

Pravidlá & informácie Z.O.N.A.

Hráč so vstupom na ihrisko FORTRESS súhlasí s pravidlami a potvrdzuje, že pravidlá pozná a bol o pravidlách vyzumený. Organizátor si vyhradzuje právo opýtať sa akéhokoľvek hráča na akýkoľvek bod v pravidlách a tým si preveriť jeho vedomosti a pripravenosť na hru. V prípade, že hráč nebude poznať pravidlá, bude požiadaný aby si ich na mieste opätovne prečítal.

V prípade vážneho porušenia pravidiel bude hráč okamžite z hry a ihriska vylúčený a bude mu udelený BAN na akýkoľvek ďalší event na ihrisku FORTRESS !

Harmonogram

17.04.2026:

7:00 Otvorenie brán ihriska FORTRESS

7:00 - 11:00 Meranie (meranie bude prebiehať na klasickom mieste, každý hráč bude pri vstupe do areálu eventu ihneď odmeraný aby sa zamedzilo hľadaniu hráča po ihrisku)

11:00-12:00 krátke uvítanie a brífing (jednotlivé brífingy frakcií si spravia vedúci zvlášť)

12:00 odštartovanie eventu Z.O.N.A.

18.04.2026:

priebeh hry - celý deň

10:00 otvorenie hry o vecné ceny v bare "U zmutovaného poníka"

19:00 ukončenie hry o vecné ceny a vyhodnotenie rebríčkov

19.04.2026:

12:00 ukončenie herného eventu Z.O.N.A.

Všeobecné pravidlá

1. hra je povolená len hráčom od 18 rokov !
2. každý hráč sa zúčastňuje na akcii na svoju vlastnú zodpovednosť a zodpovedá za svoje konanie, hráč je povinný udržiavať poriadok a správať sa tak, aby ostatných hráčov mimo LARPU neurážal a nesprával sa agresívne a fyzicky nenapadol
3. **každý hráč je povinný starať sa o ochranu svojho zraku počas celého trvania akcie. Nosenie ochrany očí je povinné v celom priestore (vrátane stanov a základní) a počas celého trvania eventu (vrátane noci). Zosadenie ochrany očí je výhradne na vlastnú zodpovednosť hráča a organizačný tím ŠK S.A.F. nenesie žiadnu zodpovednosť v prípade zdravotnej ujmy !**
4. sieťkové okuliare sú zakázané
5. Hra bude prebiehať od štartu po ukončenie nonstop ! Nie je možné z eventu odísť a vrátiť sa
6. nie je možné sa zúčastniť eventu pokiaľ bola hra odštartovaná, pokiaľ z eventu odídete už sa nie je možné vrátiť naspäť
7. opustenie areálu je možné len v sprievode organizátora
8. parkovanie je umiestnené mimo herného areálu Z.O.N.A. a počas trvania eventu nie je možné sa k zaparkovaným autám vrátiť (po odparkovaní áut budete vy a váš gear do zóny prevezený)

9. Parkovanie je zabezpečené kamerovým systémom napojený na mestskú políciu, ktorá má ústredňu 50 metrov od parkoviska
10. je zakázané parkovať v areáli eventu Z.O.N.A.(môže byť udelená výnimka)
11. **v areáli je zakázané zakladať otvorený oheň !**
12. fajčenie je možné len vo vyhradených priestoroch, **je prísne zakázané zapalovať cigarety mimo vyhradených priestorov ! (porušenie sa trestá BANom)**
13. v areáli je možné používať len variče na plynové kartuše a len na nehorľavých podstavcoch, osoba, ktorá momentálne používa varič má zakázané opustiť miesto v ktorom sa aktívny varič nachádza ! (toto pravidlo bude prísne kontrolované, uvedomte si, že sa nachádzate v historických priestoroch a každý otvorený oheň je veľkým rizikom požiaru)
14. hasiace prístroje sú vždy umiestnené vo veliteľských stanoch alebo pri centrálnych ohniskách
15. je zakázané vstupovať za miesta vyhradené bielo/červenou páskou
16. je prísne zakázané úmyselne strieľať za bielo/červenú pásku
17. je zakázané úmyselne ničiť majetok ihriska FORTRESS
18. je prísne zakázané úmyselne ničiť majetok hráčov
19. je prísne zakázané sa dotýkať majetku hráčov
20. akékoľvek úmyselné alebo nedbanlivé poškodenie majetku ihriska FORTRESS alebo majetku mesta a pevnosti musí hráč zaplatiť
21. hráči si za svoj majetok a veci zodpovedajú sami
22. organizačný tím ŠK S.A.F. nenesie zodpovednosť za akúkoľvek ujmu na majetku hráčov
23. NVG / Termovízie su zakázané
24. člen organizačného tímu bude vždy označený zelenou šatkou umiestnenou na odeve. (vrátane NPC postáv / vedúcich atď.)
25. **zastavenie hry z akéhokoľvek dôležitého dôvodu (civil, zranenie atď.) sa vykonáva hlasným kričaním hesla "ŠTYRI" alebo dlhým pískaním do pišťalky**
26. **každý hráč po započutí hesla "ŠTYRI" na okamžité zastavenie hry je povinný hlasno opakovať toto heslo**
27. **Každý hráč, ktorý započuje dlhé pískanie pišťalky je povinný skontrolovať miesto alebo osobu, ktorá dlhý tón vydáva. V prípade problému okamžite kontaktovať organizátora alebo záchranné zložky !**
28. **bezdôvodné zneužitie hesla pre okamžité zastavenie hry sa prísne trestá**
29. **hráč môže zahlásiť SOS na organizátorskú frekvenciu (uvedená pred hrou a v mapách)**
30. Stravu a vodu si každý hráč zabezpečuje sám, v mestečku BOSTON sa bude nachádzať bufet so studeným jedlom a pitím. Medzi lootom sa budú nachádzať fľaše s pitnou vodou Saguaro označené ako "Vodka", ktoré je možné konzumovať. Rovnako sa v loote budú nachádzať aj cukríky a pod. Pokiaľ si nie ste istý konzumácie lootu, spýtajte sa organizátora alebo vedúceho frakcie
31. V prípade, že má hráč vlastnú výbavu / spotrebný materiál pre hru, ktoré sa v hre nachádzajú ako LOOT (napr. lightsticky, granáty a pod.), môže danú vec použiť až vtedy, keď daný predmet nájde alebo obdrží v hre.
Príklad: našiel som loot s lightstickmi, medzi mojou výbavou však sú kvalitné lightsticky, ktoré poznám a chcem ich použiť. Môžem použiť svoje lightsticky ale nájdené musím odovzdať organizátorovi alebo vedúcim. Dané lightsticky budú opäť vyrotované do hry. Pokiaľ nájdete 5 lightstickov, môžem použiť 5 svojich. Pokiaľ

použijem 5 svojich, nemôžem použiť aj 5 tých, ktoré som našiel.

Príklad 2: U obchodníka som kúpil lighsticky, za dané lighsticky som mu zaplatil a môžem používať moje. Lighsticky nemusím od obchodníka brať ale použijem svoje.

