



ATMOSPHERIC SURVIVAL

SCARCITY & CONSEQUENCES

NO KOS

MANUAL DE CAMPO // V1

- Supervivencia persistente
- Escasez con intención
- Consecuencias antes que espectáculo
- Chernarus frío, húmedo y hostil

Documento visual de identidad y uso interno. No es una guía cómo

LÁMINA ILUSTRADA // GUÍA DE SUPERVIVENCIA CHERNO++

CHERNO++ EXPANDE Y ENRIQUECE CHERNO CON NUEVAS ZONAS, PUNTOS DE INTERÉS, MEJORAS VISUALES Y MÁS DESAFÍOS. EXPLORA, SAQUEA, SOBREVIVE.

**NO CONFÍES EN NADIE.
CONFÍA EN TU INSTINTO.**

- 1 PUERTO DE CHERNO**
ZONA INDUSTRIAL COSTERA CON ALMACENES, GURJÁS Y CONTENEDORES. ALTO RIESGO, ALTO BOTÍN.
- 2 PLANTA DE TRATAMIENTO**
INSTALACIÓN ABANDONADA PARA EL TRATAMIENTO DE AGUAS, LABERÍNTICA Y PELIGROSA.
- 3 PUEBLO DE ZAPRUDNOE**
PUEBLO RURAL CON NUEVAS CASAS, ESTABLOS Y CAMPOS. BUEN LUGAR PARA ENCONTRAR RECURSOS.
- 4 LISTOK**
ÁREA BOSCOSA CON COLONIA DE CASAS DE VERANEO Y CAMPAMENTO ANTIGUO.



AMENAZAS



INFECTADOS

MÁS INFECTADOS EN ZONAS URBANAS Y INDUSTRIALES.



SUPERVIVIENTES

NO ESTÁS SOLO. OTROS SUPERVIVIENTES PUEDEN SER TU MAYOR AMENAZA.



AMBIENTE

EL CLIMA ES CAMBIANTE. EQUIPATE BIEN Y BUSCA REFUGIO CUANDO SEA NECESARIO.

PLANTA DE TRATAMIENTO



CONSEJOS

- ESCUCHA SIEMPRE.
- MUEVE CON CAUTELA.
- PLANIFICA TUS RUTAS.
- EL AGUA Y LA COMIDA SON TU PRIORIDAD.
- UN BUEN REFUGIO VALE SU PESO EN ORO.



BOTÍN DESTACADO



MEJOR MILITAR



EQUIPAMIENTO ESPECIAL



VEHÍCULOS MEJORADOS



NUEVOS ÍTEMS Y COMPONENTES

EQUIPAMIENTO ESENCIAL



MOCHILA GRAN CONFIABLE Y MUNICIÓN.

