

Zarys mechaniki gry „Stalker - Zona Nysa” v. 4.0

www.stalker.nysa.pl

B. PRZECHODNIE PRZEDMIOTY GRY

- I. Pod nazwą *przechodnie przedmioty gry* rozumiane są następujące przedmioty będące integralnym elementem gry:
 - ARTEFAKTY: niezwykle przedmioty, których poszukują stalkerzy.
 - ANTY-X (żółte): dawki leków antyradiacyjnych
 - **ANTY-PSI (czerwone): medykamenty psychotropowe**
 - RUBLE: środek płatniczy obowiązujący w Zonie.
 - KARTY PRZEDMIOTÓW: karty ułatwiające stalkerom działania oraz przetrwanie w Zonie.
 - PRZEPUSTKI (stałe): umożliwiają wstęp do określonych obszarów Zony, wydawane są przez wojsko, wybranych NPC oraz dostępne na czarnym rynku.
 - SZKICE TOPOGRAFICZNE: mapki opisujące położenie skrytek i innych ciekawych miejsc.
 - NOŚNIKI DANYCH: płyty CD itp. będące elementami zadań zleczanych przez NPC.
 - POJEMNIKI: próżniowe puszki zawierające substancje promieniotwórcze.
 - INNE PRZEDMIOTY pojawiające się w grze uznane przez NPC bądź moderatorów gry za *przechodnie przedmioty gry*.

- II. *Przechodnie przedmioty gry* podlegają prawom wolnego rynku. Są przedmiotem handlu i wymiany pomiędzy wszystkimi uczestnikami gry. Można je otrzymać w nagrodę za wykonanie zadania, ukraść, znaleźć w anomalii, skrytce, itp..., odstępować innym graczom, a także zdobyć posuwając się nawet do „zabójstwa” (patrz dalej w części C. Procedura TRUP) posiadacza *przechodnich przedmiotów gry*.

- III. *Przechodnie przedmioty gry* gracze mogą przechowywać w indywidualnych schowkach. Na terenie gry znajduje się wiele dogodnych miejsc, w których można ukryć gotówkę, leki ANTY-X/PSI, artefakty itp. z przeznaczeniem „na czarną godzinę”. Nie jest nawet wskazane noszenie całego dobytku przy sobie, jako że wraz ze stratą „życia” traci się **WSZYSTKIE** posiadane przy sobie *przechodnie przedmioty gry* (patrz dalej w części C. Procedura TRUP).

- IV. Do *przechodnich przedmiotów gry* NIE należy ani ogólna mapa zony wydawana graczom na początku gry, ani IDENTYFIKATOR z indywidualnym numerem gracza, który jest jego własnością i dokumentem tożsamości w Zonie, ani PUDEŁKO NA TABLETKI ANTY-X/PSI.
 - a) Każdy z graczy i NPC zobowiązany jest do okazania IDENTYFIKATORA w sytuacjach spornych bądź konfliktowych każdemu, kto tego zażąda. Nieokazanie IDENTYFIKATORA skutkuje niezwłocznym wykluczeniem gracza z gry.

- V. Opis *przechodnich przedmiotów gry*:
 1. ARTEFAKTY
 - a) W Zonie występują trzy grupy artefaktów, które zostały sklasyfikowane ze względu na ich atrakcyjność, a co za tym idzie - cenę. Szczegółowy opis grup artefaktów gracze poznają w czasie gry.
 - b) **Każdy gracz reprezentujący stronę stalkerów może nieść jednocześnie najwyżej JEDEN artefakt.**

- c) Wyjątek od punktu b) stanowią gracze, którzy posiadają kartę przedmiotu MODUŁ NA DODATKOWY ARTEFAKT. (patrz niżej, punkt 4 – KARTY PRZEDMIOTÓW)

2. ANTY-X i ANTY-PSI

- a) Na początku gry każdy z graczy reprezentujących stronę stalkerów otrzyma pewną minimalną ilość leków ANTY-X (przeciwpromienne - kolor żółty) i ANTY-PSI (ochrona mentalna - kolor czerwony), które umożliwią mu eksplorację anomalii.
- b) Gracze reprezentujący stronę wojska nie używają ANTY-X/PSI – domyślnie ich oporządzenie zawiera specjalny moduł automatycznie dozujący leki przeciwpromienne do organizmu, a także niwelator fal psionicznych, który umożliwia wstęp do odpowiednio oznaczonych miejsc.
- c) zasady korzystania z leków ANTY-X/PSI zostały opisane dalej w części D. Procedura ANTY-X/PSI.

