



Úvod:

Zemi bičují provazy kyselého deště a poryvy radioaktivního větru... Vzkvétající megalopoli Olomouc už pamatuje jen málokdo. Jako její pomník tu stojí jen ponuré zříceniny budov, opuštěná náměstí a parky pahýlů mrtvých stromů. Lidská rasa přežívá jen díky podzemním bunkrům, takzvaným vaultům, v nichž se skrývají malá společenstva bledých a hladových postav, jejichž jedinou obživou je rabování trosk staré civilizace. Většina z nich nikdy neviděla slunce, a ti, co je viděli, tak jen přes masku svého ochranného obleku, který jim umožnil na chvíli opustit podzemní úkryt.

Blíží se zima a studený vítr nesoucí neviditelnou smrt na několik měsíců znemožní všechny lovecké výpravy... Každá další zima je horší a horší. Vyrádat trosky budov je čím dál tím obtížnější – jídla je méně a méně a skupiny nájezdníků z jiných bunkrů zabijí každého, koho spatří, jen pro energočlánek z jeho ochranného oděvu. Je čas se postavit na vlastní nohy. Všem začíná být jasné, že přežije jen ten bunkr, který objeví technologie, zajišťující jeho nezávislost na okolí...

Základní pojmy:

Hráči, ghůlové a další postavy

Každý hráč bude označen látkovou šerpou v barvě jeho bunkru, který bude nosit viditelně přes tělo. Pokud je hráč zabit, šerpu si sundá.

Kdo nemá šerpu, je ghůl – nemyslicí prázdná lidská schránka bloumající po ulici. Přestože se ghůlové hry neúčastní, hráči jsou povinni se k nim chovat slušně. Hráči se během hry nesmí ukrývat v ghůlích obchodech a dalších institucích a už vůbec ne v těchto prostorách bojovat!

Ve hře se také můžou vyskytovat postavy označené černou šerpou. Ty nepatří k žádnému bunkru, ale mohou být pro hráče důležité, ať už jako nepřátelé nebo spojenci.

Bunkry, Vaulty

Pojem vault a bunkr bude v této hře volně zaměňován. (Každý, kdo hrál Fallout, jistě pochopí :-).) Vaultem se rozumí zaregistrovaný byt, zaparkovaný automobil (či jiné místo) se stálým připojením k internetu (a počítačem s internetovým prohlížečem). Bunkr může ležet v oblasti výskytu datadisků i mimo ni (viz. mapa). Pojem valut či bunkr se také současně rozumí hráčský tým, 2 – 12 hráčů (větší počet lidí je pro bunkr výhodou) obývajících daný bunkr. Většina bunkrů může mít max. 10 hráčů, neupravuje-li to jeho specializace. Bunkr poskytuje hráčům bezpečí; je to místo, kam nosí své úlovky a kde jsou ve spojení s Centrálním počítačem, který jim může dát cenné informace.

Centrální počítač

Centrální počítač je mozek celé oblasti naprogramovaný k tomu, aby poskytoval živořícímu obyvatelstvu životně důležité informace. Obyvatelé bunkrů se již v minulosti setkali i se zlovlnou tvářích tohoto kybernetického pomocníka, ale nakonec zjistili, že s ním nemá cenu bojovat, jelikož je pro ně příliš užitečný. Centrální počítač vydává varování před nebezpečím a hlavně skenuje ruiny města a souřadnice nalezených



předmětů (tedy hlavně datadisků...zdrojů technologického pokroku) obyvatelům bunkru co hodinu poskytuje.

Energočlánky

Jsou to malé „baterie“ s téměř nekonečnou kapacitou. Jsou jimi poháněny veškeré přístroje, které obyvatelé oblasti používají – ochranné oděvy, plazmové pistole, radary, počítače... Každý bunkr jich má omezený počet, ale v průběhu hry lze získat další (bohužel lze je i ztratit). Jednou z možností je nalezení skrytých schránek (obálek) ukrytých v centru města.



Každou hodinu jsou bunkry informovány o souřadnicích některých z nich. **Pokud hráči najdou některou z těchto schránek, můžou ji donést do svého bunkru, zadat do počítače kód, který je naní uveden, a tím ji otevřít. Mimo bunkr schránku tedy otevřít nejde.**

Energočlánky mají různé velikosti a podle toho dávají určité množství energie (E). Nejčastější jsou tužkové energočlánky, které poskytují každý 1E. Kromě toho jsou ale i malé energočlánky za 0,5E, větší za 2E nebo i 3E. Kromě toho existují i speciální energočlánky, jejichž velikost nemusí odpovídat množství energie – na takových je množství poskytované energie napsané. Všechny energočlánky lze samozřejmě kombinovat - celková energie se sčítá. Do začátku obdrží každý vault minimálně 20E, přesný počet bude překvapením.

