

## S.T.A.L.K.E.R. Black Sky žaidimo taisyklės 2022

### Registracija

Registracija vyks Rugsėjo 7 d. nuo 15.00 iki 17.00.

Koordinatės: 55.274855, 23.874161

Jeigu atvykstate vėliau naktį arba kitą dieną, iš pradžių susisiekite su organizatoriais:

+37067757183

+37060752544

### Saugios Lokacijos

Vienintelė saugi lokacija šiame žaidime tai Palapinių Miestelis. Palapinių miestelio ribose bet kokie žaidybiniai veiksmai, šaudymas ir pirotechnikos naudojimas yra draudžiami.

Visos kitos lokacijos ir pastatai yra žaidybiniai - juose galioja pavienių šūvių pastatuose taisyklė.

Žaidybinės lokacijos: Baras, Freedom, Duty, Monolitas, Mokslininkai, Greh.

**Apsauginius akinius privaloma dėvėti viso žaidimo metu, net ir saugiose vietose.**

Išėjimas iš žaidimo teritorijos ir grįžimas į žaidimo teritoriją - tai jūsų sėkmės reikalas. Palapinių miestelis randasi už žaidimo teritorijos ribų, dėl to grįžtant į žaidimo teritoriją jus gali tykoti pavojai.

Žaidybines lokacijas kuruos ir prižiūrės NPC, bei jose veiks elektros generatoriai. Generatorių degalai - tai žaidybinis elementas. Jeigu degalai baigsis, ar generatorius bus išjungtas ir dėl šių priežasčių užgęsta lokacijos šviesos - lokaciją gali užpulti monstrai ir į ją įsiveržti.

### Gyvybė ir užterštumas

Naudojant PDA Compass (appsas telefone) kiekvienas žaidėjas pradžioje turės 100% gyvybių ir 0 Sv radiacijos užterštumo. Daugumos žaidėjų gyvybės gali mažėti pakliuvus į radiacijos, anomalijų ar mentalinių laukų poveikio zonas, o taip pat dėl monstrų puolimų ir kitų veiksmų. Gyvybės atstatyti galima žaidybinėse lokacijose ir frakcijų bazėse kuriose veikia gydymo laukas, o taip pat į PDA Compass ikeltų vaistinėlių, medimamentų arba maisto pagalba, taip pat turint atitinkamus artefaktus arba pakliuvus į kitas specifines zonas kuriose žaidėjui gali greitai regeneruotis sveikata.

Kūno užterštumas radiacija skaičiuojamas "Sv" - sivertais. Žaidimo metu žaidėjui būnant Zonoje, galimai įžengsite į užterštas teritorijas kuriose veikia radiacijos poveikio laukai, dėl to palaipsniui jūsų organizme kaupsis radiacija ir tai atsispindės jūsų PDA Compass.

PDA parodys radiacijos lygį kai įžengsite į radiacinio poveikio lauką:

- Į Geltonos Spalvos radiacijos lauką galima įžengti tik užidėjus dujokaukę, respiratorių arba jų imitacijas;
- Į Raudonos Spalvos radiacijos lauką galima įžengti tik užsidėjus uždaro kvėpavimo sistemą (balionus) arba jos imitaciją.

Kuo ilgiau jūs išbūsite užterštoje teritorijoje, tuo daugiau Sv sukaupsite, o kuo didesnis kūno užterštumas tuo greičiau jūs neteksite gyvybių. Išsivalyti organizmą galima medikamentais, žaidybinio alkoholiu ir kt. spec priemonėmis jeigu jas turėsite įsikėlę į PDA Compass.

## **Sužeidimai, mirtis, prisikėlimas ir paėmimas į nelaisvę.**

Šiame žaidime egzistuoja **2 pagrindiniai sužeidimo ir/ar mirties scenarijai:**

**Pirmas**, tai sužeidimas ir/ar mirtis nuo žaidybinio (fizinio) elemento:

Šūvis - Pataikymas į bet kuria žaidėjo kūno vietą skaitomas kaip sužeidimas.