3. RUBLE

- a) Oficjalny środek płatniczy w Zonie. Dostępne są w kilku różnych nominałach.
- b) Na początku gry każdy stalker otrzymuje pewną ilość gotówki, którą może od razu przeznaczyć np. na zakup dodatkowych leków ANTY-X/PSI. Warto jednak oszczędzać pieniądze, ponieważ mogą się przydać jako łapówka dla żołnierzy a także dla NPC, którzy za opłatą zlecają specjalne zadania.
- c) Fundusze można zdobywać na różne sposoby:
- gry hazardowe i zręcznościowe organizowane na terenie baru,
 - zapłata za zadania zlecane przez NPC,
 - spieniężenie ARTEFAKTÓW oraz innych *przechodnich przedmiotów* gry po cenach umownych,
 - kradzieże,
 - znajdowanie gotówki w anomaljach, schowkach itp.,
 - obrabowanie kas znajdujących się na posterunkach wojskowych.

4. KARTY PRZEDMIOTÓW

- a) Gracze, którzy przygotowują najbardziej atrakcyjne stylizacje strojów otrzymają karty przedmiotów podczas rejestracji w BARZE.
- b) Karty przedmiotów będzie można również zdobyć podczas gry wykonując zadania zlecane przez NPC lub znajdując je w anomaljach i innych miejscach.
- c) W grze występują cztery różne karty przedmiotów:
- system antyradiacyjny,
 - moduł na dodatkowy artefakt,
 - detektor artefaktów
 - niwelator psioniczny.
- d) Działanie poszczególnych kart przedstawia się następująco:
- **Niwelator psioniczny**: umożliwia wstęp do lokacji, w których panuje wysoki poziom fluktuacji psionicznych. Lokacje takie są oznaczone stosownymi znakami, a wstęp do nich bez niwelatora psionicznego jest zabroniony. Ponadto zużycie o 1 dawkę ANTY-PSI (czerwone tabletki) mniej niż wykazują to karty poleceń (np. karty anomalii).
 - **System antyradiacyjny**: zużycie o 1 dawkę ANTY-X (żółte tabletki) mniej niż wykazują karty poleceń.
 - **Moduł na dodatkowy artefakt**: umożliwia niesienie dodatkowe artefaktu, a nie tylko jednego, jak ustalają ogólne zasady gry.

- **Detektor artefaktów** - umożliwia otwarcie pudełka oznaczającego anomalię i sprawdzenie jej zawartości bez potrzeby zażywania leków potrzebnych do eksploracji anomalii. UWAGA, ta karta NIE umożliwia zabrania przedmiotów znajdujących się w anomalii bez konieczności zażycia leków.

UWAGA! Dla ułatwienia opis funkcji poszczególnych przedmiotów znajduje się również na kartach przedmiotów.

- e) Gracz może posiadać i używać więcej niż jedną kartę przedmiotu jednocześnie. Funkcje wszystkich posiadanych kart SUMUJĄ SIĘ, np.:
 - Jeśli gracz posiada 3 karty systemu antyradiacyjnego to zużycie leków ANTY-X zmniejszone jest o trzy dawki.
 - Jeśli gracz posiada 2 karty modułu na dodatkowy artefakt, to może nieść przy sobie maksymalnie trzy artefakty: jeden dozwolony ogólnymi zasadami gry i dwa dodatkowe, na co zezwalają dwie karty z modułem na artefakt.

