

# RADIAČNÉ BÚRKY

Radiačné búrky budú ohlasované sirénami. Po zaznení sirény budú musieť hráči okamžite vyhľadať a presunúť sa do anti-radiačného bunkra. Siréna bude trvať spravidla 1 minútu, pokiaľ hráč za dobu trvania sirény nenájde bunker, považuje sa za mŕtveho hráča a presunie sa na respawn. Druhá siréna ukončí radiačnú búрку a hráči budú môcť pokračovať vo voľnom pohybe v zóne.

Hráči majú niekoľko možností na úkryt pred radiačnou búrkou:

- Anti-radiačný bunker: miestnosť / priestor je označený MODRÝM TROJUHOĽNÍKOM. Anti-radiačné bunkre majú obmedzený počet miest, pokiaľ sa hráč nezmesť, musí vyhľadať iný bunker alebo použiť iný spôsob ochrany pred RB.
- Antiradiačné plachty: herný predmet, ktorý slúži ako posledná možnosť krytu pred radiačnou búrkou. Hráč sa celý zakryje touto plachtou a po dobu trvania radiačnej búrky sa nemôže z miesta nikam pohnúť.
- Artefakty proti radiačným búrkam: dodávajú imunitu pred radiačnými búrkami

Hráči môžu byť počas radiačných búrok prepadnutí a odvedení Heretikmi a mutantami, je potrebné si svoj bunker chrániť !

Heretici sú pred radiačnými búrkami imúnní !

## 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.**

**Po čase strávenom v radiačnej zóne musíte stráviť rovnaký čas mimo nej ! (1:1) Vodka / medikamenty umožňujú okamžitý návrat do radiačnej zóny**

**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



Možná kombinácia predmetu s vodkou.

# KONTAMINÁCIA

Kontaminácia predstavuje smrteľný biologicko-anomálny efekt Zóny.

- Každý hráč (vrátane Heretikov) sa môže kontaminovať dotykom s kontaminovanými predmetmi alebo artefaktmi

- Niektoré herné predmety budú označené kartičkou kontaminácie - zelený štvorec s bielym X, ktorá jasne určuje, že predmet je kontaminovaný.

- Ak sa hráč dotkne kontaminovaného predmetu, okamžite získava status: Kontaminácie• Kontaminovaný predmet je možné zobrať a nieš, nie je ho však možné používať !

- s kontaminovaným predmetom beriete aj kartičku kontaminácie ! Účinok kontaminácie na hráča:• **Od momentu kontaminácie začína bežať časový limit 30 minút (každý hráč si to v rámci fairplay musí odsledovať sám)**

**- Ak hráč do 30 minút nevyhľadá dekontamináciu, zomiera na kontamináciu**

- Smrť kontamináciou sa rieši ako štandardná herná smrť podľa pravidiel eventu (po 5 min simulácie zranenia sa presuniete na svoj spôsob respawnu, respawn smrti kontamináciou sa rieši v MEDSTANOCH

- ak vás niekto počas simulácie vylooti a zoberie kontaminovaný item, prevezme štafetu kontaminácie

- kontaminácia sa prenáša len dotykom predmetu alebo artefaku, nie dotykom kontaminovaného hráča

## Spôsoby dekontaminácie

**1. Dekontaminačné miestnosti:** Slúžia na dekontamináciu predmetov a artefaktov. Hráč musí zotrvať v miestnosti po dobu 5 min.

Po úspešnej dekontaminácii v miestnosti: Predmety sú zbavené kontaminácie (kartičku nechávate v kontaminačnej miestnosti na mieste na to určenom)

**2. Dekontaminačné pilulky:** Použiteľné iba na hráča

Po použití: Zrušia status Kontaminovaného

Nepôsobia na predmety!

**3. Dekontaminačné sérum:** dekontaminačný prostriedok na predmety a artefakty.

Sérum vylejete na predmet a tým ho dekontaminujete.(Prosíme nádobky na séra odovzdávať vedúcim frakcií)

**4. Vodka:** Musíte vypiť kompletnú fľašu hernej vodky (neperlivá minerálka), tým strácate status kontaminácie (neplatí na predmety) Vodka ako taká sa môže kontaminovať s dotykom kontaminovaného predmetu

- kontaminovaný hráč môže interagovať s okolím, bojovať a presúvať sa, avšak časový limit beží nepretržite

- opakovaný dotyk s kontaminovaným predmetom nepredlžuje čas, ale udržiava status kontaminácie (30 min)

- pokiaľ zbadáte kontaminovaný predmet, môžete na neho vyliať sérum a následne ho zobrať bez statusu kontaminácie (kartičku prosím odovzdajte u vedúceho frakcie)