Granata - Sprogusi granata sužeidžia visus žaidėjus esančius 5 m. spinduliu nuo sprogo vietos. Apsisaugoti galima tik esant už tvirtos konstrukcijos (namo, bloko ir t.t.), medis nesiskaito, nebent jo išvarta gulinti ant žemės ir kamienas yra storesnis už gulintį (už besislepiantį) žaidėją. Jei granata atskrenda į patalpą ne didesnę negu 5x5 metrai, visi toje patalpoje sužeisti. Jei tai didelis anгарas, galioja 5 metrų spindulio taisyklė.

Peilis - aiškus dūris guminiu peiliu į bet kurią kūno vietą skaitomas kaip sužeidimas.

Monstro fizine ataka - bet kuris bet kurio monstro prisilietimas yra skaitomas sužeidimu. Biurerio kinetine ataka (kamuoliukas) arba atmuštas objektas (granata) taip pat.

Sužeistas žaidėjas tupiasi arba gulasi ant žemės, PDA Compass ekrane užspaudžia būklės langelį (vadinamą "kolba"), pasirodžiusioje lentelėje su klausimu (Confirm Suicide?) paspaudžiama - Taip. Nuo to momento PDA įsijungia Agonijos Režimas, ir įsijungia 5 min. laikmatis - tuo metu žaidėjas vaidina mirštantį žmogų. **Tik per šias penkias minutes**, kol veikia Agonijos Režimas žaidėjas **gali būti paimtas į nelaisvę**. Priešininkas turi dar kartą užspausti mirštančio žaidėjo "kolbą" - iš karto po to, žaidėjo būseną pasikeičia į "Paimtas į Nelaisvę", jam lieka 1% gyvybės ir jis gali būti vedamas kaip gyvas asmuo. Įsijungia nelaisvės laikmatis - 120 min. Paimtas į nelaisvę žmogus gali pakartotinai nusižudyti vėl užspaudęs "kolbą". Tai reikalinga tam, kad jei konvojaus metu patys pagrobėjai būtų nužudyti, paimtasis į nelaisvę galėtų nusižudyti ir grįžti į atgijimo lokaciją. Bet tai taip pat reiškia, kad pagrobėjai turi užtikrinti kad paimtasis į nelaisvę nenusižudys pakeliui. Dėl to galima arba surišti pagrobtam žaidėjui rankas (tik iš priekio), arba susitarti kad žaidėjas yra tariamai surištas.

Jeigu žaidėjas nebuvo paimtas į nelaisvę, ir baigėsi 5 minutės Agonijos Režimo, žaidėjas miršta, pavirsta Zombiu, ir vaidindamas Zombį keliauja į Žaidybinę lokaciją atgyjimui.

**Antras** scenarijus tai sužeidimas ir mirtis nuo aplinkos pavojų ir mentalinių monstų atakų.

Monstrai - Kontrolierius ir Biureris turi nuotolines mentalines atakas, kurios PDA atvaizduojami kaip smūgiai kurie stipriai mažina gyvybes. Gyvybėms nukritus iki 0, žaidėjas tampa sužeistas.

Mentaliniai laukai - per ilgai išbuvus mentaliniuose laukuose žaidėjas tampa Zombifikuotas - "Zombified" įsijungia laikmatis 60 min., tuo metu žaidėjas privalo vaidinti Zombį. Kai laikas baigiasi, gyvybės baigiasi, asmuo tampa sužeistas.

Kontrolierius taip pat gali užvaldyti žaidėją - PDA rodys būseną "Under Control". Įsijungia 60 min. laikmatis, tuo metu žaidėjas privalo vykdyti visus Kontrolieriaus nurodymus. Kai laikas baigiasi, gyvybės baigiasi, asmuo tampa sužeistas.

Emisija - tai anomalinės energijos pliūpsnis, sprogimas ir staigus anomalinės energijos išsiveržimas. Tai reiškia kad išgirdus tam tikrą perspėjimo signalą iš PDA reikia ieškoti patikimos pastogės, geriausiai kad ji būtų su betoniniu stogu ir betoninėmis arba mūrinėmis sienomis. Jei patalpa nepatikima, galima mirtis nuo Emisijos. Yra priemonės galinčios padėti išgyventi Emisiją, bet jas reikės gauti arba nusipirkti. Jei Emisijos metu žaidėjas buvo atvirame lauke arba nepatikimoje slėptuvėje, asmuo tampa sužeistas.