Ochranný oděv

Vyjít bez něj mimo bunkr je jistá sebevražda. Pokud jej máte, můžete navštívit svět na povrchu. Bohužel ani ochranný oblek není dokonalou obranou před nehostinným prostředím – i ten nejodolnější člověk nevydrží v ochranném obleku venku déle než pár desítek minut v kuse! Přesný čas závisí na poloze tvého bunkru v oblasti. Počet minut, které můžeš strávit venku je roven vzdálenosti tvého bunkru (vzdušnou čarou, v metrech) od ruin kostela sv. Michala dělenou číslem 20 (zaokrouhleno na celé minuty). Vždy to ale musí být nejméně 20 minut a nejvíce 60. Je tomu tak kvůli radiaci, která je v centru města nejsilnější (a také se tím kompenzuje nevýhoda vzdálených bunkrů). Tento základní čas se může měnit (prodlužovat) díky specializacím či výzkumům (viz níže).

Energetická náročnost ochranného oděvu je 1E (viz níže). Ochranných obleků má každý bunkr neomezeně mnoho.

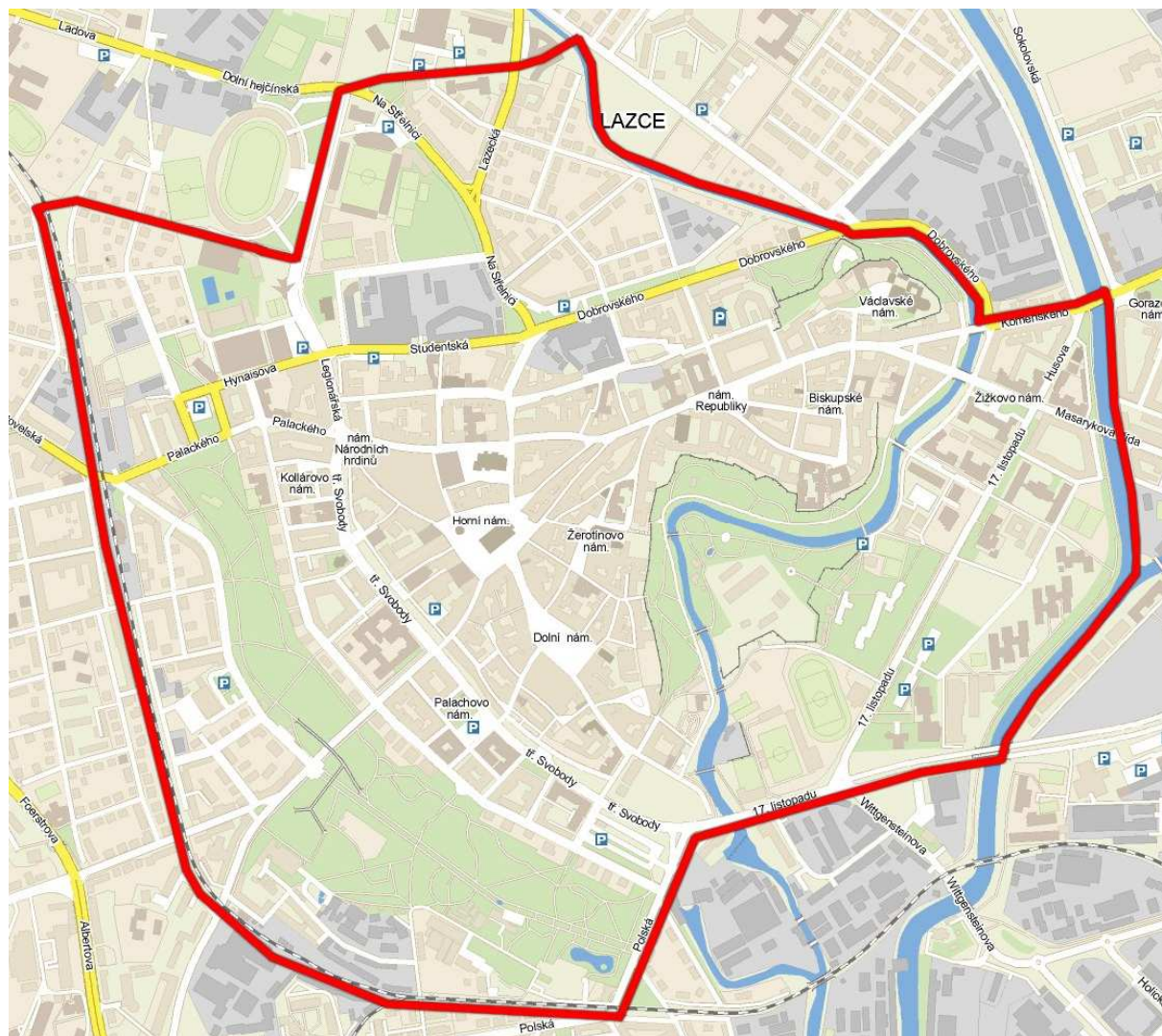
Datadisky

Jsou záznamy o předválečných výzkumech. Datadisky jsou ukryty v centru města a každou hodinu jsou bunkry informovány o souřadnicích některých z nich. Na datadiscích lze najít několik věcí: obecné vědecké poznatky – jsou reprezentovány tzv. **body výzkumu, návody a hádankami** (viz. níže). Datadisky vypadají jako zlatá CDčka s kódem.



Donesete-li disk do svého bunkru, musíte jeho kód neprodleně zadat do počítače. (Toto pravidlo je potřeba dodržovat z toho důvodu, aby nalezené disky mizely z mapy a další hráči je marně nehledali). **Kód disku lze zadat jen tehdy, když jej fyzicky donesete do svého bunkru!** Nestačí si jeho kód zapamatovat nebo poslat třeba esemeskou! Počítač vám poté napíše, co vše na disku najdete, Pokud se disk rozhodnete takzvaně aktivovat (klnutím na příkaz „aktivovat“), vydá vám body a vše, co obsahuje, a je vyřazen ze hry (nikdo jiný z něj již nic nedostane). Disk ale aktivovat nemusíte a místo toho jej můžete třeba prodat jinému bunkru. **Pokud disk neaktivovaný opouští váš bunkr,**

