



**BASIC
RULES OF THE GAME**

Zone Zero Airsoft RPG

*Свод базовых правил
ролевой страйкбольной игры
Зона 0*

Киев, 2010-2013

www.zone-zero-arpг.com.ua

email: zonezero@ukr.net

моб: +38(068)132-37-91

Содержание

<u>БЫСТРЫЙ СТАРТ</u>	5
<u>ОКРУЖЕНИЕ</u>	8
<u>Аномалии</u>	8
<u>Артефакты</u>	8
<u>Извержения аномальной энергии</u>	8
<u>Монстры</u>	8
<u>«Потрошители»</u>	9
<u>«Лешие»</u>	10
<u>«Зомби»</u>	10
<u>ИГРОВЫЕ И РОЛЕВЫЕ ПРАВИЛА</u>	11
<u>1. Правило первое и последнее</u>	11
<u>2. Допуск игроков</u>	11
<u>3. Регистрационная форма</u>	12
<u>4. Персонажи - люди</u>	12
<u>4.1 Нейтральные сталкеры-одиночки</u>	12
<u>4.2 Малые кланы сталкеров</u>	12
<u>4.3 Военные сталкеры-одиночки</u>	13
<u>4.4 Ученые</u>	13
<u>4.5 Военные</u>	13
<u>4.6 Просветленные</u>	13
<u>4.7 Туристы, журналисты и прочие -исты</u>	14
<u>5. Не игровое население</u>	14
<u>6. Монстры</u>	14
<u>6.1 Потрошители</u>	15
<u>6.2 Лешие</u>	15
<u>6.3 Зомбированные</u>	15
<u>7. Правила поражения</u>	16
<u>7.1 Поражение с первого раза</u>	16

<u>7.2 Поражение с добиванием</u>	16
<u>7.3 Действия после поражения</u>	16
<u>8. «Ранения»</u>	17
<u>9. Мародерство/отчуждение</u>	18
<u>10. Захват в плен</u>	18
<u>11. Аптечки</u>	19
<u>12. Черный рынок и старт игры</u>	20
<u>13. ПДА «Леший»</u>	20
<u>14. Устройство Имитации Вспышки Выстрела</u>	21
<u>15. Хабарный подсумок</u>	21
<u>16. Снаряжение и тюны</u>	22
<u>17. Патроны (шары)</u>	23
<u>18. Имитации взрывных устройств (ВУ)</u>	24
<u>19. Игровые предметы</u>	24
<u>20. Экономика и деньги</u>	25
<u>20.1 Официальные операции у торговцев</u>	27
<u>20.2 Запрещенные товары</u>	27
<u>21. Камера хранения игрока</u>	27
<u>22. Работа (задания)</u>	28
<u>23. Игровые указания</u>	28
<u>24. Отчуждаемые игровые ценности</u>	29
<u>25. Карты местности</u>	30
<u>26. Радиоэфир</u>	31
<u>27. Рекомендации по ролевой игре</u>	31
<u>28. Разрешение конфликтов</u>	33
<u>29. Защита окружающей среды</u>	34
<u>30. Правила техники безопасности</u>	36
<u>БЛАГОДАРНОСТИ</u>	40
<u>ИСТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ</u>	41

БЫСТРЫЙ СТАРТ

- Зона 0 это территория зараженная особым, аномальным, типом радиации с небольшими безопасными островками радиусом до 10-ти метров, так называемыми стоянками.
- аномалии невидимы для глаза и влияют на психику/тело человека по принципу заражения.
- аномалии образуют поля и коридоры.
- границы аномалий иногда помечаются цветными диодными маячками постоянного свечения.
- коридоры (безопасные тропы) иногда провешиваются и отмечаются гайками с цветными тряпичными хвостами.
- в Зоне 0 можно ходить только по ПДА или по вешкам.
- проводник с ПДА может прокладываеть и отмечать (провешивать) тропы гайками.
- артефакт образуется когда какой-то предмет попадает в сгусток энергии в аномалии.
- артефакты могут позитивно или негативно влиять человека.
- артефакты можно продать торговцам или ученым.
- ученые научились собирать аномальную энергию и использовать её для защиты от аномалий и/или синтеза артефактов.
- в Зоне 0 водятся «лешие» — человекоподобные

мутанты в лохмотьях. Убиваются очередью с добиванием.

- «потрошители» гораздо более живучие

монстры, убиваются очередью по пластине.

- Зону 0 охраняют Просветленные — сталкеры попавшие под контроль Саркофага, это организация блокирующая доступ к «Объекту 0» (сердцу Зоны 0). Просветленные убиваются очередью с добиванием.

