

# Правила игры S.T.A.L.K.E.R. “Зона Заражения”

## Оглавление

Правила игры S.T.A.L.K.E.R. “Зона Заражения” .....	1
Обязательные условия .....	2
1. Действия игрока по прибытию на полигон. ....	2
2. Требования безопасности на полигоне во время проведения игр.....	2
3. Защита.....	3
4. Боевка.....	3
4.1. Стрелковое оружие .....	3
4.2. Гранаты и пиротехнические изделия: .....	3
4.3. Ножи .....	4
4.4. Прочая боевая экипировка .....	4
5. Ранения .....	4
Комплектация аптечек: .....	5
6. Смерть.....	5
7. Плен.....	6
8. СИБЗ (средства индивидуальной бронезащиты).....	6
8.1 Системы защиты дыхания (респираторы, противогазы и ребризёры). ....	7
9. Правила использования оружия.....	8
10. Механы.....	8
11. Игровое имущество.....	8
12. Ранги.....	9
13. Локации .....	9
13.1. Особые места зоны и ключевые игровые персонажи .....	10
14. Фортификация баз группировок .....	12
15. Уничтожение баз группировок.....	12
16. Радиоэлектронная система ЛУЧ (аномалии, аптечки, артефакты, защитные костюмы и т.д.) ....	13
16.1. Общие положения .....	13
17. Экзоскелет .....	15
17.1. Описание экзоскелета .....	15
17.2. Действия игрока – оператора экзоскелета.....	15
17.3. Методы борьбы с экзоскелетом.....	15
17.4. Взаимодействие экзоскелета с монстрами Зоны.....	15
18. Техника .....	16
18.1.Технические автомобили.....	16
18.2. Игровая техника.....	16
18.3. Уничтожение игровой техники .....	16
19. Радиосвязь .....	16
20. Защитные костюмы.....	17
20.1. Защитные костюмы для сталкеров .....	17
20.2. Защитные костюмы для бойцов группировок .....	18
20.3. Защитные костюмы 2-го уровня .....	19
21. Ресурсы. ....	20

## Обязательные условия

- Совершеннолетие (18 лет). Участие в играх проекта С.3.3. строго с 18 лет!
- Дееспособность.

Это способность гражданина своими действиями приобретать и осуществлять гражданские права, создавать для себя гражданские обязанности и исполнять их, возникающая с наступлением совершеннолетия, то есть по достижении восемнадцатилетнего возраста (ГК РФ ст.21).

- Соблюдение законов РФ.
- Дисциплинированность.
- Трезвость. Запрещается употребление алкоголя, наркотических и психотропных препаратов.
- Знание правил проекта С.3.3.

Перед выездом на мероприятие надо понимать, что на нем могут быть особенности. Незнание этих правил приводит как к конфликтам, так и к затратам времени организаторов и ухудшению качества мероприятия для всех остальных в целом.

[<<< Вернуться назад](#)

---

### 1. Действия игрока по прибытию на полигон.

- Необходимо пройти регистрацию: предъявляете паспорт, проходите замер приводов/ маркируетесь, предъявляете пиротехнические изделия, красную ткань, фонарь с красным светом. Рекомендуются аптечка личная (бинт, клейкий пластырь, жгут, йод, зеленка, обезболивающее, аспирин, активированный уголь, присыпка детская (тальк));
- Проводится инструктаж и поясняются правила пребывания на игровой территории;
- Сдаете на прошивку свой ПДА или получаете/ оформляете в аренду;
- После общего построения получаете стартовые пакеты, игровые предметы и входите в игру.

[<<< Вернуться назад](#)

---

### 2. Требования безопасности на полигоне во время проведения игр.

- **Территория полигона является травмоопасной.** Смотрите внимательно себе под ноги, не бегите сломя голову неизвестно куда, не пересекайте места, огороженные киперкой – там глубокие колодцы и другие опасные места. В ночное время используйте фонари и передвигайтесь в основном по дорогам.
- **Запрещается стрелять и использовать пиротехнические изделия в неигровой зоне.** Стрелять можно только на полигоне (игровая территория), где происходят игровые действия. Все остальные места – мертвяк, стоянка, жилой лагерь, особенные зоны, оговоренные правилами, любая огороженная киперной лентой территория, жилые поселки рядом с полигоном – нигде стрелять нельзя. Пристреливать страйкбольное оружие необходимо только в специальных пристрелочных зонах, а не у палатки, где снаряжаются игроки.
- **Запрещено стрелять в некомбатантов.** КАТЕГОРИЧЕСКИ нельзя стрелять в некомбатантов! Нельзя даже в шутку направлять в них страйкбольное оружие, нельзя угрожать или пугать.
- Отстегивать магазин и устранять шар из ствола после своего поражения или перед входом в неигровые зоны.

**Разведение костров:**

- Лица, разводящие костры и использующие иные источники тепла, обязаны иметь при себе средства тушения пожара (емкость с водой, огнетушитель, негорючая ткань, песок и т.д.) и контролировать пожарную безопасность.
- При устройстве источников огня должны учитываться погодные условия (ветер) и пожароопасность растительности на игровой территории.
- Лица, разводящие костры и использующие иные источники тепла, при уходе с места использования, должны обеспечить прекращение действия источников тепла и принять все меры к прекращению горения источника огня и предотвратить возможность возгорания. После чего обеспечить порядок на костровом месте, убрав мусор.
- После использования сертифицированных пиротехнических изделий, обязательно проверить место их инициализации на предмет наличия возгорания или тления. После окончания игры всем игрокам необходимо убрать за собой и вывезти с полигона весь свой мусор!!!

[<<< Вернуться наверх](#)

---

### **3. Защита.**

- Защита глаз. Обязательным условием для участия в игре, является защита глаз. Очки, маска или сетка, держащая выстрел в упор из страйкбольного оружия с дульной энергия не менее 3 Дж.
- Защита коленного сустава. Используйте наколенники.
- Защита голеностопа и стопы ног. Используйте армейские берцы или тактические ботинки.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

### **4. Боевка.**

#### **4.1. Стрелковое оружие**

Максимально допустимая скорость вылета шара из любого вида страйкбольного оружия не должна превышать 173 м/с – 3 Дж. Этого требует российское законодательство (“Статья 13. Право на приобретение оружия гражданами Российской Федерации” Закон “Об оружии”). Согласно этому закону ограничение максимум 3 Дж.

