

Zarys mechaniki gry „Stalker - Zona Nysa III”

v. 5.0

www.stalker.nysa.pl

A. PRZECHODNIE PRZEDMIOTY GRY

- I. Pod nazwą *przechodnie przedmioty gry* rozumiane są następujące przedmioty będące integralnym elementem gry:
 - ARTEFAKTY: niezwykle przedmioty, których poszukują stalkerzy.
 - ARTEFAKTY UNIKATOWE: niezwykle rzadko spotykane i najcenniejsze odmiany artefaktów (oznaczone stosowną plakietką)
 - ANTY-X (żółte): dawki leków antyradiacyjnych
 - ANTY-RAD: zastrzyk kondensatu antyradiacyjnego
 - MORFINA: dawki leków wzmocnionych substancjami z artefaktów
 - RUBLE: środek płatniczy obowiązujący w Zonie.
 - KARTY PRZEDMIOTÓW: karty ułatwiające stalkerom działania oraz przetrwanie w Zonie.
 - KARTY KOMBINEZONÓW: zbalansowane zestawienie cech dwóch wybranych kart przedmiotów
 - KARTY AMUNICJI: jednorazowego użytku karty określające przybliżoną ilość posiadanej amunicji
 - ZNAJDKI: różnego rodzaju klimatyczne, przydatne lub nie przedmioty rozmieszczone na terenie gry (np. pojemniki na artefakty, zdjęcia, listy, mapy, różne dziwne pamiątki, próbki materiałów porzucone przez naukowców, itp.)
 - 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.
 - ORAZ INNE PRZEDMIOTY I REKWIZYTY 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..., odstąpić innym graczom, a także zdobyć posuwając się nawet do „zabójstwa” (patrz dalej w części B. 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/RAD/Morfine, 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 B. 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.

- 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 dwie główne grupy artefaktów, które zostały sklasyfikowane ze względu na ich atrakcyjność oraz ilość 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 lub **KARTĘ KOMBINEZONU** (patrz niżej, punkt 5)

2. ANTY-X i ANTY-RAD

- a) Na początku gry każdy z graczy reprezentujących stronę stalkerów otrzyma pewną minimalną ilość leków ANTY-X (przeciwpromienne - kolor żółty) które umożliwią mu eksplorację anomalii.
- b) Gracze reprezentujący stronę wojska nie używają ANTY-X/RAD – domyślnie ich oporządzenie zawiera specjalny moduł automatycznie dozujący leki przeciwpromienne do organizmu
- c) zasady korzystania z leków ANTY-X/RAD zostały opisane dalej w części C. Procedura ANTY-X/RAD.
- d) ANTY-RAD jest nowym lekiem przeciwpromiennym wprowadzonym w bardzo ograniczonej ilości. Jedna dawka zastępuje trzy dawki ANTY-X. Lek symbolizowany jest przez niedużą strzykawkę z żółtym płynem. Opakowanie oznaczone nalepką z nazwą zawiera jedną strzykawkę oraz instrukcję użycia.