- умереть в Зоне 0 практически невозможно, аномальное биополе восстанавливает базовые функции пораженного человека за 5 минут (время «отключки»), но он остается в тяжелом состоянии из-за ранений.

- раненый сталкер может излечиться при помощи специальных аптечек за 10..25 минут.

- патроны, аптечки и всё остальное можно купить за «нули» - особая виртуальная валюта Зоны 0, обозначается буквой «Z».

- заработанные «нули» зачисляются на личный счет (ЛС) игрока через торговцев.

- «нулями» можно оплачивать работу самодельных по созданию для себя, любимого, антуражных предметов, например, подсумков, нагрудников, и т.п..

- страйкбольная составляющая проходит по правилам ФСУ, с использованием устройства имитации вспышки выстрела (УИВВ), с

ограничением скорости до 130 м/с, с запретом пулеметов и кастомных гранатометов, с запретом пиротехники.

- хабар переносится исключительно в хабарных подсумках на поясе, или в руках.
- хабар НЕ сбрасывается на месте поражения, но пораженных в «отключке» можно обчистить.
- шары только в пачках от организаторов.
- имитации взрывных устройств (ВУ) только газовые/механические.
- все игровые предметы имеют наклейки и игровые указания по их использованию (ИУ).
- радиоканал ФРС-1 общий для игроков, а ФРС-2 мастерский, не свой канал слушать запрещено.

ОКРУЖЕНИЕ

Аномалии

Невидимы для глаза и не ощутимы, но смертельно опасны так как инфицируют психическое и биологическое поле человека.

Перемещаться в Зоне можно только по безопасным тропам между аномальных участков.

Тропы находятся по показаниям ПДА и могут провешиваться гайками с цветными хвостами. Не имея ПДА нельзя отходить от вешки дальше 10 метров.

Артефакты

Суть предметы/материя попавшая под воздействие аномальных сил. Зачастую имеют причудливую форму и переливаются всеми цветами радуги.

Извержения аномальной энергии

Извержение аномальной энергии приводит к смещению аномальных областей, закрытию троп, появлению новых артефактов и превращению людей, не успевших укрыться на стоянках, в зомбированных.

Монстры

Зону 0 населяют разного рода мутанты и прочие недружелюбные твари, например.

«Потрошители»



«Лешие»**«Зомби»**

Люди подвергшиеся влиянию аномальной радиации излучаемой аномалиям и/или во время Извержения.

Зомбированные слабо реагируют на происходящее вокруг, однако внешний раздражитель (звук, движение) может привлечь

их внимание и тогда они становятся агрессивными и враждебными.

Аномалии не влияют на зомбированных.

ИГРОВЫЕ И РОЛЕВЫЕ ПРАВИЛА

*Тем, кто ищет свою Зону Отчуждения,
посвящается...*

1. Правило первое и последнее

- игроки следят за выполнением страйкбольных, игровых и ролевых правил друг другом и, в случае нарушения делают замечания, а в случае злостных нарушений, докладывают ГМ-у лично или по радио.

2. Допуск игроков

- ГМ лично знаком с игроком или за игрока поручились уже допущенные участники проекта.

ИЛИ

- возраст не менее 18 лет.
- к игроку нет претензий со стороны организаторов и уже допущенных к игре игроков.
- у игрока нет серьезных проблем со здоровьем (болезни сердца, эпилепсия, астма и т.п.).

3. Регистрационная форма

1. Позывной.
 2. Имя персонажа.
 3. Принадлежность персонажа (клан, роль)
 4. Контакты: моб. телефон и емейл обязательно.
- Отсылать на zonezero@ukr.net

4. Персонажи - люди

- поражают попаданием из страйкбольного игрового оружия, резиновым ножом или имитацией ВУ.
- поражаются с одного попадания/касания монстра и т.д., см. правила поражения ниже.

4.1 Нейтральные сталкеры-одиночки

- гражданская одежда.
- рекомендуется стиль милитари, в однотонных оливковых, зеленых или других неприметных цветах, куртки, плащи, котомки, кастомные поясные разгрузки.
- любой тип оружия.
- кастомное снаряжение/одежда.

4.2 Малые кланы сталкеров

- до 5-ти человек включительно.
- рекомендуется однообразная форма одежды в однотонных тонах или, с рисунком вудленд или, мультикам + единый отличительный знак,

например, бандана.

- любой тип оружия у каждого из членов клана.

