

## Правила Игры S.T.A.L.K.E.R. Black Sky 2022

### Регистрация

Регистрация состоится 7 сентября с 15.00 до 17.00.

Координаты: 55.274855, 23.874161

Если вы прибываете позже ночью или на следующий день, пожалуйста, свяжитесь с организаторами заранее:

+37067757183

+37060752544

### Безопасные места

Единственным безопасным местом в этой игре является палаточный городок. В пределах палаточного городка запрещены любые игровые действия, стрельба и использование пиротехники.

Все остальные локации и постройки являются игровыми – в них действует правило одиночных выстрелов в зданиях. Игровые локации: Бар, Свобода, Долг, Монолит, Ученые, Грех.

**Защитные очки необходимо носить на протяжении всей игры, даже в безопасных местах.**

Вход и выход из игровой зоны — дело удачи. Палаточный городок находится за пределами игровой зоны, поэтому вы можете попасть в засаду, когда будете возвращаться в игровую зону.

Игровые локации будут курировать NPC, на локациях будут работать электрогенераторы. Топливо для генераторов — это игровой элемент. Если топливо закончится, или отключится генератор и по этим причинам погаснет свет на локациях, локация может подвергнуться нападению монстров.

### Жизнь и заражения

Используя PDA Compass (приложение на телефоне) каждый игрок начнет игру со 100% здоровьем и 0 Sv радиационного заражения. Большинство игроков могут лишиться жизни при воздействии радиации, аномалий или ментальных полей, а также атак монстров и по причине других факторов. Жизнь можно восстановить в игровых локациях и на базах фракций, где активно поле лечения (Heal), а также с помощью аптечек, лекарств или еды, загруженных в PDA Compass, а также имея соответствующие артефакты или попав в другие определенные области, где игрок может быстро восстановить здоровье.

Радиационное загрязнение организма исчисляется в «Sv» - зивертах. Во время игры, когда игрок находится в Зоне, вы можете заходить на зараженные территории с полями радиационного облучения, в результате чего радиация будет постепенно накапливаться в вашем теле и это будет отражаться в вашем PDA Compass.

PDA отобразит уровень радиации, когда вы войдете в поле радиационного воздействия:

- Входить в зону Желтого уровня излучения радиации можно только в противогазе, респираторе или их имитациях;
  - Входить в зону Красного уровня излучения радиации можно только при наличии у игрока системы дыхания замкнутого цикла (баллоны) или её имитации.
- Чем дальше вы будете находиться в зараженной зоне, тем больше SUV вы накопите, а чем сильнее загрязнен ваш организм, тем быстрее вы будете терять жизни. Очистить организм можно с помощью лекарств, игрового алкоголя и других средств, если они загружены у вас в PDA Compass.

## **Ранения, смерть, воскрешение и плен.**

В этой игре есть **2 основных сценария ранения и/или смерти:**

**Первый** — ранение и/или смерть от игрового (физического) элемента:

Выстрел – попадание в любую часть тела игрока считается ранением.

Граната — взорванная граната ранит всех игроков в радиусе 5 метров от места взрыва. Укрыться от взрыва можно только тогда, когда вы находитесь за прочной конструкцией (зданием, блоком и т. д.), дерево не считается, если только оно не лежит на земле и ствол дерева не является толще лежащего (прячущегося) игрока. Если граната попадает в помещение размером не более 5х5 метров, все в этой комнате становятся ранеными. Если это большой ангар, применяется правило радиуса 5 метров.

Нож - явный удар резиновым ножом в любую часть тела считается ранением.

Физическая атака монстра — любое прикосновение любого монстра считается ранением. Кинетическая атака Бюрера (мячик) или отскочивший предмет (граната) также считается физической атакой и ранением.

