

Мартин vs. Зомби

На домик Мартина напали зомби! Что же делать? Конечно, звать на помощь Безумного Дейва и его растения!

Командам предлагается сыграть в упрощённый аналог игры Plants vs. Zombies. Для тех, кто не в курсе, в общих чертах об игре можно почитать здесь: https://ru.wikipedia.org/wiki/Plants_vs._Zombies.

Общий порядок игры таков: у игроков есть поле 5x4 клеток. 5 линий по 4 клетки.










За один раунд на каждой линии надо сразиться с одним зомби. Т.е. всего, в рамках одного раунда, появляется от одного до пяти различных зомби. Всего будет 10 раундов. На каждый раунд отводится по одной минуте.

Первые десять минут команды в поле ищут коды, открывающие бонусы-растения. Вторые десять минут идут бои против зомби, в течение которых полевые игроки могут продолжать искать коды от растений. Каждый полевой код открывает бонус с конкретным растением и кодом этого растения.

У каждого зомби есть своё количество жизней. У каждого растения свой уровень атаки.

Суть боя состоит в том, чтобы выставить против зомби ряд растений, по суммарной атаке равный количеству жизни зомби на линии. Тогда зомби погибает.

Типы растений в игре.

Растение	Имя	Атака	Комментарий	Количество в игре
	Горошек	1	Стреляет прямой наводкой	5
	Копуздо	1	Стреляет навесом	5
	Арбуз	2	Стреляет навесом	4
	Перчек	6	Убивает любого зомби кроме кроссфитера.	1
	Кабачог	6	Убивает любого зомби кроме кроссфитера.	1
	Орешег	0	Собственной атаки нет. Защищает от зомби, уменьшая количество его жизней на 1.	3
	Магнигриб	0	Собственной атаки нет. Отбирает ведро у зомби с ведром или дверь у зомби с дверью, делая их обычными зомби с количеством жизней 1. Срабатывает на одного зомби за раунд.	1

Типы зомби в игре.

Зомби	Тип	Количество жизней	Комментарий	Имена в игре
	Просто зомби	1	Просто зомби. Очень злой от того факта, что он самый обычный зомби.	Петя Вася Дима
	Зомби с конусом	2	Конус немного защищает и делает этого зомби просто неотразимым!	Михаил Николай
	Зомби с дверью	2	Дверь защищает от прямых атак горошега. Горошег против этого зомби имеет силу атаки 0,5. Копуздо и Арбуз стреляют навесом и дверь не помогает. Магнигриб может отобрать дверь и зомби становится просто зомби с количеством жизней - 1.	Анастас
	Зомби с ведром	6	Ведро системы ДрК не хрен собачий! Большая прибавка к живучести и невероятная крутизна. Магнигриб может отобрать ведро и зомби становится просто зомби с количеством жизней - 1.	Сергей Павлович Лев Евгеньевич
	Зомби-кроссфитер	7	Кроссфит сделает крутого мачо даже из огородного зомби!	Эраст Константинович Христовозуполо

Правила боя.

- **В рамках одного раунда каждое растение можно использовать только один раз!!!** Данное правило не обрабатывается движком EN и уникальность использования кодов-растений **в рамках одного уровня (боя)** будет проверяться вручную. За нарушение этого правила будет засчитан слив боя.
- Зомби убивается только набором растений по силе равным силе зомби. Если используется только одно растение, то им можно убить зомби с меньшим количеством жизней. Например, арбуз с силой атаки 2 убьёт просто зомби с 1 жизнью. Но не надо использовать арбуз и горошег (2+1) против зомби с конусом (2), достаточно просто арбуз.
- Растения-бомбы (кабачок и перчег) действуют одновременно. Орешек сам по себе воевать не может! Это растение-защитник. Он уменьшает количество жизней у зомби. Ну или увеличивает общую сумму атаки на 1. Кому как понятнее. Т.е., например, если вы выставили комбинацию орешек+перчег, то перчег снимет с зомби 6 жизней, а дальше останется один орешек, и зомби с 7 жизнями съест ваши МОЗГИИИ!!!
- Каждый зомби в раунде имеет уникальное имя (см. колонку **имена в игре**). Зомби могут повторяться из раунда в раунд.
- Каждый раунд (бой) реализован отдельным уровнем движка EN.
- Длина каждого раунда – 1 минута.
- Каждый зомби в раунде представлен отдельным сектором с именем зомби.
- Убийство зомби происходит вблтием в движок EN кода в формате:
ИмяЗомбиКодРастения1КодРастения2КодРастения3КодРастения4
- Всего на убийство зомби можно использовать от одного до четырёх растений (4 клетки на поле).
- Раунд считается пройденным только если убиты все зомби на уровне. Иначе любой оставшийся съест ваши МОЗГИИИ!!!
- Не забывайте, что во время боя можно продолжать искать полевые коды бонусов-растений!

