

TEAM BASE WARS V2.2

IMPORT CODE: PFW5F

СОДЕРЖАНИЕ

1	ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ РЕЖИМЫ И КАРТЫ.....	2
2	ПРАВИЛА ИГРЫ	3
3	РЕСУРСНАЯ ТОЧКА – RESOURCE POINT “\$”	3
4	КОМАНДИР - COMMANDER	4
5	МАГАЗИН - SHOP	4
5.1	ХРАНИЛИЩЕ ДЕНЕГ – MONEY STORAGE	5
5.2	ЗОНА ВОЗРОЖДЕНИЯ – SPAWN ZONE	6
5.3	ЗОНА ИСЦЕЛЕНИЯ – HEALING ZONE	7
5.4	ЭКСТРАКТОР – EXTRACTOR	7
5.5	ВОЗДУШНЫЙ УДАР – AIRSTRIKE.....	8
6	ДЕНЕЖНАЯ СИСТЕМА – MONEY SYSTEM.....	9
7	ОСЛАБЛЕННЫЕ ГЕРОИ – NERFED HEROES.....	10
7.1	SOMBRA	10
8	АВТОРЫ И КОНТАКТЫ	10

1 ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ РЕЖИМЫ И КАРТЫ

Мод работает в режиме ожидания игроков, когда основные цели (груз, объект) отключены. Мод так же работает на ивентовых картах.

ASSAULT	ESCORT	HYBRID	ELIMINATION
HANAMURA	DORADO	BLIZZARD WORLD	BLACK FOREST
HORIZON LUNAR COLONY	HAVANA	EICHENWALDE	ILIOS (ALL)
PARIS	JUNKERTOWN	HOLLYWOOD	NECROPOLIS
TEMPLE OF ANUBIS	RIALTO	KING'S ROW	
VOLSKAYA INDUSTRIES	ROUTE 66	NUMBANI	
	GIBRALTAR		

Во избежание появления ошибки “server closed...” рекомендуется отключать в правилах те карты, на которых вы не играете или которых нет в ротации. Не рекомендуется оставлять все правила, начинающиеся со слова “MAP: “ включенными.



2 ПРАВИЛА ИГРЫ

Для победы вашей команде необходимо накопить 5000\$ раньше противника. Для достижения этой цели вы можете получать деньги:

- за убийства врагов
- за ограбление вражеской базы
- за постройку экстрактора на ресурсной точке

3 РЕСУРСНАЯ ТОЧКА – RESOURCE POINT “\$”

Главный источник получения денег. Имеет запас в 1000\$. В начале игры ресурс всегда располагается в центре карты. После истощения рандомно появляется в другом месте, но не рядом с базами игроков.



Игровые механики:

- В начале игры всегда появляется в центре карты
- Имеет запас 1000\$
- После истощения рандомно появляется в другом месте, но не ближе чем на 30 метров к базе игроков
- Ресурс так же появляется в другом месте, если на нем был уничтожен экстрактор, а запас ресурса был меньше 300\$

4 КОМАНДИР - COMMANDER

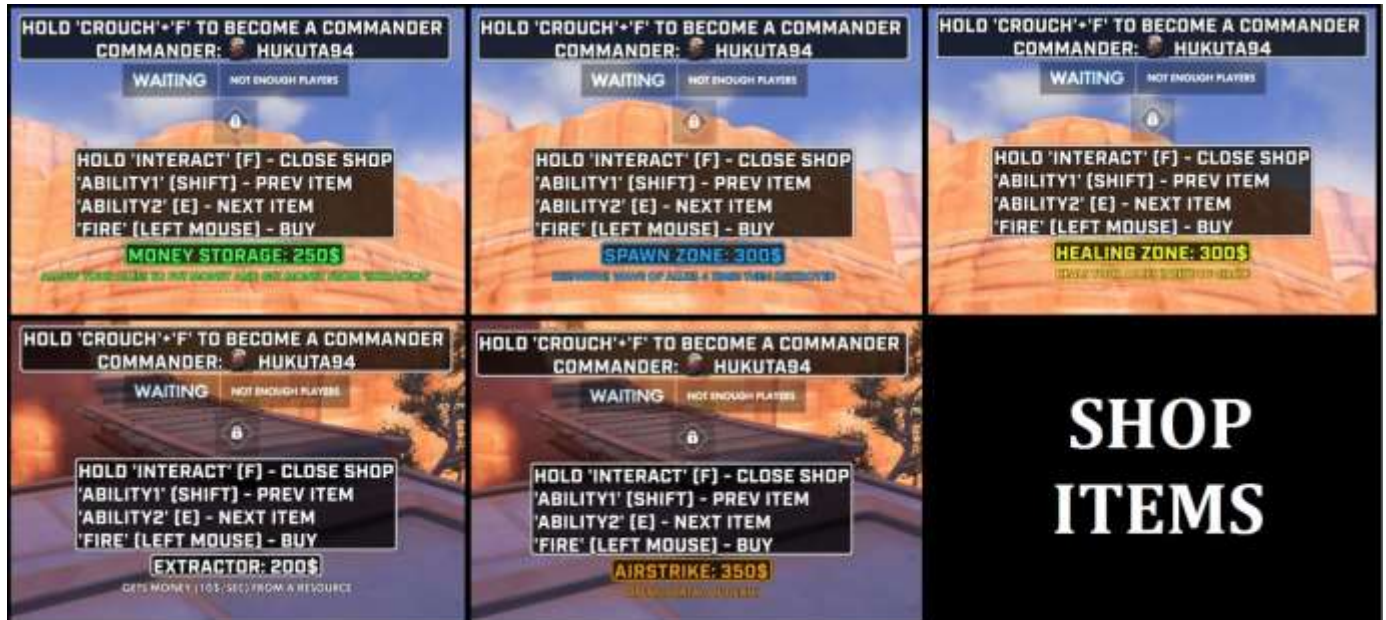
В каждой команде может быть только один командир. Чтобы им стать необходимо зажать кнопки ПРИСЕДАНИЕ + ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (по умолчанию С + F) на 3 секунды, после чего вы становитесь командиром, и включается защита от спама на 60 секунд, т.е. другой игрок сможет стать командиром только спустя это время. Командир – это ключ к победе. Без него команда не сможет выиграть.