Раненый игрок приседает или ложится на землю, и зажимает индикатор состояния (так называемую «колбу») на экране PDA Compass. После этого на экране появляется табличка с вопросом: «Подтвердить самоубийство?» - игрок нажимает: «Да». С этого момента PDA переходит в режим «Агония», который длится 5 минут. В это время игрок изображает умирающего человека. **Только в течение этих пяти минут**, пока активен режим «Агония», **игрок может быть взят в плен**. Противник должен снова нажать на "колбу" умирающего игрока - сразу после этого статус игрока меняется на "Пленен", у него остается 1% здоровья и его можно вести как живого человека. На экране запускается таймер плена - 120 мин. Взятый в плен человек может повторно совершить самоубийство, снова зажав «колбу». Это необходимо для того, чтобы, если сами похитители были бы убиты во время конвоя, пленник мог убить себя и вернуться к месту восстановления здоровья. Но это также означает, что похитители должны следить за тем, чтобы пленник не убил себя по дороге. Для этого похищенному игроку можно либо связать руки (только спереди), либо договориться, что игрок якобы связан.

Если игрок не был захвачен и истекли 5 минут режима Агонии, игрок умирает, превращается в зомби и в виде зомби отправляется на ближайшую игровую локацию для воскрешения и лечения.

**Второй** сценарий — ранения и смерть от опасностей окружающей среды и ментальных атак монстров.

Монстры - Контролер и Бюрер используют ментальные атаки, которые отображаются в PDA как удары, сильно снижающие здоровье. Когда здоровье падает до 0, игрок становится раненым.

Ментальные поля — после слишком долгого пребывания в ментальных полях игрок становится зомбированным — на экране PDA появляется надпись «Зомбирован» и запускается таймер на 60 минут, в течение которых игрок должен исполнять роль зомби. Когда время исходит, жизни заканчиваются, человек становится раненым.

Контроллер также может подчинить игрока своей воле — PDA покажет статус «Под контролем». Включается таймер на 60 минут, в течение которых игрок должен выполнять все указания Контролёра. Когда время исходит, жизни заканчиваются, игрок становится раненым.

Выброс – это всплеск аномальной энергии, взрыв и внезапный выброс. Это означает, что когда вы услышите определенный предупредительный сигнал из PDA, вам нужно искать надежное укрытие, желательно с бетонной крышей и бетонными или кирпичными стенами. Если комната не надежна, то от выброса можно умереть. Есть средства, которые могут помочь вам пережить Выброс, их нужно будет раздобыть или купить. Если игрок находился в открытом поле или в ненадежном укрытии во время Выброса, игрок теряет жизни и становится раненым.

Аномалии – в Зоне происходят необъяснимые физические явления, называемы Аномалиями, попадание в которые может отнять все выши жизни. Следите за PDA, и он предупредит вас о потенциальной опасности. Аномалию можно обойти, но если вы попадете в центр ее поля, она может забрать все ваши жизни одним ударом. В этом случае игрок также становится раненым.

Радиационное загрязнение - при длительном пребывании в радиационных полях накапливается определенное количество Sv (зивертов) - их накопленное количество можно посмотреть в PDA. После накопления большого количества Sv жизни начнут пропорционально быстро уменьшаться. Есть средства, которые могут уменьшить воздействие радиации, но если вы не излечитесь вовремя, радиация может уменьшить количество ваших жизней до нуля. В этом случае игрок становится раненым.

Во всех вышеперечисленных случаях, когда у игрока остаётся ноль жизней, PDA автоматически переходит в режим Агонии и включается таймер на 5 минут. Однако при ранении по выше указанным причинам (аномалии Зоны и ментальные удары монстров) **игрок не может быть захвачен в плен.**

Когда 5 минут режима Агонии заканчиваются, игрок умирает, превращается в зомби и отправляется в игровую локацию, чтобы воскреснуть.

Воскрешение - после прибытия на локацию воскрешения в виде Зомби и после начала лечения, покинуть игровую локацию можно только после накопления не менее **40% жизней.**

Пока игрок лечится до 40%, он не может разговаривать с живыми игроками, а также не должен помнить того, что с ним произошло в течение последних 5 минут до смерти (в режиме агонии) и за 5 минут до начала режима Агонии. Игроки должны «забыть», что произошло за последние 10 минут до смерти, чтобы не мстить другим игрокам, которые продолжают играть свои роли или для того чтобы не передавать информацию, которая может быть конфиденциальной, другим.

