

ENcounter's BattleGrounds [codeless] - Getting Started

- [Для новичков](#)
- [Правила и системные требования ENBG](#)
- [Геймплей ENBG \[codeless\]](#)
- [Лутание](#)
- [Airdrop-ы](#)
- [Стрельба](#)
- [Дополнительные предметы в ENBG](#)
- [Механика “нокдаунов” в ENBG \[codeless\]](#)
- [Особенности UI в ENBG \[codeless\]](#)

Для новичков (пропускайте, если уже есть аккаунт в *.en.cx)

ENBG - отличный формат для начинающих игроков. Именно здесь твой опыт и заслуженный список предыдущих игр практически ничего не дает. На играх формата ENBG тебе понадобится только твоя смекалка, трезвый расчет, хитрое планирование и навыки тактики. На изучение всего игрового процесса понадобится не более 15 мин. Итак, с чего надо начать.

1) Если у тебя еще нет аккаунта в системе *.en.cx, о прежде всего надо зарегистрировать аккаунт игрока на http://*.en.cx/SignUp.aspx . Процедуру регистрации также нужно будет пройти для ВСЕХ членов твоей команды.

2) Далее выберете в своей команде самого ответственного, который создаст команду. Для этого:

2.1 В панели пользователя нажать ссылку «КОМАНДА»

2.2 Нажать ссылку «СОЗДАТЬ КОМАНДУ» (внимание: название команды в будущем можно поменять);

2.3 Пригласить в свою команду пользователей, нажав ссылку «ПРИГЛАСИТЬ НОВЫХ ЧЛЕНОВ В КОМАНДУ»;

2.4 Указать «ЛОГИН» (НИК) приглашаемого пользователя;

2.5. После, приглашенные пользователи должны согласиться с приглашением (для этого необходимо авторизоваться под ником приглашенного пользователя, нажать кнопку «КОМАНДА» и согласиться с приглашением).

- 3) Теперь нужно подать заявку на игру. Для этого заходим залогиненным капитаном на <http://kharkov.en.cx/>, находим интересующую нас игру и жмем "ПОДАТЬ ЗАЯВКУ НА УЧАСТИЕ"
- 4) После подтверждения ваша команда должна появиться в списке "Подтвердили участие" под данной игрой.
- 5) Все готово! Теперь лишь остается следить за обновлениями в анонсе игры. Незадолго до дня старта появится место брифинга, куда нужно будет явиться всей командой в указанное время.
- 6) Старт игры. На брифинге внимательно слушайте организаторов. После переключки команд и сбора взносов, вас допустят к участию. За 5 мин до начала игры, под анонсом появится кнопка "ВХОД В ИГРУ". Жмите ее посильнее - и понеслась!