kamkoli. Přesto ve hře používáme pojem herní území, kterým se rozumí zóna ve středu města, ve které se během hry budou nacházet datadisky a stejně tak se zde bude odehrávat většina herních aktivit. Z toho důvodu je pro hráče nesrovnatelně výhodnější mít svůj bunkr uvnitř této zóny. Na níže přiložené mapce ji ohraničuje červená čára.



Doba možného pobytu mimo bunkr se zvyšuje úměrně se vzdáleností od centra oblasti. Přesné informace naleznete výše v části o ochranném oděvu.

Život a smrt:

V nehostinném světě zpusťšeném jadernou katastrofou se umírá často. Zemřít můžete dvěma způsoby:

Na následky ozáření – pokud se hráč zdrží venku déle, než snese jeho ochranný oděv, tak umírá. Pokud hráč včas navštíví svůj bunkr, tak se trvanlivost oděvu opět obnovuje.

V boji – cizí nájezdníci, zdivočelí roboti, mutanti... to vše může být příčinou smrti hráče. Více viz pravidla pro boj.

Pokud hráč zemře, zhroutí se k zemi a zůstane zde 60 sekund ležet. Po uplynutí této doby vezme veškeré energočlánky a datadisky, které má u sebe, položí je na hromádku a vrací se nejkratší cestou do svého bunkru (výrobky, které si hráč pořídil ve svém bunkru – např. zbraně, léky atd. – mu zůstávají i po smrti).

Jakmile hráč dojde do bunkru, získává další „život“ (pokračuje ve hře za dalšího obyvatele bunkru). Každý bunkr může ale takto rozdat jen 10 životů + 3 za každou hodinu hry (pak je populace vyčerpána a musí se čekat, až dorostou další děti). Takže např. když je celá posádka devítičlenného bunkru během prvních dvou hodin hry dvakrát vyvražděna, budou dva její členové až do konce třetí hodiny mimo hru, protože nemají za koho hrát (10ž + 3ž za první hodinu + 3ž za druhou hodinu – 18ž za úmrtí = 2 nehrající hráči). Počítání životů funguje automaticky na stránkách bunkru – hráči jen musí poctivě hlásit, svá úmrtí.

Pravidla pro boj:

Bojuje se dotekem. Hráč je zranitelný kdekoli kromě rukou (co jsou ruce viz obrázek). Střet rukou nehraje roli, ale **je zakázáno kohokoli držet, tahat za ruce, odtlačet atd.!!!**

Hráči mohou být vybaveni i delšími zbraněmi – energoobušky, buchary... (pokud provedou daný výzkum) – představují je mirelonové obušky **do 40 nebo 60 cm** (ty každému bunkru poskytnou organizátoři, hráči si je dle potřeby můžou zpevnit obyčejnou či kobercovou lepicí páskou).

