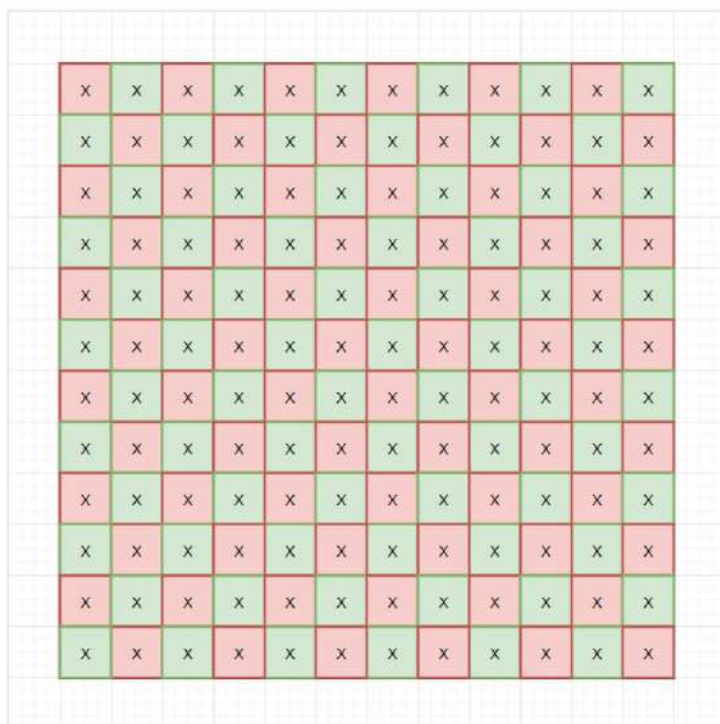


СПЕЦИФИКАЦИЯ

Разполагате с армия от 4 ма селяни специализирани в следните направления :

- Тракторист хулиган (танк)
- Хвърляч на камъни (снайперист)
- Пиянде (шпионин)
- Рибар (саботьор с динамит)

Трябва да навигирате армията си от добре обучени машини за убиване до територията на врага и да неутрализирате строително ремонтните дейности в селото. Мисията се извършва върху квадратна решетка (**строителен обект**) с размери 15 x 15. За целите на описанието ще използваме изображение, на квадратна решетка за да стане по ясно, за какво иде реч.



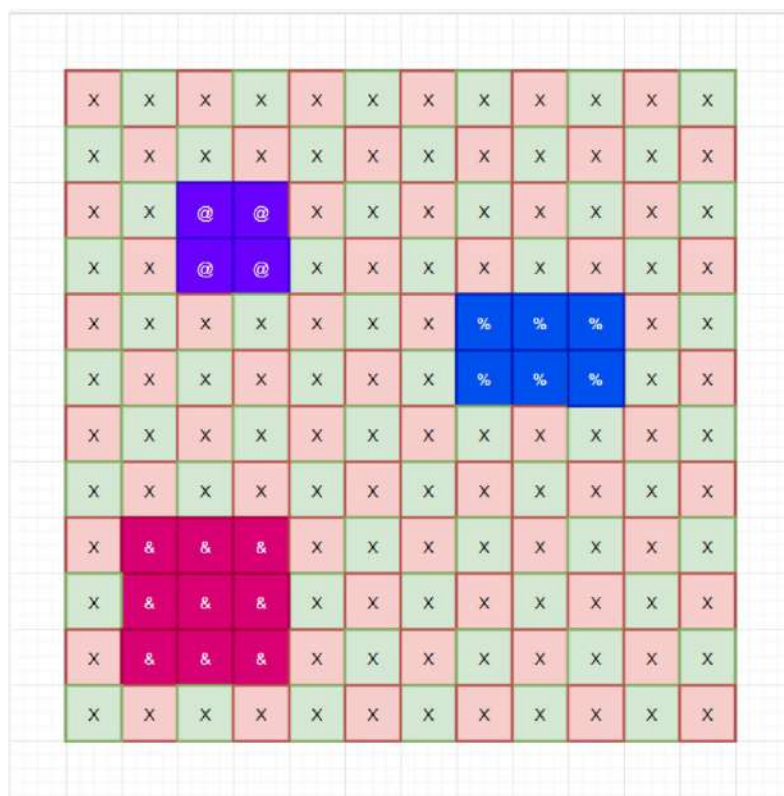
Цвета на квадратчетата **няма никакъв функционален** смисъл, те съществуват само за да организират подходящ контраст при разглеждане на примерите. Съдържанието на квадратчетата символа **X** ще се използва за визуализация на празно пространство в рамките на дъската, когато навигирате вашите единици по терена.