32. Prísny zákaz požívania alkoholických nápojov a omamných látok počas celého trvania eventu! V prípade porušenia budú vyvolané tvrdé dôsledky a kontaktovaná polícia.

Organizátorský tím si vyhradzuje právo dať podozrivému hráčovi fúkať a zistiť tak prítomnosť alkoholu. V prípade odmietnutia bude hráč okamžite vykázaný z ihriska bez náhrady vstupného.

33. Svetlá počas hry

Rozhodli sme sa použiť obrátený systém aký bežne poznáte:

Červené svetlo bude v tejto hre znamenať **bežnú prevádzku**, budete ho používať na všetko kde by ste bežne používali klasické svetlo: na svietidlách, lampách, čelovkách, zbraniach a pod. Môžete ho použiť kedykoľvek chcete.

Biele/žlté svetlo používané hráčom je **výhradne** na označenie stavu vyradeného hráča (označenie mrtvoly) alebo osvetlenie v kempе. Je zakázané používať biele/žlté osvetlenie na ručných baterkách, zbraňových svietidlách, čelovkách alebo na akýchkoľvek iných zariadeniach mimo označenia stavu "vyradeného hráča". Pokiaľ si budete chcieť svietiť na svojich výpravách, nasvietiť temné zákutia zóny alebo len vykonať potrebu, použijete červené svetlo.

Má to hneď niekoľko dôvodov a to: je menej nápadné, privádza lepšiu temnú a postapo atmosféru eventu, mutanti a heretici nebudú trpieť presvetleným areálom, budete pomalšie a takticky fungovať.

Biele / žlté lampy mimo označenia vyradeného hráča môžu byť použité výhradne ako osvetlenia kempov, stanov, poľných nemocníc, barov, komunitných miest, rádiostaníc, dronov (misijné predmety), dôležitých miest a pod.

Pokiaľ nastane situácia, že váš kemp / základňa bola prepadnutá, vy ako hráč na svojej čelovke, zbrani alebo baterke svietite stále len červeným svetlom. Pokiaľ vás v osvetlenom kempе niekto s chladnou zbraňou vyradil z hry, po 5 min. zasvietite svoje biele / žlté svetlo a pre istotu si oblekate aj reflexnú vestu a respawnujete sa na základe svojej frakcie a možností.

Pokiaľ nastane situácia, že nutne potrebujete na WC, svietite s bielym/žltým svetlom a pre istotu si oblečiete aj reflexnú vestu.

34. WC sa bude nachádzať v podobe ToiToi. Budú poskytnuté 4 jednotky, ktoré budú rozmiestnené po mape tak, aby ste to v pohode stíhali :)
35. Okná ktoré neobsahujú sklo je možné použiť na vstup do budovy

Povinné vybavenie

- reflexná vesta (nie dead rag, musí to byť reflexná vesta !)
- biele svetlo (označenie vyradeného hráča)
- nasvetlovací tlmíč / červené svetlo (pre strelbu v noci)
- píšťalka (v prípade urgentnej pomoci hlasne opakovať dlhý tón)
- doklady
- predpísaný dresscode
- taška / plecniak / kapsa ako "LOOTBOX"
- hodinky / stopky alebo akýkoľvek merač času !
- pero / ceruzka / fixka na zaznačenie do mapy a na herné eventy

Zásahy

1. Hráč je povinný priznať zásah a ohlásiť ho hlasným "HIT / MÁM"
2. **MŔTVOLY NEROZPRÁVAJÚ !** (v prípade porušenia prísne trestané)
3. zasiahnutie spoluhráčom sa ráta ako regulárny zásah, strelec môže byť v rámci LARPU postihnutý frakciou za "Team-Kill" a potrestaný vedúcim frakcie. Skutok mu však musí byť dokázaný.
4. zásah do ľubovoľnej časti hráčovho tela alebo jeho výstroje (ktorú má v momente zásahu na sebe) je považovaný za zásah, ktorý vyraduje hráča
5. hráč sa považuje za aktívneho pokiaľ zásah neprizná
6. vyradenie hráča dotykcom musí byť vykonané chladnou zbraňou (zahlásenie máš neplatí)
7. zásahom chladnou zbraňou získava hráč status "simulácie zranenia", instantné vyradenie hráča dokážu len Mutanti. Heretici vás môžu následne hneď vyradiť v simulácií zranenia ďalším hitom.
8. zasiahnutý hráč je povinný 5 min. simulovať zásah, pokiaľ mu do 5 min. nebude poskytnutá pomoc, hráči si okamžite nasadí reflexnú vestu / v noci biele svetlo a presunie sa na respawn
9. zasiahnutý hráč sa nemôže počas 5 min. simulovania zranenia nijako brániť
10. v noci je označenie vyradeného hráča miesto reflexnej vesty povinné použiť biele svetlo !!!
11. vyradený hráč v noci má zakázané bielym svetlom úmyselne **osvetľovať a oslepovať** iných hráčov. Dôrazne upozorňujeme aby ste svietili pod nohy
12. zasiahnutý hráč je povinný poskytnúť prehľadanie LOOT Boxu iným hráčom počas uvedených 5 min.
13. zasiahnutý hráč je povinný po 5 min. simulácie zranenia v mieste zásahu vyložiť celý obsah lootboxu na zem, pod seba na **viditeľné miesto**. Je zakázané loot schovávať a nepriznať ho ! (po respawnutí sa môže vrátiť na dané miesto)
14. zásah do zbrane vyradzuje funkčnosť zbrane, pokiaľ hráč nemá sekundárnu zbraň (vrátane chladnej zbrane), zásah sa považuje ako zásah do hráča

15. po zásahu do zbrane musí hráč vždy navštíviť NPC, ktoré mu zbraň v rámci LARPU "opraví" (pokiaľ hráč disponuje "Kit kartou na opravu zbraní", nemusí vyhľadať NPC, po použití však musí KIT kartičku zničiť)
16. odrazené BB nie je zásahom
17. prestrelenie plachty a fólie sa ráta ako odrazené BB a nie je zásahom. Zásah musí byť priamy
18. streľba v lese a zásahy cez listy a vegetáciu sa rátajú ako regulérny zásah
19. Radius granátu je 5 metrov voľného priestoru
20. pred granátom sa je možné schovať za prekážky, steny a pod. Hráč so štítom sa neráta ako prekážka
21. Stalker môže Stalkera zastreliť a okradnúť ! (zóna je nepredvídateľná a vidina prežitia a bohatstva je niekedy väčšia ako priateľstvo, zradca však musí počítať s prípadnými následkami)

