

## Инструкция по использованию ПДА «Луч».

ПДА «Луч» (далее ПДА или Детектор), разработан для проведения страйкбольно-ролевых мероприятий, с учетом требований таковых. Разработчиком постоянно производятся улучшения, как электронных компонентов, так и программного обеспечения ПДА, что позволяет максимально учесть пожелания игроков и исправить недостатки.

ПДА и другие электронные компоненты системы «ЛУЧ» являются собственностью Проекта «Сталкер Санкт Петербург. Сфера» и предоставляются игрокам на условиях аренды. После получения ПДА в аренду и до момента его сдачи, все риски по утрате и порче ПДА переходят к игрокам Проекта. Проект «Сталкер Санкт Петербург. Сфера» оставляет за собой право потребовать компенсацию с игроков за утраченное или испорченное оборудование.

### I. 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 брызгозащищенный корпус. Также для его дополнительной защиты выдается 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 с расстояния менее 15 метров. 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 всю игру (до 4х суток), в случае снижения напряжения в сети ПДА, замена элементов питания производится только уполномоченными на Проекте лицами

Любое не предусмотренное настоящей инструкцией использование ПДА запрещено.

Вскрытие ПДА игроками категорически запрещено. При любых сбоях в работе ПДА игрок обязан уведомить Организаторов.

### II. Внешний вид ПДА "Луч"



- 1 – кратковременная подсветка (около 2-3 сек)
- 2 – переключение меню
- 3 – кнопка выбора
- 4 - двустрочный ЖК-экран (дисплей)
- 5, 6, 7, 8 - слоты для флешек

### III. Включение устройства

В ПДА отсутствует кнопка Вкл/Выкл. Включение устройства происходит при подключении элементов питания. При этом ПДА сигнализирует, если напряжение в элементах питания снизилось до критического уровня. Дополнительным признаком разрядившихся элементов питания, служит тусклое свечение символов или полное их отсутствие на экране во время включенной подсветки. ПДА нельзя сбросить отключив питание, все данные хранятся в памяти, это означает, что даже при замене элементов питания все данные игроков сохраняются. Заряда элементов питания хватает на 4 суток. Самостоятельная замена элементов питания игроками категорически запрещена.

### IV. Меню прибора

Меню ПДА «Луч» состоит из двух уровней:

#### 1. Уровень «Основной»

- 1.1. Радиация
- 1.2. Жизнь
- 1.3. Макс. количество радиации и жизни
- 1.4. Костюм и опыт
- 1.5. Суицид и самоубийство

#### 2. Уровень «Второстепенный»

- 2.1. Флешки (Флешка1, Флешка2, Флешка3, Флешка4)
- 2.2. Питание
- 2.3. Настройка звука
- 2.4. Настройка подсветки
- 2.5. Настройки вибро.

#### 3. Экран «Аномалия!»

Для переключения *Уровней* используется *долговременное* нажатие кнопки №2, для переключения *Меню* используется *кратковременное* нажатие кнопки № 2.

В процессе игры, если вы попадаете в аномалию или в зону с очень высокой радиацией, либо вставляете новую флешку - ПДА сам переходит на соответствующее меню.

#### 1. Уровень «Основной»

##### 1.1. Меню радиация



**Первая строка** - показывает общий радиационный фон (от носимых артефактов, аномалий, зараженных зон и т.д.). При большом уровне радиационного фона ПДА сообщит вам звуком (если включено) и/или вибрацией (если включено). От радиационного фона игрок может защититься с помощью определенных артефактов или защитных костюмов.

**Вторая строка** - количество накопленной радиации. Внимание! ПДА не сообщает об изменении уровня накопленной, поэтому игрокам рекомендуется периодически проверять этот параметр на своем ПДА.

Радиация накапливается при нахождении в зонах радиоактивного загрязнения, аномалий и при использовании радиоактивных артефактов.

Обращаем ваше внимание на то, что уровень накопленной радиации более 10% от максимальной (т.е. более 100 000Р) ведет к лучевой болезни, которая отнимает жизнь с течением времени.

Соответственно, большой уровень накопленной радиации ведет к более быстрой игровой смерти.

Количество накопленной радиации можно уменьшить с помощью: антирада, аптечки, или определенных артефактов.

## 1.2. Меню – жизнь



**Первая строка** - показывает существующую угрозу жизни.

**Вторая строка** – текущий уровень вашей жизни. Прибор сигнализирует об уменьшении уровня жизни следующим образом:

- включается подсветка экрана,
- идет прерывистый звуковой сигнал (если звук включен),
- идет прерывистый вибро-сигнал (если «вибро» включено)

Текущий уровень жизни можно увеличить при помощи аптечки, определенных артефактов или просто находясь в Зоне отсутствия любых угроз (аномалия, радиация, монстры)

Если угрозы нет - идет медленное самолечение (увеличивается текущий уровень жизни).



### 1.3. Меню – максимум



**Первая строка** – показывает максимально допустимый накопленный уровень радиации (1000000мР)

**Вторая строка** – показывает ваш максимальный уровень жизни.

Изначально максимальная жизнь равна 100,00% (на экране для экономии места опускается знак (,) и (%))

### 1.4. Меню - костюм и опыт



**Первая строка** – показывает целостность установленного костюма. При повреждении от аномалий, целостность костюма падает. Для починки костюмов используется ремкомплект (флешка). В ПДА может быть устанавливаться только один костюм. При установке двух, последний из них не будет определяться.

