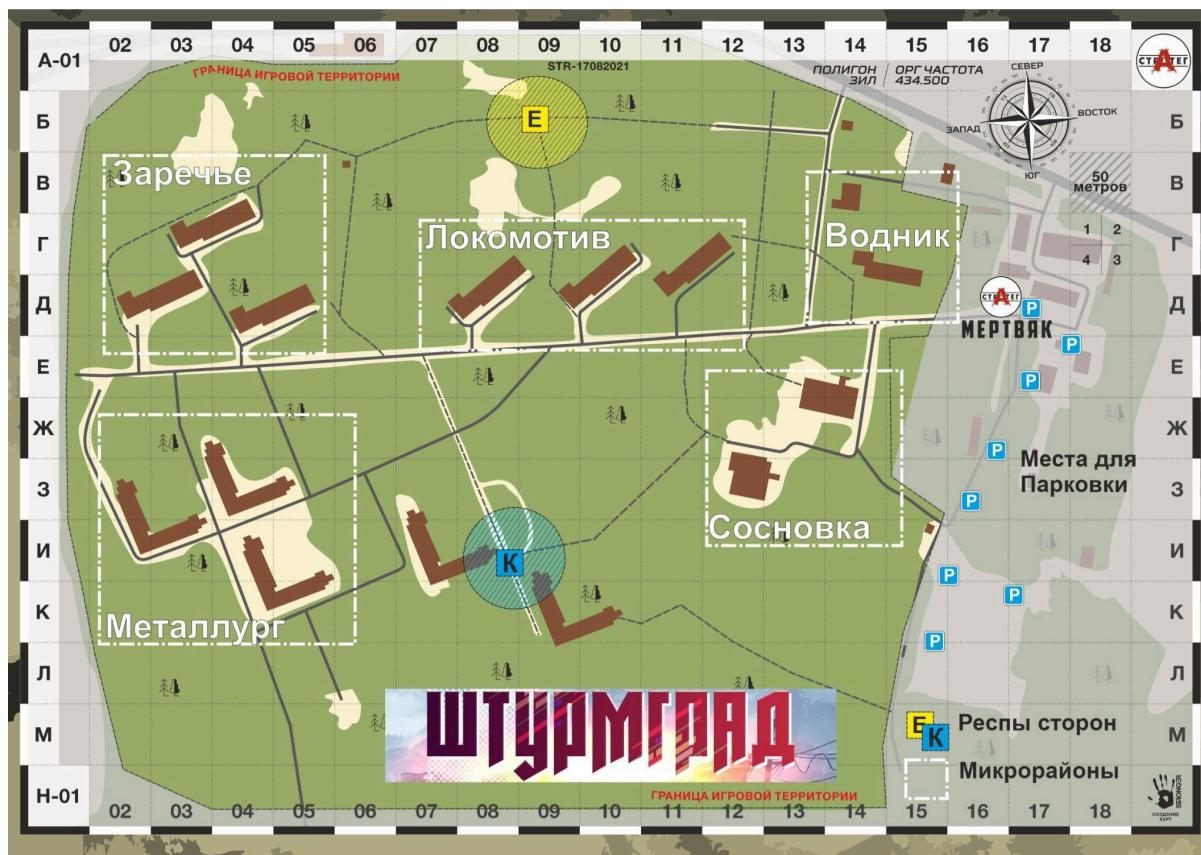


Сценарий игры Штурмград 23.03.24



Старт игры: Сторона Единство стартует на респе. Сторона Коалиция стартует на респе, а также занимает микрорайон Заречье.

Микрорайон. Совокупность зданий обозначенные белыми прямоугольниками на карте.

Командный пункт обороны(КПО), один на микрорайон. Выглядит как ящик цвета стороны с таймером.

Респы. Респы сторон по времени, раз в 15 минут. В 00-15-30-45 каждого часа все находящиеся на респе могут снять красные повязки и войти в игру. Респ стороны защищен зоной отчуждения респа, куда не может заходить противник.

Штурмовой флаг. Флаг цвета стороны который переносит посредник, устанавливается и снимается по команде любого игрока стороны. Флаг можно передвигать на технике, но в случае поражения техники он также считается уничтоженным. Флаг работает только пока находится в вертикальном положении и воткнут в землю. Запрещено устанавливать штурмовой флаг внутрь зданий или на технике. Любой пораженный игрок стороны может подойти к штурмовому флагу и мгновенно ожить. В случае взрыва гранаты/тага рядом с флагом (ближе 3м, отслеживает посредник) штурмовой флаг считается уничтоженным. После уничтожения посредник относит штурмовой

флаг на респ стороны, где он мгновенно возвращается в игру. Штурмовой флаг есть только у стороны Атаки.

Район обороны. В каждый момент времени есть только один район обороны, который по очереди обороняют стороны. Одна сторона обороняет район, вторая штурмует его. На старте это - район Заречье, который обороняет Коалиция, а штурмует Единство. Задача обороны максимальное время удерживать микрорайон. В случае, если оборона одного микрорайона проходит 90 минут без захвата, то микрорайон считается удержанным, а атака переходит к другой стороне.

Сторона Атаки. На старте игры стороной атаки считается Единство. Задача стороны атаки зачистить микрорайон обороны, найти там КПО и захватить его (отключив таймер). После захвата сторона Атаки становится стороной обороны.

Выбор следующего микрорайона обороны. В момент начала атаки командир стороны Атаки выбирает микрорайон, который он будет оборонять и который она еще не обороняла (и сообщает организаторам). На респе атакующей стороны посредник выдает оборудование КПО (ящик с посредником) их будущего микрорайона обороны. Пока идет атака, сторона должна разместить КПО внутри здания выбранного микрорайона. Ящик переносится бойцами стороны. Ящик с вражеским КПО возможно перехватывать и уничтожать. При уничтожении оборудования КПО стороне выдают новый ящик с оборудованием на респе. В случае, если сторона не успевает это сделать до окончания своей атаки, то посредник самостоятельно устанавливает ящик КПО. В ходе размещения можно менять микрорайон будущей обороны.

Последствия захвата микрорайона. При уничтожении КПО сторона обороны становится стороной Атаки. Штурмовой флаг у той стороны, что атаковала сворачивается и отходит к респу. Штурмовой флаг у стороны, которая начала атаку входит в игру на респе стороны. С этого момента передвигать КПО запрещено. Сторона атаки узнает, какой микрорайон для обороны выбран противником.

Определение победителей.

1. За каждую минут удержания микрорайона +1 ОП.
2. За самостоятельную развертку КПО +20 ОП
3. За уничтожение оборудования КПО противника до начала его обороны +5 ОП.

Частоты

Организаторы игры 434.500

Коалиция (синие) 410.000-434.400 и 136.000-150.000,

Единство (белые) 434.600-459.000 и 155.000-169.000