Все приводы и спринги будут отстреляны с хронометром (при весе шара 0.20г). Максимально допустимая скорость вылета шара не должна превышать:

4.1.1. Для снайперских винтовок – 3 Дж (до 173м/с)

4.1.2. Для пулемётов – до 160 м/с;

4.1.3. Для остального оружия – до 150 м/с;

4.1.4. Применение в помещениях: максимально допустимая скорость вылета шара из любого вида страйкбольного оружия не должна превышать 122 м/с – 1,5 Дж.

#### **4.2. Гранаты и пиротехнические изделия:**

Разрешается применять сертифицированные гранаты и пиротехнические изделия для страйкбольных мероприятий (мины/ мины направленного действия, мины для растяжек, гранаты для подствольных гранатометов, одноразовые гранатометы (пример: тип ZeuS ОГМ-40 Пенал)\* и пр.).

\* одноразовый гранатомет (пример: тип ZeuS ОГМ-40 Пенал), как изделие, не является (не приравнивается) гранатометом или подствольным гранатометом. Допустимо использовать, как вспомогательное средство для заброса гранаты (снаряда) на большие дистанции.

Засчитывается попадание поражающими элементами, а также рикошеты, или если граната взорвалась в радиусе 5 (пяти) метров от вас и ближе, а также в помещении с вами – смерть.

Разрешается использовать сертифицированные дымы, только белого цвета и только на улице (использование дымов в зданиях строго запрещается). Использование армейских дымов запрещено.

### 4.3. Ножи

- К игре допускается сертифицированные тренировочные ножи, а также мягкий резиновый нож. Разрешено использовать реплики холодного оружия, которые согласовываются с мастерской группой. Оговариваются правила пользования данным оружием.
- Поражаемая зона – корпус, руки до кистей, ноги до колен.
- Суставы, голова, пах в поражаемую зону не входят.
- Исключение – шея, которая входит в поражаемую зону, если вас взяли в плен и приставили нож к шеи, поражение наносится резаным движением
- Колотое поражение (нанесение тычковых ударов) СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО.

### 4.4. Прочая боевая экипировка

- Разрешены фонари любой мощности.
- Лазерные целеуказатели разрешены мощностью не более 5 мВт.
- Стробоскопы разрешены.
- ПНВ и тепловизоры применяются только при согласии с риском их повреждения.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 5. Ранения

Первое попадание шаром/очередью в любую часть тела или удар ножом в поражаемую зону переводит игрока в состояние тяжелого ранения (игрок должен громко крикнуть: – «Ранен!», после этого принять горизонтальное положение). Второе попадание шаром/ очередью или удар ножом – смерть (игроку на ПДА необходимо активировать режим самоубийства, достать красную повязку/ включить красный фонарь и кротчайшей дорогой направиться в локацию «мертвяк»).

Мед.помощь, при ранении, оказывается путем наложения бинтовой повязки (разрешается использовать только бинты из комплекта [игровой индивидуальной аптечки](#)). В полевых условиях необходимо наложение имитации бинтовой повязки на раненом (используется весь бинт!).

Тяжелораненый игрок должен упасть на землю и реалистично отыграть ранение, он не может использовать любое оружие в течении 5-ти минут. Игрок может отползти с линии огня (от места поражения) не далее 10 метров и использовать аптечку (накладывая бинтовую повязку необходимо в соответствии с правилами наложения бинтовых повязок/ не менее 3-х минут, использовать весь бинт). Если у раненого игрока нет аптечки, то он может попросить о помощи других игроков, в том числе используя и радиостанцию.

Тяжелораненого игрока можно захватить в плен и при необходимости оказать медицинскую помощь.

Без оказания медицинской помощи игрок умирает через 5 минут с момента получения тяжелого ранения.

В течение часа после наложения бинтовой повязки, тяжело раненому игроку, необходимо добраться до одного из мед.пунктов, где ему могут оказать мед.помощь и снять бинтовую повязку: [ученые НИИЧОСЕ](#) (база/ лаборатория), Шаман (база [Темных](#)), [Долг](#) (медик, при наличии базы), [Чистое Небо](#) (медик/ лаборатория, при наличии базы). Только у них оказывается полноценная медицинская помощь и снимается бинтовая повязка. Если игрок по истечению 1 часа с момента наложения бинтовой повязки не смог получить помощь в мед.пункте, то он считается погибшим (игрок должен правдоподобно отыграть предсмертную агонию и отход, после чего на ПДА необходимо активировать режим самоубийства, достать красную повязку/ включить красный фонарь и кратчайшей дорогой направиться в локацию «мертвяк»).

Аптечку можно укомплектовать бинтом повторно у [ученых](#).

### Комплектация аптечек:

- **Оранжевая аптечка** (сталкерская аптечка), в нее входит: **бинт** – позволяет наложить бинтовую повязку при ранении, **аптечка чип 25%**, и **антирад чип 25%**).
- **Черная аптечка** (армейская аптечка), в нее входит: **промедол** – позволяет произвести имитацию внутримышечного укола и сразу после инъекции вступить в бой снова, **аптечка чип 50%**, **антирад чип 50%**.
- **Красная аптечка** (монолитовская аптечка), в нее входит: **промедол** – позволяет произвести имитацию внутримышечного укола и сразу после инъекции вступить в бой снова, **аптечка чип 50%**, **пси-блокиратор чип 20%** и **пси-блокиратор чип 20%**).

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 6. Смерть.

Умерший игрок реалистично отыгрывает смерть и затем в течение **3 минут** находится на месте своей гибели, изображая труп. Затем умерший **ОБЯЗАТЕЛЬНО** выкладывает все игровые ценности, оставляет их **НА ВИДНОМ** месте в непосредственной близости от места своей гибели и немедленно разряжает оружие (отомкнуть магазин и отстрелить оставшиеся шары), выключает рацию, надевает красную повязку, в темноте включает красный фонарик (всем игрокам иметь обязательно!!!). После этого самой кратчайшей дорогой погибший игрок движется в локацию «мертвяк», нигде не задерживаясь и не мешая игровому процессу. По прибытию в «мертвяк» вы отмечаетесь у игромастера (обязательно сообщаете координаты места гибели для отображения их в программе MAP21, где она автоматически становится доступной всем игрокам, использующим эту систему (участники, находящиеся в зоне видят место гибели сталкера и могут проверить это место на наличие игровых ценностей, оставшихся после гибели сталкера). После этого участник отбывает штрафное время в «мертвяке» – 1 час (штрафное время возрождения/ на ПДА идет обратный отсчет).

Мертвым запрещается разговаривать с другими участниками, вести радиопередачи, обмениваться жестами, игровой информацией и т.п.!!!

Самое главное правило в ролевой игре – никакой мести. В мертвяке не надо рассказывать, что вы делали в Зоне Отчуждения, кто и как вас грохнул и вынашивать планы как отомстить этому игроку. После смерти игрок получает новую роль с новой памятью и легендой.