Streľba a zbrane

1. Limit zbraní je 1.5 J pre všetky kategórie zbraní (70% ihriska tvorí CQB!)
2. Maximálna gramáž BB je 0.32 BIO
3. v rámci eventu Z.O.N.A., je zakázané používať vlastné BB, všetky BB pre event Z.O.N.A. budú dodané organizátormi (apelujeme na hráčov aby prispôbili svoje zbrane a vybavenie uvedenej gramáži BB)
4. V hre bude len univerzálna gramáž streliva: 0.32g
5. 0.32g BIO tracer BB budú dodané organizátormi
6. Only Semi streľba (binárne spúšte zakázané) (neplatí pre guľomety)
7. **Guľomety povolené**
8. Guľomety full-auto povolené
9. akákoľvek streľba v priestoroch mestečka BOSTON (stará pevnosť) je mestom a organizátormi **prísne zakázaná**. V priestoroch mesta BOSTON je možné použiť airsoftové zbrane len v rámci larpu a to konkrétne: mierenie / manipulácia / kontroly a pod. Zbraň však nesmie vystreliť !
10. chladné zbrane v mestečku BOSTON sú povolené a vítané
11. HPA povolené (plomby dodajú organizátori)
12. lasery sú prísne zakázané
13. Je povolené používať len airsoftové zbrane. Iné zbrane a prostriedky sebaobrany, je prísne zakázané nosiť, používať a prezentovať. Výnimkou sú zatváracie nože, ktoré však smú byť použité len na úkony nesúvisiace so samotnou hrou.
14. Pevné nože sú v celom priestore prísne zakázané ! (nemôžete ich použiť ani na prípravu jedla a podobne. Nemôžeme riskovať, že si niekto pevný nôž pomýli s mäkkou LARP kópiou)
15. chladné zbrane je povolené používať len v tom prípade, ak sú vyrobené z mäkkého materiálu. Akékoľvek ostré, tvrdé alebo nebezpečné chladné zbrane budú vyradené z hry, pokiaľ ste si neni istý, oslovte nás alebo nás kontaktujte pred hrou
16. je zakázané vrhať alebo hádzať chladné zbrane (neplatí pre mutantov)
17. Povolená streľba cez všetky škáry, diery, otvory !
18. Povolená streľba Z a DO okien kde sa nenachádza sklo, rovnako aj na poschodiach (bežné priestory hlavnej budovy majú takmer všade sklo, všetko naokolo je však takmer bez skla a je možné ich použiť na streľbu)

19. Okná, ktoré obsahujú zle viditeľné úlomky alebo časti skiel budú označené červeno-bielou páskou a je zakázaná strelba Z alebo DO nich !
20. **PRÍSNE ZAKÁZANÁ strelba DO alebo Z okien, kde sa nachádza akékoľvek väčšie SKLO na ráme alebo je okno označené červeno-bielou páskou !**
21. zákaz strelby za roh iba s vystrčenou zbraňou, strelec musí vidieť kam strieľa
22. zakázané úmyselne strieľať cez plachty a fólie
23. je zakázané strieľať alebo vykonávať akúkoľvek bojovú činnosť DO alebo Z ubytovacích zariadení (vrátane ubytovacích miestností)
24. granáty mechanické, zvukové, CO2 a TAGINN sú povolené. Ak máte pochybnosť o vhodnosti spýtajte sa pri brífingu / organizátora alebo veliteľov frakcií
25. Granáty môže hráč použiť len vtedy, keď získa príslušnú kartičku LOOTU s obrázkom granátu (kartičky je možné vymieňať, obchodovať, predávať a pod.)
26. Mechanické granáty si hráč naplní vlastným Trash strelivom, rovnako platí že na použitie musí mať hernú kartičku granátu
27. Hráč si môže so sebou zobrať fyzicky granát, môže ho však použiť len keď bude mať fyzicky pri sebe kartičku lootu s obrázkom granátu (príklad: ak máš 5 kartičiek môžeš 5 x použiť daný granát)
28. Pri použití granátu je nutné hlasite kričať slovo "GRANÁT" alebo "GRENADE"
29. Hráč musí kartičku lootu s obrázkom granáta po použití granáta roztrhnúť (prosíme hráčov aby si roztrhnuté kartičky nechali pri sebe kvôli novej kontrole, či mal hráč povolenie na granát. Rovnako tým nebude po areáli vznikať zbytočný bordel.
30. frakcia STALKER má povolené doplnky zbraní len na základe vylepšenia (blueprint), každé vylepšenie zbrane sa aplikuje u určeného NPC
31. každé vylepšenie zbrane bude uvedené v preukaze hráča
32. preukaz hráča je povinné mať vždy pri sebe
33. hráč je povinný mať v noci počas strelby funkčný nasvetlovací tlmič alebo ČERVENÉ svetlo, ktorým bude imitovať výšlah plameňa z hlavne zbrane. (v prípade červeného svetla vždy krátko zapnete pri výstrele svetlo).
34. na nasvetlovací tlmič alebo svetlo imitujúce výšlah plameňa nie je potrebné mať Blueprint t.j. nasvetlovací tlmič alebo svetlo imitujúce výšlah plameňa nie je doplnkom zbrane. Môžete ich voľne používať. Pokiaľ však chcete toto svetlo používať ako bežnú baterku na zbrani, potrebujete na to blueprint. (pokiaľ len na imitáciu strelby a výšlahov, blueprint nie je potrebný)
35. každý hráč si na zbraň dáva vlastné doplnky
36. jedno vylepšenie je povolené len na jeden doplnok a jednu zbraň
37. **je prísne zakázané strieľať alebo napadnúť hráča, ktorý manipuluje s ohňom !**

Základne a tábory:

1. zničenie základne nie je možné
2. zakázané akékoľvek ničenie základne, opevnenia a barikád
3. zakázané presúvanie barikád
4. zakázané presúvanie barikád počas prebiehajúceho konfliktu v okolí základne / tábora
5. presúvať barikádu v základniach / táboroch je povolené len frakcií, ktorá danú základňu / tábor vlastní a to výlučne mimo konfliktu
6. v blízkosti stanov a spacích miestností je možné používať len chladné zbrane, je zakázaná umýselná strelba na stany / do stanov / zo stanov (vrátane spacích miestností)
7. je povolené napadnutie chladnými zbraňami v priestoroch okolia stanov a spacích miestností
8. je zakázané násilné otváranie stanov, hamakov, spacákov a spacích miestností
9. **v prípade, že hráč potrebuje oddych prehodí cez svoj stan / hamak a pod. REFLEXNÚ VESTU a zdržuje sa výhradne na tom mieste, kde má prehodenú reflexnú vestu**
10. v prípade, že hráč potrebuje oddych v spacej miestnosti prehodí na seba alebo svoje lôžko jasne viditeľnú reflexnú vestu
11. v priestoroch ohňa dbajte na zvýšenú bezpečnosť
12. Hráč si výbavu na spanie zabezpečuje sám. Bude dostupné dostatočné množstvo prázdnych miestností v pevnosti, kde môžete zložiť napr. poľné postele. Rovnako bude zabezpečené dostatočné miesto pre stany:
Stalkeri / West - nádvorie bostonu, kde je možné rozložiť aj veľké vojenské stany
Rudí / Heretici - určené priestory pre 1 až 2 miestne stany
13. Rozkladacie prístrešky / párty stan možné rozložiť kdekoľvek bez obmedzenia veľkosti

Pravidlá LARP

Akákoľvek osoba alebo predmet nachádzajúci sa počas hernej doby v hernom priestore je hernou osobou alebo herným predmetom. **Počas celého eventu Z.O.N.A. t.j. od štartu po ukončenie prebieha hra v úplnom LARP režime.** Pokiaľ má hráč otázku na NPC / Veliteľa mimo larpu t.j. offgame, oznámi túto skutočnosť vopred. Apelujeme na hráčov aby pri komunikácií medzi sebou hrali svoju larp postavu **vždy** a navodili tak atmosféru aj pre okolitých hráčov.