Во время следования к месту воскрешения в качестве Зомби игрок может быть неоднократно убит другими игроками, в этом случае игрок приседает или ложится, самостоятельно отсчитывает 5 минут, спокойно ждет, притворившись мертвым, а затем продолжают свое движение в качестве зомби к месту воскрешения. Запрещено использовать мертвого игрока, постоянно следя за ним и стреляя в него через каждые 5 минут несколько раз подряд. По сложившимся определённым игровым условиям максимально возможное использование Зомби таким образом - максимум 3 раза подряд. После этого обязательно отпустить игроков на поиск локации воскрешения.

## **Лут и обыск**

Обыскивать можно живого, раненого или мертвого/зомбированного игрока. Игрок обязан либо дать согласие на фактический обыск, либо добровольно отдать все игровые предметы и BBS. BBS также можно забрать из заряженных магазинов. Зомбированного игрока нужно сначала убить, только после этого его можно будет обыскать.

Личные вещи игрока не являются игровыми и не могут быть забраны. Игровые предметы можно найти в Зоне или получить у NPC. После смерти сталкеры должны выбросить все артефакты, которыми они владели на момент смерти, из своего контейнера для артефактов.

Примеры физических игровых предметов: Аптечки, Лекарства, Сыворотки, Карты памяти, Куски кожи, Образцы, Боеприпасы. Красные значки нельзя снимать с мертвых игроков.

## **NPC**

NPC это игрок, играющий определенную роль, отведенную организаторами. Он может рассказать вам что-то интересное, может дать задание, а может купить и продать разные вещи. На своей локации эти игроки бессмертны. Но когда NPC покидают свою локацию, они становятся обычными игроками и могут быть ранены или захвачены в плен. Выходом из локации считается выход наружу из здания, когда над головой больше нет крыши.

### **Атака базы**

Внутри базы можно попасть только через главный вход. Нельзя перелезть через стену или забор. После входа на базу действуют правила стрельбы на безопасное расстояние LŠF (дистанция не менее 1 метра и стрельба только одиночными). После того, как противник занял базу, она может оставаться занятой до 60 минут. После этого нападающие должны покинуть территорию базы. После занятия базы запрещается разрушать установленные внутри конструкции, брать другие заведомо неигровые предметы. При включённом поле лечения (Heal) хозяевам побеждённой базы, если они остались внутри базы, запрещено совершать боевые действия в течение 60 минут, даже если здоровье в их PDA достигло 40% и более. Боевые действия возможны через 60 минут или когда противник полностью покинул помещения и только в пределах безопасных расстояний, разрешенных LŠF.

### **Специфические игровые элементы**

Каждый игрок получит 1 (один) Красный Значок в стартовом пакете игры. Если у игрока есть такой Значок, хотя бы один из них должен быть прикреплен к его одежде на хорошо видимом месте (на груди, головном уборе или другом видимом месте).

Значок можно снять только с живого или захваченного в плен игрока. Снятие значка с Зомби (мертвого игрока) или игрока в Агонии запрещено.

Предметы - в этой игре будет много физических элементов: аптечки, лекарства, настоящая еда. Физические предметы можно обменивать или загружать в PDA на некоторых игровых локациях.

После нахождения спрятанных предметов (схронов) в Зоне все игровые предметы можно из них забрать, но сами места хранения (ящики, рюкзаки, сумки) необходимо оставить на месте.

### **Особые правила PDA Compas**

В этой игре PDA Compas имеет систему уровней (1-5 LVL). Повышайте уровень, загружая игровые предметы в PDA. На первом уровне PDA не указывает точное название поля опасностей, т.е. не делает различий между Ментальным и Аномальным полем и называет оба поля просто «Опасность/Угроза». По мере повышения уровня вы разблокируете более точное обнаружение угроз, а когда

достигнете последних уровней, вы получите детектор для поиска артефактов и т. д.