Все умершие игроки после отсидки в «мертвяке» стартуют из деревни Новичков и обязаны пройти через периметр в Зону Отчуждения. Все игроки группировок [Чистое Небо](#), [Свобода](#), [Темные](#), [Наемники](#) отсиживают обязательный срок – 1 час в «мертвяке» рядом с домом Болотного Доктора. Все игроки группировок [Монолит](#) отсиживают обязательный срок – 1 час в своем «мертвяке».

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 7. Плен.

Сдача в плен происходит добровольно по желанию игрока или в соответствии с игровой ситуацией. Максимальный срок пленения **2 часа**.

Пленный в момент пленения обязан выполнять все команды. Изымать оружие нужно в приказном порядке, человеку нужно приказать сдать автомат, пистолет, нож и т.д./ не изъятым при досмотре оружием пленный может воспользоваться. Все изъятое, формально может остаться на пленном, но пользоваться им, он не сможет, пока его не освободят от плена. Во время пленения разрешено проводить обыск с целью изъятия оружия, боеприпасов, провианта, игрового имущества и т.п. Все шары что в мехамах +4 грены +4 тага и 2 дыма – неотчуждаемо. Весь остальной боекомплект сверх данной нормы, может быть изъят. Личные вещи не изымаемы!

При пленении связываются только руки, спереди, а не за спиной! Рот так же можно заклеить. Связанный действует как хочет, в случае нападения на конвой может бежать, всё ограничивается его инстинктом самосохранения, фантазией и связанными руками, которыми он кстати может действовать тоже как захочет, например может вытащить не найденный нож (тренировочный) из кармана.

Пленный игрок по желанию пленившей стороны, может быть допрошен, отпущен, убит. Игрок считается убитым (возможно условное уничтожение пленного с помощью игрового холодного оружия или одиночным выстрелом из игрового стрелкового оружия минимальной мощности в область корпуса пленного или в землю рядом с ним, обозначающее “расстрел” данного пленного). Во время пленения включать режим суицида на ПДА запрещается. Освободить пленного может любой игрок. Освобождение из плена обозначается легким хлопком по плечу со словами “ты освобожден”.

Допрос будет идти в рамках развёрнутых вопросов и обязательных ответов на них в любой форме. Допрос может проводиться в жёстких для вас условиях, но всё в рамках разумного. Вы НЕ обязаны отвечать честно ДА\НЕТ на любой поставленный вопрос, кроме одного, который могут задать не ранее чем через 40 мин. пленения, начав с фразы: – “Кодовый вопрос!”. На него пленный должен ответить честно.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 8. СИБЗ (средства индивидуальной бронезащиты)

СИБЗ (Броня) состоит из двух обязательных элементов бронезилета и бронешлема – любые реальные бронезилеты, бронешлемы и их реплики с реальным весом. Должны быть оснащены жесткими пластинами, приближающими вес бронезилета к реальному образцу.

СИБЗ используются только [военными](#), [<военсталкерами](#), а также офицерами группировки [Монолит](#), [Долг](#), [Свобода](#), [Чистое Небо](#), в особых случаях бронекостюм Берилл-5М может носить игрок, который приобрел его у [Сидоровича](#) (таких бронекостюмов у Сидоровича единицы, и стоят они очень дорого, после смерти не трофеятся и сдаются МГ в мертвяке).

Каждый игрок, который обладает СИБЗ, получает прошивку защитного костюма на ПДА, а также шеврон “БРОНЯ” при регистрации.

**Правила использования брони:**



СИБЗ защищает игрока от огнестрельного урона (ножевые поражения – урон не наносят), при первом попадании в СИБЗ, игрок переходит в состояние контузии и считает до 10-15 сек., при этом игрок снимает (убирает в карман) шеврон “БРОНЯ” и СИБЗ более не действует (поврежден).

Второе попадание переводит игрока в состояние тяжелого ранения.

Третье попадание – смерть. На ПДА необходимо активировать режим самоубийства.

Взрыв гранаты, ВОГа, выстрела из РПГ, мины и других изделий в радиусе не менее 5 метров (или внутри помещения), а также попадание поражающих элементов переводит игрока в разряд убитого (никакой СИБЗ не спасает!!!).

P.S. на базе военных имеется техник, он может восстановить СИБЗ (в случае его повреждения), а также отремонтировать любой защитный костюм.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 8.1 Системы защиты дыхания (респираторы, противогазы и ребризёры).

Зона Отчуждения является зараженной территорией, на которой существуют места, где человек не может находиться без средств для защиты дыхания.

На локациях “Радар”, “Припять” и “ЧАЭС” будут обозначены зоны, здания/ строения и бункеры, нахождение в которых возможно только при наличии системы защиты дыхания. Если игрок оказался в данной зоне без СЗД, то он считается погибшим и направляется в «мертвяк», при этом на ПДА активирует функцию “суицид”. В том случае, если игрок будет выявлен на данной территории или в здании/ бункере без СЗД, то он будет отправлен в «мертвяк» на **2 штрафных часа**, при повторном выявлении данного нарушения – игрок удаляется с игры. Отслеживается организаторами, кураторами, мастерами-игротехами, а так же самими участниками. При выявлении данного нарушения необходимо связаться с МГ по орг. частоте и сообщить о нарушении правил.

Обозначаться эти зоны и строения будут знаками о предупреждении токсичных газов (знак противогаз на желтом фоне).



Для защиты дыхания в обозначенных зонах используются респираторы, противогазы и ребризеры (а также их реплики), которые подготовлены для участия в страйкбольных мероприятиях (обеспечена надежная защита глаз).

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 9. Правила использования оружия.

Три вида оружия, которые помечаются браслетом (без наличия браслета оружием пользоваться запрещено):

- автоматы, а также автоматы с ПГ – желтый.
- снайперское оружие и пулеметы – зеленый.
- гранатометы и минометы – красный.

Ножи, пистолеты, дробовики – без ограничения.

То есть каждый игрок сможет использовать свое оружие **только с браслетом**. Браслет можно купить у [военных](#), [торговца](#) или у любого другого игрока (который имеет несколько таких браслетов), снять с трупа, забрать у пленного, найти в схроне, получить от командира группировки и т.д.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 10. Механы

На играх нашего проекта разрешены **только МЕХАНИЧЕСКИЕ магазины!!!** Использование магазина бункерного типа строжайше запрещено! Любой игрок, замеченный в использовании бункерного магазина, может быть исключен из игры. Исключение в правилах составляют только бункера, используемые на моделях **РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩИХ ПУЛЕМЕТОВ** (“гехи” с яйцами и АК с бубнами к пулеметам не относятся).