Anomalijos - Zonoje yra nepaaiškinamų fizinių reiškinių kurie gali gerokai sumažinti gyvybių. Stebėkite PDA ir jis perspės apie galimą anomalijos pavojų. Anomaliją galima apeiti, bet jeigu pakliuvote į jos lauko centrą - ji gali vienu mostu atimti visas gyvybes. Tokiu atveju žaidėjas tampa sužeistas.

Radiacijos poveikis - ilgiau būnant radiaciniuose laukuose susikaupia daug Sv (sivertų) - jų sukauptą skaičių matysi PDA. Susikaupus dideliame Sv skaičiui, proporcingai greitai pradės mažėti gyvybių. Egzistuoja priemonės mažinančios radiacijos poveikį, bet jei nespėsi išgyti, radiacija gali sumažinti tavo gyvybių skaičių iki nulio. Tokiu atveju žaidėjas tampa sužeistas.

Visais aukščiau išvardintais atvejais, kai žaidėjui lieka nulis gyvybių, PDA automatiškai įsijungia Agonijos Režimas su 5 min. laikmačiu. Tačiau esant sužeistam nuo aukščiau paminėtų priežasčių (Zonos anomalijų ir monstrų poveikio), žaidėjo **nejmanoma paimti į nelaisvę**.

Kai baigiasi 5 minutės Agonijos Režimo, žaidėjas miršta, pavirsta Zombiu, ir vaidindamas Zombį keliauja į Žaidybinę lokaciją atgyjimui.

Atgijimas - atvykus į atgyjimo vietą Zombio pavidalu ir prisijungus prie gydymo (Heal), iš Žaidybinės lokacijos išeiti galima tik sukauptus **bent 40% gyvybių**.

Kol žaidėjas gydomi iki 40% jis negali kalbėti su gyvais žaidėjais, taip pat jis nebeprisimena kas jam nutiko 5 min. iki jo mirties (Agonijos režime) ir 5 minutes iki prasidedant Agonijos režimui. Žaidėjai turi „nebeprisiminti“ kas nutiko paskutines 10 minučių todėl, kad nebūtų kerštaujiama kitiems žaidėjams atžaidusiems savo vaidmenis, ar tiesiog išduodant informaciją kitiems, kuri gali būti jautri.

Keliaudamas į atgijimo vieta Zombio pavidalu, žaidėjas gali būti kelis kartus pakartotinai nužudytas kitų žaidėjų, tokiu atveju žaidėjas pritupia ar atsigula, savarankiškai atskaičiuoja 5 minutes, jas ramiai pabūna suvaidinęs mirusį, po to tęsia kelionę Zombio pavidalu į atgijimo vietą. Draudžiama išnaudoti mirusį žaidėją jį nuolat sekant ir pašaunant po 5 min. pakartotinai. Dėl žaidybinų aplinkybių maksimalus Zombių toks išnaudojimas galimas maksimum 3 kartus iš eilės. Toliau privaloma paleisti žaidėjus ieškoti atgijimo lokacijos.

## Lootas ir apieškojimas

Apieškotas gali būti tiek gyvas, tiek sužeistas, tiek miręs/zombifikuotas žaidėjas.

Žaidėjas privalo arba sutikti tikram apieškojimui, arba atiduoti visus žaidybinius daiktus ir BBS. BBS galima paimti ir iš lootinamo žmogaus dėtuvų. Zombifikuotą žaidėją iš pradžių yra privaloma nukauti, tik po to galima jį apieškoti.

Asmeniniai žaidėjo daiktai nėra žaidybiniai daiktai ir juos imti draudžiama. Žaidybinius daiktus galima rasti Zonoje arba gauti iš NPC. Po mirties stalkeriai privalo išmesti savo turėtus artefaktus mirties vietoje iš savo artefaktų konteinerio.

Naudojamų fizinių žaidybinių daiktų pavyzdžiai: vaistinė, medikamentai, serumai, atminties kortelės, odos lopai, pavyzdžiai, amunicija. Iš negyvų žaidėjų negalima atimti Raudonų Ženkliukų.