4.3 Военные сталкеры-одиночки

- рекомендуется военная форма в разнбой.

4.4 Ученые

- рекомендуются защитные комбинезоны/халаты оранжевого или белого цвета.

- легко вооружены (пистолеты, ножи, PDW)

4.5 Военные

- отделение до 5-ти человек.

- форма одежды и вооружение в соответствии с моделируемым подразделением, рекомендуются рисунки дубок и аку цифра.

4.6 Просветленные

- наличие экзоскелета установленного образца.

- рекомендуется одежда в чернобелом урбане.

- вооружение — любое, рекомендуются гаусспушки на основе Г36 серии.

- просветленные поражаются очередью с добиванием.

- просветленные сразу поражаются взрывом имитации ВУ в радиусе 1-го метра, и с добиванием если дистанция 1-5 метров.

- благодаря защите экзоскелетов просветленные

могут проходить сквозь некоторые аномалии.

4.7 Туристы, журналисты и прочие -исты

- фоторужжа всех конфигураций.
- рекомендуется любой микс из гражданской одежды и камуфляжа.

5. Не игровое население

- не игровое гражданское население (не)/случайно забредшее на полигон - условно, аудиовизуальная галлюцинация с которой нужно избегать всяческих контактов.
- в случае особо настырных и непонятливых граждан: вежливо объясняем, что происходит и отправляем за территорию полигона или к организаторам.
- **ВНИМАНИЕ:** любые игровые действия направленные на кого-либо разрешается производить только если вы на 100% уверены, что перед вами игрок, а не граждан.

6. Монстры

- все монстры, кроме зомбированных сталкеров, являются игромастерами
- оживают «за углом» в соответствии с указаниями ГМа.
- монстры могут мародёрить хабар.

6.1 Потрошители

- поражают касанием.
- поражаются очередью в определенную часть тела (детектор попадания).
- поражаются сразу подрывом имитацией ВУ в радиусе одного метра.

6.2 Лешие

- поражают касанием.
- поражаются одной очередью с добиванием.
- поражаются сразу подрывом имитации ВУ в радиусе меньше трех метров.

6.3 Зомбированные

- игроки попавшие под действие аномалий, включая отошедших от вешки или ведущего их проводника с ПДА более чем на 10 метров.
- игроки попавшие под Извержение вне стоянок.
- поражают касанием конечности или из своего игрового оружия стреляя от бедра.
- поражаются одиночным попаданием с добиванием, а после «отключки» переходят в состояние «ранен» с полным провалом памяти.
- зомбированные автоматически «поражаются» через 2 часа после того как стали зомби.
- зомбированные не могут выполнять никаких действий с артефактами и/или игровыми предметами.

- зомбированные могут свободно проходить через аномалии.

7. Правила поражения

7.1 Поражение с первого раза

- означает, что игрок поражается сразу же, с первого попадания/очереди/касания или воздействия другого поражающего фактора.

7.2 Поражение с добиванием.

- означает, что игрок должен быть поражен дважды на протяжении не более чем одной минуты. Условно, добит. Если этого не произошло, то счетчик попаданий/поражений сбрасывается и он продолжает играть как новенький.

7.3 Действия после поражения

- пораженный игрок громко издает «предсмертный» вопль, чтобы перестали «добивать».
- при наличии, немедленно включает красный маяк/УИВВ.
- отыгрывает свое поражение: достает белый бинт и делает ним несколько хорошо различимых взмахов-попыток перевязать голову, чтобы стрелявший был уверен в том, что игрок действительно поражен, а не залег в случае

промаха.

- опускается на землю и в течении 5-ти минут отыгрывает «отключку» с полузакрытыми глазами.

- по истечении 5-ти минут отключки выключает красный мерцающий маяк (УИВВ отключаются автоматически), «приходит в себя», перематывает голову белым бинтом, если он этого еще не сделал, и переходит в состояние «ранен».

- хабарные под сумки/предметы при поражении НЕ сбрасываются.

- пораженные игроки могут переходить в состояние «ранен» не зависимо от того продолжается бой или нет.

- в случае если пораженный игрок опасается повторного поражения с близкой дистанции, то по окончании 5-ти минут с момента первичного поражения, он может продлить свою «отключку» еще на 5-ть минут, снова включив мерцающий маяк.

8. «Ранения»

- после «отключки» игрок переходит в состояние «ранен» которое длится до конца игры, если игрок не желает «лечится».

- игрок может начать «лечение» использовав одну аптечку и/или посредством других игровых предметов и/или действий.

