

Цель игры:

Завоевать как можно больше земель (территорий).

Победитель определяется следующим образом: Победителем игры считается тот, у кого в итоге оказывается БОльшая площадь захваченных земель. При наличии 2-х и более банд с одинаковой площадью земель, выигрывает тот, кто дольше проживет, далее у кого больше денег, и последний фактор, кто раньше захватил последнюю территорию.

Ресурсы игры:

В игре существует четыре разных ресурса:

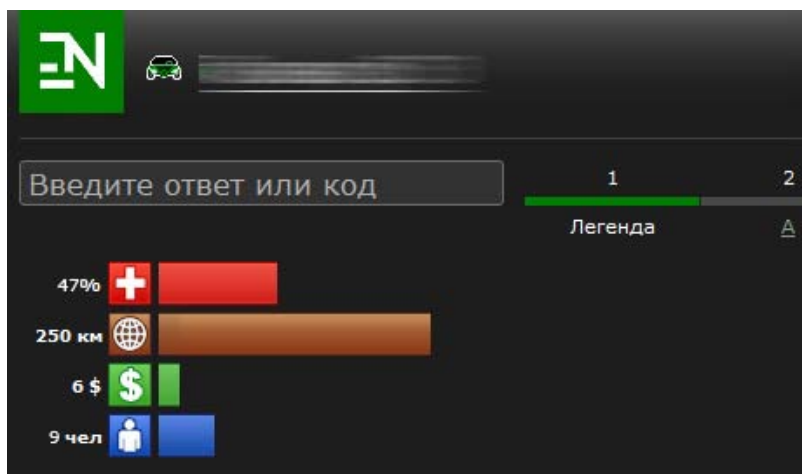
Земли – это основной ресурс игры. Ваша задача – захват земель, в сумме дающих максимальную площадь.

Здоровье - этот показатель непрерывно убывает, в зависимости от времени. Очень важен, и Вы должны внимательно за ним следить и вовремя пополнять здоровье. Если показатель здоровья дойдёт до нуля – игра для вас закончится.

Наемники - это люди, которые будут помогать захватывать «перезахватываемые территории».

Деньги – немаловажный игровой ресурс. Деньги нужны для приобретения различных товаров, помогающих проходить игру.

Все показатели ресурсов будут отображаться на «движке» в сквозном левом поле, под полем «ввода ответа» пример,



под ресурсами будет отображаться «лог» всех событий (вместо стандартного чата) которые произошли с Вами.

Территория (земли):

Зачем нужна: что бы победить, главная цель набрать БОльшую площадь земель.

В чем измеряется: в кв. км

Максимальный показатель шкалы: 320 кв.км

- Всего 26 территорий: 1 нейтральная территория и еще 25 территорий равномерно разделенных на 5 веток

- У каждой территории два свойства.
Первое: реальная или виртуальная (виртуальные задания так же нанесены на карту (случайным образом) и помечены значком "V")
Второе: захватываемая или перезахватываемая
- В начале игры доступно только одно задание - нейтральная территория. Разгадав его, (загадка к территории продублирована в каждой ветке) Вас ожидает 5 заданий на месте. Пройдя первое (доступны будут сразу пять) задание с нейтральной территории, Вам откроется **одна** ветка еще с **пятью** заданиями. После выполнения второго задания на нейтральной территории откроется еще одна ветка и т.д. (каждое задание открывает свою ветку a-b-c-d-e). Нейтральную территорию нельзя захватить, с нее нельзя получить наемников, но на ней можно найти очень важный ресурс - «**аптечка**»
- Площадь нейтральной территорий сразу отмечена (для удобства) на карте серым цветом, площадь остальных территорий появляется только после завоевания (выделяется зеленым), если Вы завоевали **перезахватываемую** территорию и у Вас ее перезахватили, то данная территория отображается красным цветом.
- Дополнительные ресурсы территории: аптечки и деньги, их список, после завоевания территории появляется вместо задания, и отмечается на карте. После взятия ресурса (ввода кода в движок), он сразу же используется и точка пропадает с карты.
- В каждой ветке есть от одной до двух **виртуальных территорий**. Они обладают теми же свойствами, что и реальные, а именно - дают прирост к площади после захвата, наемников и ресурсы, но для их взятия нужно выполнить виртуальное задание.
- В каждой ветке есть одна **перезахватываемая** территория, она может принадлежать только одной команде, той, которая поставит большее число наемников на нее (при одинаковых значениях, территория остается за обороняющейся командой, т.е. той, которая сделала ставку раньше).
- Общая площадь всех земель (без учета нейтральных) составляет 320 кв.км
- Площадь перезахватываемых территорий (по одной в каждой ветке) – одинакова
- Площадь остальных территорий может быть различна (площадь нейтральной не важна). Обычно более сложные территории (сложность территории определяется сложностью задания + сложностью взятия на ней кода) будут давать большую площадь, но это достаточно субъективное понятие, потому как одной банде захват территории покажется сложным, а другой банде захват этой же территории может показаться простым.