COMIDA Y AGUA



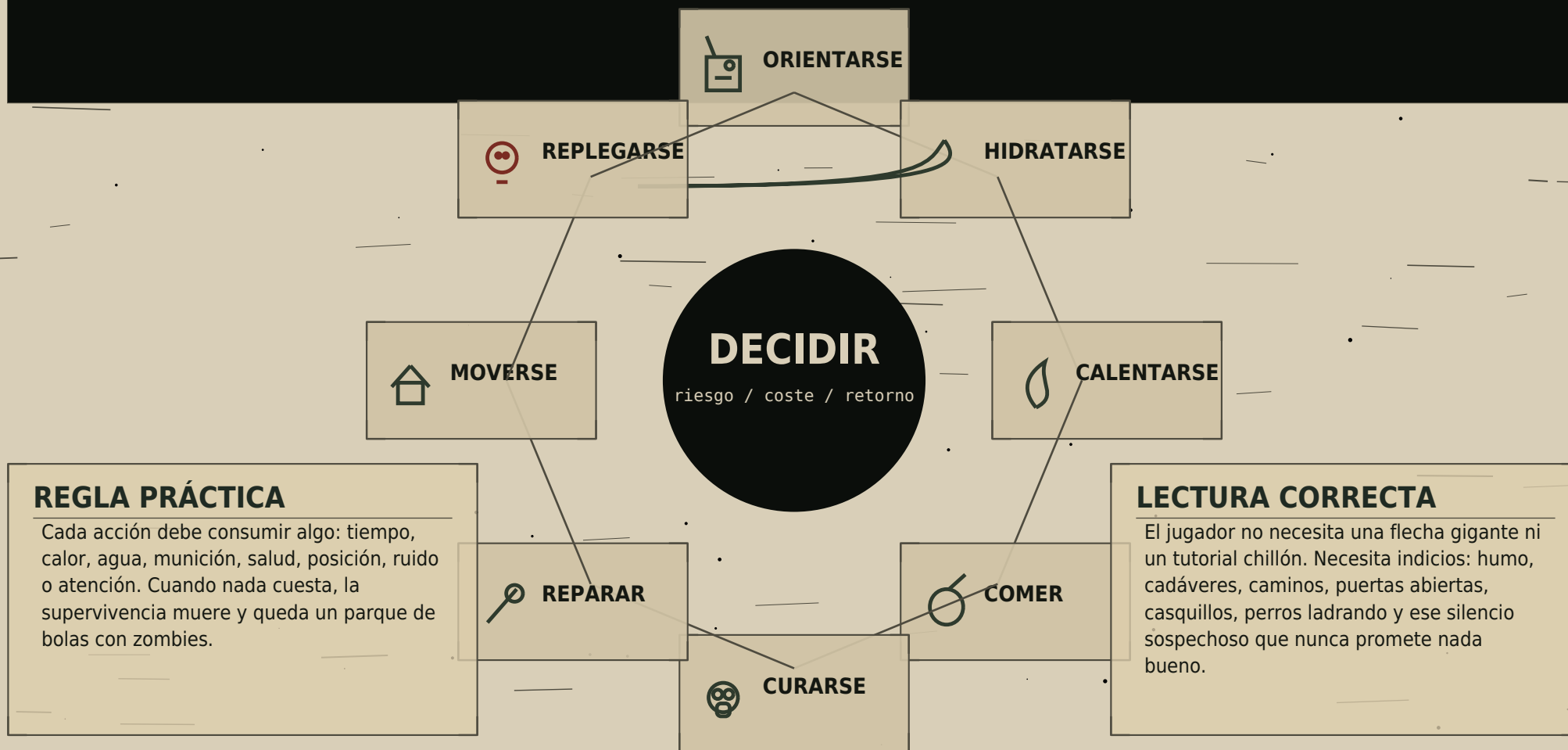
SUPERVIVENCIA EN CHERNO++



CLIMA & CONDICIONES



LA META NO ES GANAR. ES SEGUIR OPERANDO UN DÍA MÁS.



REGLA PRÁCTICA

Cada acción debe consumir algo: tiempo, calor, agua, munición, salud, posición, ruido o atención. Cuando nada cuesta, la supervivencia muere y queda un parque de bolas con zombies.

LECTURA CORRECTA

El jugador no necesita una flecha gigante ni un tutorial chillón. Necesita indicios: humo, cadáveres, caminos, puertas abiertas, casquillos, perros ladrando y ese silencio sospechoso que nunca promete nada bueno.



PRINCIPIO

MATRIZ DE AMENAZAS

AMENAZA	CÓMO SE LEE	COSTE PRINCIPAL	RESPUESTA SANA
Infectados	Densidad urbana, ruido, puertas golpeadas	Heridas / ruido	Evitar, canalizar, rematar solo si conviene
IA hostil	Patrullas, disparos lejanos, radio intel	Munición / posición	Observar antes de entrar
Clima frío	Cielo bajo, viento, lluvia fina, nieve ligera	Calor / energía	Abrigo, fuego, refugio, rutas cortas
Enfermedad	Manos sucias, agua dudosa, heridas mal tratadas	Tiempo / medicinas	Prevención, limpieza, descanso
Zona tóxica	Niebla, señalización, cuerpos, silencio artificial	NBC / filtros	Preparar entrada y salida
Otros supervivientes	Rastros recientes, puertas, cadáveres	Confianza / exposición	Comunicar, evitar KOS, conservar ventaja

decisiones y castiga la arrogancia. CHERNO++ debe producir tensión sin convertir cada colina en una feria de sustos baratos.