- «раненые» игроки при контактах с живыми сталкерами отыгрывают своё состояние ранения.
- в случае повторного нападения, «раненые» поражаются по тем же правилам, что и «здоровые», см. выше.
- раненый может стрелять от бедра из пистолета и защищаться ножом.
- «раненые» могут разговаривать, поддерживая свой образ «раненого».
- «раненый» не может бегать и быстро ходить.
- «раненые» могут «выздороветь» в любой точке Зоны, кроме полей аномалий, не зависимо от того идет вокруг них бой или нет.

9. Мародерство/отчуждение

- любой живой игрок может обчистить любого игрока находящегося в «отключке», то есть забрать у него любые отчуждаемые игровые ценности.

Внимание: обыскивать разрешается только кабарные под сумки, но жертву ограбления можно осмотреть на предмет габаритных отчуждаемых вещей.

10. Захват в плен

- в общем случае, пленение игроков происходит по страйкбольным правилам.
- любой живой игрок может взять в плен по

страйкбольным правилам любого игрока в «отключке», но плененный сможет передвигаться только когда перейдет в состояние «ранен».

- запрещается по настоящему связывать, закрывать или еще как-то ограничивать свободу передвижения пленных. Пленный должен иметь возможность самостоятельно освободиться в случае неигровой необходимости, например, пожар/потоп/конец света.

- пленивший(е) игроки могут переносить пленных находящихся в «отключке».

11. Аптечки

- аптечки трансдермальные автоматические (АТА-х) представлены небольшими пластинами с наклейкой-пломбой и игровыми указаниями сколько времени длится «лечение» после ее использования.

- для лечения «раненый» игрок может воспользоваться только одной аптечкой любого типа.

- использовать аптечку значит сорвать наклейку-пломбу и засечь время «лечения» указанное на аптечке (рекомендуется сделать запись на карте).

- использованные аптечки (у которых сорвана наклейка) должны сдаваться торговцу/ГМ-у для повторного использования.

- время до выздоровления отсчитывается от

времени применения аптечки / артефакта / предмета.

12. Черный рынок и старт игры

- за несколько дней до старта игры каждый игрок закупается, за игровую наличность, в онлайн системе «Черный рынок», см. сайт, и на старте получает:

- постоянную карту
- основной хабарный подсумок,
- закупленный хабар,
- белый бинт
- УИВВ.

перворазники на шару получают:

- пачку патронов
- аптечку АТА-1.

- в случае если игрок пропускает игру, ГМ может выкупить и/или изъять из стартового хабара игрока любые игровые предметы важные для развития сюжета этой игры, с уведомлением игрока в приватном порядке.

13. ПДА «Леший»

- ПДА «Леший» это электронное устройство (смартфон на основе ОС Андроид 2.1 и выше) позволяющее обнаруживать невидимые для глаза аномалий в радиусе до нескольких десятков метров, см. инструкцию к ПДА «Леший».

- ПДА полностью определяет игровое состояние своего владельца.
- игрок имеющий ПДА может провести за собой других игроков, но не более 4-х, не имеющих ПДА.
- если, находясь за пределами стоянок или провешеных троп, поражается игрок имеющий ПДА, то его ведомые поражаются подобным образом.

14. Устройство Имитации Вспышки Выстрела

- УИВВ предназначено для имитации вспышки пороховых газов при стрельбе из страйкбольного оружия.
- каждый игрок получает УИВВ, в виде повязки на пламегас/глушитель, и обязан сдать его по окончанию игры.
- на ночных играх все игроки, кроме монстров, обязаны использовать УИВВ для увеличения динамизма ночных боев.
- игрокам запрещается умышленно закрывать чем-либо излучатели света УИВВ.
- УИВВ не устанавливается на пистолеты.

15. Хабарный подсумок

- зеленый или синий мешочек, носимый на поясе, в котором игрок должен переносить все свои отчуждаемые игровые ценности.

- основной хабарный подсумок это мешочек с биркой игрока.
- дополнительные хабарные подсумки не имеют бирок.
- запрещается просто сбрасывать хабарные подсумки на месте поражения.
- если в какой-то момент, очередной артефакт/малогабаритный отчуждаемый игровой предмет не влазит в хабарный подсумок, то увы, артефакт/предмет придется не брать вовсе или нести в руках. Переносить их в разгрузе/рюкзаке запрещено.
- по окончанию игры, все игроки обязаны сдать имеющиеся хабарные подсумки с описью содержимого организаторам. Их содержимое будет занесено в базу данных и попадет в «схроны» игроков на сайте.
- не рекомендуется переносить неотчуждаемые предметы в хабарном подсумке, т.к. их могут случайно забрать при обыске.