Аптечки (здоровье):

Зачем нужно: чтобы жить. **Если уровень Вашего здоровья дойдет до 0 - игра для вас закончится, поэтому всяческими путями не допускайте этого.**

В чем измеряется: в %.

Максимальный показатель шкалы: 100%

- В начале игры дается 100% здоровья, 99% = 180минут. Последний процент = 10мин

- Пополнять здоровье можно, собирая аптечки. Где искать аптечки, вы узнаете, захватив территорию (на карте появятся точки с расположением ресурсов, которые есть на этой территории).
- Аптечки - представляют из себя коды, которые Вы будете находить на локациях, после ввода которых, Ваше здоровье автоматически пополнится (сколько процентов дает аптечка написано на карте, рядом с координатами, где искать аптечку)
- Помните, здоровья не может быть более чем 100% (т.е. вводить все аптечки сразу бессмысленно)
- Так же на случай если "лоханулись" можно купить в магазине аптечку, которая восстановит 5% здоровья (**за всю игру можно купить не более 2х таких аптечек**)
- Если для вас открылись какие либо ресурсы (аптечки или деньги) вы можете взять их в любой момент, вне зависимости от того прошли ли вы еще какие либо ветки, захватили ли еще территории и т.п
- Каждый ресурс можно использовать только 1 раз.

Деньги:

Зачем нужны: цель денег проста, покупать себе защиту, наемников и т.п., или оружие против соперников.

В чем измеряются: в \$.

Максимальный показатель шкалы: 1200\$

- Деньги, как и аптечки (было написано выше) найти можно на территории, которую Вы захватили. После захвата территории, она закрашивается в зеленый цвет и на ней отмечается штаб (объект который Вы захватили), расположение денег и аптечек на территории
- Деньги, как и аптечки, представляют из себя найденные коды, вбив которые, Ваш баланс автоматически пополняется на X денег (сколько денег вы найдете на месте, написано на карте, рядом с координатами)
- В любой момент вы можете тратить деньги "в магазине", для этого не надо куда ехать, просто введите **нужную команду** в поле ответа (в любом задании). Если у Вас достаточно средств, то заказанный товар автоматически приобретается и используется, так же автоматически списываются деньги. (**ВАЖНО:** нельзя купить товар, а использовать потом, ввиду ненужности промежуточного этапа, товар сразу выполняет свое назначение после приобретения)
- Список всех возможных покупок с указанием кодов для приобретения их, будет прописан в легенде. Будут товары разных видов - аптечки, наемники, а также большая часть товаров, нацеленная на нанесение разного рода урона командам-противникам. Есть товар защищающий от вражеских нападений.

Наемники:

Зачем нужны: наемники используются только на **перезахватываемых** территориях, нужны только с целью захватить новую или отстоять уже захваченную территорию (тип которой

«перезахватываемая»).

В чем измеряется: в количестве людей.

Максимальный показатель шкалы - 140 человек

- Наемников можно приобрести двумя путями. Первый - это купить. Вторым - завоевать вместе с территорией.
- Первый вариант дорогой. Процесс покупки выглядит как ввод в поле ответа (в любом задании) кода (которые будут прописаны в легенде), после чего у Вас автоматически будут списаны деньги и добавлен наемник (при нехватке денег ничего не изменится).
- Вместе с территорией наемники завоевываются следующим образом: если до Вас на территории никто не был, и вы первые кто ее завоевал, вам достается 5 наемников (автоматически с вводом кода с территории, никаких лишних телодвижений для этого делать не надо). Если вы вторая команда кто захватывает эту территорию, то вам достанется 4 наемника, если третья, то 3 наемника и т.д. Таким образом, с одной территории наемников получают только первые 5 команд, и 5ой команде достанется 1 наемник.
- Наемников нет на нейтральной и на перезахватываемой территориях, т.е. наемники есть только на 20 захватываемых территориях.
- Получается всего 300 наемников на территориях, одна команда максимум может набрать 100 наемников с территорий + купленные в магазине.
- Как происходит процесс борьбы за территорию: никак :) кто поставил на территорию больше наемников, тому она и принадлежит. В конечном итоге территория останется за той бандой, которая поставила на нее самое большое число наемников.
- **Наемников можно ставить 1 раз, добавлять и убавлять их нельзя. Как только вы установили какое либо количество наемников на территорию, они сразу же списываются у Вас.**
- Как происходит процесс установки наемников: на всех территориях, кроме перезахватываемых, вы находите код и вводите его в ответ, он проходит, после чего территория считается завоеванной (наемников вы не используете на этих землях), открываются ресурсы. На перезахватываемой территории найденный код - не пройдет в поле ответа до тех пор, пока вы не введете вместе с кодом число (указать можно любое число от 1 до того количества наемников, которое у Вас есть в наличии) т.е. что бы захватить территорию, вы в любом случае должны будете поставить хотя бы 1-го наемника. **Пример:** Вы нашли код с перезахватываемой территории (например: 125622). Если у Вас нет наемников, Вы не сможете захватить территорию, допустим у Вас есть 15 наемников, вы нашли код и вводим: 125622 - не проходит (не указано число наемников)
вводим: 125622-0 не проходит (нельзя поставить 0 наемников)
вводим: 125622-19 не проходит (у Вас в наличии нет столько наемников)
вводим 125622-14 - проходит (на территории будет числиться 14 наемников, у Вас они автоматически спишутся и будет отображаться 1 наемник). Если Вы первый кто захватил территорию, наемники будут стоять на территории в качестве защитников. Если до Вас