Правила и системные требования ENBG

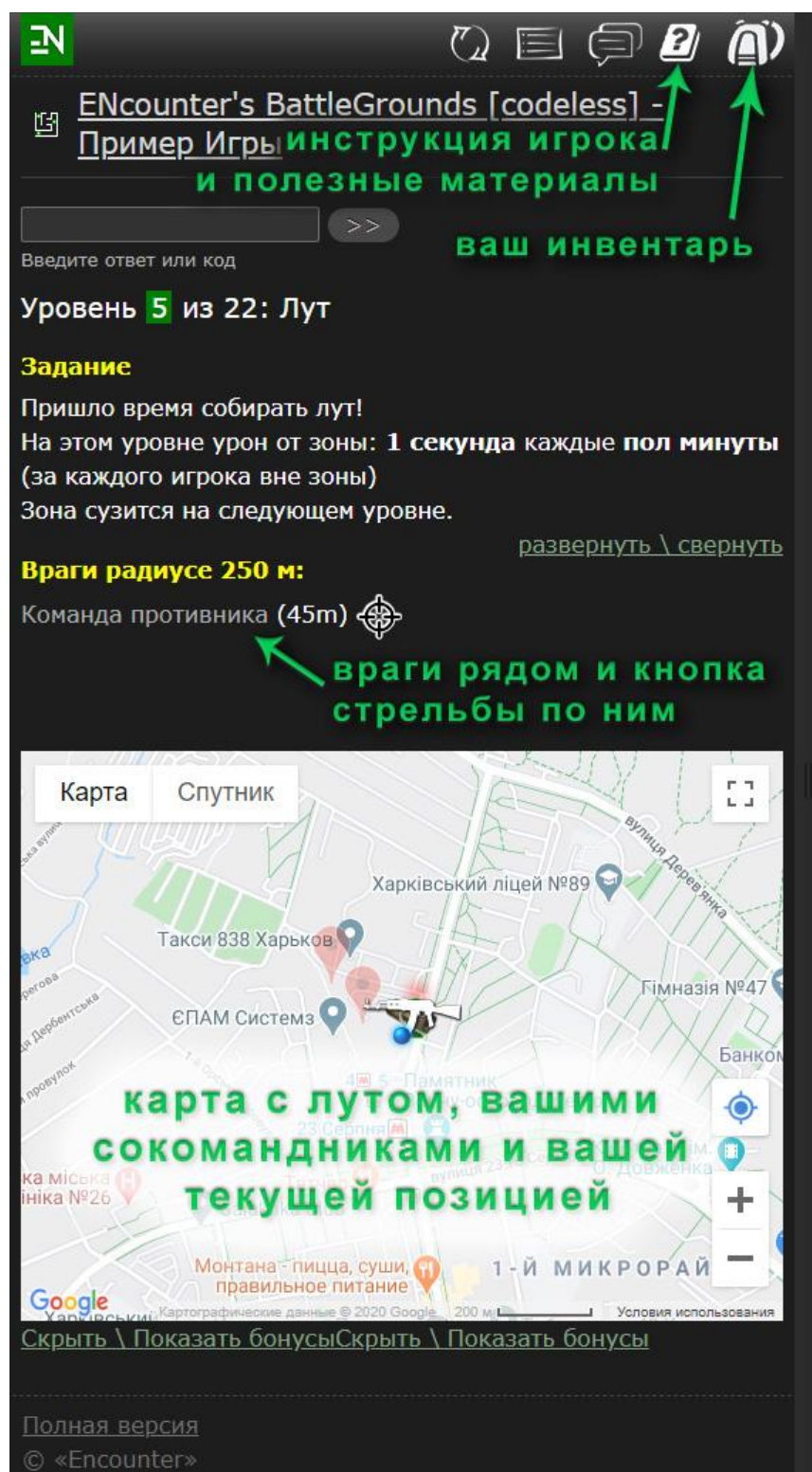
На игре действуют следующие правила:

1. Игра строго полевая, штаб категорически запрещен. Позаботьтесь, чтобы в составе ваших команд не было не полевых игроков. (И не появилось на протяжении игры).
2. Включите и настройте в своем смартфоне GPS. Он должен быть включен на протяжении всей игры.
3. ENcounter's BattleGrounds работает только в мобильных браузерах (Google Chrome, Safari, Firefox), все остальные сторонние приложения и боты категорически запрещены.
4. Использование Fake GPS и подобных инструментов - запрещено. Все ваши передвижения и действия логируются.
5. Настоятельно рекомендуем играть в мобильной версии, вам так будет гораздо удобнее работать с картой и другими элементами управления.
6. Внимание, GPS трекинг работает только в активном окне браузера. При переключении на другие приложения, либо блокировки экрана телефона, трекинг не работает. Рекомендуем увеличить время автоблокировки экрана (особенно актуально для драйвера) чтобы ваша позиция всегда обновлялась.
7. Все ваши передвижения и действия логируются. А за процессом игры непрерывно следят организаторы. Не пытайтесь надурить игровую систему. При возникновении каких либо нештатных ситуаций либо форс-мажоров - обращайтесь к организаторам.

Геймплей ENBG [codeless]

1. Механика игры максимально приближена к механике игр типа BattleRoyale. Игроки перемещаются по карте, собирая предметы (лут), оставаясь при этом в зоне (круге), который сужается в процессе игры. В итоге шанс игроков встретиться под конец игры приближается к 100% . В отличие от комп-версии, в Encounter's Battlegrounds игроки не выбывают из игры. А урон от оружия и зоны переводится во временные штрафы и

бонусы, которые начисляются игрокам в статистику игры в движке ep.sx. Вот так выглядит игровой интерфейс:



2. Все уровни в игре команды пройдут по авто-переходу, т.е. на финише все будут одновременно.

