованию.

- **2.17. Водные преграды:** Запрещено переплывать реки и водоемы в тяжелых бронежилетах, каркасных рюкзаках, берцах и в противогазах из соображений реализма.
- **2.18. Неестественные движения:** Запрещен спам приседаний, стрейфы QE/AD в перестрелках (исключение: выглядывание из-за угла с голосовым отыгрышем).
- **2.19. Багоюз в бою:** Запрещены дропшоты, использование анимаций для ухода сквозь стены и прочие киберспортивные приемы.
- **2.20. SoundPad:** Запрещен для фонового троллинга. Разрешен только в транспорте или у костра/верстака для отыгрыша радиолы/кассетного плеера при наличии магнитолы.
- **2.21. Осмотр персонажа:** Запрещено указывать фантастические или нереалистичные приметы в меню осмотра персонажа.

3. ПРАВИЛА ИДЕНТИФИКАЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

- **3.1. Маски и скрытое лицо:** Экипировка, закрывающая лицо (противогаз, балаклава, глухой шлем), делает невозможным опознание личности, пока человек сам не представится. Однако запоминающийся кастомный костюм или специфические ранения могут вызывать подозрения.
- **3.2. Опознание по лицу:** Идентифицировать человека с открытым лицом можно только при личном знакомстве вблизи либо по фотоснимку анфас/профиль с расстояния менее 10 метров. Опознание по голосу допустимо только при тесно переплетенных квентах по согласованию с куратором.
- **3.3. Механика осмотра:** Опознание проводится по 1 главной черте (рост, телосложение, цвет глаз) и 2 дополнительным (шрамы, ожоги, татуировки, родимые пятна).

4. ПРАВИЛА КОММУНИКАЦИИ И АНТИ-МЕТА СВЯЗЬ

4.1. КАТЕГОРИЧЕСКИЙ ЗАПРЕТ СТОРОННЕЙ ГОЛОСОВОЙ СВЯЗИ: Во время нахождения на сервере игрокам строго запрещено находиться в любых внешних голосовых каналах (Discord звонки, Steam-чат, Telegram, TeamSpeak и сторонние серверы). Вся голосовая связь строится исключительно внутри игры через позиционный микрофон DayZ и внутриигровую модовую рацию VX на настроенной частоте. Нахождение в голосовом канале вне игры приравнивается к грубейшему Meta-Gaming (MG) с баном на 3–7 дней.

- **4.2. Внутриигровая радиосвязь:** Для переговоров на расстоянии используется исключительно внутриигровая рация как физический предмет (с рабочей батарейкой на выбранной частоте). Потерял, сломал или отобрали предмет — остался без связи.
- **4.3. Запрет игрового сленга:** В голосовом радиоэфире и чате КПК строго запрещен OOC-сленг: «лутать», «фармить», «релог», «хиты», «ваншот» и т.п. — только атмосферное общение.

5. ПРАВИЛА ПЛЕНЕНИЯ, СОДЕРЖАНИЯ И ДОПРОСОВ

- **5.1. Условия связывания:** Связывание допускается, только если игрок поднял руки за голову, стоит спиной, либо находится без сознания/в нокауте.
- **5.2. Лимит времени в плену:** В полевых условиях связанный игрок может удерживаться не более 2 часов активного онлайна.
- **5.3. Лимит КПЗ:** В закрытом карцере/КПЗ базы пленный может находиться не более 4 часов онлайна. Если ГП не заходит на сервер, курация вправе освободить узника.
- **5.4. Обязательное взаимодействие:** Пленители обязаны большую часть времени активно отыгрывать РП с пленным, а не оставлять его связанным в пустой комнате.
- **5.5. Побег и РПК:** Если пленный гибнет во время побега, ему засчитывается РПК. Побег считается успешным, если беглец скрылся из виду на 30 минут или достиг нейтральной территории.
- **5.6. Видеозапись побега:** Любая попытка побега из КПЗ должна фиксироваться сбегающим на видео от начала до конца.
- **5.7. Отыгрыш пленного:** Пленный обязан отыгрывать страх и боль. Намеренный уход в афк или смерть от голода расцениваются как уход от РП с выдачей РПК.
- **5.8. Спасение пленного:** Если пленный погибает под огнем во время штурма или попытки его отбить — ему засчитывается РПК.
- **5.9. Гибель от халатности:** Если пленный просил еды/воды/перевязки, но был проигнорирован и умер от голода — РПК ему НЕ засчитывается, а пленяющая сторона наказывается за NonRP.