16. Снаряжение и тюны

- игроки стартуют в своем полном экипе.
- допускаются только механические магазины.
- на ночные игры НЕ допускается любое страйкбольное оружие со скоростью вылета шара весом 0.2гр более 130м/с.
- на дневные игры (вся игра проходит в светлое

время суток), НЕ допускается любое автоматическое страйкбольное оружие со скоростью вылета шара весом 0.2гр более 130м/с.

- там где есть электричество, там есть самопроизвольные замыкания, из-за износа, из-за воды, из-за прочих невзгод. Лучше предпринять защитные меры до, чем решать возникшие проблемы после. Берегите здоровье друг друга, вам еще не одну игру играть вместе.

- на дневных играх (см. выше) разрешается использовать снайперское страйкбольное оружие в соответствии со страйкбольными правилами ФС Украины.

- на игры НЕ допускаются имитации гранатометов кустарного производства, так же как и переделки промышленных образцов.

17. Патроны (шары)

- шары только от организаторов, привозить и использовать свои запрещено.

- все шары пакуются в бумажные пачки с маркировкой под конкретную игру.

- для надежности, пачки дополнительно пакуются в небольшие пакетики-зиперы на случай дождя.

- разрешается заряжать страйкбольное оружие только из маркированных пачек.

- запрещается переносить шары вне механ и

оригинальных пачек, то есть остаток шаров из лодера надо ссыпать обратно в пачку/пакетик из которой они насыпались.

- нераскрытые и раскрытые пачки с шарами переносятся в хабарном подсумке.

18. Имитации взрывных устройств (ВУ)

- на играх запрещается использование любых пиротехнических изделий.

- использование имитаций ВУ в результате работы которых не возникает огня, как открытого так и закрытого, например, клейморя на принципе пращи или использующие сжатый газ, допускаются к использованию без ограничений.

- настоятельно рекомендуется использование имитаций ВУ только с шумовым (хлопок) и визуальным эффектом (облако пыли), но без «поражающих» наполнителей (шары, горох и т.п.)

- на полигонах с публичным доступом запрещается оставлять растяжки без присмотра.

- все установленные растяжки должны быть сняты после игры игроками их установившими.

19. Игровые предметы

- все игровые предметы имеют маркировку (наклейку) с уникальным идентификатором, названием предмета, описанием, и

опциональными игровыми указаниями по механике его использования.

- игрок нашедший игровой предмет, в общем случае, может использовать предмет на свое усмотрение.

- в общем случае, отчуждаемые крупногабаритные игровые предметы, которые физически не могут поместиться в хабарный подсумок, должны переноситься в руках и на виду (можно привязывать к снаряжению, чтобы они были видны).

- запрещается прятать отчуждаемые крупногабаритные игровые предметы в снаряжении (рюкзаки, подсумки и т.п.).

- неотчуждаемые игровые предметы разрешается и настоятельно рекомендуется переносить вне хабарного подсумка.

- в общем случае, игрокам запрещается вскрывать и/или модифицировать игровые предметы.

20. Экономика и деньги

- экономика Зоны поддерживается игровыми «деньгами» - Zeroes (англ.: Нули).

- каждый игрок имеет свой личный счет в «Банке Zone Zero», (далее ЛС).

- ЛС используется для всех «официальных» расчетов игрока.

- перворазники получают стартовый капитал в размере 50Z.
 - все стартовые игровые ценности, оплачиваются игроком со своего ЛС.
 - деньги полностью виртуальны, то есть не имеют бумажного представления.
 - все официальные торговые операции производятся у торговцев, при этом они обязаны проверить личность игра владельца ЛС с которого происходит списание, а так же провести все остальные манипуляции с личными счетами участвующих сторон и сделать запись в журнале.
 - переводы с ЛС на ЛС нельзя отозвать, но можно сделать обратный.
 - игроки могут торговать между собой чем угодно и как угодно, без каких-либо ограничений, но в конечном итоге это всего лишь слова и обещания, если не было сделано официальное перечисление с ЛС на ЛС игроков через торговца.
 - между играми, игроки используют свои ЛС для «покупки» игровых ценностей и оплаты работы самодельных по созданию антуражных фишек, например, подсумков, нагрудников, кастомных УИВВ и т. п., см. «Черный рынок» на сайте игры.
- ВНИМАНИЕ:** необходимые материалы для изготовления чего-либо предоставляет игрок, либо оплачивает их реальную стоимость.
- чтобы стимулировать игроков в создании

антуражных фишек, каждый месяц с ЛС всех игроков у которых накоплено больше 100Z снимается по 50Z. Спешите заказывать антураж у очумельцев!!!