## **NPC**

Žaidėjas vaidinantis tam tikra organizatorių paskirtą vaidmenį. Jis gali papasakoti ką nors įdomaus, gali duoti užduotį arba gali nupirkti ir parduoti įvairius daiktus. Savo lokacijoje šie žaidėjai yra nemirtingi. Bet kai NPC palieka savo lokaciją jie tampa paprastais žaidėjais ir gali būti sužeisti arba paimti į nelaisvę. Lokacijos palikimas yra laikomas išėjimu į lauką iš po pastato, kai nebelieka lubų virš galvų.

## **Bazių puolimas**

Į bazės vidų galima patekti tik pro bazės duris. Negalima perlipti sieną ar tvorą. Atidarius duris ir patekus į bazės vidų galioja LŠF saugaus atstumo šaudymo taisyklės. Priešui užėmus bazę, bazė gali likti užimta iki 60 min. Po to užpuolikai privalo palikti bazės teritoriją. Draudžiama užėmus bazę naikinti viduje įrengtas konstrukcijas, imti kitus akivaizdžiai nežaidybinius daiktus. Bazėje veikiant heal'ingui ir nukautiems bazės savininkams, jeigu jie lieka bazės viduje, draudžiama atlikti kovinius veiksmus per 60 min, net jeigu PDA gyvybė bus pasiekusi 40 proc. ir daugiau. Koviniai veiksmai galimi praėjus 60 min. ir priešininkams atsitraukus pilnai iš patalpų ir tik per LŠF leidžiamus saugius atstumus.

## **Specifiniai žaidybiniai elementai**

Žaidimo starto pakuotėje kiekvienas žaidėjas gaus 1 (vieną) Raudoną Ženkliuką. Jei žaidėjas turi tokį Ženkliuką, bent vienas iš jų privalo būti užsegtas ant drabužių aiškiai matomoje vietoje (krūtinė, kepurė ar kita iškart matoma vieta).

Ženkliuką galima nuimti tik nuo gyvo arba paimto į nelaisvę žaidėjo. Nuimti ženkliuką nuo Zombio (negyvo žaidėjo) arba Agonijoje esančio žaidėjo – draudžiama.

Daiktai - šiame žaidime bus daug fizinių elementų: vaistinėlių, medikamentų, realaus maisto. Fiziniais daiktais galima mainytis, arba juos įkelti į PDA kai kuriose Žaidybinesse lokacijose.

Radus Zonoje paslėptus daiktus (schronus), iš jų galima paimti visus žaidybinius daiktus, bet pačias saugojimo vietas (dėžes, kuprines) būtina palikti vietoje.

## **PDA Compas specifinės taisyklės**

Šiame žaidime PDA Compas turi lygių sistemą (1-5 LVL). Lygis pakyla įkeliant į PDA žaidybinius daiktus. Pirmame lygyje, PDA nenusako tikslaus pavojaus lauko pavadinimo, pvz. neskiria Mentalo nuo Anomalijos ir abu laukus vadina tiesiog "Pavojus/Grėsmė". Kylant lygiui, atsidarys tikslesnis grėsmės nustatymas, o pasiekus paskutinius lygius, pradės veikti artefaktų iešiklis ir t.t.

Šiame žaidime nebelieka Gun Tag'ų sistemos - ginklo klasę, kuria žaidėjas gali naudotis nusako jo PDA Lygis. Pavyzdžiui žaidėjas turintis 1 LVL PDA gali naudotis tik peiliu arba pistoletu. Pasiekus 2 LVL, pačiame PDA atsirakins Shotgun'as - tai bus matoma PDA inventoriuje. Atrakinta nauja ginklo klasė leidžia žaidėjui naudoti atrakintos klasės ginklą visą žaidimą - jis atrakintos klasės prarasti nebegali. Atrakintas Snaiperinis ginklas leidžia kartu naudoti ir optiką.

## **Artefaktai**

Artefaktus gali nešti tik stalkeriai tik tam skirtose specialiuose Artefaktų Konteineriuose. Gabenti artefaktą be konteinerio – draudžiama.

Kai kurie artefaktai gali skleisti radiaciją, kai kurie gali būti randami su artefaktų iešikliu. Kelti nuo žemės artefaktus gali irgi tik stalkeriai. Kitų frakcijų žaidėjai artefaktų nerenka, tačiau stalkeriams gali parodyti, kur guli artefaktas ir pelną pasidalinti.