C. Procedura TRUP

I. Gracz uznawany jest za trupa w wyniku zaistnienia jednego trzech zdarzeń:

1. Trafienie pociskiem airsoftowym (kulką kompozytową).
 - a) Gracz zostaje uznany za trupa po trafieniu go kulką (pojedynczą lub serią od jednego lub większej liczby graczy) w dowolną część ciała, munduru, oporządzenia lub broni.
 - b) Przypadkowe trafienie przez sojusznika powoduje taki sam skutek, tzn. uznanie za trupa.
 - c) Rykoszety nie są uznawane.
 - d) Nie istnieje pojęcie strzału oddanego wcześniej. Przy jednoczesnym (w granicach dziesiątych sekundy), dwustronnym otwarciu ognia obaj gracze uznawani są za trupy.
2. Bezpośredni kontakt z mutantem.
 - a) Gracz zostaje uznany za trupa w przypadku bezpośredniego kontaktu z mutantem, tzn. dotknięcie/złapanie przez mutantą za dowolną część ciała, munduru, oporządzenia lub broni gracza.
 - b) Uwaga! Niektóre mutanty dysponują bronią krótką i mogą prowadzić z niej ostrzał. W tym przypadku stosowane są zasady opisane w powyższym punkcie nr 1.
3. Działanie promieniowania radioaktywnego i fluktuacji psionicznych.
 - a) Gracz zostaje uznany za trupa jeśli nie posiada PRZY SOBIE wystarczającej liczby dawek ANTY-X (żółte tabletki) lub ANTY-PSI (czerwone tabletki), których zażycie wymagane jest w danej chwili przez:
 - polecenie zawarte w Karcie Zdarzeń lub Karcie Anomalii,
 - polecenie wydane przez NPC,
 - ogólną zasadę gry związaną z wchodzeniem do lokacji o podwyższonym promieniowaniu (więcej informacji dalej w części D. Procedura ANTY-X/PSI).

II. Gracz uznany za trupa wykonuje kolejno poniższe czynności:

1. Krzyczy „Dostałem!” - jeżeli został trafiony pociskiem airsoftowym, albo wszedł w bezpośredni kontakt z mutantem, lub „Nie żyję!” – jeśli „śmierć” nastąpiła w wyniku działania promieniowania.

2. Oznacza się czerwonym kolorem (szmata w dzień lub światło chemiczne nocą).
3. W miejscu, gdzie „zginął” pozostawia w widoczny sposób **WSZYSTKIE przechodnie przedmioty gry**, które ma przy sobie (dotyczy to również graczy reprezentujących wojsko), czyli:
 - a) gotówka,
 - b) dawki ANTY-X i ANTY-PSI (bez pudełka do ich przechowywania),
 - c) Karty Przedmiotów (np. Karty Kombinezonów),
 - d) Karty i Mapy Zadań (UWAGA! Nie dotyczy ogólnej mapy Zony otrzymywanej na początku imprezy!),
 - e) artefakty,
 - f) inne przechodnie przedmioty gry np. płyty CD itp...
4. Utracone przedmioty należy włożyć do koperty, którą gracz otrzymał na początku gry (tzw. KOPERTA TRUPA). Jeśli gracz nie posiada KOPERTY TRUPA, wówczas umieszcza stracone przedmioty gry, tak aby były widoczne i nie uległy zniszczeniu lub zabrudzeniu (w szczególności dotyczy to dawek ANTY-X/PSI). Znalezione wcześniej i opróżnione z przechodnich przedmiotów gry KOPERTY TRUPA innych graczy **NIE** pozostawiamy w miejscu swojej śmierci, lecz odnosimy na Respawn.

UWAGA! Trupy NIE pozbywają się osobistego Identyfikatora, ani pudełka do przechowywania ANTY-X/PSI, ani ogólnej mapy Zony wydawanych na początku gry!

5. Jeśli w pobliżu trupa toczy się wymiana ognia, trup stara się być jak najmniej uciążliwym dla grających osób. Wskazane jest położenie się na ziemi i oczekiwanie do przerwania wymiany ognia.
6. Trup niezwłocznie i najkrótszą trasą, unikając miejsc walki, udaje się do punktu Respawnu określonego dla danej strony.
7. **Głównym punktem Respawnu dla Stalkerów jest Bar na terenie Fortu Prusy. Na terenie Zony będą istniały dodatkowe punkty Respawnu dostępne dla WYBRANYCH graczy (zostaną o tym poinformowani przez NPC). Punkty Respawnu dla Wojska zostanie określony w tajnym rozkazie.**
8. Po przybyciu do punktu Respawnu trup zdaje wszystkie puste KOPERTY TRUPA innych graczy, które udało mu się znaleźć. Ponadto stalkerzy mogą (choć nie muszą) otrzymać pewne drobne wsparcie finansowe.
9. Trupy wracają do gry zgodnie z zasadami:
 - a) wojsko – po 5 min po przyjsciu do punktu Respawnu.
 - b) stalkerzy – po 10 min od zgłoszenia się u barmana.
10. Mutanty są nie do zabicia zwykłą bronią, co znaczy że są praktycznie nieśmiertelne. Strzelanie długimi seriami powoduje jego spłoszenie.

UWAGA! Ze względu na to, że spotkania z mutantami odbywają się najczęściej na krótkich dystansach zabrania się strzelania w sylwetkę mutanta. Ze względów bezpieczeństwa należy strzelać OBOK osoby grającej mutanta. Osoba grająca mutantem ma prawo wylegitymować gracza, który oddaje w jej kierunku strzały nie stosując się do niniejszej uwagi. Osoby takie będą wypraszane z imprezy.