- игровая валюта есть абсолютная условность и НЕ конвертируется ни в какую реальную валюту ни при каких обстоятельствах, никогда.

20.1 Официальные операции у торговцев

- переводы с ЛС на ЛС игроков
- купить аптечки
- купить шары (пачки)
- продать артефакт
- продать маркированные игровые предметы
- продать карточки с информацией
- купить/продать дополнительные хабарные под сумки
- продать карточки и карты с заданиями
- наняться на работу

20.2 Запрещенные товары

- основной хабарный подсумок игрока
- бинт/белая повязка из хабарного подсумка
- УИВВ
- карточки с игровыми указаниями (ИУ)

21. Камера хранения игрока

- игрок может оставить дополнительный

хабарный подсумок с игровыми ценностями у торговца, а взамен получить жетон с номером камеры хранения.

- в зависимости от сюжета, за сохранность камеры может быть установлена игровая оплата.
- ЗАПРЕЩАЕТСЯ просто прятать игровые ценности на территории полигона.
- торговец выдает содержимое «камеры» (хабарный подсумок) любому кто предъявит жетон с номером камеры.

22. Работа (задания)

- работа это игровое задание поставленное перед игроком.
- большинство заданий представлены в виде карточек с заданием или карт с заданием с описанием того, что, где и когда надо сделать.

23. Игровые указания

- все игровые указания начинаются с «ИУ:» и выражаются в свободной форме.
- игровые указания которые выражены побудительными предложениями и подразумевающие немедленное исполнение, являются обязательными к выполнению игроком который их получил/увидел/прочитал.
- предметы могут иметь несколько наклеек с игровыми указаниями.

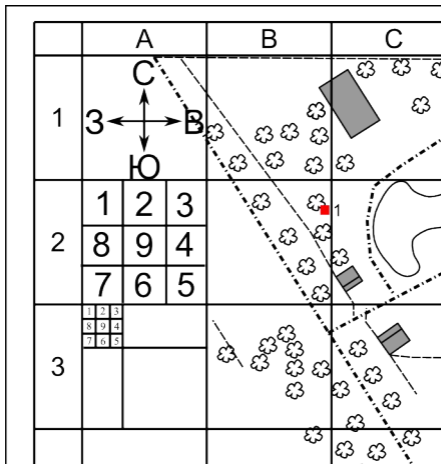
- в общем случае, игрок обязан прочитать все ИУ (на/в/под предметом) и выполнить их в логической последовательности, например, отремонтировать сломанный датчик перед тем как его использовать, а не наоборот.
- если ИУ заклеены другой наклейкой, то они считаются выполненными, например, ИУ с указанием, что прибор сломан заклеены наклейкой «ОТРЕМОНТИРОВАНО».
- ссылки на названия игровых предметов, информации и т.п. в текстах ИУ берутся в квычки, например, *ИУ: Вскрыть если у вас есть «прибор ночного видения».*
- названия имитируемых действий/явлений так же берутся в кавычки, например, *ИУ: Ждите 5 минут пока устройство «декодируется».*
«Включите» (вскройте) устройство и прочтите результаты «расшифровки».

24. Отчуждаемые игровые ценности

- артефакты
- патроны (шары) в целых или раскрытых пачках.
- аптечки
- любые маркированные игровые предметы если на них нет **ИУ: «НЕОТЧУЖДАЕМО»**
- дополнительные хабарные подсумки игрока

25. Карты местности

- карты имеют координатную сетку:
 - по горизонтали стоят латинские буквы.
 - по вертикали стоят цифры.
- для уточнения координат используется метод «улитки», см. рисунок.



Пример: Точка №1 имеет координаты: B-2, 3, 4

26. Радиоэфир

- ФРС-1 является общим для всех.
- мастера используют канал ФРС-2 для координации игры.
- игрокам запрещается настраиваться и слушать/передать информацию на канале ФРС-2, за исключением экстренных, не игровых ситуаций.

