

**Цель игры** - иметь к концу игры как можно больше очков влияния.

**Задачи команды:**

- сохранить как можно больше своих стартовых очков влияния, т.е. не дать другим командам их отобрать;
- отобрать как можно больше очков влияния у других команд.

**В игре принимает участие шесть команд:**

- CodeBreakers;
- Futurama SPb Team;
- NoName;
- StreetFuckerZZZ;
- Идиоты;
- Осторожно, Маньяки!

**1. Очки влияния:**

- 1.1. В начале игры у каждой команды есть стартовые 100 очков влияния.
- 1.2. В ходе игры каждая команда может отбирать очки влияния у других команд.
- 1.3. Очки влияния перераспределяются между командами в ходе поединков.

**2. Поединки:**

- 2.1. В каждом поединке может быть два и только два участника: атакующий и защищающийся.
- 2.2. Каждая команда может атаковать любую другую команду не более одного раза за всю игру.
- 2.3. Каждая команда в течение всей игры может:
  - 2.3.1. Провести не больше 5 атак на другие команды (по 1 на каждого соперника)
  - 2.3.2. Защититься не более чем от 5 атак других команд (по 1 от каждого соперника).

**3. Лицензия на атаку:**

Для того, чтобы атаковать, команда должна иметь неиспользованную лицензию.

- 3.1. В игре присутствует пять уровней лицензий.
- 3.2. В начале игры команде доступен один уровень лицензии.
- 3.3. Следующий уровень лицензии становится доступен команде в одном из двух случаев:
  - 3.3.1. Команда закончила поединок в качестве атакующей.
  - 3.3.2. Прошло 2 часа с момента получения задания предыдущей лицензией.
- 3.4. Команда может слить уровень лицензии через 2 часа после его начала, то есть получить лицензию (и право атаковать другую команду), не выполняя задания уровня лицензии. За это команда должна заплатить пятью очками агрессивности.

- 3.5. Выполнив задание уровня лицензии, команда получает право атаковать любую другую команду при выполнении следующих условий:
- 3.5.1. Атакующая команда не нападала на эту команду ранее (независимо от результата предыдущего поединка между этими командами).
- 3.5.2. Команда, которую намереваются атаковать, не находится в данный момент в состоянии поединка в качестве защищающегося.

#### 4. **Агрессивность и стабильность:**

Способность команды успешно атаковать другие команды и защищаться от атак других команд характеризуется двумя параметрами: агрессивностью и стабильностью.

- 4.1. Минимальное значение обоих параметров - **0** очков, максимальное - **15** очков;
- 4.2. На момент начала игры значения обоих параметров - **0** очков.

#### 5. **Бонусы прокачки:**

Бонусные задания, которые выполняет команда для увеличения агрессивности и стабильности.

##### 5.1. *Выполнение бонусов прокачки:*

- 5.1.1. Для того чтобы *выполнить бонусное задание*, необходимо
- Открыть бонус (взять штрафную подсказку).
  - Закрыть бонус (ввести код(ы), полученный(ые) в результате выполнения бонусного задания).
- 5.1.2. В каждый момент времени может быть открыто не больше 2 бонусов:
- либо 2 бонуса прокачки агрессивности,
  - либо 2 бонуса прокачки стабильности,
  - либо 1 бонус прокачки агрессивности и 1 бонус прокачки стабильности.
- 5.1.3. Бонус можно слить, т.е. вбить код отказа от его выполнения. Очки за закрытие слитого бонуса не начисляются, однако это позволяет открыть другой бонус прокачки
- 5.1.4. Если команда уже открыла два бонуса прокачки, она не сможет открыть третий, пока не выполнит один из открытых бонусов или не откажется от него.

##### 5.2. *Особенности бонусов прокачки:*

- 5.2.1. Бонусы прокачки могут быть как полевыми, так и штабными.
- 5.2.2. Разные бонусы прокачки приносят разное количество очков - от 1 до 3.
- 5.2.3. Всего в игре присутствует 45 бонусов прокачки агрессивности и 45 бонусов прокачки стабильности.
- 5.2.4. Бонусы разбиты на 10 групп по 9 бонусов:
- 5 групп бонусов агрессивности;
  - 5 групп бонусов стабильности.