- pokiaľ vložíte kontaminovaný predmet do lootboxu, kontaminujú sa všetky ostatné predmety v ňom. Kontaminovaný predmet nemusíte vložiť do lootboxu ale môžete ho prenášať v rukách

- pokiaľ vložíte kontaminovaný predmet do lootboxu a následne použijete Dekontaminačnú pilulku, status kontaminácie hráča sa ukončuje a neplynie vám 30 min. Predmety však musíte dekontaminovať v miestnosti

- môžete použiť aj sérum aj pilulku pre zbavenie statusu kontaminácie avšak sérum je potrebné vyliať na všetky predmety 1 sérum = 1 predmet(rovnaťo kartičku odovzdať vedúcemu frakcie)• neexistuje žiadny ochranný predmet v podobe rukavíc, ktorý by zabránil kontaminácií

## 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 (rovnaťo 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.

## 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 registráciií 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 registráciií
- Meno: vaše LARP meno, ktoré bude niest' 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 reputácii, každý splnený alebo neúspešný quest bude ohodnotený zmenou reputácie u jednotlivých frakcií:

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

Reputácia sa bude počítať 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

## LOOT SYSTÉM a HERNÉ PREDMETY v Z.o.n.a.

Každý herný predmet, ktorý bude v zóne bude označený a uvedený v PDA.

Pokiaľ nájdete neoznačený predmet v zóne, môžete ho v rámci larpu použiť, nie je však predmetom žiadnej úlohy alebo hernej mechaniky (príklad: staré topánky, noviny, staré fľaše a pod.)

Herné predmety budú označené čiernou páskou.  
Questové predmety bielou páskou.

Herné predmety môžete získať:

- drancovaním zóny
- plnením úloh
- získaním lootu od iného hráča
- obchodom
- špeciálnymi mechanikami
- ničením anomálií

Loot systém:

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 svojej základne alebo stanu ako ŽIVÝ HRÁČ !

- 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 "neoživí" musí vyložiť všetky veci z lootboxu na mieste zásahu !
- hráč sa po dané veci môže vrátiť po respawne
- Lootom sa rozumie aj získaný ARTEFAKT

## ZBRAŇOVÝ SYSTÉM Z.O.N.A.

Stalkeri začínajú v zóne s holou zbraňou !

K doplnkom vybavenia sa musia dostať cez herné predmety a vylepšenia. Len na základe šikovnosti jednotlivých stalkerov sa ukáže, kto v zóne prežije.

Vylepšenia postavy sa presúvajú do ďalších ročníkov zóny.

V zóne sa nachádzajú "blueprinty", ktoré dovoľujú držiteľovi pridať doplnok na zbraň podľa uváženia. Niektorí volia baterku, iní si vyberajú kolimátory a puškohľady. Boli zaznamenané prípady, kedy obchodníci vymenili blueprinty za určitý druh artefaktov.

Súhrn:

- štart v zóne s holou zbraňou
- odomknutie dosiahnete hernými predmetmi, jeden blueprint = jeden doplnok na jednej zbrani
- odomknuté povolenie sa zapíšu do karty zbrane, s ktorou sa musíte preukázať pri kontrole
- nasvetľovací tlmáč nie je doplnkom zbrane, je to voliteľný predmet pre streľbu v noci
- v prípade ak je zbraň v základe vybavená gripom, neráta sa to ako doplnok zbrane (príklad: Steir AUG a jeho grip, AK s wooden gripom)
- vylepšenia postavy sa presúvajú do ďalších ročníkov zóny

# RUDÍ SYSTÉM OKUPÁCIE ZÓN

Rudí budú môcť získať a okupovať územia v zóne. Každé takéto okupované územie bude vyznačené propagandistickými plagátmi, vlajkami, nápismi, páskami a podobne.

Rudí budú mať nárok na vyberanie daní od stalkerov a heretikov v týchto zónach.

Príklad: pokiaľ stalker prejde cez územie Rudých a tí ho chytia, má právo požadovať "všimné". Je možné vyberať dane a poplatky.

Vytvoríme po mape 5 takýchto zón, každá zóna bude mať sťahovaciu vlajku, pokiaľ bude vlajka hore, zóna je okupovaná Rudými. Pokiaľ ju niekto dá dole, zóna je voľná a Rudí si nemôžu nič nárokovať.

Bonusy za kombináciu zón:

1 zónu - právo vyberania daní v okupovanej zóne

2 zony - tajná mapa okolia zóny

3 zony - bonus pri pridelovaní munície

4 zony - 4 min. kratší respawn