III. Trupom zakazuje się:

1. prowadzenia rozmów z innymi „trupami” lub graczami dotyczących przebiegu gry. W szczególności obowiązuje ZAKAZ przekazywania informacji o miejscu i okolicznościach własnej „śmierci”, miejscu pozostawienia *przechodnich przedmiotów gry* przez trupy itp. (informacje te można przekazywać dopiero po respawnie).
2. wykorzystywania swojego statusu w celach zwiadu terenu itp...

D. Procedura ANTY-X/PSI

- I. Na początku imprezy gracz otrzymuje pudełko na leki oraz określoną liczbę dawek leków przeciwpromiennych ANTY-X (żółte tabletki) oraz blokerów mentalnych ANTY-PSI (czerwone tabletki), które może uzupełnić kupując dowolną ich ilość w barze, od innych stalkerów itp...
- II. Dawki ANTY-X/PSI są zużywane podczas gry w wyniku następujących zdarzeń:
 - a) Otwarcie koperty zawierającej KARTĘ ANOMALII lub KARTĘ ZDARZENIA, w których określona jest ilość wymaganych do zużycia dawek ANTY-X/PSI.
 - b) Polecenie zużycia określonej liczby dawek ANTY-X/PSI wydane przez NPC - np. podczas przechodzenia na terytorium o zwiększonym promieniowaniu.
- IV. Po wystąpieniu zdarzenia określonego przez KARTĘ ANOMALII lub KARTĘ ZDARZENIA gracz zobowiązany jest sprawdzić liczbę posiadanych przez siebie dawek ANTY-X/PSI.
 - a) Podczas sprawdzania gracz może brać pod uwagę jedynie te dawki ANTY-X/PSI, które sam przy sobie (kieszenie munduru, ładownice, oporządzenie itp.) posiada w pudełku do ich przechowywania.
 - b) Podczas sprawdzania nie można korzystać z ANTY-X/PSI, którymi dysponuje bezpośrednio inny gracz, ani innymi dawkami ANTY-X/PSI, których nie posiadało się wcześniej, t.j. przed wystąpieniem zdarzenia wymagającego sprawdzenie liczby dawek ANTY-X/PSI.
- V. Sprawdzenie wymaganej do zużycia ilości dawek ANTY-X/PSI.
 - a) Jeśli nie posiadasz przy sobie wymaganej do zużycia ilości dawek ANTY-X/PSI - „giniesz” i wykonujesz procedurę TRUP (patrz wyżej, część C. Procedura TRUP).
 - b) Jeśli posiadasz co najmniej wymaganą do zużycia ilość dawek ANTY-X/PSI podejmujesz poniższą procedurę ich zużycia:
 1. Wyciągnij ze swojego pudełka do przechowywania leków taką liczbę dawek ANTY-X/PSI, która odpowiada bieżącym wymaganiom.
 2. Zjedz tabletki lub odrzuć daleko od siebie albo zniszcz np. zgniatając, jeśli nie chcesz ich połknąć.
- VI. Dodatkowe dawki ANTY-X/PSI można:
 - a) kupić (Barman, Handlarz, Przewodnik, inny gracz dowolnej strony),
 - b) znaleźć w anomaliach lub schowkach (niektórych),
 - c) otrzymać jako nagrodę za wykonanie zadania,
 - d) zabrać po graczu, który jako trup pozostawił swoje przedmioty gry w KOPERCIE TRUPA w miejscu „śmierci”.

E. Procedura ANOMALIA

- I. Na terenie Zony znajdują się różnego rodzaju anomalie. Jedne są lepiej zauważalne inne mniej. Cechą wspólną wszystkich anomalii jest tekturowe pudełko (ok. 20x20x30 cm) ze stosowną naklejką, która określa domyślne centrum anomalii. Pudełko zawiera KARTĘ ANOMALII. Mogą w niej znajdować się również inne przedmioty gry, takie jak: gotówka, dawki ANTY-X/PSI itp... a przede wszystkim ARTEFAKTY.

Uwaga! Nie można zabierać artefaktów z anomalii przed zastosowaniem się do poleceń zawartych w KARCIE ANOMALII!