- 5.2.5. Суммарное количество очков, которое можно получить, выполнив задания 9 бонусов из одной группы, равно 15.
- 5.3. *Получение бонусов прокачки:*
- 5.3.1. В начале игры каждой команде доступна 1 группа бонусов прокачки агрессивности и 1 группа бонусов прокачки стабильности.
- 5.3.2. Следующая группа бонусов прокачки *агрессивности* становится доступна команде в момент окончания поединка, в котором команда является *атакующей*.
- 5.3.3. Следующая группа бонусов прокачки *стабильности* становится доступна команде в момент начала поединка, в котором команда является *защищающейся*.
- 5.4. *Начало поединка:*
- 5.4.1. В момент начала атаки количество очков агрессивности и стабильности команд, участвующих в поединке, фиксируется движком для определения хода поединка.
- 5.4.2. В момент начала атаки число очков агрессивности атакующей команды и число очков стабильности защищающейся команды обнуляется.

## 6. **Ход поединка:**

В ходе поединка участники выполняют задания поединка и получают за это очки поединка.

- 6.1. Задания поединка могут быть как полевыми, так и штабными.
- 6.2. Полевые задания одного поединка локализованы на небольшой территории.
- 6.3. В момент начала атаки обоим участникам поединка выдается приблизительная информация о локации поединка (доезд).
- 6.4. Через пять минут после момента начала атаки обоим участникам становятся доступны задания поединка.
- 6.5. Участники поединка получают один и тот же набор из 15 заданий поединка, но для победы им нужно выполнить разное число заданий, то есть набрать разное число очков поединка (см. [7. Определение победителя поединка](#)).
- 6.6. Таймаут поединка наступает через 30 минут после выдачи заданий поединка.
- 6.7. Команда не может участвовать в одной и той же роли более чем в одном поединке одновременно:
- 6.7.1. Если команда 1 уже атаковала команду 2, то
- команда 1 не может атаковать никакую команду 3, до тех пор, пока поединок между 1 и 2 не закончится;
  - на команду 2 не может напасть никакая команда 3, до тех пор, пока поединок между 1 и 2 не закончится.
- 6.7.2. Однако:
- на команду 1 могут напасть, не дожидаясь окончания

поединка между 1 и 2.

- команда 2 может атаковать, не дожидаясь окончания поединка между 1 и 2.

## 7. Определение победителя поединка:

В каждом поединке есть победившая и проигравшая стороны. Ничьей быть не может.

Пусть на момент начала поединка:

- $A$  - число очков агрессивности у атакующего;
- $B$  - число очков стабильности у защищающегося.

При этом:

- $0 \leq A \leq 15$ ,  $0 \leq B \leq 15$ .

Тогда:

- **Цель атакующего** - набрать  $B$  очков поединка,
- **Цель защищающегося** - набрать  $A$  очков поединка.

Таким образом, чем больше очков соответствующего типа (очков агрессивности у атакующего / очков стабильности у защищающегося) было у команды на момент начала поединка, тем больше очков поединка нужно набрать ее сопернику.

Пример:

Команда 1 (10 очков агрессивности) атаковала команду 2 (5 очков стабильности). Обе команды получают 15 заданий.

Цель:

- Команде 1 набрать 5 очков поединка,
- Команде 2 набрать 10 очков поединка.

7.1. Если до наступления таймаута:

7.1.1. Атакующий набирает  $B$  очков поединка раньше, чем защищающийся набирает  $A$  очков, то **побеждает атакующий**.

7.1.2. Защищающийся набирает  $A$  очков поединка раньше, чем атакующий набирает  $B$  очков, то **побеждает защищающийся**.

7.2. Если к моменту таймаута поединка ни один из участников не набрал необходимое для победы число очков поединка, то:

7.2.1. Пусть атакующий набрал  $I$  очков поединка, а защищающийся -  $J$  очков поединка.  $0 \leq I < B$ ,  $0 \leq J < A$ .

- Атакующий не добрал до победы  $(B-I)$  очков,
- Защищающийся не добрал до победы  $(A-J)$  очков.

7.2.2. Победитель определяется следующим образом:

- Если  $(B-I) \geq (A-J)$ , **побеждает защищающийся**.
- Если  $(A-J) < (B-I)$ , **побеждает атакующий**.

7.2.3. Таким образом, побеждает команда, которая находится "ближе" к своей победе, чем соперник.

- 7.2.4. **Внимание:** в случае, если команды не добрали до победы одинаковое число очков, **побеждает защищающийся.**

**Пример:**

Команда 1 (10 очков агрессивности) атаковала команду 2 (5 очков стабильности).

Следовательно:

- цель команды 1 - 5 очков поединка,
- цель команды 2 - 10 очков поединка.

Пусть за 30 минут поединка:

- команда 1 набрала 3 очка поединка,
- команда 2 набрала 7 очков поединка.

Тогда:

- команда 1 недобрала до своей цели  $(5-3)=2$  очка,
- команда 2 -  $(10-7)=3$  очка.

Результат:

- Команда 2 не добрала до своей цели больше очков, поэтому побеждает команда 1.