LA MOCHILA NO ES UN INVENTARIO. ES UNA PROMESA DE PROBLEMAS APLAZADOS

AGUA

- Cantimplora o botella.
- Pastillas / hervor.
- Evitar fuentes dudosas si no hay plan B.

CALOR

- Ropa seca y capas.
- Cerillas o encendedor.
- Fuego breve, no faro turístico.

COMIDA

- Ración mínima.
- Caza y cocina como inversión.
- No gastar todo por llenar una barra.

MEDICINA



- Vendas limpias.
- Desinfección.
- Antibiótico solo cuando tenga sentido.

MUNICIÓN



- Cada bala tiene ruta de regreso.
- Silenciador ayuda, no hace magia.
- Evita disparar por orgullo.

HERRAMIENTAS



- Cuchillo, reparación, tela.
- Piezas útiles antes que basura bonita.
- Lo inútil pesa. Qué concepto.

REGLA DE CARGA

Prioridad real: agua, calor, heridas, comida, orientación, ruido, reparación y salida. El resto es deseo disfrazado de estrategia. Qué cosa tan humana meter cinco cargadores y olvidar una lata.



PERFIL CLIMÁTICO CHERNO++

CAPAS DE NAVEGACIÓN

CIELO Y RELIEVE

Orientación primitiva: costa, sol, siluetas, torres, líneas eléctricas.

MAPA FÍSICO

Información parcial: útil si sabes dónde estás, inútil si vas en modo turista perdido.

GPS / RELOJ

Ventaja técnica, no reemplazo del criterio.

RADIO INTEL

Señales, rumores, misiones y oportunidades. También ruido. La vida es así.

Frío, húmedo, otoño tardío / inicio de invierno. Nieve ligera o intermitente, lluvia reducida pero significativa, cielo cubierto, niebla táctica y viento frío. El clima no adorna: corta visión, consume energía, cámara lenta y convierte un viaje simple en una negociación miserable con la realidad.

EFECTOS JUGABLES

NIEBLA

Reduce lectura a distancia. Favorece rutas lentas y emboscadas evitables.

VIENTO FRÍO

Aumenta dependencia de abrigo, refugio y fuego.

LLUVIA FINA

Dificulta confort térmico y puede convertir una mala decisión en enfermedad.

NIEVE LIGERA

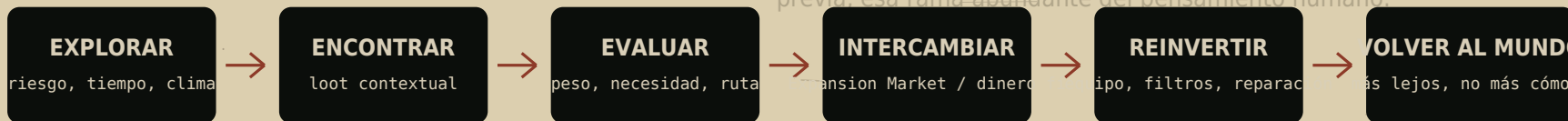
Marca tono, visibilidad y sensación de desgaste sin convertir Chernarus en postal navideña barata.



TESIS

FLUJO RECOMENDADO

El loot no salva. El loot habilita decisiones. Una lata, un filtro, una batería o una venda solo importan porque abren una ruta, sostienen una noche o permiten corregir una estupidez previa, esa rama abundante del pensamiento humano.



LO QUE SÍ

Dinero físico en el mundo; recompensas medidas; loot civil útil; piezas y consumibles con contexto.

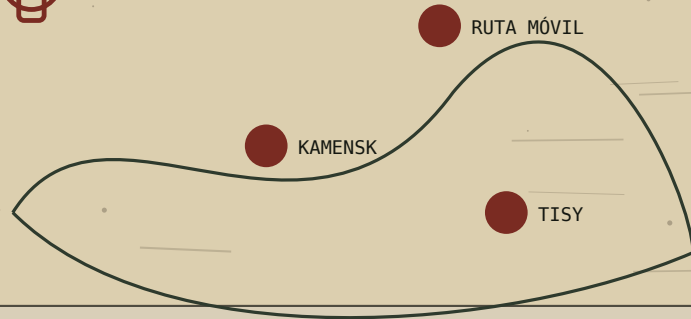
LO QUE NO

Oro del Orinoco, plata del Potosí, traders maniqués sin alma vendiendo absurdo caro porque sí.

