

Nové Scenáre a Čo Nás Čaká:

Online plnohodnotné listky (<https://www.actionbit.at/cachtice15>), reštauračný kútik s kuchárom tentokrát s rozšírenou oddychovou zónou, tričká, inštruktážne videá.

To všetko navyše k dvojdnovej

airsoftovej akcii vo vynikajúcom a známom lesnom priestore RDA v Novom meste nad Váhom. Bojovať sa bude o ovládnutie priestoru digitálnymi dominátormi navyše počas hry budete dostávať ďalšie misie. Opäť bude hra

doplnená o artefakty. Plne automatizované scenáre dostanú tento rok veľa vizuálnych doplnkov vo forme, ktorými by sme chceli tento rok posunúť a vylepšiť zážitok z hry.

Akými, to sa musíte prísť presvedčiť sami. Hra je určená hráčom ktorí majú radi MilSim like akcie. Hrá sa na relatívne veľkom priestore 1600x800m. Je nutné:

- mať základnú

schopnosť orientácie v teréne na takejto mierne zvlnenej zalesnenej ploche

- mať schopnosť

prežiť 8+6h non-stop lesnej hry (nehrá sa v noci, bude to prestávka na oddych)

- zvládnuť

dopĺňanie tekutín a energie

- spoluprácu teamov

a jednotlivcov vo veľkej armáde

- schopnosť

zabezpečiť si vzájomnú komunikáciu na priestore väčšom ako dosah PMR vysielacky

- mať vyspelosť

hráča dostatočnú na pochopenie respawnu ako nástroja odstránenia vyradeného

hráča z priestoru kde bol zasiahnutý(aj friendly fire) bez toho, aby sme ho respawn

pravidlami

príliš ukrátili o ďalšiu možnosť rýchleho zapojenia sa do hry, či zbytočne ho

nútili merať dlhú cestu na respawn point.

Všetci hráči budú označení páskami, ktore musia pevne držať na oboch ramenách hráča, alebo mať pružnú časť (lepiaca označovacia páska/zadarmo od organizátora,flexibilná páska)

Akcia je no pyro,no smoke, nolimits(+zdravý rozum), hráči musia byť v súlade z SK právnymi normami

Herný priestor:

Hrá sa v lesoch v okolí súkromnej strelnice RDA, viz mapa. Pohodlná príjazdová cesta, zjazdová bežným autom, do priestoru bude vyznačená páskami od vstupu do kameňolomu.

Príjazd je cez živý priestor kameňolomu, kde bude pre nás vybavené prejazdové okno a doprovod. Po uzavretí prejazdového okna nie je možné cez kameňolom prejsť. Cesta bude neprejazdne zabezpečená závorou. Odchod z priestoru po skončení akcie bude tiež organizovaný hromadne. Núdzovo je možné opustiť priestor inou lesnou cestou ktorá je ale prejazdová len autami typu SUV aOffRoad.

Orientačný náčrtok:

<https://www.google.com/maps/d/embed...>

Logistika:

V priestore strelnice bude Cateringový kútik lokalizovaný pri hlavnej budove, priestor na parkovanie áut a stanovanie v OFF zóne. Zabezpečený je elektrický prúd na nabíjanie. Tu bude prebiehať registrácia a herný brífing. V Cateringovom kutiku dostanete všetko potrebné jedlo vo forme pripravených menu alebo vodu na celé trvanie akcie, inak je nutné si priniesť dostatok vody a jedla. Dievčatá budú mať možnosť večernej sprchy. Tento rok zabezpečíme aj Toi Toi WC pre všetkých v priestore strelnice. Otvorený oheň je zakázaný! Dovoľené je iba grilovanie na vlastných griloch.

Age: 16+ (doprovod

dospelaj osoby)

FPS: NO LIMIT (s

rozumom)

Vstupné na túto event:

v prvej vlne 24 Eur (iba online)/osoba

v druhej vlne 27Eur (iba online)/osoba

v tretej vlne 29 Eur (iba online)/osoba

Bojujúce strany:

- SINDIKAT

- GROM

Časový plán:

PIATOK už možný vstup o

14:00-15:00

a aj o

17:00-18:00

18:00 Prezentačné Stánky

19:00 AS Strelecký Stage (Novinka)

19:30 AS Interview (Novinka)

SOBOTA

9:00 – 10:00 vstup

do base campu, vybudovanie nocľaziska, registrácia hráčov - po tomto čase sa nebude možné už zapojiť do hry nakoľko bude uzavretá príjazdová cesta.

10:00 – 10:30

rozdelenie do armád, páskovanie

10:30 – 11:00 herný brífing

11:00 – 11:30 príprava na odchod do hry,

11:30 – 12:00 odchod na štartovacie pozície

12:00 – 20:00 HRA

20:00 – 08:00 ceasefire sprostredkované UN, oddych, jedlo, možno nočná epizóda

NEDEĽA

06:30 - Budicek

08:00 – 14:00 druhý deň hry

14:00 – ... Ukončenie hry a o cca 15:00 odchod z priestoru

Respawn:

Rozhodli sme sa vsadiť na rozum hráčov a použiť respawn pravidlá ktoré vyžadujú vyspelého hráča

ktorý chápe že cieľom respawnu je mŕtvolu na čas vyradiť z hry tak aby ju svojim existovaním neobťažovala, nekazila hru živým a zbytočne pritom nevysiľujú prehánaním "mŕtvol" po teréne.

Po zásahu sa hráč VÝRAZNE označí, napr. reflexnou vestou, veľkou krikľavou handrou, pokrievkou hlavy krikľavej farby a podobne. Toto označenie si každý zabezpečí sám a je len

jeho zodpovednosťou aby si ho živý nesplietli .

Okamžite opúšťa miesto zásahu smerom preč od živých a prebiehajúceho boja za súčasného pokriku

mááám, HIT a podobne . Následne odkráča

najmenej 200m smerom mimo záujmové body do hluchého priestoru. T.j. kráča minimálne 5 minút svižnou chôdzou.

Nájde si tiché miesto a strávi na ňom 30minút respawn času. Potom sa vracia do hry s tým že najmenej ďalších 30minút sa nevracia do boja o cieľ pri ktorom bol vyradený.

Pokiaľ sa počas respawn času k nemu priblíži boj alebo živý hráč tak zmení miesto svojho respawnovania tak aby čo najmenej ovplyvňoval hru.

Je žiadúce sa počas respawnu ako mŕtvolý zhromažďovať na jedno miesto.

Očakávame fair play.

Čas každej bázy sa ráta automaticky po stlačení tlačidla farby daného tímu.

Ak je farba už stlačená/predvolená dominátor pokračuje v časovom intervale predvolenej farby a nevynuluje interval. Za každý takýto interval trvajúci 30 minút sa tímu prirába herný bod.

Na oba dni sme sa rozhodli pridať úplne nové digitálne scenárové úlohy ku bežiacemu boju o dominátory. Aké sa dozviete počas nasledujúcich mesiacov. 😊