

ZÁKLADNÍ INFORMACE O KRYTU A PROVOZU

Níže uvádíme základní informace o krytu/stanici co by měl každý přihlášený hráč znát. Jsou zde uvedeny informace jak stanice funguje a může vám to dopomoci k rozhodnutí, jestli na tento larp jet či nikoli.

- "Komfortní" kapacita stanice je přibližně 30 lidí.
- Stanice je vybavena dvěma běžnými toaletami
- Výměna vzduchu zde probíhá instalovanou průmyslovou potrubní vzduchotechnikou, kdy se čerstvý vzduch nuceně "pumpuje" do jednotlivých segmentů stanice. Odvod starého vzduchu je zajištěn na základě přetlaku, ke kterému dochází díky pumpování vysokého objemu vzduchu do stanice. Toto způsobuje průvan, který znáte například z reálného metra (není však tak silný). Je tedy potřeba být připraven na to, že po celou dobu LARPu budete vystaveni konstantnímu průvanu a menšímu přetlaku, což nemusí být pro každého příjemné. Je tedy vhodné mít sebou jako doplněk kostýmu i čepici, šálu, šátek apod.
- Elektřina a vzduchotechnika je poháněna dvěma generátory elektrického proudu. Hlavní generátor táhne veškerou odběrovou zátěž a vedlejší generátor je záložní v případě výpadku hlavního generátoru.
- Po stanici jsou rozmístěny hasící přístroje v případě nenadálého požáru.
- Na stanici jsou taktéž rozmístěny měřiče CO2.
- Součástí vybavení jsou taktéž 2 kyslíkové láhve pro případ potřeby.
- Voda ve stanici je pitná a po stanici jsou rozmístěny sběrné barely, kde si můžete vodu "napustit" do lahví, ešusů apod.
- Občerstvení ve stanici je dostupné v dostatečném množství. V případě zvláštních požadavků na stravu (vegetariáni, vegani apod) je nutné informovat organizátora.
- V celém krytu není žádný mobilní signál a mobilní přístroje musí být uvnitř krytu vypnuté. Vaše neherní věci si v ideálním případě můžete uschovat v zamykatelných skřínkách mimo kryt v "orgovském" sídle.
- Z důvodů herních mechanismů je zakázáno si sebou přinést jakoukoli techniku, která měří a ukazuje čas (hodinky, mobily,

tablety apod.) Prosím, respektujte to, dopomůže to k většímu zážitku z larpu.

- V případě "herního" výpadku vzduchotechniky mají hráči přesně 10 minut na to, aby vzduchotechniku opětovně zprovoznili. Pokud se jim to nepodaří, celá stanice "herně" umírá na udušení a LARP tímto končí.
- V případě výpadku osvětlení je spuštěno nouzové osvětlení. Je na hráčích, aby starali o "herní" provoz stanice. Samozřejmostí je přítomnost školených orgů a CP v případě závažného technického problému.
- Pokud by z nějakého důvodu mělo dojít k evakuaci krytu, jsou zde 2 východy, které budou označeny tabulkou EXIT včetně příslušného značení směru úniku.

Více potřebných informací se dozvíte po příjezdu na akci v povinném workshopu, který bude předcházet začátku akce. Kdo workshopem neprojde, nebude vpuštěn do krytu a na samotnou akci.