3. MORFINA

- a) Morfiną potocznie nazywane są fiołki wypełnione lekiem spreparowanym przez wojskowych naukowców. Lek wykazuje silne działanie przeciwbólowe, a dzięki technologii ze Strefy znacznie przyspiesza regenerację organizmu.
- b) Na początku gry dawkami morfiny dysponuje jedynie wojsko oraz wybrane postacie NPC. Każdy żołnierz otrzymuje przy rejestracji określoną ilość dawek morfiny, jakie może użyć w celu „przekupienia” gracza frakcji „Chimery” w celu zapewnienia ochrony przed mutantami. Również Stalkerzy mogą w ten sposób zapewniać sobie ochronę przed mutantami.
- c) W przypadku trafienia (część B. Procedura TRUP), „ciężko ranny” żołnierz wracający do bazy każdorazowo otrzymuje jedną dawkę morfiny jaką może użyć na dwa sposoby:
- Zażyć (wypić lub wylać) od razu. Zażycie zwalnia z konieczności przebywania na respawnie. Gracz zaraz po przyjęciu dawki leku może wrócić do gry.
 - Zachować w celach „handlowych”. Gracz musi jednak wtedy odczekać na respawnie ilość czasu określoną ogólnymi zasadami gry.
- d) Gracz reprezentujący stronę stalkerów nie może użyć morfiny w celu całkowitego zwolnienia się z konieczności respawnu – domyślnie nie posiada systemu dobierającego precyzyjne dawki leku, który w złej ilości działa mniej efektywnie. Skorzystanie z jednej dawki morfiny pozwala stalkerowi na skrócenie czasu respawnu o połowę czasu wymaganego przez ogólne zasady gry.
- e) Każdy stalker, za opłatą depozytową, może pozostawić u DUTY(POWINNOŚĆ) do 3 dawek morfiny z jakiej może skorzystać w dowolnym momencie gry. Ranny, po powrocie do punktu respawnu może również pożyczyć dawkę morfiny od innego gracza jaki ją posiada.

4. RUBLE

- a) Oficjalny środek płatniczy w Zonie. Dostępne są w kilku różnych nominałach (10,50, 100 oraz 200)
- b) Na początku gry każdy stalker otrzymuje pewną ilość gotówki, którą może od razu przeznaczyć np. na zakup dodatkowych leków **ANTY-X/RAD**. 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 anomaliach, schowkach itp.,
 - obrabowanie kas znajdujących się na posterunkach wojskowych.

5. KARTY AMUNICJI

- a) Na początku gry każdy z graczy (wojsko oraz stalkery) otrzyma pewną ilość jednorazowych kart amunicji.
- b) Karty amunicji określają orientacyjną/przybliżoną ilość strzałów jaką można oddać z replik ASG, jedna karta pozwala na oddanie ~50 strzałów (podzielone na 5 kwadratów po 10strz.)
- c) Stalkery karty amunicji mogą zdobyć poprzez kupno w Barze, znajdowanie w anomaliach lub schowkach a także otrzymywać jako wynagrodzenie za wykonane zadania.
- d) W przypadku wojska amunicja będzie wydawana wedle woli i rozkazów dowódcy.
- e) Postacie NPC, Moderatorzy, wybrane frakcje oraz VIP'y są zwolnieni z obowiązku korzystania z kart amunicji, limit strzałów ich nie obowiązuje.
- f) Zasady korzystania opisano poniżej – patrz **D. PROCEDURA AMUNICJA**

6. KARTY PRZEDMIOTÓW/**KOMBINEZONÓW**

- 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 anomaliach lub schowkach.
- c) W grze występują trzy różne karty przedmiotów:
 - **System antyradiacyjny,**
 - **Moduł na dodatkowy artefakt,**
 - **Detektor artefaktów**
- d) Działanie poszczególnych kart przedstawia się następująco:
 - **System antyradiacyjny:** pozwala na zużycie o 1 dawkę ANTY-X (żółte tabletki) mniej niż wykazują karty poleceń.
 - **Moduł na dodatkowy artefakt:** umożliwia niesienie dodatkowe artefaktu (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.
- e) W grze występują trzy różne karty kombinezonów łączące zbalansowane właściwości wybranych kart przedmiotów:
 - **Kombinezon Naukowca: System antyradiacyjny (x6) + Detektor Artefaktów**
 - **Kombinezon Seva: System antyradiacyjny (x4) + Moduł na dodatkowy artefakt (x2)**
 - **Kombinezon Stalkera: System antyradiacyjny (x1) + Moduł na dodatkowy artefakt (x1)**

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

- f) 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.