В этой игре больше нет системы Gun Tag — класс оружия, который может использовать игрок, определяется его уровнем PDA. Например, игрок с 1 уровнем PDA может использовать только нож или пистолет. После достижения 2-го уровня открывается Дробовик, он будет разблокирован в самом PDA и будет виден в инвентаре PDA. Разблокированный новый класс оружия позволяет игроку использовать оружие разблокированного класса на протяжении всей игры — он больше не может потерять разблокированный класс. Открыв Снайперскую винтовку автоматически с ней открывается и оптика к ней.

## **Артефакты**

Артефакты могут носить только сталкеры и только в специальных контейнерах для артефактов. Транспортировка артефакта без контейнера запрещена. Некоторые артефакты могут излучать радиацию, некоторые можно найти с помощью детектора артефактов. Только сталкеры тоже могут поднимать артефакты с земли. Игроки других фракций не собирают артефакты, но могут показать сталкерам, где лежит артефакт, и разделить доход от продажи или обмена.

## **Правила убийства монстров**

Монстры — это NPC, поэтому они сами решают после скольких попаданий умереть.

Снорк — мутировавший солдат или сталкер. Бегает на четвереньках, атакует любого, кто движется, движется очень быстро. Его можно убить метко брошенной гранатой или несколькими выстрелами из дробовика и добить ножом. Быстрая регенерация позволяет ему восстановиться и сбежать через несколько минут.

Кровосос - Один из самых опасных монстров Зоны, его голова покрыта щупальцами, которые высасывают человеческую кровь. Обычно он появляется ночью, но может атаковать и днем. Убить можно выстрелом из дробовика или метким броском гранаты. Нужно добить ножом, если никто не добьет этого монстра, через несколько минут он может убежать.

Бюрер - Предполагается, что этот монстр это результат научного эксперимента, в ходе которого у монстра сохранился разум. У него есть телекинетические способности, которые могут убивать окружающих на расстоянии. Также обладает способностью аномальные объекты, которые он швыряет в противника, их прикосновение смертельно. При помощи кинетической силы он способен создавать ментальный щит и становится неуязвимым. Его можно убить, если несколько человек будут стрелять в Бюрера из дробовика и добьют ножом. Но если ему удастся скрестить руки, то срабатывает его щит и тогда никакая атака

больше не может его поразить. Гранаты или другие брошенные предметы рикошетят назад к бросившему и убивают его. Это означает, что если вы бросите гранату в Бюрера, и он увидит ее до того, как она взорвется, и успеет скрестить руки перед собой, эта граната «отскочит» к игроку или игрокам, которые ее бросили, тогда все вокруг игрока, бросившего гранату, становятся ранеными в радиусе 5 метров.

Контролёр - Мастер Ментальных Атак, Ужас Зоны. Никакое оружие или средства не помогут. Избегайте его всеми возможными способами и убегайте от этого монстра. Он медленный, но своей мощью может воздействовать на психику людей и зомбировать их. Люди видели, как Контролер ходил по территории Зоны с группой зомби, предположительно это его жертвы.

Химера — это монстр, с которым так мало людей встречалось и выжило, что многие считают её мифическим существом. Известно, что она охотится только ночью. Последнее, что видит жертва, это две головы, красные глаза, громкий рев и смерть. Есть вероятность, что гранатами можно её оглушить, а гранатометом ранить. Вполне вероятно, что большая голова предназначена для питания, а маленькая отвечает за сознание. Поэтому ученые рекомендуют отрезать маленькую голову раненой Химеры.

Излом - гуманный монстр с сохранившимся интеллектом. Может немного общаться, обычно короткими фразами. Рекомендуется его кормить, давать лакомство для поднятия настроения. При необходимости можно договориться о сопровождении. Только не пытайтесь отвернуться от него, потому что это самое большое оскорбление для него. Если вы отвернетесь от Излома и покажете ему спину, вы, скорее всего, умрете. Успешного убийства монстра пока не было, вероятно, из-за его быстрой регенерации.

Зомби — это неразумные люди, пораженные ментальным полем. Движения некоординированные, ходит медленно, бормочут не связные фразы и слова, иногда стреляет не целясь. Его можно убить выстрелом из дробовика или гранатой, а затем добить ножом. Стрелять в зомби из автоматического оружия не стоит, так что не тратьте BBS и не причиняйте вреда другим игрокам, играющим зомби.