## **Monstrų nužudymo taisyklės**

Monstrai yra NPC - dėl to jie patys sprendžia po kelių pataikymų jie turi mirti.

Snork - Mutavęs kareivis ar stalkeris. Bėgioja keturiomis, puola visus kas juda, labai greitas. Nužudyti galima taikliai mesta granata arba kelis kartus pataikius iš shotgun'o ir pribaugus peiliu. Dėl greitos regeneracijos po kelių minučių gali pabėgti.

Bloodsucker (Krovosos) - Vienas pavojingiausių monstrų zonoje, galva nusėta čiuptuvais kuriais siurbia žmogaus kraują. Dažniausiai pasirodo naktį bet užpulti gali ir dienos metu. Nužudyti galima pataikius iš shotgun'o arba gerai pataikius granata. Pribaigti galima su peiliu, jei niekas nepribaigia monstro po kelių minučių jis gali pabėgti.

Burer - Spėjama kad tai mokslinis eksperimentas kurio metu monstrui liko intelektas. Turi kinetinių galių kurių pagalba gali žudyti aplink esančius per atstumą. Taip pat turi galių sukurti mentalinius objektus kuriuos mėto, jų prisilietimas mirtinas. Kinetinė galia sugeba susikurti skydą ir tampa neįveikiamas. Nužudyti galima keliems žmonės šaudant į Bureri iš shotgun'u ir pribaugti peiliu. Bet jei jis spėja sukryžiuoti rankas atsiranda skydas ir niekas nepadės. Granatos ar kiti mesti daiktai grįžta metusiam ir jį nužudo. Tai reiškia, kad jeigu metėte į Biurerį granatą ir jis ją pamatė anksčiau nei ji sprogo bei spėjo sukryžiuoti rankas priešais granatą, ši granata „grįžta atgal“ metusiam žaidėjui ar žaidėjams ir suveikia 5 metrų spindulio taisyklė – visi sužeisti aplink granatą metusį žaidėją.

Kontrolierius - Mentalinių atakų meistras, Zonos siaubas. Nepadės jokie ginklai ar priemonės. Šio monstro reikia vengti ir bėgti nuo jo. Jis lėtas bet savo galia gali paveikti žmonių psichiką ir juos zombifikuoti. Žmonės matė Kontrolierių vaikstant zonoje su grupele zombių, tikėtina tai jo aukos.

Chimera – monstras kurį sutikusių ir susitikimą išgyvenusių žmonių tiek mažai kad daug kas skaito ją mitiniu padaru. Žinoma tiek kad ji medžioja tik naktimis. Paskutinis ką pamato auka tai dvi galvos, raudonos akys, garsus riaumojimas ir mirtis. Tikėtina kad galima apsvaiginti granatomis, sužeisti su granatsvaide. Tikėtina kad didžioji galva skirta mitybai o mažoji

atsakinga už sąmonę. Todėl mokslininkai rekomenduoja sužeistai chimera nupjauti mažąją galvą.

Izlom - Humaniškas monstras išlaikęs intelektą. Gali šiek tiek bendrauti, dažniausiai trumpomis frazėmis. Rekomenduojama visada jį pamaitinti, duoti kokį skanėstą jo nuotaikos pakėlimui. Galima susitarti kad palydėtų kur reikia. Tik nebandykit atsukti jam nugaros nes jam tai didžiausias įžeidimas. Atsukus Izlomui nugarą tikėtina kad jūs mirsit. Dar nebuvo sėkmingo monstro nužudymo, tikėtina dėl didelio atsparumo ir greitos regeneracijos.

Zombiai – tai nemąstantys žmonės paveikti mentalinio lauko. Judesiai nekoordinuoti, vaikšto lėtai, murma frazes ir žodžius, kartais šaudo nesitaikydami. Mokslininkai sako kad zombifikuoti gali ilgas buvimas mentaliniuose laukuose, taip pat gali zombifikuoti kontrolierius. Nužudyti galima šūviu iš shotgun'o ar granata, po to pribaugus peiliu. Šaudymas iš automatų zombių neveikia, todėl neiekvokite bbs ir nežalokite kitų žaidėjų, kurie vaidina Zombius.