BALANCE SANO

La economía debe empujar exploración, preparación y riesgo. No debe comprar la victoria.

LECTURA DE ZONA



PRINCIPIO DE DISEÑO

CHECKLIST DE ENTRADA

Una zona tóxica no es un atajo de loot premium. Es una prueba de criterio. Exige filtros, protección NBC, salida prevista, control del peso, medicación y una aceptación adulta de que quizá pierdas más de lo que ganes. Terrible, sí: supervivencia.



NBC COMPLETO

Sin huecos. La improvisación aquí se llama cadáver.



FILTROS SUFICIENTES

Entrada, margen y salida. No "ya veremos", ese clásico humano.



RUTA DE ESCAPE

Marca salida antes de entrar.



PESO CONTROLADO

Si entras cargado, sales lento o no sales.



ANTÍDOTOS / MEDICINAS

Solo si el sistema activo lo exige y tiene sentido.



OBJETIVO CONCRETO

No entrar "a mirar". Mirar mata con mucha educación.



RUIDO MÍNIMO

Disparar dentro es invitar al mundo a tu funeral.



CLIMA REVISADO

Niebla y lluvia cambian orientación y tiempo útil.

LA INFORMACIÓN NO DEBE EXPLICAR EL MUNDO. DEBE HERIRLO CON PISTAS.

RADIO INTEL



Al Voice Broadcast como señal viva: avisos, rumores, amenazas, patrullas, distorsión, silencio.

SURVIVOR MISSIONS



Historias breves, fragmentadas y localizadas. El jugador descubre, no recibe una clase con PowerPoint, gracias a los dioses.

IA HOSTIL



Presencia con lógica: patrullas, zonas, respuesta al ruido, coste de contacto y recompensa medida.

REGLAS NARRATIVAS

- Nada de exposición larga si puede existir como nota, cuerpo, lugar, ruta, transmisión o rumor.
- La misión debe cambiar decisiones: moverse, esperar, reparar, preparar, negociar, evitar o arriesgar.
- Las recompensas existen para sostener el loop, no para romperlo.
- La IA no debe ser una máquina expendedora de loot con piernas. Aunque, sinceramente, el humano ya inventó cosas peores.



IDEA CENTRAL

La base no es una fortaleza para dormir encima de tus riquezas como dragón triste. Es un nodo logístico: descanso, almacenamiento, reparación, cocina, agua, medicina, energía, planificación e identidad.

BASE / REFUGIO



- Estable, no invencible.
- Sin raids forzadas por IA, zombis o eventos automáticos.
- Amenazas permitidas: clima, abandono, recursos, higiene y huella.

variable de diseño: coste operativo

VEHÍCULOS



- Movilidad con coste.
- Ruido, piezas, combustible, reparación y exposición.
- Un coche no es libertad: es una deuda con ruedas.

variable de diseño: coste operativo

PERSISTENCIA



- Continuidad con responsabilidad.
- Guardar recursos exige orden y criterio.
- La progresión nunca debe borrar el miedo.

variable de diseño: coste operativo

ANTES DE SALIR

REGLAS OPERATIVAS CHERNO++

- Agua limpia o método para potabilizar.
- Arma revisada, munición contada y motivo para usarla.
- 1** No dispares si no sabes cómo vas a salir después.
- Calor: ropa seca, fuego o refugio posible.
- 2** No confundas botín con progreso.
- Comida suficiente para el trayecto previsto, no para una fantasía.
- Ruta principal y ruta de retirada.
- 3** No conviertas cada problema en combate.
- Peso bajo control.
- Vendas limpias y medicina mínima.
- Dinero físico o valor de intercambio solo si el viaje lo justifica.
- 5** No compres comodidad si destruye tensión.
- No expliques con UI lo que puede enseñar el mundo.
- 7** No llenes el servidor de mods: afila el servidor.
- Sobrevive, adapta, decide. Morir también documenta.
- 8**

CHERNO NO PERDONA