Что может делать командир:

- Строить базу для своей команды
- Строить экстрактор на ресурсной точке
- Оказывать поддержку способностью командира – Airstrike, исцеляющей зоной

5 МАГАЗИН - SHOP

Командир получает доступ к магазину. Чтобы его открыть, удерживайте кнопку ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (по умолчанию F) 1 секунду. Появится небольшое меню с выбором постройки и кратким описанием.



Удерживайте кнопку ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ 1 сек, чтобы закрыть магазин

Кнопка СПОСОБНОСТЬ 1 (Shift) – предыдущая постройка в магазине

Кнопка СПОСОБНОСТЬ 2 (E) – следующая постройка в магазине

Кнопка ОСНОВНОЙ ОГОНЬ (левая кнопка мыши) – купить

Найдите оптимальное место и нажмите ЛКМ, чтобы построить зону. Обратите внимание, вы не можете строить в комнатах возрождения и в прилегающих к ним коридорах, куда не могут заходить игроки противоположной команды!

5.1 ХРАНИЛИЩЕ ДЕНЕГ – MONEY STORAGE

Основная зона. Позволяет союзникам вашей команды вносить деньги на общий командный счет и получать деньги с экстрактора. Отображает здоровье всей вашей базы. Очень важно защищать вашу основную зону, т.к. враги, находясь внутри, могут грабить вас и наносить урон. Если здоровье базы будет равно 0%, то все ваши постройки (кроме экстрактора) уничтожатся, а вы будете отброшены в комнату возрождения.



Игровые механики:

- Враг, находясь в зоне, получает 50\$ и наносит 5% урона каждую секунду (чем больше игроков, тем быстрее идет процесс ограбления и нанесения урона. Если у команды не осталось денег в хранилище, урон наноситься все равно будет)
- Союзник с деньгами, находясь в зоне 4 секунды, доставляет их на счет команды и увеличивает здоровье базы на 1% за каждые доставленные 20\$
- Первая постройка хранилища стоит 0\$. Перестройка уже построенной зоны будет стоить 250\$

- Позволяет получать деньги с экстрактора

5.2 ЗОНА ВОЗРОЖДЕНИЯ – SPAWN ZONE

Возрождает мертвых союзников волнами. Имеет 4 волны возрождения, после чего уничтожается. Не забывайте вовремя перестраивать зону, чтобы не лишить свою команду способности возродиться рядом с вашей базой.



Игровые механики:

- Моментально возрождает всех погибших игроков при строительстве или перестройке зоны, израсходовав 1 очко возрождения
- Возрождает волну союзников через 8 секунд, после того как умер первый игрок
- Новые игроки, подключившиеся к матчу, возрождаются в зоне. Очки возрождения при этом не расходуются

5.3 ЗОНА ИСЦЕЛЕНИЯ – HEALING ZONE

Исцеляет ваших союзников, которые находятся внутри круга



Игровые механики:

- Исцеляет ваших союзников 40хп / сек

5.4 ЭКСТРАКТОР – EXTRACTOR

Добывает деньги с ресурса и закачивает их напрямую в денежное хранилище на счет команды. Экстрактор строится только на ресурсной точке, его нельзя перестроить. Нельзя строить экстрактор пока не уничтожен вражеский.



Игровые механики:

- Добывает 10\$/сек, если построено хранилище денег
- Может быть уничтожен врагами, которые находятся внутри круга 5 секунд

5.5 ВОЗДУШНЫЙ УДАР – AIRSTRIKE

В режиме свободного полета и при помощи курсора укажите область, по которой должен быть нанесен удар и нажмите левую кнопку мыши. Откроется портал, из которого будет запущен ракетный залп по указанной области.



Игровые механики:

- Начисляет 100\$ на счет команды за каждое убийство
- Не может быть уничтожен врагом
- Одновременно может быть вызван только один воздушный удар

6 ДЕНЕЖНАЯ СИСТЕМА – MONEY SYSTEM

Помимо основного денежного баланса команды, у каждого игрока есть свой личный баланс, на который могут зачисляться деньги.



Игровые механики:

- Каждый игрок может нести максимум 700\$
- Игрок может скинуть свои деньги (засейвить) или передать их другому игроку. Для этого удерживайте кнопку ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (по умолчанию F) 1 секунду.
- За каждое убийство вы получаете 70\$
- Если вы умрете с деньгами, они выпадут в виде дропа, который могут подобрать все игроки.
- Ограбление вражеской базы пополняет личный баланс игроков
- Доставляйте заработанные деньги в свое денежное хранилище, чтобы пополнить баланс команды и приблизиться к победе

7 ОСЛАБЛЕННЫЕ ГЕРОИ – NERFED HEROES

7.1 SOMBRA

- Не может грабить вражеское хранилище
- Не может наносить урон вражеской базе
- Не может уничтожать вражеский экстрактор

8 АВТОРЫ И КОНТАКТЫ

HuKuTa94#2589 – идея и создание мода

Lionarius#2731 – создание уникальных фишек для мода и тестирование

Сообщество BattleNet:

<https://blizzard.com/invite/p0wkWzC0kn>

Discord:

<https://discord.gg/NWd8tU3>