Пулеметы используются только для усиления огневой мощи на базах группировок. Переносить и использовать пулемет может **экзоскелет**. Перевозить и использовать пулемет можно **на автотранспорте**.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 11. Игровое имущество.

Под игровым имуществом подразумевается все то, что игрок получил уже в процессе игры. Это может быть тяжело добытое кровью и потом бабло, оружие, документация или просто найденный артефакт.

К игровому имуществу относятся:

- Оружие (браслеты на оружие)
- Артефакты
- Контейнеры под артефакты



- Игровые деньги
- Карты
- Аптечки
- Защитные костюмы
- Пропуска и прочая игровая документация
- Игровые предметы
- Продукты и боеприпасы, которые были приобретены или найдены в схранах в процессе игры.

Игровое имущество во время игры может храниться **только на базах** группировок в специальном ящике/сейфе или сдается на хранение [Сидоровичу](#), а также в карманах/рюкзаках игроков. Прятать игровое имущество запрещено! Делать нычки на территории игрового полигона и за его пределами запрещено!

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 12. Ранги

12.1. **“Отмычка”**. Отмычкой называют любого нового игрока (сталкера), пришедшего на проект впервые. Отмычка на старте входит в игру из деревни новичков, получает определенную сценарием стартовую сумму денег, а так же определенные игровые предметы, предусмотренные сценарием. Дресс-код отмычки: верх – брезентуха/энцефалитка/афганка, низ – потертые джинсы, обувь – берцы, портупея с простыми подсумками, вещмешок, из оружия приветствуются АК-серия без тактических обвесов, дробовики, пистолеты, ножи. Отмычка не может носить “горку”, разгрузы, защитные костюмы и СИБЗ.

12.2. **“Опытный”**. Считается любой игрок, прошедший более 2-х игр предыдущей серии. Опытному Сталкеру разрешается ношение формы “горка”, РПС или простых разгрузов, может носить любой доступный ему защитный костюм. Опытный Сталкер на старте входит в игру из деревни новичков с определенным запасом игровых денег, браслетом на оружие и другим игровым имуществом. Имеет возможность изготовить и носить защитный костюм Заря. Имеет постоянную скидку на все игры проекта С.3.3.

12.3. **“Ветеран”**. Считается любой игрок, прошедший более 4-х игр предыдущей серии. Сталкер Ветеран может носить любой доступный ему защитный костюм и СИБЗ. Сталкер Ветеран на старте входит в игру из Кабака с определенным запасом игровых денег, браслетом на оружие, аптечкой и другим игровым имуществом. Имеет возможность изготовить и носить защитный костюм Сева или Экзоскелет.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 13. Локации

**Кордон** – это территория от «мертвяка» до блок-поста (КПП) военных, и является периметром Зоны. Считается нейтральной зоной, на этой территории запрещается устраивать засады, нападать на игроков и вести какие-либо боевые действия, тут нет аномалий. Все игроки на территории Кордона (за исключением [военных](#)) переносят оружие исключительно в безопасном положении (магазины отстегнуты и убраны в подсумки, автомат на ремне, пистолет в кобуре, нож в ножнах, гранаты в подсумках и т.д.).

На самой границе Кордона расположена военная база. Военные контролируют самые уязвимые участки периметра и единственную дорогу, ведущую в самое сердце Зоны. Военные – это

единственная официальная сила в Зоне Отчуждения, за ее плечами стоит государство с целыми армиями, учтите это...

Правила прохождения через блокпост (КПП) военных:

- Для предотвращения применения силы со стороны военных, всем игрокам подходящим к КПП, рекомендуется минимум за 50м. магазины отстегнуть и убрать в подсумки, автомат взять на ремень (или поднять двумя руками над головой), пистолет убрать в кобуру, нож в ножны, гранаты в подсумки и медленно по одному подойти к военным на КПП, для прохождения процедуры проверки документов и личного досмотра.
- Свободный проход для всех, у кого есть постоянный пропуск от командира группировки военных или разовый пропуск (вход/выход) от ученых, с визой руководителя НИИЧОСЕ.
- Не имеющие пропусков, и идущие в сторону Зоны будут остановлены, обысканы и задержаны, в случае оказания сопротивления будут уничтожены. Игроки, пытающиеся пересечь Периметр ИЗНУТРИ Зоны будут уничтожены.

Непроходимые участки периметра будут обозначены киперной лентой, остальные участки будут заминированы с использованием электронной системы ЛУЧ (но это не значит, что нет безопасных троп в Зону).

На территорию зоны могут проходить игроки, имеющие личные электронные устройства – ПДА. Игрок, попавший в зону без ПДА или с не работающим ПДА, считается погибшим (должен немедленно надеть красную повязку и следовать в «мертвяк»).

**Свалка** – это территория, куда свозился зараженный строительный мусор, зараженный грунт и техника, которую нельзя было использовать. На этой локации присутствуют слабые аномальные химические и биологические явления, стабильно держится невысокий радиоактивный фон. На территории свалки, в аномальных образованиях появляются опасные и неопасные артефакты, а так же на свалке в обильном количестве можно обнаружить ресурсы\* (эл.лампы, эл.платы и инструмент).

**Темная долина** – заболоченная территория, практически не имеет аномальных активностей с очень низким радиоактивным фоном. Военные данную территорию не патрулируют (считая ее труднопроходимой, поэтому границы периметра присутствуют только на картах), отдав ее под контроль группировки Долг.

**Рыжий лес** – локация, где в большей степени своей произрастает растительность желтого и коричневого цвета, это выжженная радиацией территория, в почве скоплено огромное количество токсичных и ядовитых веществ и соединений. Присутствует слабая и средняя аномальная активность, в большом количестве фиксируются различные монстры.

**Радар** – это локация, на которой располагаются защитные радиолокационные станции. Расположено значительное количество заброшенных или законсервированных лабораторий и полуразрушенных строений. Локация находится под охраной группировки Монолит. На данной локации присутствует средняя и сильная аномальная активность, а так же обитает большое количество монстров.

**Припять и ЧАЭС** – малоизученные локации, о которых ходит много противоречивых слухов. Достоверно известно только то, что это зараженная очень опасная территория.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 13.1. Особые места зоны и ключевые игровые персонажи

**Дом Болотного Доктора** – это территория нейтралитета для всех игроков и группировок. Территория в радиусе 50 метров вокруг дома БД является нейтральной территорией и на ней ЗАПРЕЩЕНО устраивать засады и нападать на игроков, ЗАПРЕЩЕНО использовать любой вид оружия. Игрок, нарушивший правила отправляется в «мертвяк» на 2 штрафных часа, при повторном нарушении данного правила – удаляется с игры.