27. Рекомендации по ролевой игре

- для облегчения разговоров существует неписанный сталкерский закон: предупреждения об опасности и прочих «чудесах» Зоны передаются бесплатно, а информация подразумевающая обогащение (расположение полей артефактов, и т.п.) - за деньги/хабар.
- избегайте неестественных столпотворений, например, очереди к торговцу за заданиями и т.п.
- представьте себе, что вешка это вся ваша жизнь, а шаг в лево/шаг в право её конец.
- в страйкболе единственное, что чему-то учит это поражение шаром/монстром. Это значит, что вы где-то допустили серьезную ошибку и вас как минимум «тяжело ранили». Извлеките урок и задайтесь мыслью: «Меня тяжело ранили в <...>, что я в таком состоянии смогу делать, а что нет?»
- при поражении в конечность, рекомендуется отыгрывать ее поражение, то есть перебинтовать

и стараться не пользоваться пораженной рукой/ногой до начала лечения.

- если вы стали зомби по другой причине:

- отыграйте рвоту и «превращение» в зомбированного.

- и/или отойдите от группы на десяток метров и вернитесь уже зомбированным

- и/или уйдите «зомбомаршем» на ближайшую стоянку с замедлением речи, потерей ориентации, бредом, потухшим взглядом, поникшим видом.

- сталкеры люди меркантильные и любая мелочь стоит денег. Любое долговое обязательство выражается в денежном эквиваленте, цена вопроса оговаривается устно между сталкерами и пересмотру не подлежит.

- сталкерский уговор - дороже денег. Долги должны возвращаться по первому требованию кредитора. Возвращать долги можно как деньгами, так и в форме услуга за услугу. В последнем случае, кредитор получает некую власть над должником и может истребовать предмет/услугу эквивалентной ценности в любой ситуации, обычно невыгодной должнику.

Например, сталкеру А срочно нужна помощь, он просит сталкера Б вернуть долг в столько-то нулей, но Б не имеет этих денег при себе и обязан помочь сталкеру А, иначе он перейдет в разряд

«гнилых» сталкеров которые не платят по долгам и каждый кто об этом знает имеет полное право его «убить» и забрать хабар.

28. Разрешение конфликтов

- после боя руками не машут, то есть после игры жалобы и претензии приниматься не будут.
- в случае если между игроками возникает конфликт, который они не могут, не поднимая шума и не портя игру другим игрокам, решить между собой, то они обязаны доложить ГМ-у позывные участников конфликта и суть претензий на общем канале ФРС-1. Претензии надо формулировать коротко и ясно, например, «несознанка», «не ролевая игра» и т.д.
- детали и нюансы конфликтной ситуации, а также «мультики» дорисованные воображением игроков в которых они уверены на 100%, во внимание приниматься не будут и рассказывать их ГМ-у бесполезно и даже вредно.
- в случае если на одного и того же игрока поступает несколько жалоб от разных игроков, то ему делается устное предупреждение. Если жалобы продолжают поступать от разных игроков после устного предупреждения, то игрок выводится из игры с занесением письменного предупреждения в общую таблицу игроков.
- в случае если все жалобы на некого игрока

поступают от одного и того же другого игрока, то никаких действий предприниматься не будет ибо скорее всего присутствует личный конфликт, который к игре не имеет никакого отношения, и следовательно должен разрешаться этими игроками вне игры.

29. Защита окружающей среды

- игрокам, запрещается, без особо острой на то необходимости, наносить вред флоре, фауне и другим аспектам окружающей среды полигона.
- организаторы и игроки обязаны приложить максимум усилий, чтобы уменьшить степень влияния и загрязнения полигонов используя биоразрушаемые игровые предметы.
- игрокам настоятельно рекомендуется использовать походные газовые горелки для разогрева пищи.
- при необходимости разведения костра следует строго придерживаться техники пожарной безопасности.
- костер должен разжигаться на чистой от сухих веток и травы площадке, не менее чем в 3-х метрах от ближайших живых деревьев/кустов и не меньше чем в 5-и метрах от ближайших сухих деревьев/кустов.
- костер должен быть окопан по периметру и по возможности обложен камнями.

- запрещается разжигать большие кострища с высотой пламени больше 0.3-0.4м.
- запрещается оставлять горящий/тлеющий костер без присмотра.
- каждый игрок следит за тем, чтобы не оставлять за собой мусора на полигоне.
- игроки обязаны выбрасывать мусор только в официально отведенных для этого местах (городские мусорные баки и урны, мусорные мешки предоставленные организаторами в отведенных местах).
- в отдельных случаях допускается сжигание небольших объемов мусора в кострах, обжигание консервных банок и их закапывание в почву.
- все биоотходы, включая непосредственные отходы жизнедеятельности игроков, должны закапываться игроками.
- командиры баз несут личную ответственность за чистоту на своих базах, включая организацию отхожих мест.
- нарушение данных правил по защите окружающей среды приравнивается к нарушению страйкбольных правил и будет расцениваться как преднамеренное вредительство со всеми вытекающими последствиями в виде удаления с игры и вынесения публичного бана по региону.