Herné predmety Z.O.N.A., ktoré majú akúkoľvek všeobecnú funkciu budú označené čiernou páskou. Každý herný predmet bude uvedený v hernom katalogu s krátkym popisom. Niektoré predmety budú uvedené v špeciálnych katalógoch, ktoré bude hráč môcť získať v priebehu hry. Každý herný predmet je možné použiť na obchodovanie. Misijné predmety

budú označené bielou páskou. Môže sa stať, že predmet bude mať aj bielu aj čiernu pásku. V tomto prípade je možné daný predmet vziať a potom zistiť, komu predmet za odmenu odovzdať.

LOOT- Každý hráč bude môcť v zóne získať herné predmety tzv. "LOOT". LOOTom sa definuje taký predmet, ktorý bol získaný priamo v hernej zóne: niekde ste ho našli, získali alebo okradli mŕtvolu iného hráča. Status "LOOT" stráca taký herný predmet, ktorý ste si priniesli zo svojej výpravy do svojho miesta nocľahu ako ŽIVÝ HRÁČ !

Nocľahom sa definuje miesto kde máte rozloženú posteľ / spacák. Pokiaľ máte posteľ / spacák v stane, nocľahom je váš stan. Pokiaľ máte posteľ / spacák v hamake, nocľahom je váš hamak. **Pokiaľ máte posteľ v miestnosti, nocľahom je priestor v okruhu 2 metrov !**

Pokiaľ ste si zabudli LOOTBOX vyprázdniť na mieste nocľahu, herné predmety v LOOTBOXE môžu byť opätovne ukradnuté ! Je dôležité aby ste si LOOTBOX v táboroch a základniach vyprázdňovali, inak o obsah môžete opätovne prísť.

Pokiaľ dostanete zásah v priestoroch nocľahu a nemáte LOOTBOX vyprázdnený, rovnako môžete byť okradnutý !

Nocľah nezabezpečuje vašu nesmrteľnosť ! V priestoroch nocľahu môžete byť vyradený hry chladnými zbraňami ! Je však zakázané akokoľvek otvárať zatvorené stany / hamaky a podobné miesta v ktorých majú hráči svoje osobné veci.

Pokiaľ máte LOOTBOX naplnený hernými predmetmi a svoj nocľah nemáte rozložený, presúvate ho alebo ste ho zrušili z dôvodu presunu, nemáte kde LOOTBOX bezpečne vyprázdniť ! Musíte vytvoriť nocľah a LOOTBOX môžete bezpečne vyprázdniť.

- každý hráč je povinný v rámci dresscodu nosiť nádobu / tašku / plecniak, kde bude tento loot nosiť. Takáto nádoba bude nazývaná "LOOT BOXOM".
- každý získaný LOOT môže hráč použiť rovno na mieste alebo ho musí vložiť priamo do "LOOT BOXU" !
- pokiaľ bude hráč zasiahnutý, môže mu byť počas 5 min. prehľadaný Loot Box a môžu mu byť iným hráčom predmety z loot boxu "ukradnuté"
- pokiaľ počas 5min. po zásahu nikto zasiahnutého hráča "neoživi" musí vyložiť všetky veci z lootboxu na mieste zásahu viditeľne na zem pod seba !
- hráč sa po dané veci môže vrátiť po respawne
- lootom sa rozumie aj získaný ARTEFAKT
- **je zakázané zatajovať LOOTBOX alebo predmety v lootboxe**

Dôležité heslá LARP

ŽLTÁ STOP - je heslo pre zmiernenie larpu. Pokiaľ hráčovi nie je príjemná larp situácia / rozhovor / vypočúvanie a pod. ale chce pokračovať, použije heslo ŽLTÁ STOP. Protistrana musí zvolniť vo svojom larpe ale môže po dohode pokračovať.

ČERVENÁ STOP - je okamžité prerušenie larpovej situácie. Pokiaľ je hráčovi ubližované, pociťuje neúnosnú bolesť, je ponižovaný a pod. použije heslo ČERVENÁ STOP. Protistrana

musí okamžite prerušiť vykonávaný larp a nahlásiť situáciu organizátorom !

Role play mechanizmy – Ak sa hráč stáva terčom herného mechanizmu, ktorého účinky nepozná, postupuje podľa pokynov protistrany; inak postupuje podľa pravidiel – vždy však s ohľadom na bezpečnosť. Ak hráč presne nepozná príslušné pravidlo k označenému hernému predmetu, nemanipuluje s ním (neodnáša ho) a nezakrýva ho. Anomálie je možné odstaviť príslušným herným mechanizmom.

Prehľadanie osoby - prebieha bežným spôsobom. V prípade nesúhlasu môže prehľadávaný oznámiť „odmietam prehľadanie / ŽLTÁ STOP“, následne však musí predložiť všetky vyžadované predmety dôvodu prehliadky.

Prehľadanie obydlija môže prebehnúť len za účasti obyvateľa, resp. majiteľa. V prípade nesúhlasu s fyzickým prehľadávaním je majiteľ povinný predložiť všetky herné predmety. Prehľadanie verejnej budovy je možné kedykoľvek, s ohľadom na ostatné pravidlá.

Zadržanie osoby

1. Ak má hráč **status “simulácia zranenia”** musí byť na mieste ošetrovaný a následne pod hrozbou namierenej zbrane musí súhlasiť so zadržaním. Ak osoba súhlasí so zadržaním na dlane sa mu umiestni jeho reflexná vesta, čo bude predstavovať status “zadržanej osoby”, pri čom sa zúčastnení správajú ako v skutočnosti (je možný pokus o útek a pod.).

2. Ak má hráč **status “živý hráč”** môže byť zadržaný pod hrozbou namierenej zbrane (postupuj ako v reále), kde vzdialenosť nehrá rolu, pokiaľ sa hráč vzdá a súhlasí so zadržaním (hráč musí súhlasiť so zadržaním) bude mu nasadená na zápeštie jeho reflexná vesta, ktorá bude predstavovať status “zadržaného hráča”, pričom sa zúčastnení správajú ako v skutočnosti (je možný pokus o útek a pod.)

Ak zadržaný oznámi „odmietam zadržanie / ŽLTÁ STOP“, zadržanie sa len herne naznačí; zadržaný sa však až do prepustenia nesmie pokúsiť o útek a musí sa pohybovať podľa pokynov väzňateľov.