3. На каждом уровне игроки могут видеть общую карту с метками (предметами лута). В процессе игры метки могут меняться в зависимости от действий игроков.

4. На карте игроки также могут видеть местоположение своих сокомандников, где бы они не находились

5. Также над картой отображаются вражеские команды, если они находятся в радиусе стрельбы (дефолтная дальность стрельбы указана в инструкции игрока и может отличаться для каждой игры) от игрока (до ближайшего игрока из этой команды). Возле каждой вражеской команды есть иконка мишени - для стрельбы по ней

6. На карте игроки всегда видят границы зоны, в которых они могут безопасно находиться. За каждого игрока вне зоны команде будет начисляться штраф каждые 30 секунд. Чем меньше зона - тем больший урон наносит зона. Урон от зоны указан в тексте задания.

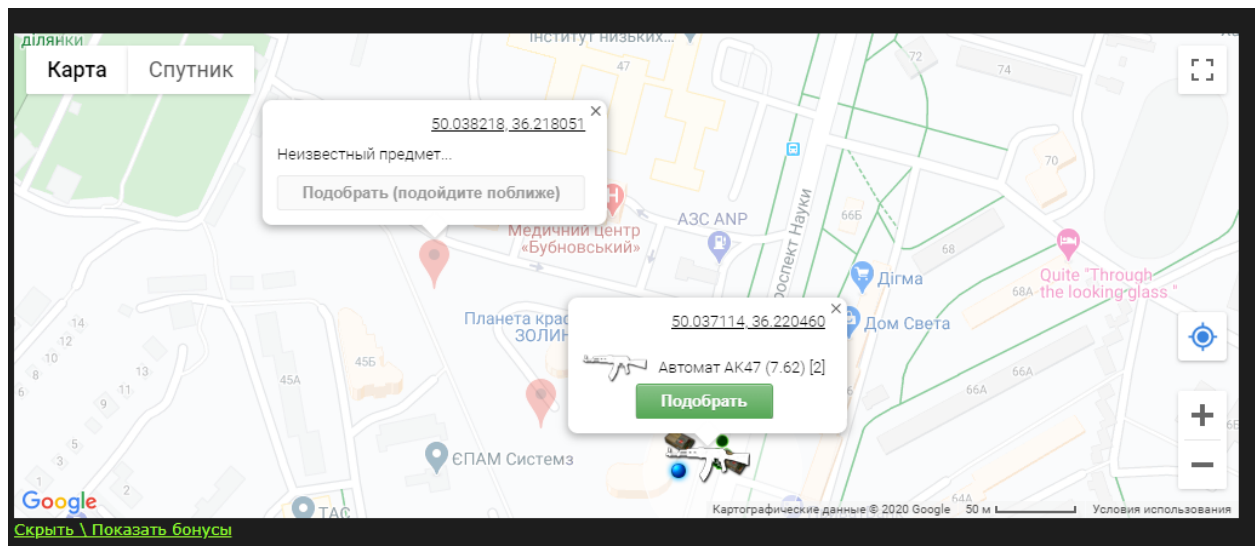
7. На карте могут быть 2 вида маркеров:

Красный маркер: Это динамический лут. Достаточно просто подойти, нажать на него и подобрать. У всех остальных этот маркер после этого исчезнет с карты.

Зеленый маркер: Это какая-либо логика либо, либо поисковое задание. Чтобы подобрать такой лут, вам сначала надо выполнить задание (решить логику, найти X кодов на локации и т.п.).

Более подробно механика лутания будет описана в разделе "Лутание".

8. Маркеры локаций на карте КЛИКАБЕЛЬНЫ. Если нажать - отображается описание предмета (если вы находитесь близко) а также точные координаты (если тапнуть по корам - откроется ваш любимый навигатор и предложит проложить маршрут к точке):



9. Каждый маркер на карте дает какой-то определенный предмет в ваш инвентарь.

10. Инвентарь можно посмотреть, нажав на иконку рюкзака в правом верхнем углу страницы

Лутание

В ENBG [codeless] реализована механика “динамического лута”. Это означает, что предметы на карте общие для всех игроков. Если один игрок подобрал предмет - он исчезнет с карты для всех остальных игроков. И, соответственно, выбросив какой-то предмет, он появится на карте для всех.