B. Procedura TRUP

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

1. Trafienie pociskiem airsoftowym (kulka kompozytowa).
 - 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/RAD 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/RAD).
4. Bezpośredni kontakt z ostrzem „broni białej”.
 - a) Przez pojęcie broni białej rozumie się **replikę noża, maczety lub innego przedmiotu zdolnego do „zadawania obrażeń”, odpowiednio zabezpieczonego (pianka) i dopuszczonego do gry przez organizatora.**
 - b) Gracz zostaje uznany za trupa w przypadku bezpośredniego kontaktu z ostrzem broni, tzn. dotknięcie nią dowolnej części ciała, munduru lub oporządzenia.
 - c) **Nie jest dopuszczalne stosowanie w grze prawdziwych noży, maczet lub przedmiotów mogących zadać realne obrażenia osobom trzecim. O dopuszczeniu broni białej do gry, decyduje organizator w momencie rejestracji gracza.**

II. Gracz uznany za trupa wykonuje kolejno poniższe czynności:

1. Krzyczy „Dostałem!” (jeżeli został trafiony pociskiem airsoftowym, wszedł w bezpośredni kontakt z mutantem lub ostrzem broni białej) lub „Nie żyję!” (jeśli „śmierć” nastąpiła w wyniku działania promieniowania).
2. Oznacza się czerwonym kolorem (czerwona szmata w dzień, 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/**RAD** (bez pudełka do ich przechowywania),
 - c) **morfina**
 - d) Karty Przedmiotów (np. **Karty Kombinezonów**)
 - e) **Karty Amunicji**
 - f) Karty i Mapy Zadań (UWAGA! Nie dotyczy ogólnej mapy Zony otrzymywanej na początku imprezy!),
 - g) artefakty,
 - h) 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. 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, 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 położyć się na ziemi i poczekać 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:
 - d) wojsko - po 30 min po przyjsciu do punktu respawnu.
 - e) stalkerzy - po 60 min od zgłoszenia się u barmana.
10. Mutanty są nie do zabicia zwykłą bronią, co znaczy że są one praktycznie nieśmiertelne. Strzelanie długimi seriami powoduje ich spłoszenie.

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

11. Mutant trafiony **ostrzem broni białej należącej do gracza frakcji „Chimer”** staje się nieprzytomny. Pozostaje na miejscu w jakim został trafiony przez okres 15 minut, po upływie których automatycznie wraca do gry.
12. Gracz grający po stronie Stalkerów może poprzez zażycie Morfiny skrócić czas respawnu o połowę (patrz **Przechodnie przedmioty gry – Morfina**). Gracze reprezentujący stronę wojska mogą wrócić do gry natychmiast po zażyciu dawki Morfiny (patrz **Przechodnie przedmioty gry – Morfina**).

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...

C. Procedura ANTY-X/RAD

I. Na początku imprezy gracz otrzymuje pudełko na leki oraz określoną liczbę dawek leków przeciwpromiennych ANTY-X, które może uzupełnić kupując dowolną ich ilość w barze, od innych stalkerów, NPC itp...

II. Dawki ANTY-X/RAD są zużywane podczas gry w wyniku następujących zdarzeń:

- a) Otwarcie koperty zawierającej **KARTE ANOMALII** lub **KARTE ZDARZENIA**, w których określona jest ilość wymaganych do zużycia dawek ANTY-X.
- b) Polecenie zużycia określonej liczby dawek ANTY-X wydane przez NPC - np. podczas przechodzenia na terytorium o zwiększonym promieniowaniu.

III. Po wystąpieniu zdarzenia określonego przez **KARTE ANOMALII** lub **KARTE ZDARZENIA** gracz zobowiązany jest sprawdzić liczbę posiadanych przez siebie dawek ANTY-X/RAD.

- a) Podczas sprawdzania gracz może brać pod uwagę jedynie te dawki ANTY-X/RAD, które sam przy sobie (kieszenie munduru, ładownice, oporządzenie itp.) posiada w pudełku do ich przechowywania.
- b) Podczas sprawdzania nie można korzystać z ANTY-X/RAD, którymi dysponuje bezpośrednio inny gracz, ani innymi dawkami ANTY-X/RAD, których nie posiadało się wcześniej, t.j. przed wystąpieniem zdarzenia wymagającego sprawdzenie liczby dawek ANTY-X.