Za určitých okolností se můžete setkat s někým, kdo je vybaven i **palnou zbraní** (neutronová torpéda, lasery...) – ty jsou představovány novinovou koulí připevněnou na cca 2 metry dlouhé gumě (aby se nekoulely po ulicích) (opět materiál poskytnou organizátoři). **Takovouto zbraň není možné použít jako řemdih** (točení, švihání), lze s ní jen házet. Opět zde platí, že zbraň může být kryta rukama (je zakázáno ji ale chytat či dokonce vytrhávat).

Většina protivníků (a hráčů), s nimiž se je možné setkat, umírá po prvním zásahu jakoukoli zbraní. Existují ale i výjimky – některé bytosti mohou být nějakým způsobem chráněny (silová pole, energozbroje...). Hráč, který je nějak chráněn (ať už tím, že má víc životů nebo, že na něj některé zbraně nefungují), **má na hrudi připevněn malý barevný štítek**. Budete-li s takovým hráčem bojovat, musí vám popravdě říct, jakou výhodu mu štítek poskytuje.

Pokud dojde ke sporné situaci (hráči se dotknou současně, nejasný zásah atd.) není zraněn nikdo. Zlikvidujete-li cizího hráče, můžete počkat 60 sekund, než se jeho ochranný oblek deaktivuje, a teprve pak si vzít jeho energočláanky a případné datadisky.

Metro:

V podzemních tunelech je staré metro... ač je již značně poškozené, tak obyvatelé bunkrů, kteří vyzkoumali, jak se dá zprovoznit, jej můžou používat. V praxi se to projevuje tak, že pokud získáte návod „Opava metra“ a k němu příslušný výzkum, můžete při hře používat MHD (tramvaje i autobusy).

V metru se nebojuje! Manipulovat se zbraněmi ve starých tunelech je příliš riskantní a ani největší blázni si na to netroufnou.

Komunikace, doprava...

Ve hře není povoleno používat jakékoli druhy dopravních prostředků (kolo, auto), pokud vám to pravidla výslovně neumožňují (např. MHD v případě vyzkoumaného metra). Není možné do hry zapojovat nehrající osoby. Zakázány jsou i vysílačky, užití telefonních budek či hovory mobilními telefony (**jedinou výjimkou jsou SMS zprávy - ty jsou povolené**).

Dále je zakázáno se jakýmkoli způsobem pokoušet hackovat stránky, snažit se proniknout na stránky jiného bunkru, či manipulací se softwarem získávat informace, které mají zůstat hráčům skryty (nedívejte se ani do zdrojového kódu jakýchkoli webových stránek hry). Zakázáno je také prozrazovat hráčům jiných bunkrů řešení hádanek atd.

ZRANITELNÁ OBLAST



NEZRANITELNÁ OBLAST



Pokud objevíte další „zlepšováky“, u kterých si nejste jisti, zdali jsou povolené, napište nám a pravidla budou aktualizována.

Specializace bunkrů:

Každý bunkr si může vybrat nějakou specializaci. Plynou z toho určité výhody i nevýhody.

Hráči si můžou vybrat z těchto druhů:

Technologický bunkr

- + od začátku 100 bodů výzkumu
- + od začátku návod na výrobu Energoobušků (ale bez výzkumu)
- maximální počet hráčů je 6
- počet náhradních životů od začátku je 6 a přibývají 2 za hodinu

Terminátorský bunkr

- + hráči mají od začátku energozbroje (+1ž)
- nemohou užívat tenzorové pole

Lidový bunkr

- + maximum hráčů je 12
- + počet náhradních životů je 12 a přibývají 4 za hodinu
- na začátku -50 bodů výzkumu

Harley bunkr

- + hráči mohou užívat jízdní kola. (Dotýkají-li se kola, nesmí bojovat ani provádět jiné herní činnosti, ale nemohou ani být zasaženi. Vedle kola by neměli chodit déle než je to nutné. Opakovaně by neměli krátce pouštět kolo, jen aby mohli vystřelit a hned se skrýt.)
- bunkr musí být **značně** vzdálen od území, kde se nachází datadisky (vzdálenost po konzultaci s organizátory)
- jedinci jež vyjedou z bunkru na kolech nesmí užívat energozbroj

Supermutantí bunkr

- + bunkr má od začátku veškeré návody
- + hráči vydrží venku o 60 minut déle
- + od začátku 100 bodů výzkumu
- maximální počet hráčů je 2
- počet náhradních životů je 20 a nepřibývají