При входе в дом Болотного Доктора необходимо отсоединить магазин убрав его в подсумок и отстрелить в безопасном направлении шары из хоп-апа, взять автомат на ремень, пистолет в кобуру, а нож убрать в ножны.

В доме Болотного Доктора любой игрок может обогреться, поесть/попить, подлечиться или вывести радиацию, узнать свежие новости о Зоне Отчуждения или получить задание от Болотного Доктора.

**Бункер Сидоровича** – это территория нейтралитета для всех игроков и группировок. Бункер находится в непосредственной близости от деревни Новичков. Там же барыгой [Сидоровичем](#), организована харчевня (организовано горячее питание, чай, кофе и прохладительные напитки). Территория в радиусе 50 метров вокруг бункера Сидоровича является нейтральной территорией и на ней запрещено устраивать засады и нападать на игроков.

При входе в Бункер Сидоровича необходимо отсоединить магазин, убрав его в подсумок и отстрелить в безопасном направлении шары из хоп-апа, при наличии оружейной пирамиды оружие складывается в пирамиду, а при ее отсутствии необходимо взять автомат на ремень, пистолет в кобуру, а нож убрать в ножны. Считайте, что все оружие вы сдали при входе в оружейную комнату.

В бункере Сидоровича осуществляется торговля всем, что продается и покупается за деньги! Если вы заинтересуете торговца и убедите его в своей уникальности, можете получить задание, а в итоге вознаграждение за его исполнение.

Сидорович может оказать техническую поддержку по игровому оборудованию, а так же оказать помощь в подзарядке аккумуляторов, раций и прочих эл.устройств со своими зарядниками, естественно не бесплатно.

**Бар** – это территория нейтралитета для всех игроков и группировок. Территория в радиусе 50 метров вокруг бара является нейтральной территорией и на ней запрещено устраивать засады и нападать на игроков. Запрещается использовать любые виды оружия. Бар находится на базе группировки «[Свобода](#)», бойцы данной группировки обеспечивают безопасность на прилегающей территории и порядок в баре.

Нападать на базу группировки «[Свобода](#)» с целью захвата базы или установления контроля над баром – ЗАПРЕЩЕНО! Это территория оазиса в Зоне Отчуждения, это небольшой островок спокойствия во враждебном мире, где все могут перевести дух и поправить свои дела.

При входе в бар необходимо отсоединить магазин, убрав его в подсумок и отстрелить в безопасном направлении шары из хоп-апа. При наличии оружейной пирамиды оружие складывается в пирамиду, а при ее отсутствии необходимо взять автомат на ремень, пистолет в кобуру, а нож убрать в ножны. Считайте, что все оружие вы сдали при входе в оружейную комнату. Все вопросы, которые вы хотите обсудить с помощью оружия, решаются за пределом бара и территории нейтралитета.

В бар запрещено заходить игрокам группировок [Монолит](#) и [Военным](#), а также монстре и мертвым игрокам!

В баре хозяин – бармен! В баре можно всегда поесть/попить, сбить хабар или приобрести нужный товар, получить различные задания, а так же нужную информацию.

В баре имеется электроснабжение, мебель (столы и скамейки), там можно будет обогреться, подзарядить аккумуляторы, радейки и прочие устройства со своими зарядниками. В баре можно

выпить горячие и прохладительные напитки, перекусить легкими закусками и наполнить фляги питьевой водой. Меню и весь ассортимент бара продается исключительно живым игрокам за игровые деньги или услуги (задания).

В баре будут проходить различные увеселительные мероприятия (азартные игры, бои на арене и т.п.).

Для особых клиентов с большими возможностями и толстыми кошельками предоставляется VIP-ЗОНА.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 14. Фортификация баз группировок

Фортификация баз группировок возводится из материалов, которые применяются для возведения реальных оборонительных сооружений.

На игре для обороны баз возможно применения игровой «колючки». Отыгрывается ТОЛЬКО натянутой минимум в три ряда и конвертом веревкой с имитацией шипов. Имитация шипов обязательна.

Способы преодоления колючей проволоки:

- физическое обрушение несущих столбов или самого ограждения с применением подручных средств (использовать для разрушения несущих столбов и самого ограждения руки могут только зомби как существа абсолютно нечувствительные к боли).
- перекусывание веревочного ограждения любыми полноразмерными кусачками.

Запрещено: перепрыгивать, раздвигать колючку руками, приводом или ветками, разрезать ножом, ножницами, прорывать корпусом, переползать под ограждением.

Минимальная высота имитации колючки – **1,5 метра**.

Игрок, запутавшийся в игровой колючке, переходит в состояние тяжелораненого.

По желанию командиров группировок подходы к базам могут быть заминированы мастерской группой с помощью радиоэлектронной системы ЛУЧ.

К участию в игре допускаются любые источники питания (батареи, генераторы) напряжением, вплоть до напряжения бытовой электросети (220В 50Гц), любое электро- и электронное оборудование (электроинструмент, лампы, прожекторы, датчики движения, сигнальные и видеосистемы и т.д.), работающее от данных источников.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 15. Уничтожение баз группировок

Все базы группировок (за исключением базы группировки “Свобода”) и лагерь бандитов полностью выносные.

Исключение – специально выделенная под безопасную зону комната (если база группировки находится в здании). Комната должна быть изолирована пологом на дверях и окнах и обозначена табличкой “Не игровая зона” (обнесена киперной лентой). Все не игровые зоны должны быть одобрены мастерской группой.

База группировки считается уничтоженной, если флаг группировки захвачен атакующими игроками, а все игроки, которые находились на базе, считаются убитыми. Если игрок на момент штурма базы находился в не игровой комнате/ зоне, то он не имеет права вступать в игру. Все игровые ценности, которые принадлежали группировке и хранились на ее базе в сейфе, передаются атакующей стороне.

При штурме базы, игрокам запрещается прятаться в не игровой комнате, а находившиеся в ней игроки считаются убитыми и обязаны выйти оттуда по требованию атакующих, в том случае если спущен флаг группировки и база считается уничтоженной. Перед штурмом атакующая сторона обязана вызвать члена мастерской группы, для контроля за игровой ситуацией и фиксации уничтожения базы. После уничтожения базы, атакующая сторона получает все игровое имущество группировки которое хранилось в сейфе, а так же после удержания этой базы в течении 2-х часов получают плюшки от мастерской группы.

В случае уничтожения базы группировки, её бойцы выходят из мертвяка со стартовым боеприпасом. Бандиты помимо базы имеют общак, потеря общака (своровали, потеряли, профукали и т.д.) – равносильно уничтожению базы.

