

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ ГРОМ 26, 18.04.26



Карта в большом разрешении: <https://disk.yandex.ru/i/L3IA5hOMqJCN1w>

Расписание игры

12:00 построение, 13:00 старт, 19:00 окончание, 19:30 награждение.

Стороны игры

20 % Коалиция (синие маркеры на обеих руках)

20 % Единство (желтые маркеры на обеих руках)

60 % Наемники (без повязок или один маркер цвета нанимающей стороны). Группа наемников от 5 до 25 человек, обычно команда или блок.

Ограничения полигона

У зданий играют только первые этажи. Каждая лестница будет перекрыта красно-белой лентой, на лестнице можно играть до перекрытия. Козырьки подъездов и крыши домов не игровые. Подвалы и бункера играют, крыши бункеров играют.

Старт игры

Стороны стартуют со своих респов. Наемники до игры получают задание, где указана точка старта. Они заранее занимают место и начинают игру ровно в 13:00. После выполнения задания

или по уничтожению группы наемники идут на мертвяк для получения контракта через аукцион. За выполнение стартового задания наемники получают вознаграждение, указанное в задании.

Мертвяк и респ

Мертвяк общий. Раз в 15 мин все находящиеся на респе игроки снимают красные повязки и входят в игру. Респ это точка, обозначенная на карте стрелкой, а на территории игры - табличкой. Вокруг респов находятся зоны отчуждения респа, в которые нельзя заходить противнику, их границы отмечены черно-желтой киперкой. Респиться на границе зоны отчуждения запрещено, доходите до точки респа.

Аукцион

Готовая к выходу команда наемников подходит к аукциону, после чего представители сторон начинают торги. Минимальная ставка 1т\$*кол-во бойцов, шаг торгов 1т\$. Максимальная ставка ограничена счетом стороны.

Контракт

Контракт заключается на 1,5 часа, во время контракта наемники подчиняются командиру стороны и респятся по обычным правилам на респе нанимателей. Через 1,5 часа наемники должны подойти к командиру стороны, отметить успешное завершение контракта и, если достойны, получить премию от командира стороны. После этого команда следует на Аукционисту, где премия публично зачисляется ему на счет и проводится новый контракт. У каждой наемной группы может быть до 3х контрактов, третий контракт заключается до конца игры.

Деньги сторон

На старт обе стороны получают 300т\$, также за каждый час (14,15,16, 17 и 18:00) сторона получает +300т\$. Также сторона получает +50т\$ за каждый мешочек алмазов, добытый в шахте или найденный в кладах и доставленный на респ стороны и +100т\$ за каждый золотой слиток. Остаток денег на счету не влияет на победу в игре, и может быть использован командирами сторон для премирования наемников стороны.

Задачи сторон

“Алмазные шахты”.

В середине полигона расположены 4 золотые шахты. Раз в час во время, указанное на шахте, добывается мешочек с алмазами, который нужно доставить на респ своей стороны. Мешочек с алмазами можно доставить по игре на респ и оттуда вне игры на Аукцион и обменять на 50т\$ на счет.

“Власть народа”.

Командир стороны или загримированный под генерала представитель стороны должен выступить для работников шахт (Один раз на каждой из шахт в отмеченный промежуток времени). У выступающего должно быть не менее 10 человек аудитории и как минимум один транспарант. Посредник выдает билет с темой и выступающий должен раскрыть тему речью длительностью не менее минуты, минимум 3 темы на выступление (можно больше). На одной точке теоретически могут выступить представители обеих сторон.

“Преступления тирана”.

Сбор свидетельств преступлений режима. Выполняется только наемниками. В точках, помеченных цифрами (для Единства – белые, для Коалиции – синие) необходимо сфабриковать доказательства преступления старого режима. Для этого необходимо привести своего Журналиста (посредник в белом халате и белой каске, не бегают, поражаем, в случае поражения отходит на респ) на любую из точек. На точке силами бойцов стороны сделать максимально достоверный постановочный ролик о преступлении. Тема преступления вытаскивается карточкой, снимает на телефон один из бойцов. Творческий подход и импровизация приветствуется. Реквизит (стреляные гильзы, спец дым, искусственная кровь, бинты, уголь для погорельцев) будет у Журналиста. После этого необходимо довести журналиста до респа стороны, после чего можно двигаться к следующей точке. Ролики необходимо выложить в группу игры до конца игры. В кадре должно быть не меньше 5 человек (тел), и табличка с номером точки и в целях конспирации в каждом новом ролике должны быть бойцы другой наемной группы. Номера не должны повторяться.

"Меняла"

На карте полигона есть зона стоянок, где обитает Меняла. Игроки могут принести меняле мешочек с алмазами и обменять на слиток золота (обмен длится 10 мин). Меняла осуществляет только один обмен, после чего отходит на другую стоянку. Один обмен может быть не чаще чем раз в 20 минут. Слиток золота и мешочки с алмазами игровые предметы, если вас поразили – положите их на землю.

“Сокровища нации”

На полигоне будет закопано 6 золотых слитков. Начиная с 14:00 перед аукционом каждая команда наемников тянет жребий и, в случае удачи, получает фотографию, где указано место, в котором закопан клад. Одной группе наемников фотка выдается только один раз за игру. Клад нужно найти, откопать (берите с собой лопаты) и достать из него слиток золота.

Определение победителей

1. За каждое успешное выступление +4 ОП (макс 16)
2. За каждое сфальсифицированное свидетельство +2 ОП (макс 16)
3. За каждый обналиченный слиток с золотом +2 ОП (макс 12)
4. За каждый обналиченный мешочек с алмазами +1 ОП (макс 24)

Рейтинг наемников

1) За выложенное представление в группе игры до 16 апреля включительно группа получает +30т\$

2) За выполненное стартовое задание команды наемников получаю деньги на свой счет.

3) Все полученные деньги за контракты наемники получают на свой счет.

4) Командир стороны имеет премиальный фонд, которым может награждать команду наемников после окончания контракта. Команда получает от 0 до 30 т на свой счет в момент, когда отчитываются командиру стороны о завершении контракта (деньги со счета стороны не списываются).

Награды получают три команды:

- 1) Имеющая больше всего денег на свое счету на конец игры
- 2) Имеющая больше всего денег/на одного наемника
- 3) Получившая больше всего премий суммарно от обоих командиров.

Если какая-то команда получает первенство по нескольким параметрам, то она получает награды только один раз, а по второй категории получает награды команда занявшая второе место.

Деление по частотам

*434.500 - орговская частоты,

*400.000-434.475 и 130.000-144.075 – частоты Коалиции (синие)

*434.525-454.000 и 144.125-176.975 - частоты Единства (желтые)