Každý zadržaný môže byť prepravovaný po hernom území, uväznený alebo vypočúvaný. Zadržanie môže trvať maximálne 30 min. a nesmie sa bezprostredne (účelovo) opakovať.

Pri skutočnom zadržaní musia obe strany dbať na bezpečnosť svoju aj ostatných. **Je zakázané zväzovať ruky na pevno ! Zviazaná osoba musí vedieť v nebezpečnej situácii ruky uvoľniť alebo zväzovaný materiál z rúk odstrániť.** Zväzovanie rúk môže byť vykonané len smerom dopredu aby sa zamedzilo rozbitým ústam v prípade pádu.

Výsluch je možný v prípade akejkoľvek osoby. Vypočúvaný môže použiť akúkoľvek odpoveď. Nezadržaná osoba môže výsluch odmietnuť

Zničenie herného predmetu sa vykoná odovzdaním predmetu vedúcemu frakcie / organizátorovi. Dôrazne žiadame hráčov, aby ste v rámci fairplay herné predmety, ktoré ste použili a minuli vracali. Predmety budú opätovne použité v hre !

Dôležité herné mechaniky

ANOMÁLIE - v hre sa bude nachádzať niekoľko druhov anomálií, ktoré vyradia hráča z hry. Môžete naraziť na svetelné / zvukové / mechanické anomálie, ktoré budú môcť byť vyradené na určitý čas hernými predmetmi. Pri miestach, kde sa nachádzajú anomálie býva zvyčajne aj výskyt artefaktov.

V hre sa budú nachádzať **pasívne** a **aktívne** anomálie.

- **Pasívne anomálie** budú v zóne pevne umiestnené na miestach. Môžu byť dopredu viditeľné alebo schované - to znamená, že ich budete vidieť z diaľky alebo ich aktivujete nejakým mechanizmom. Viditeľné anomálie musíte mechanizmom zneškodniť a následne je možné cez nich prejsť, pokiaľ tak nespravíte považujete sa za mŕtveho hráča. Pokiaľ schované anomálie aktivujete považujete sa za mŕtveho hráča a vyložíte celý svoj loot na miesto kde ste umreli a presuniete sa na respawn. (príklad: idete tunelom kde sa zrazu aktivuje poplašný systém alebo silné svetlo do určitého bodu. Pokiaľ vás svetlo zasiahlo, považujete sa za mŕtveho hráča. Zvukový radius je 5 m od miesta zdroja!)
- **Aktívne anomálie** sa pohybujú po zóne (osoba oblečená v svetelnom kostýme)
- Radius anomálií je 5 m (rovnako ako pri granáte).
- Hráč zasiahnutý anomáliou sa nemôže oživiť na mieste a smeruje na respawn.
- Anomálie je možné zneškodniť maticami.
- Každá anomália má svoje miesto zneškodnenia

ARTEFAKTY - v hre sa bude nachádzať množstvo druhov artefaktov, ktoré budú uvedené v katalógoch a PDA. Každý artefakt aj s fotkou bude v katalógu popísaný.

Je možné lootovať a brať akýkoľvek druh artefaktu. **Počet artefaktov, ktorý hráč môže mať aktuálne pri sebe bez vylepšenia alebo itemov je 2 (aktívne a loot artefakty sa sčítavajú)**. Tento počet je možné navýšiť o 1 miesto pokiaľ hráč disponuje na to určeným predmetom.

MUTANTI - existuje niekoľko druhov mutantov, ktoré majú rôzne schopnosti, vylepšenia a svoje slabé miesta, cez ktoré je možné ich odstaviť z hry, info dostupné v PDA

Radiačná búrka - počas hry sa budú vyskytovať radiačné búrky. Radiačné búrky budú ohlásené sirénami. Siréna bude trvať spravidla 1 minútu, počas ktorej si musí každý hráč nájsť **antiradiačný bunker** kam sa schová. Antiradiačný bunker je označený **modrým trojuholníkom**. Pokiaľ si hráč nenájde alebo sa nestihne schovať do požadovaného krytu, považuje sa **ihneď** za mŕtveho hráča a v momente si na seba oblečie reflexnú vestu / v noci biele svetlo a vyloží celý loot z lootboxu na zem. Koniec radiačnej búrky ohlási rovnaká siréna s rovnakou dĺžkou trvania. Je na hráčoch aby si odsledovali kedy sa RB končí. Antiradiačné bunkre budú rozmiestnené po hernej mape. Je na hráčoch aby tieto bunkre lokalizovali a zaznačili si ich do máp. Miesta v bunkroch sú obmedzené !

Radiačná búrka neznamená prestávku ! V bunkroch je povolená akákoľvek činnosť v rámci hry.

Heretici a Mutanti sú na radiačné búrky imúnny a môžu počas trvania RB napadnúť hráčov. Smrť spôsobená radiáciou sa lieči špecificky.

V hre sa budú nachádzať aj predmety na ochranu a prvú pomoc pred radiačnými búrkami. Váš stan alebo ubytovanie neznamená antiradiačný bunker. Aj počas vášho pobytu v stane sa počas radiačnej búrky musíte presunúť do Antiradiačného bunkra.

Heretici - frakcia heretikov sa môže voľne pohybovať po mape. Je **zakázané** strieľať na Heretikov bez príčiny a konkrétneho dôvodu. (považujte ich ako obyvateľov zóny, obchodníkov a pod., na akúkoľvek inú frakciu je povolené strieľať, pokiaľ ste o tom presvedčený :)) Heretici musia mať schované strelné zbrane. Akýkoľvek heretik s viditeľnou strelnou zbraňou predstavuje legitímny cieľ a je možné takéhoto hráča okamžite vyradiť z hry.

Herné rádio - v hre sa bude nachádzať herné internetové rádio, ktoré bude streamované na Discorde. Link na rádio bude umiestnený vo vašom PDA v záložke "ostatné". Každý hráč si môže herné rádio naladiť a naladiť sa tak na atmosféru zóny.

Herné rádio bude prezentovať aktuálne dianie v zóne. Môžete v ňom započuť novinky, hlásenia, eventy a podobne. Rádio bude mať svoju fyzickú rádiostanicu, ktorá sa bude nachádzať na mape, budete ju môcť navštíviť a zanechať odkaz pre všetkých hráčov v zóne.

Interaktívne miesta - na mape bude veľké množstvo interaktívnych miest, kde sa hráči môžu zastaviť a využiť čo im dané miesto ponúka, pôjde napríklad o Bary, trhovisko, hazardné hry, tajné miestnosti s lootom, stashky, hroby, campy a podobne.

NPC a mini-eventy - počas hry sa bude v zóne vyskytovať množstvo NPC a mini-eventov. Niektoré NPC spúšťajú mini-eventy pri verbálnom kontakte s hráčmi. Dôrazne žiadame hráčov aby bez rozmyslu nestrieľali na čokoľvek čo sa pohne. Niektoré NPC vám môžu dať predmety, úlohy, odmeny, informácie alebo smrť.

Trhovisko - miesto v mestečku BOSTON, kde si hráči medzi sebou môžu predávať airsoftový výstroj, zbrane, diely a doplnky.

