

Сценарная игра

«Чужой против Хищника»

ПК ЗарницаКлуб

21.06.14

Игра проводится при участии трех сторон. Армия красных – хищники, армия синих – чужие и армия желтых – люди. Соотношение сторон будет в пропорции 1:1:2 соответственно.

Армия хищники. В армии выбирается матка(самка) хищников, которая обозначается особым способом. На вооружении у матки только пейнтбольный пистолет. Матка в теле человека может откладывать яйца для увеличения популяции хищников, для этого ей требуется поразить игрока человека из пейнтбольного пистолета. Игрок-человек, которого поразила матка, превращается в хищника(игротех перематывает игрока в другой цвет и делает на груди обвязку крестом). Для матки хищников выделяется один игротех, который будет контролировать перемещения матки и уровень заражения. За каждого превращенного игрока-человека, армия хищников получает 4 бонусных очка. Передавать патроны матке запрещено, для подзарядки матка обязана вернуться на базу хищников. Матку можно поразить только в голову, попадания в тело поражением не считаются.

Если происходит истребление человеческой армии при помощи заражения маткой хищников более чем 1\5 армии людей, то разум людей находящийся под контролем хищников объединяется восстановив свою память о человеческой сущности и эти игроки освобождаются от контроля хищников и переходят вновь в армию людей.

Для поощрения игроков перешедших под контроль хищников и принимающих активное участие в роли членов армии хищников им выделяется отдельная награда за выдержку и самообладание.

Армия чужих. В армии чужих выбирается Верховный Главнокомандующий(сокращенно ВГ). ВГ имеет у себя на вооружении Печать Силы(ПС). Если ПС установлена на контрольной точке любой из нейтральных или вражеских баз, то контроль над такой базой приносит по два очка каждые 15 минут вместо одного очка каждые 10 минут. Печать Силы обладает настолько мощной ментальной энергией, что только ВГ может контролировать эту энергию, потому ВГ обязан находится в пределах видимости ПС. При утрате контроля над точкой, на которой установлена ПС, или при поражении ВГ, ПС возвращается ВГ.

Армия людей. Люди, находясь в положении оккупантов, имеют в начале решающей битвы за контроль над территорией вдвое большее количество людей, но материальная составляющая человеческой армии неспособна обеспечить продовольствием и припасами больше, чем две базы.

Очки влияния. Суть игры сводится к получению очков влияния каждой из противоборствующих армий. В конце подсчета после финала игры победителем объявляется та армия, которая заработала наибольшее количество очков влияния. Очки влияния зарабатываются за счет контроля нейтральных и вражеских баз из расчета 1 очко каждые 10 минут за каждую из контрольных точек.

В игре будет присутствовать посреди игрового поля база – научный центр. В научном центре на втором этаже игротех раз в 20 минут будет раздавать первому попавшемуся игроку патент на научные изобретения. Армия собравшая 6 патентов может приступить к разработке СУПЕР-МЕГА-БОМБЫ. По завершении исследования генерал армии может указать любую базу любого противника и уничтожить ее. Игротех который следит за уничтоженной базой объявляет всех защитников пораженными и выводит из уничтоженной базы, при этом база считается недоступной для захвата в течение 20 минут(о чем будет свидетельствовать белый флаг).

Так же на всей территории игрового поля будут случайным образом разбросаны коробки с боеприпасами(одинаковое количество для каждой из армий). Если боеприпас нужного цвета будет доставлен на респаун в целости и сохранности(коробка с боеприпасом не будет повреждена) то в конце игры при финальном подсчете за каждый боеприпас армия получит дополнительно по 4 очка влияния. Если вы обнаружите боеприпас вражеской армии, то будет достаточным просто повредить упаковку боеприпаса сделав несколько сквозных выстрелов по коробке. Тем самым поврежденный боеприпас не прибавит бонусных очков. Боеприпас считается вещью непередаваемой и не теряемой, если игрок захватил коробку с боеприпасом он может ее принести на базу даже в пораженном состоянии, главное следить за ее сохранностью.