- II. Podejście do anomalii:
 - a) Gracz, który zauważy centrum anomalii w odległości WIEKSZEJ niż ok. 5 metrów

od siebie MOŻE podjąć próbę jej eksploracji. Zanim to zrobi, może skontaktować się ze swoim towarzyszem np. w celu poproszenia go o odstąpienie dodatkowych dawek ANTY-X/PSI.

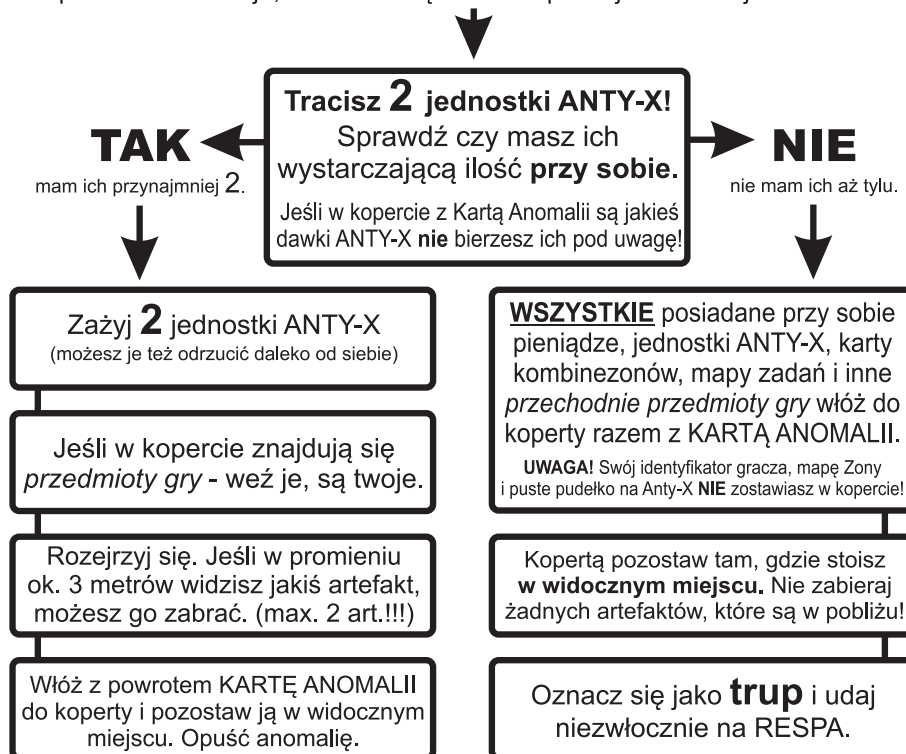
- b) Jeśli centrum anomalii zostanie dostrzeżone w odległości MNIEJSZEJ niż ok. 5 metrów od gracza, wówczas gracz MUSI podjąć próbę eksploracji anomalii i NIE MOŻE kontaktować się ze swoim towarzyszem w celu np. odstąpienia dodatkowych leków ANTY-X/PSI.

Uwaga! Wymienione w podpunktach a) i b) odległości są wartościami przybliżonymi. Liczymy tutaj na stalkerską intuicję, stopień „wzucia się” w grę i uczciwość graczy.

- III. Eksploracja anomalii polega na otwarciu pudełka i wyjęcia z niego KARTY ANOMALII. Jeśli w pudełku znajdują się dodatkowo inne przedmioty gry, gracz NIE wyciąga ich zanim nie zastosuje się do WSZYSTKICH poleceń określonych w KARCIE ANOMALII.
- IV. Po wyjęciu KARTY ANOMALII należy zastosować się do wyszczególnionych na karcie instrukcji, które są rozpisane w postaci prostego algorytmu. Przykładowy zestaw takich instrukcji przedstawia poniższy rysunek (nowa karta anomalii będzie wyglądała nieco inaczej niż załączona poniżej. Przede wszystkim będzie uwzględniać dwa rodzaje leków, natomiast ogólna zasada algorytmu pozostanie bez zmian).
- V. KARTY ZDARZEŃ działają podobnie, jak KARTY ANOMALII.

KARTA ANOMALII

Wszedłeś w anomalie, w której panuje
wysoki poziom promieniowania radioaktywnego!
Niezależnie od tego, czy już byłeś w tej anomalii, czy też nie, wykonaj
poniższe instrukcje, które określają na ile eksploracja anomalii jest udana:



UWAGA! Wszelkie kwestie związane z przebiegiem i zasadami gry, które nie zostały uwzględnione w powyższych punktach są ostatecznie rozstrzygane na miejscu przez NPC.