**Игровая механика**

1. **Описание игровых задач**

Сценарные задачи делятся на три типа:

**Постоянные** – выдаются на все время сценарной игры (убийство генерала, подрыв штаба, захват цифрового флага и т.д.). За выполнение этих задач начисляются игровые баллы.

**Основные** – задачи сюжетной линии, за выполнение которых начисляется больше всего баллов в отличие от постоянных и дополнительных.

Такие задачи делятся на этапы, за каждый из которых начисляются баллы.

Пример.

Задача: воспрепятствовать деятельности радикальных СМИ.

Этапы:

– захватить и удерживать телецентр;

– найти и уничтожить вспомогательные ретрансляторы;

– выявить и доставить в штаб лиц, причастных к радикальным СМИ.

Если команда сталкивается с трудностью выполнения этапа, им выдается дополнительная задача.

**Дополнительные** – облегчают выполнение этапов основных задач. За выполнение дополнительных начисляется в два раза меньше баллов, чем за этапы основных задач. Дополнительные задачи помогают развивать сюжетную линию игры.

Также помогают зарабатывать дополнительные баллы.

В каждом штабе будет висеть таблица, в которой сразу отражаются результаты выполнения задач и начисляются баллы. Каждые 2 часа игротехи на базах обмениваются информацией, и генералы знают, каков счет команд на данный момент.

Данная система задач исключает ничьи в игре. Победитель будет один.

1. **Взаимодействие с игровыми объектами и реквизитом**

Мы принимаем все возможные меры для реализации сценарных задач и во избежание недопонимания со стороны игроков в ходе игры. Весь игровой реквизит, который мы используем в игре, будет помечен специальной наклейкой.



На протяжении всей игры будут выдаваться задачи на подрыв какого либо объекта или предмета, они также будут помечены особой наклейкой.

Если увидите эту наклейку, запросите в штабе информацию. Если штаб подтвердит, что в этом месте есть задание на подрыв чего-либо, осуществите подрыв согласно указаниям штаба



Подрыв может осуществляться при помощи:

– девайсов РПГ, ИВУ, Бомба «Кратер». Они поражают специальные датчики приема или систему подрыва бронетехники «Купол»;

– имитации взрывчатых веществ наподобие мешка с гексогеном, пластиковой взрывчатки и т.д. В данные изделия встроен аккумулятор. Для инициации взрыва необходимо соединить коннекторы от подрываемого объекта с коннектором, который выведен из девайса, имитирующего взрывчатку веществ.

Будут задачи и на взлом объектов или предметов. Все, что нужно сломать или взломать, будет обозначаться наклейкой.



Если увидите эту наклейку, запросите в штабе информацию. Если штаб подтвердил, что в этом месте есть задание на взлом чего-либо, то осуществите взлом согласно указаниям штаба

Можно ломать двери, замки, стены. Для этого будет подготовлен инвентарь, или вы получите указание ломать подручными средствами.

1. **Взаимодействие с техникой**

На Транспорт устанавливается система подрыва бронетехники «КУПОЛ» с пиротехникой.

Подрыв Транспорта осуществляется гранатометами и тяжелыми снайперскими винтовками.

Количество единиц здоровья: 250

Уничтожается:

с 4 выстрелов тяжелой снайперской винтовкой,

с 1 выстрела гранатометом.

**Захват автомобиля**

Если транспорт нейтральный, это возможно в начале игры.

– Необходимо промаркировать автомобиль флагом своего цвета.

– Передать водителю канистру с топливом.

При выполнении этих условий вы можете использовать транспорт в своих целях.

Если транспорт уже принадлежит какой-либо команде:

– необходимо подорвать «Купол»,

– необходимо промаркировать автомобиль флагом своего цвета,

– передать водителю канистру с топливом.

При выполнении этих условий вы можете использовать транспорт в своих целях.

Примечание:

Топливо можно получить следующим образом:

1. На нефтеперерабатывающем заводе (НПЗ) – раз в час 1 канистра.

2. Найти на полигоне.

3. На нефтяных скважинах – раз в час 1 канистра.

1 канистра обеспечивает 1 час движения для автомобиля. Если топливо кончилось, нужно заправить – передать водителю новую канистру.

Для маркировки транспорта установите на него флаг цвета своей команды. В каждом транспортном средстве будут 2 флага – красного и синего цветов. С собой флаги носить не нужно!

Если транспорт подбит, но его никто не захватил в течение 15 минут, транспорт выдвигается на исходную точку, где он был в начале игры.

