

STALKER LARP ŁÓDŹ

MECHANIKA

Uwaga!

Impreza jest larpem, nie strzelanką ani symulacją wojenną! Więc jeśli chcesz postrzelać to źle trafiłeś!

Podstawowe informacje odnośnie larpa

- **Limity fps dla replik broni:**
 - <350 fps – swobodny ogień ciągły (na terenie gry brak budynków)
 - 350-450 fps – ogień ciągły w lesie
 - 450 – 600 fps – ogień tylko pojedynczy z ZABLOKOWANĄ OPCJĄ AUTO.**Repliki nie spełniające wymagań NIE ZOSTANĄ DOPUSZCZONE DO ROZGRYWKI!**
- **Respawny** – długość respawnu jest uzależniony od NPC, lub będzie wywieszona informacja w miejscu respawnu.

Mechanika główna

Jest ona kreowana w większym stopniu przez ludzi. Głównymi założeniami rozgrywki jest LARPOWE POSTĘPOWANIE. Nie ma z góry konkretnie narzuconych zachowań, czuj się jak w Zonie, nie przeszkadzaj swoim postępowaniem innym graczom i bądź fair play! Wyjątkiem są poniższe reguły, które wytyczają zagadnienia nieodgrywalne.

I. Broń i amunicja

Każdy gracz posiada swoją replikę od początku gry. Broń może ulec uszkodzeniu, poprzez trafienie pocisku w replikę. Tyczy się to każdej repliki broni, oraz broni białej. Naprawy oraz doładowań można dokonać w dowolnym barze, lub u odpowiednich NPC. KULEK **NIE** ZAPEWNIŁ ORGANIZATOR!

II. Przedmioty in-game

Zaliczają się do nich pieniądze, amunicja, artefakty oraz przedmioty które będzie można zyskać podczas wykonywania misji, kupione u handlarzy, bądź znalezione podczas przeszukiwań „zony”. Gracz może zostać obrabowany z przedmiotów „in game”. Jeśli jednak osoba zginie i nie zostanie obrabowana, ma obowiązek zostawić wszystkie przedmioty w miejscu śmierci.

III. System trafień i ran

Ważna jest część ciała, w którą otrzymałeś postrzał. Postrzał w głowę oznacza natychmiastową śmierć. Trafienie w inną strefę sylwetki, tzn kończyny bądź korpus skutkuje raną którą trzeba opatrzyć bandażami. Przypuszczamy, że:

Postrzał w kończynę – po opatrzeniu brak możliwości korzystania z nich (np. kuśtykanie na jedną

nogę i brak możliwości biegania, brak możliwości używania broni przez daną rękę)
Postrzał w korpus – utrudnione funkcjonowanie całego organizmu, brak celności podczas strzelania, brak możliwości biegania.

Brak załatania rany bandażem w czasie 5 minut oznacza wykrwawienie się.

Drugi postrzał po opatrzeniu oznacza śmierć! Bandaż musi być zamieszczony w miejscu postrzału, jeśli dostałeś w środek klatki uciskaj ranę samym bandażem, bądź użyj dwóch, bądź kreatywny!

Całkowite wyleczenie oraz zdjęcie opatrunków może dokonać odpowiedni NPC w zależności od frakcji.

IV. Martwy

Po finalnym postrzale oznaczającym twoją śmierć (dobicie, wykrwawienie się, egzekucja) musisz zostawić wszystkie swoje przedmioty „in-game” w miejscu śmierci oraz udać się do lidera swojej frakcji w celu zaczerpnięcia informacji na temat dalszych wytycznych.

V. Niewola:

Gracz może trafić do niewoli poprzez poddanie się, lub gdy zostanie uleczony przez nieprzyjacielską frakcję. Osoba która trafi do niewoli nie może być przetrzymywana dłużej niż 45 min. Po tym czasie należy uwolnić więzionego niewolnika. Można używać kajdanek (najlepiej plastikowych z „ziperków”). Zniewolonego gracza można poddawać „torturom” aby wydobyć z niego informacje. „Rękoczynów” i gróźb słownych dokonujemy tylko i wyłącznie w sposób larpowy (pamiętajmy, że jest to larp i po grze nie chcemy aby doszło do spięć. Pamiętajcie że to tylko zabawa!).

VI. Anomalie i artefakty:

Z powodu skażenia artefaktów, gracz nie mający dodatkowych bonusów może przenosić przy sobie maksymalnie jeden artefakt. Anomalie są zaznaczane **czerwono-białą** taśmą. Przy każdej anomalii możemy znaleźć jej opis oraz wymagania dotyczące kombinezonu. Jeśli nasz ubiór spełnia wymagania należy zażyć antyrady i dopiero próbować wejść do anomalii. W środku znajdują się informacje o ilości leków które powinny być zażyte. Jeśli zażyto zbyt małą ilość antyradów, należy użyć bandażu (jak w przypadku postrzału korpusu) i udać się w czasie 20 minut do odpowiedniego NPC/lekarza, aby zapobiec śmierci.

VII. Mutanty

Mutanty nie muszą **(ale mogą)** stosować się do zasad ran/śmierci. Zna powoduje, że są całkowicie niewrażliwe na ostrzał i ciosy bronią białą. Strzelanie do mutanta/zombie może go jedynie zdenerwować i jedyne o czym będzie myślał to uśmiercenie twojej osoby. Strzelanie obok jego sylwetki może go spłoszyć, ale nie musi. Uderzenie przez mutanta zadaje rany.

VIII. NPC

Posiadają możliwość moderowania gry i wprowadzania nowych okoliczności – np. jeśli podczas wymiany ognia NPC powie, że Twoja broń uległa uszkodzeniu, to faktycznie uległa uszkodzeniu. Istnieje możliwość zabicia/pojmania NPC, lecz nie musi on się zawsze stosować do systemu ran i trafień oraz mechaniki niewoli. NPC nie musi oddać graczowi przedmiotów które przy sobie posiada ze względu na jego funkcję. Przykładowo zajęty przez bandytów bar nie może zostać zrabowany z całego asortymentu, jeśli NPC barman larpowo stwierdzi, że aktualnie nie ma towaru na stanie.

IX. Stylizacja i bonusy

To jak bardzo będziesz przygotowany do rozgrywki pod względem stylizacji, będzie miało wpływ na bonusy podczas gry. Liczy się każdy element stroju zaczynając od pancerza a kończąc na maskach i pojemnikach na artefakty. Jeśli stylizacja będzie bardzo słaba możesz nie otrzymać żadnych bonusów. U techników będzie możliwość rozbudowy swojego kombinezonu, lub naprawy zepsutych modułów.

X. Hasła podczas rozgrywki

Jeśli ktoś dopuszcza się czynów które przeszkadzają, lub naruszają przestrzeń osobistą, można posłużyć się hasłem „czerwone światło/red light”.