30. Правила техники безопасности

- любой игрок принимающий участие в страйкбольных играх «Zone Zero ARPG», далее игра/игры, автоматически соглашается с правилами игры включая правила по технике безопасности.
- к играм НЕ допускаются лица моложе 18 лет, на момент проведения игры.
- к играм НЕ допускаются игроки болеющие эпилепсией, сердечно-сосудистыми и другими заболеваниями, которым противопоказаны резкие физические и психические нагрузки.
- к игре НЕ допускаются игроки в состоянии алкогольного и/или наркотического опьянения, а при малейшем подозрении удаляются с игры.
- каждый игрок принимающий участие в играх обязан знать и выполнять настоящие правила, включая [правила проведения страйкбольных игр ФС Украины](#).
- к играм допускаются только игроки ознакомившиеся с данными правилами и поставившие свою подпись о данном факте в списке игроков перед началом игры.
- любой игрок принимающий участие в играх делает это исключительно добровольно и на свой страх и риск.
- организаторы игр прикладывают максимум усилий, чтобы свести к минимуму травматизм во

время игр, однако следует понимать, что нельзя объять необъятное и оградить игроков от всех возможных неприятностей.

- перед игрой, организаторы предупреждают игроков о наличии особо травмоопасных зон на территории проведения игры и, по возможности, отмечают эти зоны красно-белой киперной лентой заходить за которую запрещается.

- пребывая на полигоне, готовясь до игры, на протяжении всей игры и после игры, до того как игроки покинут полигон, они обязаны постоянно носить защитные очки.

- пребывая на стоянках/базах, все игроки обязаны следить, чтобы стволы их страйкбольного оружия были направлены вниз, для снижения вероятности несчастных случаев.

- в случае возникновения травмоопасной ситуации игроки обязаны прекратить игру громкой фразой: «Стоп игра! Опасность!». Затем приложить все усилия по ее ликвидации и только после этого продолжить игру.

- в случае если игрок получает травму во время игры и ему требуется помощь он обязан остановить игру громкой фразой: «Стоп игра! Травма! Нужна помощь!». А в случае если рядом нет никого, кто мог бы его услышать/помочь, он должен попросить о помощи по рации и/или по мобильному телефону у организаторов и/или у

других игроков.

- у организаторов всегда имеется аптечка для оказания неотложной домедицинской помощи.

- в случаях требующих квалифицированной медицинской помощи, организаторы и другие игроки обязаны приложить максимум усилий для эвакуации и доставки пострадавшего в медицинские учреждения.

- каждый игрок осознает, что игры связаны с повышенным травматизмом и, что он лично несет всю ответственность за любые полученные от кого-либо или нанесенные кому-либо травмы во время игры.

- каждый игрок соглашается с тем, что на территории проведения игр могут находиться люди не принимающие участие в играх и соответственно не имеющие защитного снаряжения, и что эти люди могут предъявить претензии к игроку в соответствии с действующим законодательством Украины.

- каждый игрок согласен с тем, что организаторы игр НЕ занимаются обеспечением безопасности кого бы то ни было, включая игроков и/или третьих (посторонних) лиц, и НЕ несут ответственность за любые травмы полученные кем либо во время проведения игр.

- каждый игрок согласен с тем, что организаторы игр НЕ занимаются обеспечением сохранности

личных вещей игроков.

- в конечном итоге, все конфликтные и спорные вопросы регулируются в соответствии с законодательством Украины.

БЛАГОДАРНОСТИ

Герасимусу Прайм ака Gerasimov, Бирюзе, Нестору, Лотосу, Файону, Амаге, Солиду, Наге и другим участникам проекта за идеи и подсказки, а так же за вычитывание правил.

Моей семье за терпение и поддержку в трудные минуты подготовки к играм.

Отдельно, брательнику Сашуну, за помощь в создании реквизита и подготовке полигонов к играм, а так же за ведущую роль в клане Просветленных.

Отдельное большое спасибо Герасимусу Прайм за единоличную разработку и реализацию в натуре электроники УИВВ и ПДА «Сталкер».

А также спасибо всем остальным игрокам нашего небольшого клуба Zone Zero ARPG за то, что приезжаете и играете. Делать игры для таких игроков одно удовольствие. ;)