ЦЕЛИТЕ НА НАШАТА МИСИЯ

На полето са позиционирани 3 различни сгради с различна конструкция, и на различно място на картата. **Противниците ни са дефинирали следните размери, характеристики и символна спецификация на техните сгради.**

Сграда	Брой заемани квадратчета	Символ
Малка	4 квадратчета	*
Средна	6 квадратчета	%
Голяма	9 квадратчета	&

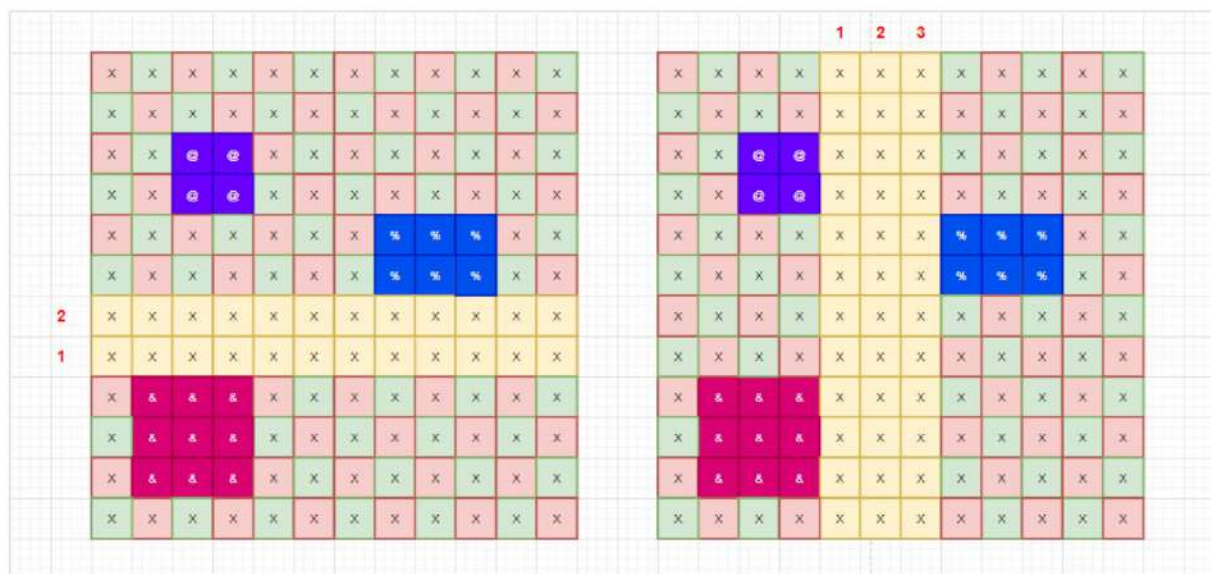
Примерна визуализация на карта с позиционирани върху нея сгради готови за взривяване. Цветовата схема е само за примера и няма отношение към крайната имплементация.