**Невыносные лагеря:** бункер Сидоровича, дом Болотного Доктора и Бар “Глоток Свободы” (границы отмечены киперной лентой), на территории не выносных лагерей запрещено использование любого игрового оружия. После удачного захвата базы атакующая сторона может в течении 2-х часов использовать данную локацию в своих целях, после чего должна покинуть эту базу (т.е. напали – разорили – покинули).

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## **16. Радиоэлектронная система ЛУЧ (аномалии, аптечки, артефакты, защитные костюмы и т.д.)**

Аномалии представлены радиоэлектронными устройствами [системы ЛУЧ](#). Периметр аномалии – это зона устойчивого приёма радиосигнала. Запрещено повреждать и перемещать инициаторы аномалий (электронные и визуальные).

ПДА (персональный детектор аномалий) – это личная собственность каждого игрока, обслуживание и обеспечение ПДА элементами питания является обязанностью самого игрока. Каждый игрок при входе на игровую территорию обязан иметь исправный ПДА.

### **16.1. Общие положения**

ПДА, представляет собой сложное радиоэлектронное устройство. В связи с этим на его работу могут повлиять множество внешних факторов, таких как:

- температура воздуха
- влажность воздуха
- близость электронных устройств другого типа
- рельеф местности
- и т.п.

ПДА имеет брызгозащитный корпус. Также для его дополнительной защиты имеется чехол (материал – ткань Cordura 1000). Корпус ПДА не является 100% герметичным, попадание влаги в него недопустимо. При этом указанные меры защиты в полной мере допускают эксплуатацию ПДА во время дождя.

Корпус ПДА выполнен из ABS – пластика, при этом, ни сам корпус, ни ЖК-экран не рассчитаны на прямое попадание шаров. В связи с этим настоятельно рекомендуется ношение ПДА в чехле на внутренней стороне предплечья.

Также не рекомендуется подвергать ПДА высоким температурам. Элементы питания находятся внутри ПДА. Элементы питания ПДА рассчитаны на игру (до 3-х суток), в случае снижения напряжения в сети ПДА, замена элементов питания производится только техником мастерской группы.

Любое не предусмотренное настоящей инструкцией использование ПДА запрещено. Вскрытие ПДА, установка в ПДА любых устройств или его перепрошивка игроками, категорически запрещена. При любых сбоях в работе ПДА игрок обязан уведомить организаторов проекта.

Передача своего ПДА другим игрокам запрещена.

Все игроки которые принимали участие в играх проекта: С.З.З., помнят, что все ПДА игроков накапливают опыт, и его количество позволяло носить (устанавливать в ПДА) артефакты, защитные костюмы, а так же активировать ценные игровые предметы.

Вот как это работает: опыт накапливается каждый раз когда игрок с ПДА находится в Зоне, попадает в поле действие аномалии, использует аптечку или антирад. Но опыт так же уменьшается каждый раз когда вы умираете.

- Любой артефакт можно активировать, если у вас более 50.000 единиц опыта.
- Любой защитный костюм 1-го уровня можно использовать, если у вас более 100.000 единиц опыта.
- Любой защитный костюм 2-го уровня можно использовать, если у вас более 200.000 единиц опыта.

Использование игроками защитных костюмов зависит от накопленного опыта:

– **Отмычки.** Все игроки, которые не имеют опыта. Могут использовать аптечки. Артефакты использовать не могут. Носить защитные костюмы не могут.

– **Опытные.** Все игроки, которые имеют более 100.000 единиц опыта. Могут использовать аптечки, артефакты и носить базовые защитные костюмы в зависимости от принадлежности к группировке.

– **Ветераны.** Все игроки, которые имеют более 200.000 единиц опыта. Могут использовать аптечки, артефакты и носить модернизированные защитные костюмы или экзоскелет в зависимости от принадлежности к группировке.

Каждый игрок может самостоятельно изготовить антуражный защитный костюм в зависимости от принадлежности к группировки и получить прошивку на ПДА сразу на старте и каждый раз после выхода из мертвяка, костюм остается при нем. Все костюмы должны пройти мастерский допуск ДО ИГРЫ!!!

Защитные костюмы продаются у [Ученых](#), [Сидоровича](#), их можно найти в схронах или секретных лабораториях, получить в качестве вознаграждения за выполнение задания и т.п.

Все защитные костюмы постепенно разрушаются под действием аномалий, для их ремонта используют рем.комплекты (чип-флешки).

Для лечения урона от аномалий используются аптечки (чип-флешки).

Для вывода накопленной радиации из организма используются анти-рады (чип-флешки).

P.S.: каждому игроку за каждую игру будет начисляться по 50.000 единиц опыта при регистрации.

[<<< Вернуться наверх](#)

---



# 17. Экзоскелет

## 17.1. Описание экзоскелета

Экзоскелет представляет из себя: бронежилет (обязательно оснащен жесткими пластинами, приближающими вес бронежилета к реальному образцу), защиту паха и “пятой точки”, наколенники, налокотники, перчатки, бронешлем, очки и маска на нижнюю часть лица. Должна быть обязательно имитация сервоприводов и системы дыхания. Сзади в районе поясницы должен находиться имитирующий блок питания. Экзоскелет не трофеится.

Аккумулятором для блока питания экзоскелета является артефакт Батарейка. Только артефакт **Батарейка** может снабжать в Зоне отчуждения электроэнергией любой экзоскелет.

## 17.2. Действия игрока – оператора экзоскелета.

Боец в экзоскелете передвигается ТОЛЬКО ШАГОМ, для бега он не приспособлен. Может присесть, но полностью лечь нельзя. В экзоскелете можно переносить и стрелять с любого оружия, в том числе с пулемётов и тяжелого вооружения. Боец в экзоскелете также взаимодействует с электронной системой “ЛУЧ”, поэтому он может погибнуть в некоторых аномалиях. Экзоскелет может идти в авангарде и прикрывать союзников. Закрытие блока питания телом другого бойца ЗАПРЕЩЕНО!!!

ВНИМАНИЕ!!! Безоружный экзоскелет представляет опасность. Удар кулаком может наносит повреждение внутренних органов и переводит игрока в состояния тяжелого ранения.

## 17.3. Методы борьбы с экзоскелетом.

По экзоскелету можно вести огонь с любого оружия, с целью его отвлечения. Если граната, ВОГ, выстрел из РПГ, мина, растяжка взорвалась на расстоянии до 5 метров от экзоскелета, он должен отыграть контузию (пошатывание на месте, неуверенные шаги взад-вперед или вправо-влево), оружие использовать не может в течение 10-15 секунд, после чего его действия возобновляются. Вторая граната, ВОГ или выстрел из РПГ, взорвавшийся рядом с экзоскелетом на расстоянии до 5 метров во время контузии, означает смерть экзоскелету.