Транспорт можно использовать:

– как прикрытие при пересечении открытых участков местности или как стационарное укрытие,

– как средство быстрой доставки грузов или живой силы,

– при выполнении задачи, где наличие транспорта необходимо по условию.

1. **Имитационные залповые системы**

В игре будет применяться имитация различных залповых систем:

– минометы,

– ПЗРК.

Для выполнения задачи с минометами необходимо соблюсти ряд условий:

– только живые игроки могут доставить миномет в квадрат N;

– доставить ящик с боекомплектом в квадрат N;

– залп производит только живой игрок;

– количество залпов – три (3).

Примечание:

* Игроки доставляют ящик с боекомплектом. В самом ящике не будет мин для миномета. Мины будет выдавать игротех в указанном квадрате.
* Перед залпами игротех выдает игрокам защитные очки. После проведения залпов игроки должны вернуть очки игротеху.
* Задача считается выполненной и за нее начисляются баллы только тогда, когда будут выполнены все условия.
* Если игрок не достиг совершеннолетия, в целях безопасности залпы будет производить сам игротех. Возраст игрока игротех будет определять визуально.
* Если в квадрат были доставлены миномет и боекомплект, но нет живого игрока, который мог бы производить выстрелы, игротех ожидает окончания времени, которое выдавалось на конкретную задачу. Таким образом, если игроки все доставили в квадрат, но были уничтожены, они могут восстановиться и вернуться на позицию для завершения задачи.
* Минометы не отчуждаемы. У каждой команды будут свои минометы, с цветовой маркировкой (красная/синяя).
* Независимо от того, была ли выполнена задача, возвратить миномет и ящик с боекомплектом на базу могут живые и мертвые игроки.

Для выполнения задачи с ПЗРК необходимо выполнить ряд условий:

– только живые игроки могут доставить ПЗРК в квадрат N;

– доставить ящик с боекомплектом в квадрат N;

– залп производит только живой игрок;

– количество залпов – один (1).

Примечание:

* Задача считается выполненной и за нее начисляются баллы только тогда, когда будут выполнены все условия.
* Если в квадрат были доставлены ПЗРК и боекомплект, но нет живого игрока, который мог бы производить залп, игротех ожидает окончания времени, которое выдавалось на конкретную задачу. Таким образом, если игроки все доставили в квадрат, но были уничтожены, они могут восстановиться и вернуться на позицию для завершения задачи.
* ПЗРК не отчуждаемы.
* Независимо от того, была ли выполнена задача, возвратить ПЗРК с боекомплектом на базу могут живые и мертвые игроки.
1. **Мирные жители, Мэр, глава МВД**

Мирные жители располагаются в разных местах полигона. Нужно провести эвакуацию/захват.

Мирные жители (Мирный) = игротехи, они не поражаемы и контролируют выполнение задачи по доставке их в Штаб.

Командам необходимо найти на полигоне Мирных и доставить их в штаб.

Принцип взаимодействия – как в сценарии «Кормушка». Живой игрок должен коснуться Мирного, только после этого он начнет движение за игроком. Если в процессе доставки Мирного в штаб игрока убивают, Мирный останавливается и ожидает, пока его не коснётся другой живой игрок и не доведет до своего штаба.

Мирных можно перехватывать.

Мирный будет в цветном жилете без датчиков поражения.

**Глава МВД Полковник Дудков = игротех, находится в здании 32.**

Экипирован тагером, убиваем (200 ед. здоровья).

Держит оборону в здании, проходы заминированы.

Необходимо войти с ним в контакт по радиосвязи. Узнать его радиочастоту можно в Узле связи, здание 33. В здании установлен ИВУ, время – 59 минут, код деактивации семизначный, первые 6 цифр – частота Полковника.

Затем нужно связаться с Полковником, после этого он пустит вас в здание.

Полковника необходимо доставить в штаб. Если в ходе эвакуации его убьют, придется нести Полковника в штаб. Использовать можно носилки, которые имеются в штабе, или изготовить их из подручных материалов.

**Мэр = игротех, находится в здании 30.**

Экипирован комплектом «Заложник», убиваем (200 ед. здоровья).

Забаррикадирован в одной из комнат. Чтобы до него добраться, придется ломать двери.

Мэра необходимо доставить в штаб. Если в ходе эвакуации его убьют, то придется нести Мэра в штаб. Использовать можно носилки, которые имеются в штабе, или изготовить их из подручных материалов.