Pacifistický bunkr

- + na začátku bunkr vlastní dvakrát víc energočlánků
- hráči nesmí bojovat s hráči z jiných bunkrů, pokud nejsou sami napadeni

Fanatický bunkr

- + od začátku návody na Energoobušky, Energetické buchary, Energetické kombo, Pulsní granáty, Neutronová torpéda a Plasmové pušky (ale bez výzkumů)
- každou hodinu musí hráči zlikvidovat nejméně jednoho cizího hráče, jinak bunkr ztrácí 5 životů

Veteránský bunkr

- + bunkr má od začátku aktivní návod dekódovací mechanismy
- všechny výzkumy jsou pro tento bunkr o 2 dražší

Standardní bunkr

- + žádné zvláštní výhody
- žádné zvláštní nevýhody

Správa vaultu

Řízení vaultu probíhá přes internetové rozhraní. Každý hráč se po registraci může stát správcem některého z prázdných vaultů po zadání jména, loga, specializace, adresy (tyto údaje mohou být poté změněny). Tento hráč se poté nazývá správcem a může do svého vaultu přijímat další hráče.

Skrze systém správy se v době hry bude celý vault ovládat, ale to už může dělat libovolný člen, který sedí za počítačem ve vaultu. Skrze internetovou aplikaci se budou hlásit úmrtí, zadávat kódy, provádět výzkumy i špionáž, získávat hádanky, videa a komunikovat s Centrálním počítačem či jinými Valuty.

Potřeby:

povinné:

hodinky, mobil, alespoň náznak kostýmu, permanentka na MHD (nebo dvě celodenní jízdenky), řádně vyplněnou přihlášku na akci

doporučené:

postapokalyptický sci-fi kostým, znalost centra Olomouce, buzola, blok a tužka, pravítko, úhломěr... lepicí páska či kobercovka na zpevnění zbraní

poskytnou organizátoři:

podrobná fotografická mapa středu Olomouce se souřadnicemi (sada listů A4), 100cm mirelonu na osobu, noviny a gumu na koule, 1 lepicí páska na bunkr, látkové šerpy v barvě bunkru na označení hráčů, štítky na označení hráčů vybavených brněním, zavírací špendlíky, datadisky, energočláanky, ... **Hráči jsou povinni po hře vrátit šerpy, datadisky, energočláanky a štítky!**

Často kladené otázky:

? Když najdu datadisk a cestou do bunkru o něj přijdu, ale zapamatuji si jeho kód, můžu ho zadat do počítače?

! Ne – do počítače můžete zadat kód jen toho datadisku, který skutečně (fyzicky) máte uložen v bunkru.

? Když zlikviduju nějakého parchanta z jiného bunkru, můžu mu sebrat energočlánek a zmizet dřív než přijdou jeho kamarádíci?

! Nejdřív musíš 60 sekund počkat, až se jeho oblek deaktivuje. Pokud tě do té doby někdo nesejmul nebo nevyhnal, tak jeho energočlánek (energočláanky) i případné datadisky sebrat můžeš.

? O co v téhle hře teda vlastně jde? Jak se pozná, který bunkr vyhrál?

! Na konci hry se bude hodnotit, kolik který bunkr získal bodů výzkumu – tedy na jaké technologické úrovni skončil. Kdo se dostane nejvýš, vyhrál. Mohlo by se tedy zdát, že jedinou důležitou činností je sbírání datadisků. Není tomu ale tak. Řešení různých hádanek a „questů“ může přinést mnohem větší zisk než jen hledání disků.

? Co když jsem venku z bunkru a zjistím, že jsem už přetáhl limit svého ochranného oděvu?

! Tak to jsi na místě mrtv. Další postup je jasný – minutu počkat, odložit energočláanky a datadisky a hurá do bunkru. Doporučuji si nařídít hodinky na odpočet a při odchodu z bunkru zapnout, aby nedocházelo ke zbytečným rozepřím.

? To mám ty CDěčka a baterky fakt nechávat na ulici!?

! Ano. Když umřeš, nechej je ležet tam, kde jsi skončil. Pokud to je třeba uprostřed cesty, můžeš je položit o pár metrů dál – není ale povoleno je jakkoliv schovávat před cizími hráči. Pokud je někdo ukradne, nebo vyhodí, co se dá dělat – ghůlové jsou občas nenechaví.

? Můžeme posílat z bunkru SMSky z netu, třeba přes ICQ?

! Ano, dokonce to je doporučeno. Na SMS zprávy se žádná omezení nevztahují, a když je potřeba okamžitě odvelet hráče z nějaké akce nebo je před něčím varovat, tak není snazší cesty.