Pravidlá trhoviska:

1. priniesť môžeš len airsoftový a súvisiaci gear
2. každý kto má záujem niečo predať dostane krabicu s prideleným herným číslom podľa registrácie
3. Veci na predaj musia byť **viditeľne označené číslom a cenou** !
4. NPC v Markete bude predávať vaše veci, zatiaľ čo vy budete bojovať o prežitie a moc
5. Market bude otvorený len v sobotu počas určitých hodín počas dňa
6. Kupuje a predáva sa za €, v sobotu večer sa market uzavrie a vyrovnajú sa podlžnosti 😊
7. za stav predávaných vecí nezodpovedáme

PDA Personal Digital Assistant - <https://www.airsoftcentral.sk/sk/zona>

Vo vašom smartfóne budete môcť používať PDA na uvedenom linku. PDA obsahuje:

- live informácie od NPC a organizátorov: NPC budú podávať info do live chatu, ktoré kvôli radiácií budú pribúdať v 5 min. intervaloch, je potrebné refreshnúť stránku pre najnovšie info

- mapy
- dokumenty: v zóne nájdete niekoľko tajných kódov, ktoré budete môcť zadať do PDA, ktorý vám následne odomkne tajný dokument
- katalóg itemov s informáciami
- katalóg artefaktov s informáciami
- Beštiár o mutantoch, ich schopnostiach a slabinách !
- kontakty na orgov
- zoznam NPC a informácie o nich
- pravidlá a mechaniky
- wanted list

Do PDA postupne pribudnú zvyšné NPC, dokumenty, mutanti a informácie. Niektoré linky a odkazy budú sprístupnené až pred hrou nakoľko platnosti linkov sú časovo obmedzené.

Preukaz / Karta hráča - Každý hráč pri fyzickej registrácii obdrží takýto preukaz, ktorý si vyplní a bude ho musieť mať počas celého eventu pri sebe (pero bude dostupné na mieste alebo ako loot počas hry).

Čo bude preukaz obsahovať:

- ID hráča: vaše číslo, ktoré obdržíte pri registrácii
- Meno: vaše LARP meno, ktoré bude niesť vaša postava
- Frakcia: vaša frakcia
- Povolené doplnky zbrane: sem vám NPC Gunsmith zapíše každé vylepšenie, na ktoré splníte podmienky a budete môcť mať nasadené na zbraniach
- Začaté a ukončené úlohy (zapisuje NPC ktoré vám úlohu zadá)
- Zmena a aktuálna hodnota reputácie (NPC ktorému budete danú úlohu odovzdávať zráta zmenu reputácie a zapíše poslednú hodnotu po ukončenej úlohe. Rôzne druhy úloh budú mať rôzne zmeny reputácií)

REPUTÁCIA (frakcia STALKER)

Začínate na neutrálnej reputácií, každý splnený alebo neúspešný quest bude ohodnotený zmenou reputácie u jednotlivých frakcií:

- neutral
- + WEST / - WEST
- + Rudí / - Rudí

Reputácia sa bude počítat' na vašej "Karte hráča", NPC ktorému budete danú úlohu odovzdávať zráta zmenu reputácie a zapíše poslednú hodnotu po ukončenej úlohe. Rôzne druhy úloh budú mať rôzne zmeny reputácií. (napr. Eliminačné questy budú mať výraznejšie zmeny než eskort alebo secure)

Za rôzne úrovne reputácie budete mať pri uvedených frakciách rôzne odmeny a výhody alebo naopak postihy.

Počas 3 dní v zóne nastane niekoľko hlavných dejových eventov, kde sa budete musieť pridať k jednej alebo druhej strane. Budete sa môcť rozhodnúť na základe reputácie alebo na základe aktuálnej "morálky" a odmeny

Herná ekonomika

Herná ekonomika bude rozdelená na 2 stupne:

Herné platidlo - herné platidlo bude reprezentované špeciálnymi kovovými podložkami, ktoré budú slúžiť ako mince. Je možné ich použiť na voľný obchod s lootom, tovarom, kontrabandom, službami a podobne. Môžete ich získať plnením úloh, lootom, obchodom

Malá podložka = 1 (hodnotové číslo platidla)

Veľká podložka = 2 (hodnotové číslo platidla)

Reálne platidlo - hráči si budú môcť za € kúpiť jedlo v bufete, predmety v trhovisku, predmety v stánkoch s AS vybavením a pod.

Hráči si nemôžu kúpiť herné platidlo za € !

Akýkoľvek obchod medzi hráčmi v rozmedzí Herné platidlo - Reálne platidlo ide mimo organizácie eventu

Simulácia zranenia

Každý hráč po zásahu iným hráčom alebo mutantom **musí 5 min. simulovať zranenie** na mieste kde daný zásah dostal.

- Hráč sa nemôže samovoľne presúvať
- Hráč nemôže byť presúvaný medicom
- Hráč môže byť ošetrený inou frakciou
- Hráč musí byť počas simulácie zranenia ošetrený **len** inou osobou
- Hráč môže byť po ošetrení zajatý
- Hráč v simulácii zranenia môže byť instantne vyradený **len** HERETIKOM alebo MUTANTOM (vyradenie sa vykoná len chladnou zbraňou)
- HERETIK alebo MUTANT môže hráča odviesť a zajať aj bez ošetrenia
- Hráč v simulácii zranenia sa nemôže nijak fyzicky brániť, postupuje sa podľa LARP pravidiel **“Zadržanie osoby”**
- Hráč môže privolať pomoc hlasným kričaním “MEDIC” alebo “ZDRAVOTNÍK”
- Hráč nemôže nijak inak komunikovať so svojim okolím, po ošetrení môže podať informácie

Respawn systém

Každý hráč je povinný v medstane alebo poľnej nemocnici oznámiť akou príčinou bol vyradený alebo kam bol zasiahnutý, podľa toho sa bude postupovať pri "liečení" a respawnoch

- Hráčovi začína plynúť respawn time od doby kedy začne s úkonom liečenia zranenia medikamentmi
- Hráč môže byť respawnnutý ľubovoľný počet krát pokiaľ to dostupné suroviny dovoľia. Zakaždým sa však musí zachovať presný postup ošetrenia.
- Hráč sa v dobe respawnu musí zdržiavať v bázi (v prípade nutnosti WC obliecť reflexnú vestu)
- Hráč po ošetrení v dobe respawnu nemusí mať na sebe reflexnú vestu / biele svetlo
- Hráč môže byť po ošetrení v čase respawnu unesený alebo znova vyradený, čím sa resetuje čas a je nutné znova zranenie ošetriť
- Hráč musí dodržať následky zranení a ich čas, ktoré sú uvedené v tabuľke

V prípade ak MEDSTAN nebude disponovať dostatkom surovín / medikamentov, doba respawnu sa predlžuje o 100% času a váš respawn bude bez ošetrenia v medstane.