Прямое попадание из РПГ в экзоскелет уничтожает его на месте. Также можно попасть в элемент питания экзоскелета, который находится в районе поясницы. В этом случае экзоскелет садится на два колена и не двигается. Передвигаться, использовать оружие или гранаты не может. Оператор обесточенного экзоскелета не имеет возможности шевелить конечностями, но остается живой, может кричать и разговаривать, в том числе и по радиостанции. Обесточенный экзоскелет может быть добит гранатой.

Оператор в обесточенном экзоскелете может быть взят в плен и допрошен. Подбитый элемент питания может быть заменен на новый, только посторонним человеком, причем сам экзоскелет может носить запасные элементы с собой. С заменой элемента питания экзоскелет может снова двигаться и вести боевые действия. В случае, если заменить элементы питания, пленить или добить экзоскелет некому, он уходит в мертвяк через 10 минут.

## 17.4. Взаимодействие экзоскелета с монстрами Зоны.

[Зомби](#) и [снорки](#) нанести повреждения экзоскелету не могут. Зомби или снорк убиваются экзоскелетом от удара рукой.

[Кровосос](#) и экзоскелет нанести взаимный урон друг другу не могут. Два кровососа и более при одновременной атаке одного экзоскелета могут его уничтожить (необходимо свалить экзоскелет и имитировать потрошение оператора).

[Контролер](#) может взять под контроль оператора экзоскелета при отсутствии у него пси-защиты.

[Бюрер](#) пробивает экзоскелет грави ударом, при этом экзоскелет может убить бюрера ударом руки если доберется до него.

[Химера](#) может разорвать экзоскелет в клочья, а экзоскелет не может нанести урон химере (один удар Химеры является поражением оператора экзоскелета).

Количество игроков – операторов экзоскелета на игре строго ограничено. Перед изготовлением экзоскелета необходимо связаться с мастерской группой для его согласования.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 18. Техника

Вся техника передвигается по полигону со скоростью не более 10км/ч, при использовании заднего хода необходимо подать звуковой сигнал. На игре будут присутствовать технические автомобили и игровая техника и на них действуют разные правила:

### 18.1. Технические автомобили

Технические автомобили используются для передвижения игромастеров, доставки грузов по полигону, а также для перевозки игроков до места входа в игру или в мертвяк по указанию МГ. В технические автомобили запрещено стрелять из любого оружия и кидать в них пиротехнические изделия. Технические автомобили отмечены красными лентами по зеркалам заднего вида и передвигаются по полигону с включенной аварийкой.

### 18.2. Игровая техника

Игровая техника используется военными для патрулирования периметра Зоны Отчуждения, а также для транспортировки и прикрытия штурмовых групп в глубь Зоны Отчуждения и проведения эвакуации. Вести стрельбу из игровой техники (по игровой технике), во время движения (стоянки) и использовать пиротехнические изделия РАЗРЕШЕНО. На игровой технике разрешается перевозить людей и использовать тяжелое вооружение: пулеметы, РПГ, минометы и т.п.

### 18.3. Уничтожение игровой техники

- Подрыв одного пиротехнического изделия под/над игровой техникой, выводит ее из строя (передвижение запрещено, двигатель глушится, техника ставится на стояночный тормоз и включается аварийка), игроки могут покинуть поврежденную технику, а так же укрываться и вести огонь из-за техники или внутри техники.
- Подрыв второго пиротехнического изделия под/над игровой техники, полностью выводит технику из строя. Водитель и все, кто находились в этот момент в игровой технике считаются мертвыми. Уничтоженная игровая техника убывает в мертвяк с включенной аварийкой на срок в 1 час. В случаи если в течении 10 минут подрыва второго пиротехнического изделия под/над игровой техникой не произошло, то техника считается восстановленной и может продолжать движение.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 19. Радиосвязь

- Канал [сталкеров](#) №1 (433.075) используется для общения, торговли, квестовки.

- Канал [военных](#) №2 (433.100)
- Канал [Долга](#) №3 (433.125)
- Канал [Свободы](#) №4 (433.150)
- Канал [бандитов](#) №5 (433.175)
- Канал [Монолита](#) №6 (433.200)
- Канал [наемников](#) №7 (433.250)
- Канал [Темных сталкеров](#) №8 (433.275)
- Частота [ученых](#) (433.325)
- Частота [Чистого Неба](#) (433.350)
- Прослушивание запрещено!!!
- Мастерский канал №9 (частота 433.300) используется для связи с МГ.

Остальные каналы/частоты игроки определяют самостоятельно. Командиры группировок не имеют права менять канал без согласования с МГ. Радиоигра разрешена (кроме подавления).

Частоты группировок даны в открытом доступе для того, чтобы любой человек во время игры имел возможность связаться с нужной ему группировкой для решения игровых моментов (попросить или предоставить информацию, договориться о встрече, запросить безопасный проход на базу или по территории группировки и многое другое).

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 20. Защитные костюмы

### 0 уровень.

- – **Комбез новичка** (доступен любому игроку). Опыт – 0

### I уровень.

- **Заря** (доступен опытным сталкерам). Опыт – 100.000
- **УЗК** (универсальный защитный костюм – доступен бойцу любой группировки). Опыт – 100.000

### II уровень.

- **Сева** (доступен сталкерам-ветеранам). Опыт – 200.000
- **Берилл-5М** (доступен только [Военным](#)). Опыт – 200.000
- **ПСЗ-9МД** (доступен только [Долгу](#)). Опыт – 200.000
- **Страж Свободы** (доступен только [Свободе](#)). Опыт – 200.000
- **ЧН-2** (доступен только [Чистому Небу](#)). Опыт – 200.000
- **КЗНУ** (доступен только [Наемникам](#)). Опыт – 200.000
- **СКАТ-9М** (доступен только [Военсталкерам](#)). Опыт – 200.000
- **ССП-99 Эколог** (доступен только [Ученым](#)). Опыт – 200.000
- **Комбез Темного** (доступен только [Темным](#)). Опыт – 200.000
- **СЗКМ-100** (доступен только [Монолиту](#)). Опыт – 200.000

[<<< Вернуться наверх](#)

---

### 20.1. Защитные костюмы для сталкеров

Вы сталкер и у вас дресс-код отмычки, опыта ноль? Отлично! Приобрести комбез новичка – плевое дело: собираете ресурсы и получаете его у Ученых. Или покупаете за 1000 рублей у Ученых (в Зоне также его можно достать, но где и как – узнавайте сами).