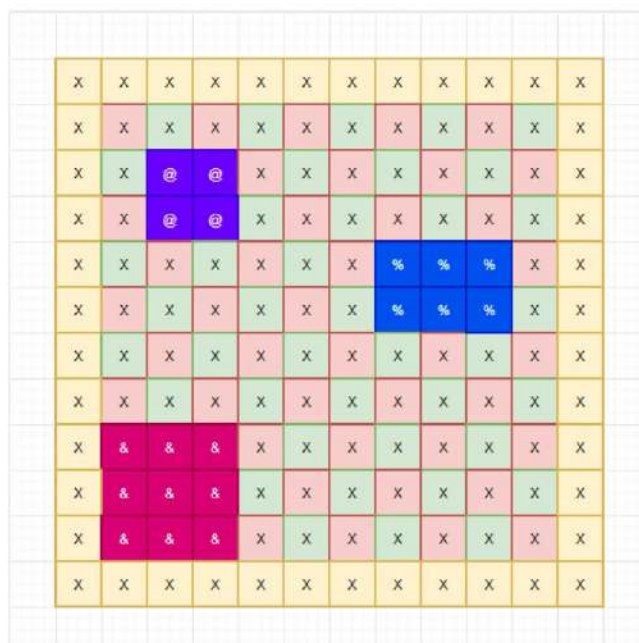
ПРАВИЛА ЗА ПОЗИЦИОНИРАНЕ НА СГРАДИТЕ ВЪРХУ КАРТАТА

Архитектурните стандарти, диктуват изключителна стриктна спецификация при позиционирането на модерните, стъкло-алуминиеви замъци. Разстоянието между всяка една от сградите трябва да е **минимум три реда или три колонки**.

На примерната визуализация разстоянието от Голямата сграда до средната е **два реда** (отбелязани с жълто), но разстоянието по колонки е три колонки, което отговаря на условието.



Разстоянието от началото на работната площадка до всяка една от стените на сградата трябва да бъде минимум един ред и една колонка.

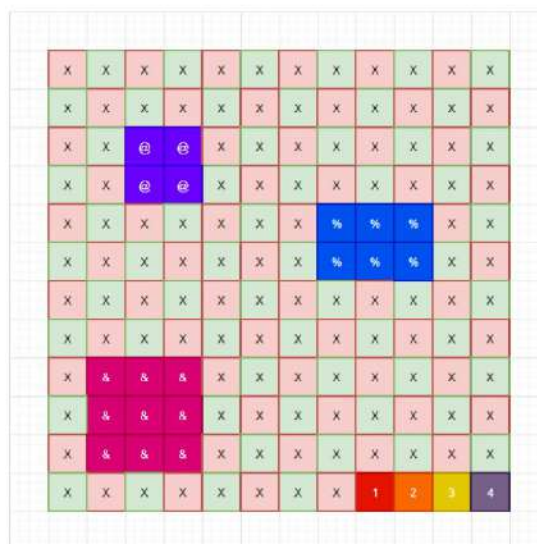


БОЙНА БРИГАДА

Разполагате с армия от 4 ма селяни специализирани в следните направления :

Специалист	Название	Идентификатор на бойна единица	Тип умение
Тракторист хулиган	Танк	1	Пасивно
Хвърляч на камъни	Снайперист	2	Пасивно
Пиянде	Шпионин	3	Пасивно
Рибар	саботьор	4	Специално

За улеснение, всеки един от героите е отбелязан с различен цвят, в зависимост от тяхната роля, с цел лесна комуникация и обяснения.



Бойните ни другари са подбрани специалисти, като всеки един от тях е носител на специално или пасивно умение. Специалните умения се активират от потребителя, с помощта на клавиатурата, докато пасивните умения се активират при настъпване на определено обстоятелство, автоматично от играта:

- **Саботьора** разполага със специално умение, за залагане на експлозиви.
- **Снайпериста** намалява шанса за успешен изстрел на противникови единици по бойната група, на половина
- Ако в групата има танк, ако противник успешно стреля по групата то танка умира автоматично
- Ако в групата има пианде, то групата може да преминава през крайщата на картата. [Ако се намираме в колонка номер 0 то при движение на ляво, ще се появим в колонка номер 14 от картата]

БОЕН РЕД

Бойната бригада е добре организирана структура, която впитва в себе си всички принципи на военната стратегия и последователните действия. Поради тази причина е необходимо да се спазва ясна дисциплина, която да кореспондира с това кой е първия в бойния ред и кои са последователите в даден момент.

За тази цел, е необходимо да добавим още един **допълнителен номер** **пред** идентификатора на бойната единица, с които да покажем, заемащата позиция в бойния ред.