Tabuľka postupov pri respawne:

Spôsob vyradenia	Respawn time	postup	miesto respawnu	Pobyť v Medstane	Vyradenie zranenej časti tela
Strelne / bodne poranenie HLAVA	60 min.	Dezinfekcia ► bandáž ► krvný balík	MEDSTAN	30 min.	5 min. na lôžku
Strelne / bodne poranenie RUKA:	30 min.	Dezinfekcia ► tlakový obväz (kombinácia gázy a bandáže) ► trojčipa šatka ► krvný balík (v medstane)	MEDSTAN / na mieste	15 min.	15 min.
Strelne / bodne poranenie NOHA	30 min.	Dezinfekcia ► tlakový obväz (kombinácia gázy a bandáže) ► krvný balík (v medstane)	MEDSTAN / na mieste	15 min.	15 min. (znemožnený pohyb strelenej nohy)
Strelne / bodne poranenie TRUP (& všetko ostatné)	30 min.	dezinfekcia ► chest seal ► prekytie s bandážou ► krvný balík (v medstane)	MEDSTAN / na mieste	15 min.	30 min. sťažený pohyb, nemožnosť utekať
Vyradenie MUTANT	60 min.	antirad roztok ► postup ako pri strelnom poranení podľa zásahu a typu mutantu	MEDSTAN / na mieste (ak to typ mutantu dovoľuje)	-	15 min.
Vyradenie RADIÁCIA	30 min.	Antirad roztok (konzumácia)	MEDSTAN	5 min.	5 min. na lôžku
Vyradenie KONTAMINÁCIA	30 min.	Dekontaminačné sérum ► piluka/vodka	MEDSTAN	5 min.	5 min. na lôžku
Vyradenie ANOMÁLIA	60 min.	Bandáže na každú končatinu ► antirad roztok ► krvný balík	MEDSTAN	10 min. na lôžku	10 min. na lôžku
Vyradenie GRANÁT / Explózia / plyn	30 min.	postup ako pri strelnom, hráč musí uviesť ako	MEDSTAN	podľa rozsahu zranenia	podľa rozsahu zranenia

		bol ku granátu otočený			
--	--	---------------------------	--	--	--

Systém respawnu si rozdelíme na frakcie:

WEST:

frakcia WEST bude disponovať MED-Stanom (ďalej ako MS). MED-Stan bude umiestnený v mestečku BOSTON a bude slúžiť na respawn hráčov, ktorí boli zranení v zóne. Hráči budú musieť byť presne ošetrení na základe poranenia. Pokiaľ pridelená jednotka v MS vykoná správne ošetrenie, doba respawnu sa zníži o značný čas.

Pridelená jednotka v MS bude musieť kontrolovať stav zásob, lekárničiek, antiradiačných tabletiiek a pod. V prípade, že stav bude nedostatočný, musia danú situáciu hlásiť vedúcim frakcie.

WEST Medic systém:

V zóne budú existovať kartičky medica. Po získaní a skombinovaní kartičiek si bude môcť jednotka určiť jedného hráča, ktorý bude slúžiť ako Medic v jednotke. Medic bude môcť podávať prvú pomoc pri zraneniach v zóne pokiaľ mu to jeho vybavenie dovolí.

- Pokiaľ jednotka disponuje medicom, zranený hráč má 5 min. na to aby bol ošetrený medicom, pokiaľ sa tak nestane, hráč sa musí presunúť do MS. Hráč si musí ľahnúť na zem a predstierať zranenie, medica privoláva hlasným zakričaním "MEDIC". Zranený hráč postupuje podľa pravidiel "**SIMULÁCIA ZRANENIA**"

- možné ošetrenie zranenia na mieste: strelné / bodné poranenie končatín alebo trupu

- Každý vyradený hráč je povinný vyložiť získaný loot z lootboxu na mieste zásahu !

- Každý vyradený hráč je povinný si na seba ihneď obliecť reflexnú vestu / v noci biele svetlo

RUDÍ:

frakcia Rudých bude disponovať Poľnou nemocnicou (PN = medstan). Poľná nemocnica bude umiestnená v Rudom Bastione a bude slúžiť na respawn hráčov frakcie Rudých alebo Stalkerov. Hráči budú musieť byť presne ošetrení na základe poranenia. Pokiaľ pridelená jednotka v PN vykoná správne ošetrenie, doba respawnu sa zníži o značný čas.

Pridelená jednotka v PN bude musieť kontrolovať stav zásob, lekárničiek, antiradiačných tabletiiek a pod. V prípade, že stav bude nedostatočný, musia danú situáciu hlásiť vedúcim frakcie.

RUDÍ Medic systém:

V zóne budú existovať kartičky medica. Po získaní a skombinovaní kartičiek si bude môcť jednotka určiť jedného hráča, ktorý bude slúžiť ako Medic v jednotke. Medic bude môcť podávať prvú pomoc pri zraneniach v zóne pokiaľ mu to jeho vybavenie dovolí.

- Pokiaľ jednotka disponuje medicom, zranený hráč má 5 min. na to aby bol ošetrovaný medicom, pokiaľ sa tak nestane, hráč sa musí presunúť do Poľnej nemocnice. Hráč si musí ľahnúť na zem a predstierať zranenie, medica privoláva hlasným zakričaním "MEDIC". Zranený hráč postupuje podľa pravidiel "**SIMULÁCIA ZRANENIA**"
- možné ošetrenie zranenia na mieste: strelné / bodné poranenie končatín alebo trupu
- Každý vyradený hráč je povinný vyložiť získaný loot z lootboxu na mieste zásahu !
- Každý vyradený hráč je povinný si na seba ihneď obliecť reflexnú vestu / v noci biele svetlo

STALKERI

Respawn u stalkerov má niekoľko spôsobov:

- lekárnička: slúžia na respawn a ošetrenie poranení. Existuje niekoľko verzií lekárničiek.
- Respawn v Medstane / Poľnej nemocnici - pokiaľ stalkerovi alebo Cechu Stalkerov dôjdu lekárničky alebo si to druh zranenia vyžiada, musí stalker využiť na respawn tieto miesta.
- Artefaktmi

Pravidlá respawnu a ošetrovania pre Stalkerov:

- zasiahnutý stalker v zóne môže byť ošetrovaný len iným stalkerom alebo hráčom inej frakcie do 5 min. od zásahu
- možné ošetrenie zranenia na mieste: strelné / bodné poranenie končatín alebo trupu (aktualizované 31.3.2026)
- zasiahnutý stalker sa nemôže samovoľne pohnúť z miesta zásahu a rovnako nemôže byť odtiahnutý z miesta zásahu
- zasiahnutý stalker je povinný 5 min. simulovať zranenie na mieste zásahu aj keď sa naokolo nikto nenachádza !
- zasiahnutý stalker, ktorý simuluje zranenie postupuje podľa pravidiel "**Simulácia zranenia**"
- zasiahnutý stalker po 5 min. bez ošetrovania musí bezodkladne vyložiť LOOT z lootboxu na mieste zásahu, použiť reflexnú vestu (v noci biele svetlo) a presunúť sa na miesto respawnu (ak má lekárničku v stane, môže ju ísť do stanu použiť, ak žiadnu nemá, musí využiť možnosť respawnu u Rudých alebo WESTu, kde stále platí, že môže byť ošetrovaný len iným hráčom.) Hráč si môže priniesť svoje zásoby do Medstanu / poľnej nemocnice
- doba respawnu lekárničky závisí od druhu zranenia
- v prípade, že nastane situácia, že príde k svojmu miestu do Bostonu a chce využiť možnosť respawnu u Rudých, musí požiadať Cechmajstra Budanova o eskortu do poľnej nemocnice)

Stalkeri si musia rozumne sledovať ich možnosti respawnov, musia manažovať dostupné suroviny, artefakty a ifaky a podľa toho sa rozhodovať, čo je ich prioritou !

