

## ВИЖИВАННЯ У ЗОНІ – СТВОРЕННЯ ВЛАСНОЇ МАПИ:

Це інструкція, як розробити власну мапу для режиму «Виживання в Зоні». Мапу можна зробити як у цифровому вигляді (через редактори на кшталт Photoshop або надані тут матеріали), так і роздрукувати. Якщо робитимете фізичну мапу – радимо одразу роздрукувати слоти під компоненти, щоб потім було простіше фотографувати й ділитися готовою мапою.

Візьміть будь-яку кількість тайлів і складіть мапу, але не більше ділянки розміром 21 × 16 (це наша рекомендація). І це тільки початок, адже розмістити всі слоти правильно буде непросто, можливо, доведеться перебудувати мапу! Щоб мапа підходила для усіх сценаріїв та карт підготування, дотримуйтеся правил нижче – особливо коли вирішуватимете, куди розміщувати кожен слот.

*Якщо вам потрібно зіграти всього одну партію на саморобній мапі, яку ви не плануєте зберігати – можете не підганяти її під усі карти (що значно подовжило б час побудови мапи). Пропустіть етап 1 (підготування мапи) режиму «Виживання в Зоні» і відкладіть жетони, поки виконуватимете етапи 2 та 3 (витягання спеціальних карт і карт підготування з відповідними жетонами). Після цього, визначивши потрібні жетони, ви зможете пропустити деякі з наведених нижче інструкцій.*

Нижче – повний список слотів, які мають бути на мапі, якщо ви хочете, щоб та підходила для всіх сценаріїв. Якщо виникнуть труднощі – зверніться до книги мап «Виживання в Зоні».

- 1. Стартовий слот** – ділянка, з якої сталкери зазвичай починають місію:
  - Стартовий слот має бути на краю мапи.
- 2. Центральний слот** – зазвичай тут буде ціль:
  - Не обов'язково має бути прямо по центру, але бажано вибрати цей слот якнайдалі від старту – щоб не було надто легко.
  - Має бути в кімнаті зі щонайбільше 4 дверима / вікнами, які ведуть в різні частини мапи.
  - Розмір ділянки не менше 1×2.
- 3. Слот виходу** – деякі місії потребують процедури евакуації по завершенню, тож тут не обійтись без виходу:
  - Цей слот має бути на краю мапи.
  - Оскільки евакуація можлива лише після виконання цілі, слот виходу можна розмістити поблизу стартового. Однак рекомендуємо розташувати його далі, щоб вам довелося дослідити більшу частину мапи.
- 4. Слоти точок появи** – місця, звідки в певних сценаріях приходять вороги:
  - Розміщуйте ці слоти подалі один від одного й бажано не надто близько до жетонів невідомих ворогів, якщо хочете, щоб вороги з'являлися з різних напрямків. Це не обов'язково – можете розташувати їх ближче, щоб сили ворога були більш зосередженими.
- 5. Слот «Ця кімната»** – карти підготування можуть посилатися на кімнату, в якій розташований цей жетон:
  - Цей слот має бути в кімнаті. Кімната із центральним слотом не підходить.
- 6. Слот кімнати** – карти підготування можуть додавати в цей слот конкретний жетон кімнати:
  - Розмістіть цей слот поза мапою або частково за її межами. Слот кімнати займає ділянку 2×3 й має бути з'єднаний із мапою з одного боку (орієнтуйтеся на будь-який жетон кімнати, на якому вказаний вхід).
- 7. Слот техніки** – карти підготування можуть додавати в цей слот конкретний жетон техніки:
  - Розмістіть слот техніки будь-де на мапі (у межах ділянки 2×3) так, щоб він не перекривав жодну частину мапи та був доступ до його чотирьох передніх ділянок.
- 8. Слот доквілля** – карти підготування можуть додавати в цей слот конкретний жетон доквілля:
  - Це найбільший елемент, який потрібно розмістити на мапі. Ви можете розташувати його будь-де або частково за межами мапи, якщо він не відрізає ділянки мапи та має вхід (у випадку печери).
- 9. Слот внутрішніх об'єктів** – карти підготування можуть додавати в цей слот конкретний жетон внутрішнього об'єкта:
  - Розмістіть цей слот на внутрішній ділянці розміром щонайменше 1×2.
  - За можливості не розміщуйте його в кімнаті з центральним слотом.
- 10. Слот зовнішніх об'єктів** – карти підготування можуть додавати в цей слот конкретний жетон зовнішнього об'єкта:
  - Розмістіть цей слот на відкритій ділянці розміром щонайменше 1×2.
  - Бажано, щоб звідси можна було прокласти лінії видимості (ЛВ) до віддаленіших ділянок, але це не обов'язково.
- 11. Слоти внутрішніх елементів** – карти підготування можуть додавати в ці слоти конкретні жетони внутрішніх елементів:
  - Розмістіть 4 внутрішні слоти в 4 різних кімнатах.
  - Бажано у різних будівлях.
  - Їх не можна розташовувати в кімнаті з центральним слотом.
- 12. Слоти зовнішніх елементів** – карти підготування можуть додавати в ці слоти конкретні жетони зовнішніх елементів:
  - Розмістіть зовнішні 4 слоти на 4 різних відкритих ділянках, бажано подалі один від одного.

**13. Слоти щільного строю ворогів** – місця, де стартують вороги, ближче до центрального слота:

- Розмістіть 6 слотів на 6 різних ділянках поблизу центрального слота.
- За можливості розподіліть їх усередині будівлі з центральним слотом і навколо неї.

**14. Слоти розосередження ворогів** – місця, де стартують вороги далі від центрального слота:

- Розмістіть 6 слотів на 6 різних ділянках подалі від центрального слота, ближче до краю мапи.

**15. Слот боса** – місце, де перебуває бос:

- Розмістіть 1 слот не надто далеко від центрального слота. Зазвичай найкраще розташувати його десь між слотами щільного строю та розосередження ворогів.

**16. Слоти аномалій**

- Розмістіть 3 слоти аномалій так, щоб символи накладень аномалій не перекривали один одного.
- Ви самі вирішуєте: розкидати аномалії по мапі чи створити щільно «заражену» зону.
- Пам'ятайте: аномалії впливають на рух ворогів-людей, тож обережно з розміщенням у вузьких проходах.

**17. Слоти здобичі**

- Розмістіть 9 слотів здобичі рівномірно по мапі, бажано не надто близько до стартового слота.

**18. Слоти невідомих ворогів**

- Розмістіть 3 слоти на відстані один від одного й бажано не надто близько до точок появи, якщо хочете, щоб вороги заходили з різних напрямків. Це не обов'язково – можете розташувати їх ближче, щоб сили ворога були більш зосередженими.

**19. Рожева межа мапи** – місце розміщення ворогів у сценарії «Лобова атака»

- Оберіть один край мапи, вздовж якого будуть розміщені вороги під час підготування сценарію «Лобова атака».
- Уздовж цієї лінії має бути щонайменше 7 ділянок.
- Рекомендуємо вибрати край мапи, що буде якнайдалі від центрального слота.