- **5.10. Освобождение из наручников:** Освободиться самостоятельно механиками игры можно только при наличии ножа, отвертки или плоскогубцев в скрытом кармане. Внимание: если беглеца поймают с поличным при попытке скрытного побега или нападении на конвоира, это служит законным основанием для РПК!
- **5.11. Выкуп:** Сумма выкупа за пленного должна быть подъемной и адекватной для группировки или друзей.
- **5.12. Пытки:** Для пыток требуется веская РП-причина. Запрещено отрезать части тела, не реализованные в движке (руки, ноги). Разрешены травмы, синяки, выбитые зубы, ногти, порезы.
- **5.13. Запрет лжи под пытками:** Если персонаж не обладает железной волей по квенте, говорить неправду под пытками запрещено.

6. ПРАВИЛА ЗОН И ЗОНА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ (ЗБД)

ОТСУТСТВИЕ ЗЕЛЕНЫХ ЗОН: На сервере Long Way нет безопасных зон. Даже на стоянках сталкеров, в барах и деревнях возможны драки, задержания и РП-убийства при наличии веских причин. Безопасность держится только на репутации и договоренностях.

- **6.1. Зона боевых действий (ЗБД):** При начале перестрелки в радиусе 100 метров автоматически открывается ЗБД. Закрытие зоны происходит спустя 5 минут после последнего выстрела.
- **6.1.1. Статус свидетелей в ЗБД:** Любой вооруженный человек, находящийся в зоне боя без поднятых рук, может быть расценен как враг. Случайное убийство неопознанного сталкера в ЗБД не считается DM, однако стрелявшие обязаны убедиться в статусе цели при первой возможности.
- **6.1.2. Приказ покинуть ЗБД:** Сторона боя вправе потребовать от случайных сталкеров покинуть радиус боя. Игнорирование — повод для стрельбы.
- **6.1.3. Вмешательство третьих лиц:** Случайный сталкер может открыть огонь только при прямой агрессии в свой адрес.
- **6.1.4. Лимит медицины в бою:** Запрещено использовать более 2 аптечек или боевых стимуляторов в течение одной активной перестрелки.

7. БАЗЫ ГРУППИРОВОК

• **7.1. Инициация стрельбы по базе:** Стрельба по базе фракции разрешена только при серьезном РП-поводе. Одиночный штурм базы расценивается как PG (при падении — автоматический РПК). Если по вам открыли огонь с базы, вы обязаны отступить из поля зрения укреплений в течение 5 минут. Инициация нового боя сразу после отхода запрещена.

8. РП-КАЗНЬ (РПК), РП-СМЕРТЬ И ВОЙНА ГРУППИРОВОК

- **8.1. Понятие РПК:** РП-смерть — окончательная гибель персонажа. Казнь работает в обе стороны: если при исполнении РПК погибает сам палач, он также теряет персонажа.
- **8.2. Бан на 1 день:** После подтвержденного РПК игрок получает бан на 24 часа для осмысления новой квенты и направления игры.
- **8.3. Тяжелое ранение:** Любая смерть в аномалии или перестрелке, не подпадающая под РПК, считается тяжелым ранением.
- **8.4. Доказательная база РПК:** Для оформления РПК инициатор подает тикет с 3 обязательными пунктами: 1) РП-подтверждение личности; 2) Веская причина именно на смерть; 3) Непрерывная видеозапись казни.
- **8.5. Сгорание имущества (п. 8.11):** При подтверждении РПК персонаж погибает навсегда. Игрок полностью теряет память, имущество, а также активные донатные страховки на вайп.
- **8.6. Самоубийство:** Намеренный суицид на глазах других игроков приравнивается к РПК.
- **8.7. Предательство своих:** Добивание или расстрел членов своей группировки приравнивается к казни.

Регламент Войны Группировок

Война объявляется группировкой с выдвижением четких и постоянных требований, согласованных с администрацией. Война объявляется без права отказа, но оборона может капитулировать в любой момент, приняв условия. Кемперство и зажим базы врага запрещены. Перемирие после войны — минимум 3 дня. Игнорирование войны и уход в оффлайн наказывается сносом базы и РПК состава.

9. ЛИДЕРЫ ГРУППИРОВОК

- **9.1. Ответственность лидера:** Лидер несет прямую дисциплинарную ответственность за действия своего личного состава.
- **9.2. Смещение лидера:** Лидер может быть смещен внутренним РП-переворотом личного состава без обязательного одобрения администрации при наличии веских причин.
- **9.3. Концепт фракции:** Лидер вправе корректировать лор и концепт своей ГП после согласования с курацией.
- **9.4. Регламент формы:** Лидеры военизированных фракций обязаны строго контролировать дресс-код (например, единый мультикам или комбезы «Берилл» для ОКСОП).