Hráč môže byť respannutý ľubovoľný počet krát pokiaľ to dostupné suroviny dovoľia. Zakaždým sa však musí zachovať presný postup ošetrovania.

Medikamenty sú spotrebným materiálom a môžu byť použité len do doby pokiaľ sa neminú. Príklad: keď disponujete veľkou bandážou, môžete ju použiť pokiaľ neminiete jej kotúč. Zranenie ale musíte poriadne obmotať, nešetrite na materiáloch ! Pokiaľ organizátor narazí na hráča ktorý má veľmi zle omotané zranenie, dostane poučenie o tom, čo je zle a 100% čas k respawnu tímu. Pokiaľ si nieste istý, navštívte medstany

Použité medikamenty sa odovzdávajú v MEDSTANOCH !

HERETICI:

Heretici sa respawnujú na základe Radiačných búrok, rituálov, obetovaní a pod.

Heretici majú skrátený respawn time o 50% časov uvedených v tabuľke respawnov

Ošetrovanie zranení je vykonávané v rituálnych / modlitebných miestach alebo artefaktmi, ktoré vyžarujú radiáciu (potrebne umiestniť na miesto zásahu) alebo sa modliť o uzdravenie

Obetovanie iného hráča automaticky oživuje každého heretika

Radiačná búrka automaticky oživuje každého heretika

Hráč môže byť respawnnutý ľubovoľný počet krát pokiaľ to dostupné suroviny dovoľia.

Zakaždým sa však musí zachovať presný postup ošetrovania.

Radiačné zóny

Radiačné zóny budú označené trojuholníkovými značkami so symbolom radiácie (viď foto).

Značky budú umiestnené na okrajoch radiačných zón v cca 20-30 metrových intervaloch.

Koniec radiačnej zóny je biela zadná strana značky.

Po vstupe do radiačnej zóny vám začína plynúť čas. Akonáhle vám tento čas uplynie, budete vyradený na dôsledok vysokej dávky radiácie.

Časy:

bez predmetu na ochranu pred radiáciou: 3 min.

radiačná maska: 10 min.

G-ray artefakt: 10 min.

Vodka: znižuje radiáciu a tým predlžuje čas v radiačnej zóne o 3 min. (nutné vypiť aspoň pol fľašky)

Rustyho špeciálny koktejl: 15min. od vypitia

Radiácia sa znižuje pobytom mimo radiačných zón. Pokiaľ strávite v radiačnej zóne 10 min. musíte stráviť mimo radiačnej zóny 10 min aby ste mohli opäť vstúpiť s čistým štítom. Takže platí pravidlo 1:1 (in = out). Medikamenty a predmety znižujú radiáciu instantne. Čiže ak po 10 min. vyjdete z radiačnej zóny a vypijete aspoň pol fľaše vodky, môžete sa hneď vrátiť späť.

Možná kombinácia predmetu s vodkou.

Čas si v rámci fairplay kontroluje sám hráč !



Ľemy

Každý predmet v hre bude mať svoje fyzické alebo kartové zastúpenie.

Každý predmet bude označený bielou alebo čiernou páskou, alebo ich kombináciou:

čierna páska - bežný predmet v hre, ktorý je možné svojvoľne vylootiť

biela páska - questový predmet, ktorý je možné vylootiť len ak plníte daný quest

Kombinácia - možné svojvoľne vylootiť ale slúži aj ako questový item.

Granáty - zastúpené hernými kartičkami. Vaše granáty môžete použiť len v prípade, že disponujete hernou kartičkou granátu

Chemlight - v hre sa budú nachádzať chemické svetlá. V prípade ak máte vlastné chemické svetlá, môžete ich použiť až keď chemlight získate v hre ako loot.

Plynové masky - Pokiaľ doma máte masky, ktoré chcete používať môžete si ich doniesť a používať (samozrejme až keď ich získate v hre, tak si ich následne môžete zameniť za svoje). Nezabudnite však, že ochranné okuliare sú stále nutnosťou v každom momente hry (pokiaľ pravidlá neuvádzajú inak), to znamená, že ak máte plynové masky, ktoré nasadíte aj na ochranné okuliare, máte ich povolené. V opačnom prípade platí nasledovné:

Status Funkčnej masky bude taká maska, ktorá bude zavesená / pripevnená na vrchnej prednej časti vášho výstroja alebo oblečenia ! Pokiaľ do nej dostanete zásah, maska stráca svoju funkčnosť a musíte ju odovzdať na opravu u NPC Gunsmitha

Čo znamená vrchná predná časť vášho výstroja ? Chest rig / ramená / ruky / hlava a pod. Battlebelt alebo opasok sa neráta do vrchnej časti výstroja.

Kompletný zoznam itemov vo vašom PDA:

<https://www.airsoftcentral.sk/sk/zona>

ŠK S.A.F. si vyhradzuje právo na prípadnú zmenu pravidiel

Záverečné ustanovenia: V zmysle článku 6 Nariadenia EÚ 2016/679 o ochrane fyzických osôb pri spracúvaní osobných údajov a o voľnom pohybe takýchto údajov, ktorým sa zrušuje smernica 95/46/ES (ďalej len „Nariadenia GDPR“), týmto organizátor ako dotknutá osoba vyslovuje súhlas so spracovaním osobných údajov uvedených v objednávke eventu prevádzkovateľovi. Organizátor vyslovuje súhlas so spracovaním týchto osobných údajov: mena, priezviska, dátumu narodenia, čísla OP a čísla pasu, ktoré dobrovoľne poskytol/a/ alebo poskytne v súvislosti s poskytnutím eventu. Prevádzkovateľ nezodpovedá za žiadnu

ujmu alebo škodu, ktorá vznikne hráčovi alebo sprievodnej osobe počas eventu. Prevádzkovateľ nezodpovedá za stratu vecí, ktoré si hráč prinesie do areálu, ani za škody vzniknuté na majetku či zdraví hráča spôsobenú jeho vlastným konaním alebo konaním tretích, osôb, ktoré sú v rozpore s týmito VP. Prevádzkovateľ je oprávnený upravovať a meniť tieto VP. Každý hráč svojím vstupom do areálu potvrdzuje, že si je vedomý existencie VP, bol s nimi oboznámený, a že sa tieto zaväzuje dodržiavať.