**Вторая строка** – показывает уровень накопленного опыта.

Опыт накапливается автоматически при получении урона от аномалии, при получении дозы от радиации или добавляется вручную Организаторами или Игротехами за выполненное задание (оговаривается сценарием игры)

Возможность установки костюма зависит от уровня накопленного опыта (при недостаточном уровне опыта установленный костюм не работает)

Опыт уменьшается на 10% от текущего уровня при игровой смерти от аномалии или радиации. При суициде опыт не убавляется.

## 1.5. Меню – суицид



При нажатии кнопки «суицид» начинается отсчет до игровой смерти.



До истечения времени таймера обратного отсчета есть возможность остановить суицид (для отмены действия при случайном нажатии).

Для этого нужно нажать кнопку 2. Обращаем ваше внимание на то, что совершить суицид **невозможно** при нахождении в зоне аномалии. Поэтому игрок для совершения суицида (согласно ролевым правилам), должен покинуть зону действия аномалий и совершить суицид.

## 2. Уровень «Второстепенный»

### 2.1. Меню – флешки

**Первая строка** – название флешки

**Вторая строка** – (бегущая)- краткое описание флешки или информация о ее действии.

В этом меню отображаются флешки, установленные в слоты корпуса ПДА. Это могут быть артефакты, костюмы, аптечки, антирады. Всего мест для установки 4.



Некоторые флешки нуждаются в активации (на экране в правом верхнем углу появляется знак необходимой ручной активации - буква «А»).



Для активации флешки необходимо выбрать нужную, а затем нажать кнопку 3.



Черная флешка – это резервный слот для Организаторов



## **2.2. Меню – питание**



**Первая строка** - напряжение на выходе батарей (справочно)

**Вторая строка** – информационная (для игротехов и организаторов)

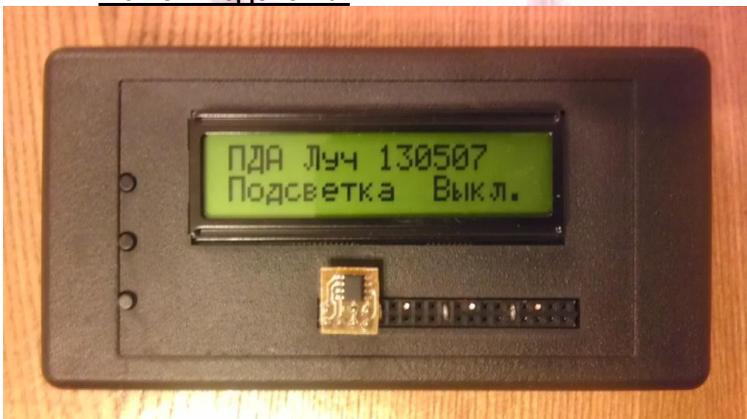
### 2.3. Меню – звук.



Включение и выключение звука осуществляется кнопкой 3. При отключенном звуке, ПДА все равно будет подавать звуковой сигнал при игровой гибели или суициде.

**Внимание! При выключении функции «звук», «вибро» автоматически не включается, это необходимо сделать в соответствующем меню (п.2.3)**

### 2.4. Меню – подсветка.



Включение и отключение осуществляется кнопкой 3.

### 2.5. Меню – вибро



Включение и отключение осуществляется кнопкой 3.

**Внимание! При включении функции «вибро», звук автоматически не отключается, это необходимо сделать в соответствующем меню (п.2.3)**

### 3. Экран «Аномалия»

Экран угрозы аномалии

**Первая строка** - название аномалии.

**Вторая строка** – шкала уровня напряженности аномального поля.



Если вы попали в аномальную зону - ПДА автоматически переходит на этот экран и дополнительно включает звуковую (если звук включен) и вибро сигнализацию (если вибро включено). При приближении ПДА к аномалии число на шкале возрастает. Как только игрок с ПДА пересекает рубеж действия аномалии экран ПДА показывает Экран урона от аномалии.

Экран урона от аномалии:

**Первая строка** - название аномалии.

**Вторая строка** – тип действия аномалии и текущий уровень игровой жизни.

При появлении этого экрана и уменьшении текущего уровня игровой жизни настоятельно рекомендуется быстро покинуть зону аномалии!



Радиус действия и урон от аномалий различаются, даже у аномалий одного типа. Костюм и некоторые артефакты защищают от воздействия аномалий (уровень защиты различен). Этот экран не сможет смениться нажатием кнопки выбора меню до тех пор, пока угроза не уйдет.

## V. Варианты окончания игровой жизни

### 1. Суицид (на экране надпись «Вы погибли от Суицид»)

**Игрок обязан** включить «Суицид» вручную согласно ролевым правилам в случае попадания в игрока шаром (очередью), (за исключением случаев предусмотренных игровыми правилами)

Также может быть добровольно включен игроком по его желанию.

После гибели от суицида игрок следует ролевым правилам

### 2. Гибель от аномалии (на экране надпись «Вы погибли от аномалии ....»)

После гибели от аномалии игрок следует ролевым правилам. Сопровождается звуковым сигналом  
сли вы погибли в аномалии, то: костюм не уничтожается, но его целостность будет равна 0%, артефакты уничтожаются

### 3. Гибель от радиации (на экране надпись «Вы погибли от радиации»)

После этого появляется бегущая строка «Вы зомби.....». Сопровождается звуковым сигналом

После гибели от радиации игрок следует ролевым правилам

### 4. Вы под контролем

С этого момента игрок подчиняется Контролеру. Отыгрыш согласно ролевым правилам.

Сопровождается звуковым сигналом.

### 5. Зов Монолита

Раздел моделируется.