**8. Последствия поединка:**

**8.1. Перераспределение очков влияния:**

- 8.1.1. Если побеждает атакующий, он отбирает у защищавшегося определенное количество очков влияния:

- Если защищающийся проиграл свой первый (в рамках всей игры) поединок, атакующий забирает у него 38 очков влияния.
- Если это второй проигранный поединок, атакующему достается 27 очков.
- Если третий - 18 очков.
- Четвертый - 11 очков.
- Пятый - 6 очков.

- 8.1.2. Таким образом, команда, не сумевшая отразить в ходе игры ни одного нападения, теряет все 100 стартовых очков влияния.

- 8.1.3. Если побеждает защищающийся, он не теряет свои очки влияния, а атакующий ничего не получает.

**8.2. Характеристики атакующего:**

- 8.2.1. После завершения поединка число очков агрессивности для атакующего вычисляется по формуле  $S=A/2-J/2-Y$ , где:

- S - число очков агрессивности атакующего после завершения поединка
- A - число очков агрессивности атакующего до поединка
- J - число очков поединка, взятое защищающимся в ходе поединка
- Y - параметр, зависящий от величины "трофея" победителя:
  - Если победитель отобрал у защищавшегося 38 очков

- влияния,  $Y=5$
    - Если победитель отобрал 27 очков,  $Y=4$
    - 18 очков -  $Y=3$
    - 11 очков -  $Y=2$
    - 6 очков -  $Y=1$
    - Если атакующий проиграл, то  $Y=0$ .
- 8.2.2. Таким образом, у атакующего после поединка остается:
  - тем больше очков агрессивности, чем больше их у него было до поединка
  - тем меньше очков агрессивности, чем лучше проявил себя в поединке защищающийся
  - тем меньше очков агрессивности, чем больший приз он получил в результате поединка
- 8.2.3. Особенности расчетов:
  - Если  $A$  и/или  $J$  - нечетное число, то  $A/2$  и/или  $J/2$  округляются в меньшую сторону.
  - Если формула дает отрицательное число, то  $S=0$ .
  - Если во время поединка атакующий набрал такое количество бонусов агрессивности  $L$  (см. [5.3. Получение бонусов прокачки](#)), что  $L+S>15$ , то в момент окончания поединка число очков агрессивности атакующего становится равным 15 (лишние очки сгорают).
- 8.2.4. Число очков стабильности для атакующего в ходе поединка не изменяется.
- 8.3. *Характеристики защищающегося:*
  - 8.3.1. После завершения поединка число очков стабильности для защищающегося вычисляется по следующей формуле:  

$$T=B/2-I/2+2*Z$$
 где:
    - $T$  - число очков стабильности защищающегося после завершения поединка
    - $B$  - число очков стабильности защищающегося до поединка.
    - $I$  - число очков поединка, взятое атакующим в ходе поединка
    - $Z$  - параметр, зависящий от величины “трофея” победителя:
      - Если победитель отобрал у защищающегося 38 очков влияния,  $Z=1$
      - Если победитель отобрал 27 очков,  $Z=2$
      - 18 очков -  $Z=3$
      - 11 очков -  $Z=4$
      - 6 очков -  $Z=5$
      - Если атакующий проиграл, то  $Z=0$ .
  - 8.3.2. Таким образом, у защищающегося после поединка остается:
    - тем больше очков стабильности, чем больше их у него было до поединка

- тем меньше очков стабильности, чем лучше проявил себя в поединке атакующий
  - тем больше очков стабильности, чем большее число поединков (учитывая этот) он проиграл
- 8.3.3. Особенности расчетов:
- Если  $V$  и/или  $I$  - нечетное число, то  $V/2$  и/или  $I/2$  округляются в меньшую сторону.
  - Если формула дает отрицательное число, то  $T=0$ .
  - Если во время поединка защищающийся набрал такое количество бонусов стабильности  $M$  (см. [5.3. Получение бонусов прокачки](#)), что  $M+T>15$ , то в момент окончания поединка число очков стабильности защищающегося становится равным 15 (лишние очки сгорают).
- 8.3.4. Число очков агрессивности для защищающегося в ходе поединка не изменяется.

## 9. Важно! Нужно иметь в виду!

9.1. Игра для вас заканчивается тогда, когда ваша команда проведет:

- 5 поединков в роли атакующего
- 5 поединков в роли защищающегося.

В том случае, если вы быстро проведете пять поединков в роли атакующего, все, что вам останется делать в игре - это ждать, когда на вас нападут. Учитывайте такой поворот событий при выборе стратегии.

9.2. Число экипажей для прохождения игры:

- 9.2.1. Минимальное - 2
- 9.2.2. Рекомендованное - 3.
- 9.2.3. Максимальное - 5.