10. ДЕЗЕРТИРСТВО И УХОД ИЗ ГРУППИРОВКИ

- **10.1. Мирный уход:** Персонаж может покинуть ГП по согласию лидера, сдав всю казенную экипировку. В таком случае он уходит с миром и не становится дезертиром.
- **10.2. Одобрение дезертирства:** Побег/дезертирство одобряется куратором при наличии веской причины и онлайне от 2 игроков бывшей ГП.
- **10.3. Охота на дезертира (7 дней):** При дезертирстве у бывшей группировки открывается повод для РПК беглеца на 7 реальных дней. Дезертир обязан отыграть не менее 15 часов за 5 дней. По истечении 7 дней статус дезертира снимается.
- **10.4. Запрет слива склада:** Дезертиру строго запрещено обносить общак — разрешается взять лишь базовый минимум для выживания в лесу.

11. ПРАВИЛА ШТУРМА БАЗЫ ГРУППИРОВКИ

- **11.1. Согласование с курацией:** Штурм базы всегда заранее согласуется с RP-куратором с указанием тактики и роли внедренных агентов.
- **11.2. Оповещение и переговоры:** Атакующая сторона обязана за 1 час, 30 минут и 10 минут связаться с базой и выдвинуть условия сдачи. Если условия приняты — штурм отменяется.
- **11.3. Гражданские на базе:** Если после объявления атаки нейтральные сталкеры покидают базу без оружия в руках — огонь по ним запрещен.
- **11.4. Пленные на штурме:** Во время активного штурма брать людей в плен запрещено.
- **11.5. Трофеи победителя:** Победившая сторона имеет право забрать до 50% (1/2) складского имущества проигравшей базы в денежном эквиваленте под контролем куратора.
- **11.6. Выбывание при ранении:** Боец, получивший тяжелое ранение во время штурма, выбывает до конца боя (запрет возврата в бой и передачи любой тактической информации/координат союзникам до завершения штурма — приравнивается к MG).

12. ПРАВИЛА ДЛЯ ТЕХНИКОВ

- **12.1. Квалификация техника:** Техник обязан иметь подтвержденные навыки по квенте или пройти обучение у старшего мастера.
- **12.2. Оборудование и верстак:** Сложный ремонт оружия, модулей и экзоскелетов проводится исключительно на базе группировки при наличии верстака, ремкомплектов и инструментов.

- **12.3. Регламент ремонта «уничтоженного» лута:** Ремонт критически поврежденной экипировки проводится техником самостоятельно под обязательную непрерывную видеозапись с публикацией в специальный канал дискорда #логи-ремонта (без необходимости долгого ожидания куратора в игре).

13. ПРАВИЛА ДЛЯ МЕДИКОВ И РЕАНИМАЦИЯ

ВРЕМЕННЫЙ РЕГЛАМЕНТ РЕАНИМАЦИИ (ДО ВВЕДЕНИЯ КАСТОМНОГО МОДА)
1. Помощь в бессознательном состоянии (нокаут): медик оказывает помощь сам внутриигровыми средствами (СЛР, дефибриллятор, адреналин, физраствор);
2. Клиническая смерть (тяжелое ранение): медик проводит СЛР под видеозапись (откат). Погибший возрождается на спавне и отправляет заявку в канал #запрос-реанимации (ник, координаты, ссылка на откат). Дежурный администратор подтверждает откат и в 1 клик телепортирует бойца обратно к медику с восстановлением здоровья, исключая долгое ожидание в бою.

- **13.1. Обучение медика:** Стать медиком можно по одобренной квенте либо после РП-обучения у старшего врача МБУ (Ученые) не менее 7 дней с практикой.
- **13.2. Лимит реанимации:** Один медик может успешно реанимировать тяжелораненого 1 раз в 2 часа.
- **13.3. Разрыв тела в аномалиях:** Реанимация после попадания в разрывающие гравитационные аномалии («Карусель», «Воронка») технически и по РП невозможна.

14. ФРАКЦИЯ БАНДИТОВ И СОЗДАНИЕ ОПГ

- **14.1. Статус фракции:** Бандиты на Long Way являются фракцией, а не закрытой ГП: они не имеют стартовой базы и торговца, но наделены правом совершать крайм-действия по одобренной крайм-квенте.
- **14.2. Создание ОПГ (от 4 человек):** При объединении 4 и более бандитов они могут подать заявку на статус ОПГ, согласовать лор и получить малый лагерь под базу.
- **14.3. Иконка в КПК:** Индивидуальная бандитская иконка в сталкерской сети КПК присваивается игроку только после официальной регистрации его ОПГ.

Свод правил Long Way RP обязателен к исполнению всеми сталкерами. Удачной охоты в Зоне!