Вот его характеристики:

### **Комбез новичка**

- устойчивость к радиации – **15%**
- устойчивость к био-аномалии (холодец) – **5%**
- устойчивость к аномалии ржавые волосы – **5%**
- устойчивость к аномалии кислотный туман – **5%**
- устойчивость к аномалии жгучий пух – **5%**

Неплохо, правда?. Да, это, конечно, не крутая “СЕВА”, но хоть какая-то защита лучше, чем её отсутствие. А самое приятное – опыта не требуется.

Ок, вы уже сталкер опытный, давно находитесь в Зоне Отчуждения, вам тут уже все известно. И, естественно, вы уже обзавелись крутым защитным костюмом “Заря“, который пошит специально для вас. Отлично! Вашу антуражную “Зарю” мастерская группа прошьет вам прямо в ПДА во время регистрации (к сожалению, антуражную “Сеvu” мы прошиваем только после четвертой игры) и такой защитный костюм будет у вас постоянно (он не трофеится) – каждый раз после выхода из мертвяка он полностью восстанавливается.

Но как быть обычным сталкерам? Не переживайте, МГ и о вас подумала. Каждый сталкер может приобрести “Зарю“: собираете ресурсы и получаете его у Ученых, или же покупаете за 5000 рублей у Ученых (в Зоне также его можно достать, но где и как – узнавайте сами). Но вот опыта он требует 100.000. К тому же такой защитный костюм “одноразовый”, то есть после вашей гибели он полностью разрушается, и в следующий раз вам опять придется его покупать.

Вот его характеристики:

### **Комбинезон “Заря” 1 уровня:**

- устойчивость к радиации – **20%**
- устойчивость к био-аномалии (холодец) – **15%**
- устойчивость к аномалии ржавые волосы – **15%**
- устойчивость к аномалии кислотный туман – **15%**
- устойчивость к аномалии жгучий пух – **15%**
- устойчивость к аномалии жарка – **10%**
- устойчивость к аномалии электра – **10%**
- устойчивость к аномалии воронка – **10%**
- усиления из кевлара, позволяют иметь скромную защиту от осколков – **10%**

Круто! Да, такой защитным костюмом уже позволит достать ценный артефакт из аномалии и не сгинуть в ней сразу.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## **20.2. Защитные костюмы для бойцов группировок**

Со сталкерами ясно, а как же быть бойцам группировок? Тут все просто. Боец любой группировки может приобрести универсальный защитный костюм (УЗК) у Ученых (стоит 5000 рублей, или же сдаете на его производство ресурсы и получаете костюм бесплатно в счет ресурсов), требует

скромных 100.000 опыта. Вольные сталкеры приобрести такой защитный костюм **не могут**, он только для бойцов группировок!

Почему мы сделали УЗК для группировок, ведь все группировки разные? Да, все группировки разные, но оформление своего дресс-кода у бойцов группировок в основном одинаково: это: форма в расцветке группировки, разгруз, берцы и головной убор. Ни о каких защитных костюмах тут и говорить не приходится. Поэтому 1-й уровень защитного костюма для бойцов группировок является для всех одним – универсальный защитный костюм (УЗК 1-й уровень)

Вот его характеристики:

### УЗК 1 уровня

- устойчивость к радиации – **25%**
- устойчивость к био аномалии (холодец) – **20%**
- устойчивость к аномалии ржавые волосы – **20%**
- устойчивость к аномалии кислотный туман – **20%**
- устойчивость к аномалии жгучий пух – **20%**
- устойчивость к аномалии жарка – **15%**
- устойчивость к аномалии электра – **15%**
- устойчивость к аномалии воронка – **15%**
- усиления из кевлара, позволяют иметь скромную защиту от осколков – **15%**

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 20.3. Защитные костюмы 2-го уровня

Ну что, с комбезом новичка, а также с защитными костюмами 1-го уровня (ЗАРЯ и УЗК) мы разобрались. Теперь об уровне 2. Тут уже опыта требуется 200.000

Тут все просто. Для сталкеров – это **СЕВА**. А для каждой группировки имеется свой защитный костюм со своими индивидуальными свойствами. То есть нет одного супер-костюма который защищает от всего – у каждой группировки есть свои слабые и сильные стороны.

Приобрести такие костюмы можно **только у Ученых**. Группировка сдает техническую документацию на костюм своей группировки и в дальнейшем может заказывать производство данного костюма (либо оплачиваете 10.000 рублей, либо сдаете ресурсы на производства защитного костюма).

Да, дорого. А что вы хотите – хорошая защита и стоит дорого.

Вот теперь немного интересного.

Каждый боец любой группировки может изготовить защитный костюм 2-го уровня самостоятельно и получить прошивку в ПДА во время регистрации. Что для этого нужно?

Изучив различную информацию из книг, компьютерных игр и других источников, МГ обнаружила, что большинство защитных костюм имеют встроенную бронезащиту (которая защищает от пуль и осколков).

Следовательно, вам необходимо иметь антуражный костюм своей группировки с бронезащитой. Бронезащита – это комплект любого реального бронезилета + бронешлем или их реплики с реальным весом, лаконично вписывающиеся в антураж костюма своей группировки.

Помимо прошивки защитного костюма 2-го уровня на ПДА, такой игрок получает **3хр** жизни (смотрите [пункт 8 – СИБЗ](#)).

Свойства защитных костюмов 2-го уровня мы перечислять не будем, так как это секретная информация, и доступна она только командирам группировок, которые обладают комплектом технической документации для производства защитных костюмов.

[<<< Вернуться наверх](#)

---

## 21. Ресурсы.

Ресурсы необходимы группировкам, в основном для производства защитных костюмов и не только.

Виды ресурсов:

1. 1 – дискеты 3.5 “Архив О-Сознания” (их собирают [Ученые](#) и [Монолит](#)).
2. 2 – различные инструменты, электронные платы и лампы от старой советской ламповой электроники (их собирает [Чистое Небо](#), [Долг](#) и [Свобода](#)).
3. 3 – любые ресурсы скупают [Бандиты](#) и [Сидорович](#).
4. 4 – ресурсы могут быть обменяны на защитные костюмы у Ученых с учетом оплаты за их производство.

Все ресурсы будут промаркированы МГ.

P.S.: Вы можете привезти с собой ненужные электронные платы, лампы от старой советской ламповой электроники, ненужный инструмент (например, ржавые ключи, отвертки, плоскогубцы и т.д.) и продать их за игровую валюту сразу на старте игры – это будет вам, так сказать, бонусом к стартовой сумме.

[<<< Вернуться наверх](#)