Plan obiektów interaktywnych arena\_a.

1. **Wybuchowa beczka**.

Jest to odmiana konwencjonalnej, metalowej beczki, przeznaczona do przechowywania płynnych materiałów łatwopalnych typu A. Dzięki swym właściwościom, wybuchowe beczki mogą być wykorzystane jako broń. Doskonale nadają się na pułapki. Beczki wybuchowe można spotkać z różnymi promieniami rażenia: 2m, 4m, bądź 8m. Beczki podczas wybuchu zadają obrażenia od ognia zabierając od 5 do 15 punktów życia.

1. **Pole lawy.**

Jest to obiekt zajmujący obszar na mapie o danym promieniu (od 2m do 4m). Lawa zadaje obrażenia graczowi oraz AI. Będąc bezpośrednio w lawie, aktor otrzymuje obrażenia od ognia o wartości 5 punktów życia na sekundę.

1. **Krzaki niewidzialności**.

Jest to obiekt zajmujący obszar na mapie o danym promieniu (od 1m do 2m).

Obiekt zajmujący pewien obszar na mapie. Aktor, który wejdzie w zasięg krzaków staję się niewidzialny z po za zakresu krzaków, zostają widoczne jedynie krzaki. W momencie kiedy drugi aktor wejdzie w zasięg dokładnie tych samych krzaków dostanie on wizje na pierwszego aktora.

*Widzialność:* 0%.

1. **Jeziorko mocy**.

Jest to obiekt zajmujący obszar na mapie o danym promieniu (od 2m do 8m). Jeziorko w przeciwieństwie do lawy leczy gracza oraz AI. Będąc bezpośrednio w jeziorku, aktorowi zostają przywrócone punkty życia w ilości 5 punktów życia na sekundę.

1. **Ogłuszająca beczka**.

Jest to odmiana konwencjonalnej, wybuchowej beczki, przeznaczona do przechowywania płynnych materiałów łatwopalnych typu B. Dzięki swym właściwościom, ogłuszające beczki mogą być wykorzystane jako broń. Doskonale nadają się na pułapki. Beczki wybuchowe można spotkać z różnymi promieniami rażenia: 2m, 4m, bądź 8m. Beczki podczas wybuchu zadają obrażenia od ognia zabierając 5 punktów życia oraz spowalniają aktora pięciokrotnie.

1. **Oślepiająca beczka**.

Jest to odmiana konwencjonalnej, wybuchowej beczki, przeznaczona do przechowywania płynnych materiałów łatwopalnych typu C. Dzięki swym właściwościom, wybuchowe beczki mogą być wykorzystane jako broń. Doskonale nadają się na pułapki. Beczki wybuchowe można spotkać z różnymi promieniami rażenia: 2m, 4m, bądź 8m. Beczki podczas wybuchu zadają obrażenia od ognia zabierając od 5 do 15 punktów życia oraz wymuszają poruszanie się aktora w innym kierunku niż docelowy.

1. **Sidła**.

Jest to obiekt zajmujący obszar na mapie o promieniu 2m. Sidła, które są aktywne, zadają 2.5 punktów życia na sekundę oraz zatrzymują go w miejscu. Jeżeli sidła są schowane, bądź się chowają/wysuwają uznaje się je za nie aktywne co oznacza,że nie oddziałowywują one na otoczenie.

1. **Teleport.**

Jest to przedmiot, który podczas interakcji z aktorem, przenosi go w inne miejsce na mapie.

1. **Podwójne obrażenia.**

Jest to przedmiot, który zwiększa dwukrotnie zadawane obrażenia przez aktora. Podwójne obrażenia trwają przez 10s.

1. **Leczący bandaż.**

Jest to przedmiot, który przywraca aktorowi 20 punktów życia.

Przebieg obiektów interaktywnych arena\_a.

Buffowanie innych przedmiotów:

1. Jeżeli beczka wybuchnie koło pola lawy to pole zadaje zwiększone obrażenia przez dany okres czasu.

Zadawane obrażenia: +10%

Czas trwania: 30s

1. Jeżeli beczka wybuchnie obok innej beczki to druga beczka wybucha, zadając zwiększone obrażenia.

Zadawane obrażenia: +20%

1. Jeżeli beczka wybuchnie obok sideł nienawiści to sidła również zadają obrażenia.

Zadawane obrażenia: 10% życia

Pojawianie się innych przedmiotów:

1. Jeżeli wszystkie wybuchowe beczki zostaną zniszczone (3) w danej części mapy to w tym samym obszarze pojawia się leczący bandaż.
2. Jeżeli wszystkie ogłuszające beczki zostaną zniszczone (2-4) w danej części mapy to w tym samym obszarze pojawia się "podwójne obrażenia".
3. Jeżeli wszystkie oślepiające promienie zagłady zostaną zniszczone (2) w danej części mapy to w tym samym obszarze pojawia się "teleport".
4. Jeżeli wszystkie dostępne na mapie beczki zostaną zniszczone to pojawia się super beczka. Super beczka po wybuchu zadaje 50% życia aktorowi, który jest w promieniu. Średnica pola wybuchu to 8m.

Niszczące inne przedmioty:

1. Jeżeli obie beczki przy środkowym wejściu z obu stron pola lawy zostaną znisczone to pole lawy znika na dany okres czasu.

Czas zniknięcia: 1 min