



НЛО-5: Памятка бойца.

Памятка является пропуском в игровую зону для команды. Каждая команда должна иметь минимум один экземпляр памятки, и обязана иметь два экземпляра, если численность команды больше II бойцов.

Прим.: Здесь намеренно используется слово «бойцы» вместо «человек».

Канал LPD №1 (433.075 МГц) резервируется для открытого общения с организаторами по игровым и организационным вопросам.

Уровни DEFCON соответствуют фазам игры:

! DEFCON 5 ! Заезд, построение.
! DEFCON 4 ! 1600-1800 ! Старт игры. «Пистолетная» фаза.
! DEFCON 3 ! 1800-2000 ! Полномасштабный конфликт – разрешено любое оружие.
! DEFCON 2 ! 2000-2200 ! Эскалация конф-та. Открываются дополнительные мертвяки.
! DEFCON 1 ! 2200-0000 ! Пролёт НЛО. Эвакуация. Конец Света.

Уровни DEFCON действуют в указанное во втором столбце время. Смена происходит автоматически, по часам. Часы будут сверены на построении.

DEFCON 4 – это «пистолетная» фаза. Из вооружения разрешены только:

- пистолеты;
- снайперки;
- спринги для других форм-факторов оружия;
- ножи;
- дым.

Запрещено применять:

- привода (включая самоограничение «одиночный огонь»);
- гранаты.

Нарушение запрета карается съёмом части очков со стороны, и посадкой в мертвяк произвольного количества бойцов.

Сбивать беспилотные летательные аппараты (БПЛА, дроны) можно только в месте, указанном в приказе, и во время, указанное в приказе. Отступление от этого правила – путь к получению судимости (ст. 167 УК РФ).

Зона Мегадевайса огорожена кипером и является закрытой для игроков. Заход людей внутрь зоны запрещён. Внутрь зоны могут заходить только специально подготовленные «биороботы» при контроле со стороны организаторов. Стрельба внутрь зоны по находящимся в ней существам и объектам запрещена. Нарушение этих правил карается съёмом части очков со стороны, и посадкой в мертвяк произвольного количества бойцов. Стрельба сквозь зону допускается, но просим воздержаться от этого, если есть риск попасть по кому-то внутри зоны.

Окончание игры: либо по времени – в 0000 часов, либо по наступлению Конец Света – инициированию Мегадевайса (пиротехническое шоу в зоне МД) .

Инициирование Мегадевайса может произойти через 1.5 – 2 часа после активации. Командиры сторон получают информацию о предполагаемом времени взрыва, если он будет ожидаться ранее 0000 часов.

Весь полученный либо найденный реквизит необходимо сдать после игры организаторам. Захваченный в ходе миссий – передать организаторам как можно скорее.

Дозарядка ограничена по месту – можно дозаряжаться только на базах и в мертвяках.

На начало игры у сторон Русские, Реднеки и Корпорация по одному отдельному мертвяку. На фазе DEFCON 2 для сторон Реднеки и Корпорация открываются по дополнительному мертвяку. Игроки этих сторон могут использовать оба мертвяка по обстановке. У стороны Уфологов будет несколько мертвяков, которые они могут использовать как угодно.

	! Русские	! Корпорация	! Реднеки	! Уфологи
! DEFCON 4	! кратен часу	! кратен 30 мин	! кратен 30 мин	! кратен 30 мин
! DEFCON 3	! кратен часу	! кратен 30 мин	! кратен 30 мин	! кратен 30 мин
! DEFCON 2	! кратен	! кратен 30 мин,	! кратен 30 мин,	! кратен 30 мин
!	! 30 мин	! открыт доп.	! открыт доп.	!
! DEFCON 1	! кратен	! кратен 30 мин,	! кратен 30 мин,	! кратен 30 мин
!	! 30 мин	! открыт доп.	! открыт доп.	!

Т.е. у всех сторон выход из мертвяков либо в хх:00, либо хх:30 минут каждого часа

ВПП-54 представляет собой грунтовую взлётно-посадочную полосу. Расстояние между торцами – ровно 54 метра. Торцы и стороны полосы обозначены на местности факелами. Тушить факела не надо, это никакой стороне ничего не даст. Контроль полосы: если в середине и на торцах в момент эвакуации находятся или могут находиться бойцы одной стороны.

Каждый реднек может быть "похищен". После поражения реднек должен 10 минут оставаться на месте поражения, звуками обозначая себя на местности, т.е. подавая раз в минуту сигнал (примеры: «медики!», «педики!», «мэри лу, где ты?!», «пить!!», «брэйнз!!» либо иные, соотв-щие типу реднеков). Если у реднека есть журнал «плейбой», его нужно держать в руке. Если за указанное время к нему подойдут два бойца другой стороны (захватывающие реднека), и хлопнут по нему рукой, то реднек должен пойти шагом с ними, не препятствуя движению. Если в процессе движения хоть одного конвоира убьют – реднек умирает «совсем» и идёт в мертвяк.

Улетевшим НЛО считается то, которое организаторы посчитают улетевшим.

НЛО считается сбитым стороной Икс, если организаторам были предъявлены хоть какие-то останки НЛО.

Таким образом, количество взлетевших НЛО не обязательно будет равно сумме улетевших и сбитых, часть НЛО может быть просто «потеряно».