территория захватывалась, то наемники будут считаться нападающими. При равном количестве наемников с каждой стороны, победит защищающаяся сторона.

- После установки наемников на территорию, допустим, вы поставили 7 наемников, противник пытается захватить территорию и ставит 5 наемников, в результате получим: территория останется ваша, на ней останется 7 наемников, 5 наемников противника просто пропадают.
- Обратная ситуация, Вы поставили 7 наемников, противник пытается захватить территорию и ставит 23 наемника, в результате получим: территория передается противнику, 23 наемника автоматически встанут на защиту территории (их остается именно 23), добавлять или снимать наемников с территории нельзя. Ваши семь наемников пропадают.

Интерфейс игры:

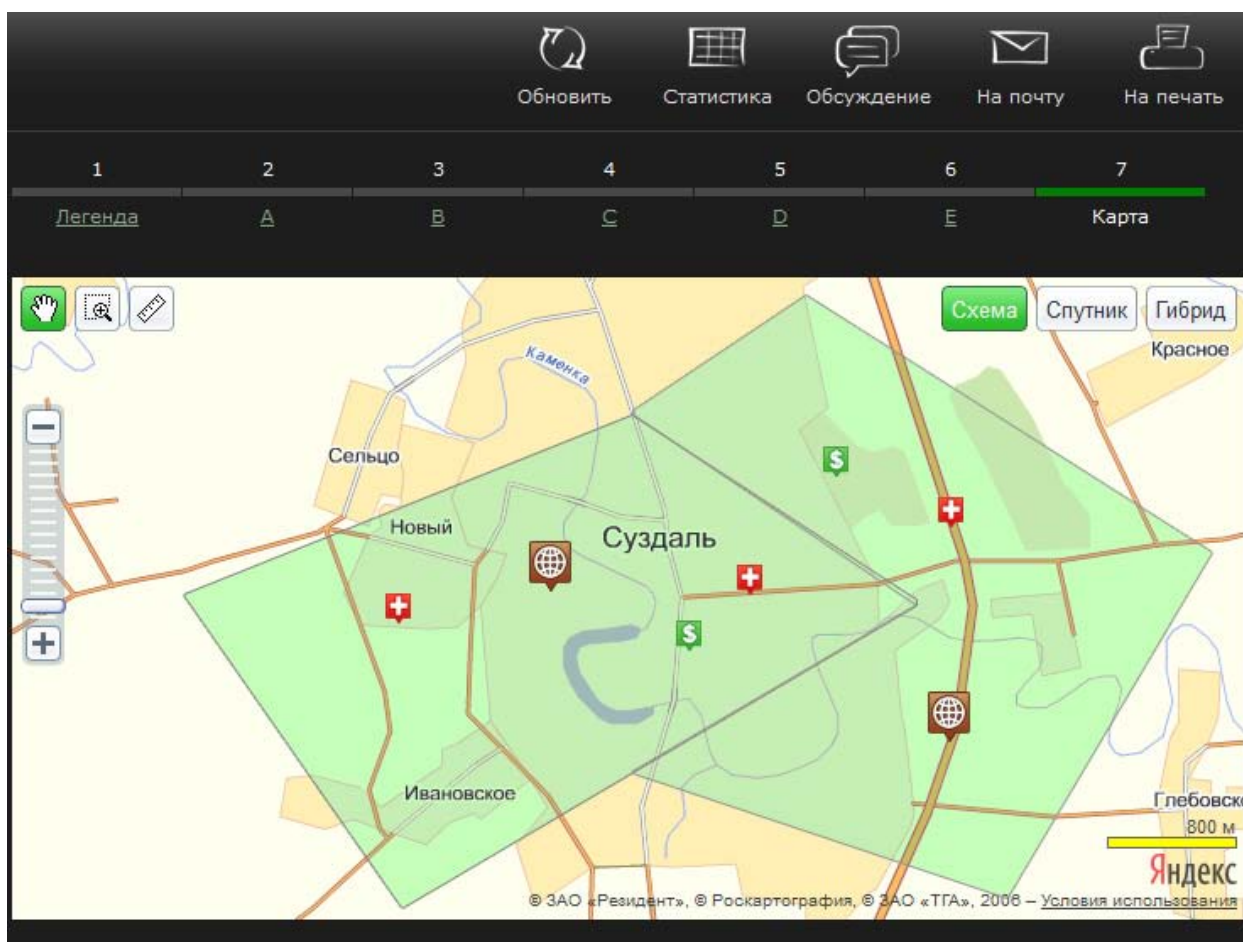
Вам будет доступно 7 заданий:



