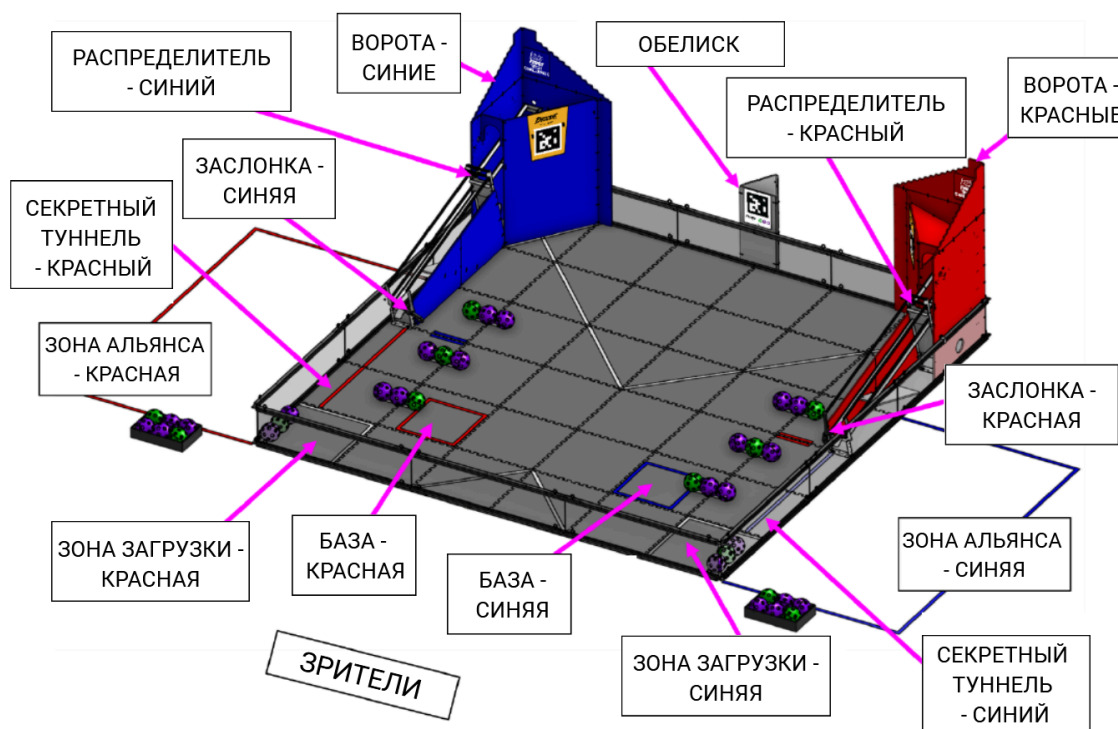


Описание Игры



В игре КОД ИСТОРИИ, 2 АЛЬЯНСА по 2 команды каждый соревнуются между собой, зарабатывая очки следующим образом: забрасывая фиолетовые и зеленые АРТЕФАКТЫ в свои ВОРОТА, собирая УЗОРЫ и возвращаясь на свою БАЗУ до окончания матча.

Непосредственно перед началом матча ОБЕЛИСК случайным образом показывает один из 3 МОТИВОВ. МОТИВ на данный МАТЧ определяет, какой УЗОР должны попытаться собрать РОБОТЫ на своих РАМПАХ.

В течение первых 30 секунд МАТЧА РОБОТЫ работают автономно. РОБОТЫ могут использовать датчики для расшифровки случайно выбранного МОТИВА МАТЧА. В этот период РОБОТЫ могут зарабатывать очки, забрасывая АРТЕФАКТЫ в свои ВОРОТА и собирая УЗОР на своей РАМПЕ в соответствии с МОТИВОМ. РОБОТЫ также получают очки за съезд с ЛИНИИ ЗАПУСКА.

В оставшиеся 2 минуты МАТЧА управление РОБОТОМ берут на себя ОПЕРАТОРЫ. РОБОТЫ собирают и продолжают забрасывать АРТЕФАКТЫ в свои ВОРОТА, чтобы заработать очки. Члены КОМАНДЫ ОПЕРАТОРОВ могут забирать АРТЕФАКТЫ из ЗОНЫ ЗАГРУЗКИ АЛЬЯНСА и помогать своим РОБОТАМ, загружая в них АРТЕФАКТЫ.

Когда время МАТЧА подходит к концу, команды АЛЬЯНСОВ могут работать совместно, чтобы вернуть обоих своих РОБОТОВ на БАЗУ. АЛЬЯНСЫ, которые к концу МАТЧА собрали УЗОРЫ в соответствии с МОТИВОМ, получают дополнительные очки.

АЛЬЯНС, набравший наибольшее количество очков, побеждает в МАТЧЕ. Кроме того за выполнение определенных игровых достижений можно заработать дополнительные РЕЙТИНГОВЫЕ ОЧКИ.

Очки Автономного Периода:

СЪЕЗД с линии запуска	3 очка
РАСПРЕДЕЛЕННЫЙ АРТЕФАКТ	3 очка
ТРАНЗИТНЫЙ АРТЕФАКТ	1 очко
УЗОР*	2 очка

Очки Управляемого Периода:

РАСПРЕДЕЛЕННЫЙ АРТЕФАКТ	3 очка
ТРАНЗИТНЫЙ АРТЕФАКТ	1 очко
АРТЕФАКТ на СКЛАДЕ	1 очко
УЗОР*	2 очка

Очки Эндгейма:

Частичный возврат на БАЗУ	5 очков
Полный возврат на БАЗУ	10 очков
Бонус за возврат на БАЗУ**	10 очков

*Очки за УЗОР начисляются в конце периода за каждый РАСПРЕДЕЛЕННЫЙ АРТЕФАКТ соответствующий МОТИВУ.

**Дополнительный Бонус Альянсу, 2 РОБОТА которого полностью вернулись на БАЗУ

РЕЙТИНГОВЫЕ ОЧКИ (RP), начисляемые в игре КОД ИСТОРИИ

Достижение для получения РЕЙТИНГОВЫХ ОЧКОВ		РЕЙТИНГОВЫЕ ОЧКИ (RP)
РЕЙТИНГОВЫЕ ОЧКИ за ДВИЖЕНИЕ - Сумма набранных очков СЪЕЗД + БАЗА больше или равна пороговому значению		1
РЕЙТИНГОВЫЕ ОЧКИ за ПОПАДАНИЯ - Количество АРТЕФАКТОВ засчитанных при прохождении КВАДРАТА больше или равна пороговому значению		1
РЕЙТИНГОВЫЕ ОЧКИ за УЗОР - Количество очков за УЗОР больше или равно пороговому значению		1
Победа	по итогам МАТЧА АЛЬЯНС набирает больше очков, чем противоположный АЛЬЯНС	3
Ничья	по итогам МАТЧА АЛЬЯНС набирает столько же очков, сколько и противоположный АЛЬЯНС	1

Пороговые значения в игре КОД ИСТОРИИ

Тип RP	Пороговые значения	
	Чемпионат Лиги Инженеров	Все другие мероприятия
за ДВИЖЕНИЕ	21	16
за ПОПАДАНИЯ	публикация позже	36
за УЗОР	публикация позже	18