Также особенностью ENBG [codeless] является привязка лута к конкретному игроку. Другими словами собранный лут у каждого игрока свой собственный (НЕ ОБЩИЙ для всей команды).

Еще одним нововведением является введения “веса” предметов и ограничения на общий вес всего переносимого лута. Другими словами, ваш рюкзак лимитирован и на все стволы и патрики места точно не хватит, придется выбирать с чем воевать по ходу игры.

Также на карте могут присутствовать зеленые маркеры. Чтобы подбирать такие маркеры, нужно выполнить задание, описанное в тексте маркера. Зелеными маркерами могут быть разнообразные поисковые локации, логические задания, шифровки, ребусы и т.п. В отличии от красных маркеров, зеленые маркеры исчезают только тогда, когда команда сама их подберет (независимо от того, подбирали ли уже другие команды)

Механика лутания.

На карте игры вы будете видеть следующие элементы:

- Ваша позиция
- Радиус видимости предметов (предметы отображаются красными маркерами)
- Радиус досягаемости предметов (предметы отображаются иконками, можно подобрать).

Пример: <https://share.getcloudapp.com/Jrub4yWX>

По умолчанию радиус видимости 500м, радиус досягаемости 50м (но может отличаться в зависимости от настроек игры).

Чтобы подобрать лут, вам нужно подойти к нему, нажать на иконку предмета и дальше кнопку “подобрать”. Если предметов несколько (например целая стопка патронов), то вы можете выбрать, сколько именно хотите взять: <https://share.getcloudapp.com/xQuWbOLJ>
Помните, рюкзак не безграничный и места может не хватить.

Ваш инвентарь.

Чтобы посмотреть свой инвентарь, нажмите на иконку рюкзака в правом верхнем углу экрана.

Во всплывающем окне вы увидите весь ваш личный лут, а также загруженность рюкзака и кнопки для “сброса” предметов: <https://share.getcloudapp.com/xQuWbO7L>

При сбрасывании предметов, вы также сможете указать сколько именно сбросить (актуально для патронов) в аналогичном всплывающем окне. Сброшенный предмет появится на карте рядом с вашей текущей позицией и любые другие игроки смогут его подобрать.

Особенности

- Важно! Игровой системой не допускается носить в инвентаре несколько одинаковых предметов (кроме патронов). Другими словами вы не сможете подобрать 5 одинаковых винтовок и стрелять из них по очереди.
- Вес предметов вы можете посмотреть в разделе [“Характеристики оружия”](#)
- Если кликнуть на иконке предмета в рюкзаке - откроется окно с техническими характеристиками предмета
- Чтобы обмениваться предметами с вашими сокомандниками, вам придется встретиться где-то с ними физически и сбросить\поднять нужные предметы. Однако помните - вас могут пасти противники и не дать это сделать (подобрать первыми). Поэтому обмен лучше делать в безлюдном месте.
- Если места в рюкзаке нет, а лут выбрасывать жалко - вы можете “скрадывать” его где-то, где никто кроме вас не найдет, либо куда тяжело добраться.
- Вариантов игровых ситуаций с динамическим лутом очень много, проявляйте смекалку и находчивость, действуйте по обстоятельствам.

Airdrop-ы

В процессе игры вам с воздуха специально обученный самолет будет сбрасывать Airdrop-ы. Они будут добавляться на карту в виде иконок ящиков (ящики видны на любом расстоянии). Рядом с этими ящиками будет сброшен элитный лут. Кто первый успеет на дроп - того и лут. Также с каждым аирдропом, на карту самолет будет сбрасывать дополнительные предметы (не элитные). Т.е. на карте время от времени могут появляться новые маркеры предметов.

Стрельба

1. Единственный способ заработать бонусы в игре - стрелять во врагов.
2. Стрелять во врага можно тогда, когда у команды собрано оружие и боеприпасы к нему
3. Боеприпасы заканчиваются при стрельбе.
4. Выстрелить можно только в команды, игроки которых рядом с вами в радиусе поражения (радиус поражения увеличивается если вы соберете прицелы на оружие).
5. Разное оружие наносит разный урон противнику. Также величина урона зависит от расстояние до врага (чем ближе - тем больше урона). ТТХ оружия и его урона можно посмотреть в разделе [Характеристики оружия](#)
6. При попадании во врага, стрелявшая команда получает N секунд БОНУСА, а та, в которую попали - такое же число секунд ШТРАФА.