Пример закрытия сектор 1.



В данном примере в атаке зомби с ведром. Его сила, согласно таблице – 6.

У нас открыты 2 бонуса арбуз (2x2), горошек (1) и орешек (0). Орешек защищает и уменьшает силу зомби на 1. Т.е. у зомби с ведром остаётся 5. Сумма атаки двух арбуз и горошка – 5. Итого такой комбинацией зомби побеждается.

Из движка известно, что этого зомби зовут **ЛевЕвгеньевич**, у арбуз коды - **ягода15**, **полосатик32**, у горошка - **плевун107**, у орешка – **бугай98**.

Для закрытия сектора зомби с ведром нужно вбить код

ЛевЕвгеньевичягода15полосатик32плевун107бугай98

Пример закрытия сектора 2.



В данном примере всё то же самое, но у нас открыт бонус магнигриба. Магнигриб, согласно правилам, ворует ведро у зомби и тот становится просто зомби с силой 1. После этого он убивается любым атакующим растением. Например, копуздой. Предположим, что у магнигриба код – **мухомор5**, у копузды – **кочерыжка352**. Атакует в этот раз **СергейПавлович**. Закрывающим кодом для этого сектора будет являться код

СергейПавловичкочерыжка352мухомор5

Порядок установки растений на поле (технические ограничения на ввод кодов)

Данные правила были введены для обеспечения баланса между интересностью и вариативностью уровня и здравым смыслом. Общее количество вариантов кодов, закрывающих все раунды с учётом всех растений переваливает за 6000. К сожалению, авторы не могут гарантировать вероятность исключения человеческого фактора и ошибок в процессе забивания такого количества кодов в движок EN и поэтому были введены правила расстановки растений на поле, чтобы ограничить количество вариантов примерно до 1000. Авторы приносят извинения за причинённые неудобства.

Порядок растений (групп растений) на поле.

- 1) Если используются арбуз, они ставятся в начале цепочки, как наиболее ценные (зомби будут добираться до них дольше всего).
- 2) Если используются копузды, они ставятся вторыми, как немного менее ценные.
- 3) Если используются горошеги, они ставятся в цепочку третьими.
- 4) Если используются орешег, они ставятся после арбуз, копузд и горошегов.
- 5) Если используются бонусные растения-бомбы (перчег, кабачог) или магнигриб они ставятся в цепочку последними (они должны срабатывать раньше всех и быть ближе всех к зомби).
- 6) В последнюю (4ю) клетку поля можно поставить только орешег (зомби слишком быстро подбирается к растению и успевает его съесть прежде, чем оно нанесёт урон. А орешег, сцуко, толстый!)

Правильная расстановка



(NB При этом, данная расстановка зомби не убивает. Общая сумма атаки – 4. А у зомби, с учётом действия орешега – 5. И Сергей Павлович съедает ваши МОЗГИИ!!!!)

Неправильная расстановка



(NB Вообще-то городить такой огород против несчастного Николая с количеством жизней 2 не стоило. Достаточно было поставить просто арбуз. Или горошек с копуздой. Избыточность тут вовсе не поможет. Да и вообще не прокатит)

Ошибки:

- орешег стоит перед горошегом и копуздой
- копуздо стоит перед горошегом
- в 4й клетке стоит копуздо, хотя может стоять только орешег

Порядок растений в группе.

Тут одно простое правило – каждое растение имеет в коде числительное в конце. Если используется несколько растений одного типа, то расставить их надо в порядке возрастания их числовых частей.

Пусть у нас есть арбуз **ягода15** и **полосатик532** и орешки **пузан182** и **бугай98**. В атакует нас опять **ЛевЕвгеньевич**.

Правильно:

ЛевЕвгеньевичягода15полосатик532бугай98пузан182

Неправильно:

ЛевЕвгеньевичполосатик532ягода15пузан182бугай98

У **ягода15** числовая часть меньше, чем у **полосатик532**. У **бугай98** так же числовая часть меньше, чем у **пузан182**.

Вот и все правила! Удачи на полях сражений!