Легенда - Содержит список команд для покупок в магазине и, также техническую информацию о метках игры и т.п. (доступно всю игру)

Ветка A, Ветка B, Ветка C, Ветка D, Ветка E - каждая из этих веток изначально содержит только задание на нейтральную территорию (сами задания одинаковые, различие состоит только в том, что делать на месте). После прохождения нейтральной территории открываются оставшиеся задания в ветке.(по 5 заданий в каждой)

Карта – здесь будет находиться yandex-карта (на зеркалах карта работать не будет!) на которой будет отмечаться весь ход событий, все Ваши завоевания, и все доступные Вам ресурсы (в игре будет карта Владимира). Пример:



точки с координатами будут соответствовать местам в реальности, обозначения на карте:



- штаб территории (локация на которой вы нашли код, вбили в движок и захватили территорию выделенную зеленым цветом вокруг этой локации) Остается на карте до конца игры



- аптечка кликнув на этот значок, откроется всплывающая подсказка с координатами где это находится, на чем написан код и сколько % здоровья аптечка восстановит (КО опасности не прописан). После взятия ресурса, он пропадает с карты



- деньги кликнув на этот значок, откроется всплывающая подсказка с координатами где это находится, на чем написан код и сколько денег Вам добавится (КО опасности не прописан) . После взятия ресурса, он пропадает с карты



- тоже аптечка, также помечена на карте, но это виртуальный ресурс (задание для штаба). кликнув на этот значок, откроется всплывающая подсказка с ссылкой на задание, также будет указано сколько % здоровья аптечка восстановит после взятия виртуального задания. После взятия ресурса, он пропадает с карты (изначально располагается на карте в случайном месте и ездить туда не нужно)



Деньги, так же помечены на карте, но это виртуальный ресурс (задание для штаба). кликнув на этот значок, откроется всплывающая подсказка с ссылкой на задание, так же будет указано сколько денег будет получено после взятия задания. После взятия ресурса, он пропадает с карты (изначально располагается на карте в случайном месте и ездить туда не нужно)

Общие моменты:

- Сложность взятия территории субъективно соответствует размеру территории (чем сложнее, тем больше территория дает площади)
- Размер отмеченной на карте территории не соответствует размеру захваченной территории (т.е. можете захватить большую территорию, а на карте отметится маленький кусок)
- На каждой территории есть 2-3 ресурса (открываются они после захвата территории). Для нахождения ресурса кликните на значок нужного ресурса, в техническом задании, откроется информация о месторасположении ресурса и где искать его на месте. Для виртуальных ресурсов откроется виртуальное задание.
- Размер ресурса (количество денег или количество процентов здоровья) не соответствует сложности взятия кодов (можно залезть на коЗ, а получить мало денег или наоборот)
- Самые большие залежи денег находятся на перезахватываемых территориях, они (ресурсы) будут доступны, даже если вы не захватите территорию, но введете верный код с нее (т.е. если вы найдете на локации код, введете его с указанием сколько Вы ставите наемников, при этом эта территория уже была захвачена и вы не сумели ее перезахватить, то ресурсы с этой территории все равно станут Вам доступны)

Пример оформления задания:

Территория С5

Тип: **реальная, перезахватываемая**

Площадь: **10 кв.км**

Общее число ресурсов на территории: **140\$**

Качество дорог: **4\5**

На месте: **стандартный код, ко2, кроме кода ищите подсказки**

Формат ответа: **сумма кодов**

Текст задания:

.....

Территория В2

Тип: **виртуальная, захватываемая**

Площадь: **8 кв.км**

Общее число ресурсов на территории: **10% аптек и 20\$**

Формат ответа: **печкин**

—
Текст задания:

.....

Территория Е1

Тип: **реальная, захватываемая**

Площадь: **18 кв.км**

Общее число ресурсов на территории: **30% аптек и 10\$**

Качество дорог: **2\5, плохая грунтовка**

На месте: нестандарт, ко2, резиновые сапоги в теме

Формат ответа: **число**

Текст задания:

.....