IV. Sprawdzenie wymaganej do zużycia ilości dawek ANTY-X/RAD.

- a) Jeśli nie posiadasz przy sobie wymaganej do zużycia ilości dawek ANTY-X/RAD - „giniesz” i wykonujesz procedurę TRUP (patrz wyżej, część B. Procedura TRUP).
- b) Jeśli posiadasz co najmniej wymaganą do zużycia ilość dawek ANTY-X/RAD podejmujesz poniższą procedurę ich zużycia:
 1. Wyciągnij ze swojego pudełka do przechowywania leków taką liczbę dawek ANTY-X, która odpowiada bieżącym wymaganiom.
 2. Zjedz tabletki lub odrzuć daleko od siebie albo zniszcz np. zgniatając, jeśli nie chcesz ich połączyć.
 3. **W przypadku ANTY-RAD zastosuj się do poleceń z ich instrukcji użycia.**

V. Dodatkowe dawki ANTY-X/RAD można:

- a) kupić (Barman, NPC, Handlarze lub inny gracz dowolnej strony),
- b) znaleźć w anomaliach lub schowkach (niektórych),
- c) otrzymać jako nagrodę za wykonanie zadania,
- d) zabrać po gracz, który jako trup pozostawił swoje przedmioty gry w **KOPERCIE TRUPA** w miejscu „śmierci”.

D. Procedura AMUNICJA

- I. Karta amunicji określa przybliżony limit strzałów jaki gracz może oddać z replik broni ASG. Karta podzielona jest na 5 kwadratów zawierających po 10 strzałów. Zasada jest jedna: 1 kulka = 1 strzał. Limit w równym stopniu obowiązuje graczy posiadających repliki sprężynowe, gazowe a także elektryczne.
- II. Sposób użycia.
 - a) Po wystrzeleniu ok. 10 strzałów (w przypadku replik AEG ok. 2-3 krótkich serii) należy oderwać, zgnieść i wyrzucić jeden kwadrat reprezentujący 10 naboju, itd.
 - b) W przypadku ciągłej i długotrwałej walki stan amunicji należy zrewidować zaraz po zakończeniu wymiany ognia lub podczas dłuższej przerwy.
 - c) Ścisłe kontrolowanie amunicji co do jednej kulki jest mało możliwe, dlatego limit narzucany przez karty jest przybliżony, umowny i zawierający pewną tolerancję. Np. wystrzelenie magazynku typu low-cap może być równoznaczne z całkowitym zużyciem jednej karty, zaś magazynek typu mid-cap to 2-3 karty. Wszystko zależy od dokładności i stopnia zaangażowania graczy.
 - d) Limit amunicji ma na celu wprowadzić pewien element realizmu, zwiększyć stopień trudności oraz ograniczyć bezcelowe walki. Czasem lepiej porozmawiać niż strzelać.
- III. Zasady postępowania w przypadku braku/wyczerpaniu kart amunicji są oczywiste. Gracz musi bezwzględnie zaprzestać korzystania z jakiegokolwiek posiadanej przy sobie repliki broni ASG. Alternatywnym sposobem ochrony/walki w takich przypadkach jest posiadanie i używanie „broni białej” – patrz **B. Procedura TRUP, punkt 4**.
- IV. Gracze mogą posiadać dowolną ilość kulek oraz **kart amunicji**. Jedyne ilości dostępnych strzałów zawartych w posiadanych **kartach amunicji** jest ograniczeniem.

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/RAD, **Morfina** itp... a przede wszystkim ARTEFAKTY.

Uwaga! Nie można zabierać artefaktów oraz innych przedmiotów 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/RAD.
 - 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/RAD.

Uwaga! Wymienione w podpunktach a) i b) odległości są wartościami przybliżonymi. Liczymy tutaj na stalkerską intuicję, stopień „wczucia 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, natomiast ogólna zasada algorytmu pozostanie bez zmian).

VI. KARTY ZDARZEŃ działają podobnie, jak KARTY ANOMALII.

KARTA ANOMALII



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