7. У каждого оружия указан тип боеприпасов, а также время перезарядки после каждого выстрела.

8. Гранаты - это особый метательный вид оружия. С помощью гранат вы можете атаковать не конкретных врагов, а точное место на карте. И если в радиус поражения попадают другие игроки - все они понесут урон. Механика гранат:

<https://youtu.be/7vSfWEv0xAQ>

Характеристики оружия

Дополнительные предметы в ENBG

Кроме кодов оружия и патронов, в игре также присутствуют следующие дополнительные предметы:

- **Бинокль** (500м\1км\3км) (вес: 0.15\0.2\0.3 кг)
Позволяет видеть противников на карте. Противники обозначаются красными пятнами:
<https://share.getcloudapp.com/YEudPAvg>
- **Прицелы на оружие** (2х\3х\6х) (вес: 0.1\0.15\0.25 кг)
Позволяет стрелять дальше чем 500м (дальность радара врагов меняется соответственно: <https://share.getcloudapp.com/rRuLWoJe>). Прицел совместим с любым оружием.
- **Шлем** (вес: 0.4 кг)
Уменьшает урон от попаданий на 20%
- **Бронежилет** (вес: 1 кг)
Уменьшает урон от попаданий на 30%
-

Все предметы применяются автоматически (как и любой другой лут). Если собрано несколько разных прицелов\биноклей - действует всегда самый лучший (так что остальные можно смело сбрасывать)

Механика “нокдаунов” в ENBG [codeless]

В ENBG реализована система “нокдаунов” команд. Если нанести суммарный урон (урон от всех команд, кто стрелял) какой-либо команде больше чем 300с в течении 3 минут - вся команда противника уходит в “нокдаун” на 5 минут. В нокдауне команда не может стрелять, лутаться, а также не могут стрелять и в нее. Т.е. пока команда в нокдауне - она может только беспомощно передвигаться по карте.

Также у игрока, в которого попали, выпадет на землю один случайный предмет из

рюкзака. И таким образом, он не сможет его подобрать обратно, пока не закончится нокдаун. Однако предмет может успеть подобрать враг ;).

Когда команда отправляется в нокдаун, стрелявшая команды видит стандартное сообщение с соответствующей информацией: <https://share.getcloudapp.com/L1ukeJRY>

Команда, которую отправили в нокдаун, видит сколько таймер обратного отсчета (другие команды не знают, когда закончится нокдаун): <https://share.getcloudapp.com/GGuA4R6m>

Команды, которые в нокдауне, отображаются в списке противникам с пометкой (“в нокдауне”) : <https://share.getcloudapp.com/z8un1ZJW>

Система нокдаунов позволяет более грамотно планировать атаки на врага, выкуривать противника с локаций используя огневую мощь команды и скоординированность вашего отряда.

Особенности UI в ENBG [codeless]

UI (User Interface) в ENBG [codeless] оптимизирован для удобства игрока и не требует постоянного “обновления” страницы вручную. Далее перечислены некоторые значения, которые могут быть интересны для рго-игроков:

- Ваша позиция логируется на сервер при каждом изменении GPS-координат, но не чаще чем каждые **5 секунд**. Постоянно обновлять страницу для “обновления иконки игрока на карте” нет необходимости. Иногда (особенно при плохом покрытии интернет) лучше просто подождать, чем терять кнопку “refresh”
- Карта с лутом обновляется каждые **8 секунд**, а также при каждом логировании вашей позиции (**5 секунд**). Т.е. На практике, если вы втыкаете в движок - карта с лутом обновляется раз в 3-8 секунд и постоянно рефрешится тоже нет необходимости.
- Полное обновления страницы имеет смысл только тогда, когда у вас все зависло либо нестабильное интернет-соединение.
- Ваш инвентарь обновляется при каждом вызове окна (при клике на рюкзак). Обновлять страницу не нужно.
- Разницы в работе мобильной\полной версии нет, однако в мобильной (добавляем **m.** в начале URL) гораздо удобнее. Настоятельно рекомендуем играть именно в мобильной версии.