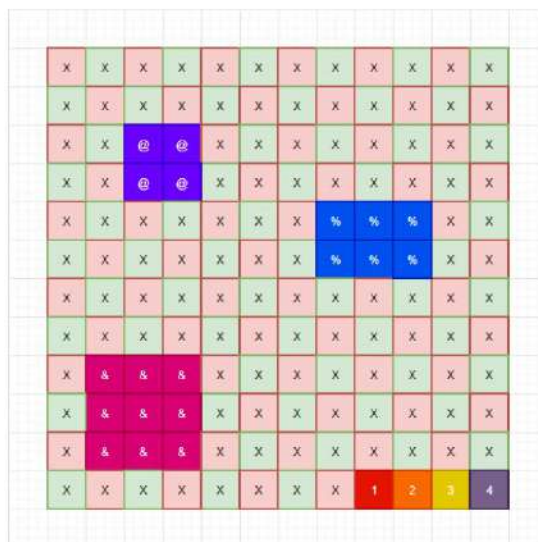
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	@	@	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	@	@	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	%	%	%	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	%	%	%	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	&	&	&	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	&	&	&	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	&	&	&	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	11	22	33	44	

Така ако например в даден момент, специалист с идентификатор [3] **заеме лидерска позиция** в бойни ред, то конфигурацията на бойната бригада би изглеждала по следния начин

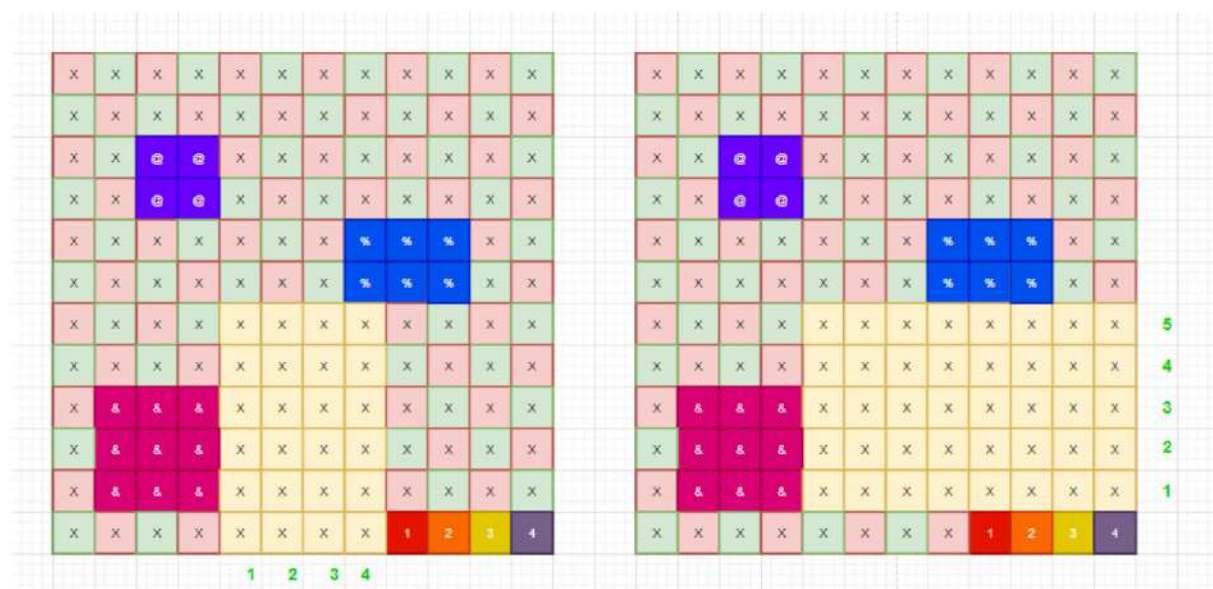
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	@	@	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	@	@	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	%	%	%	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	%	%	%	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	&	&	&	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	&	&	&	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	&	&	&	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	13	22	31	44	X

НАЧАЛО НА БОЙНАТА МИСИЯ

Всяка една бойна мисия започва от долния десен ъгъл на дъската. **Задължително е тези четири квадратчета които ще бъдат окупирани от специалистите да бъдат свободни от сгради и други препятствия.**

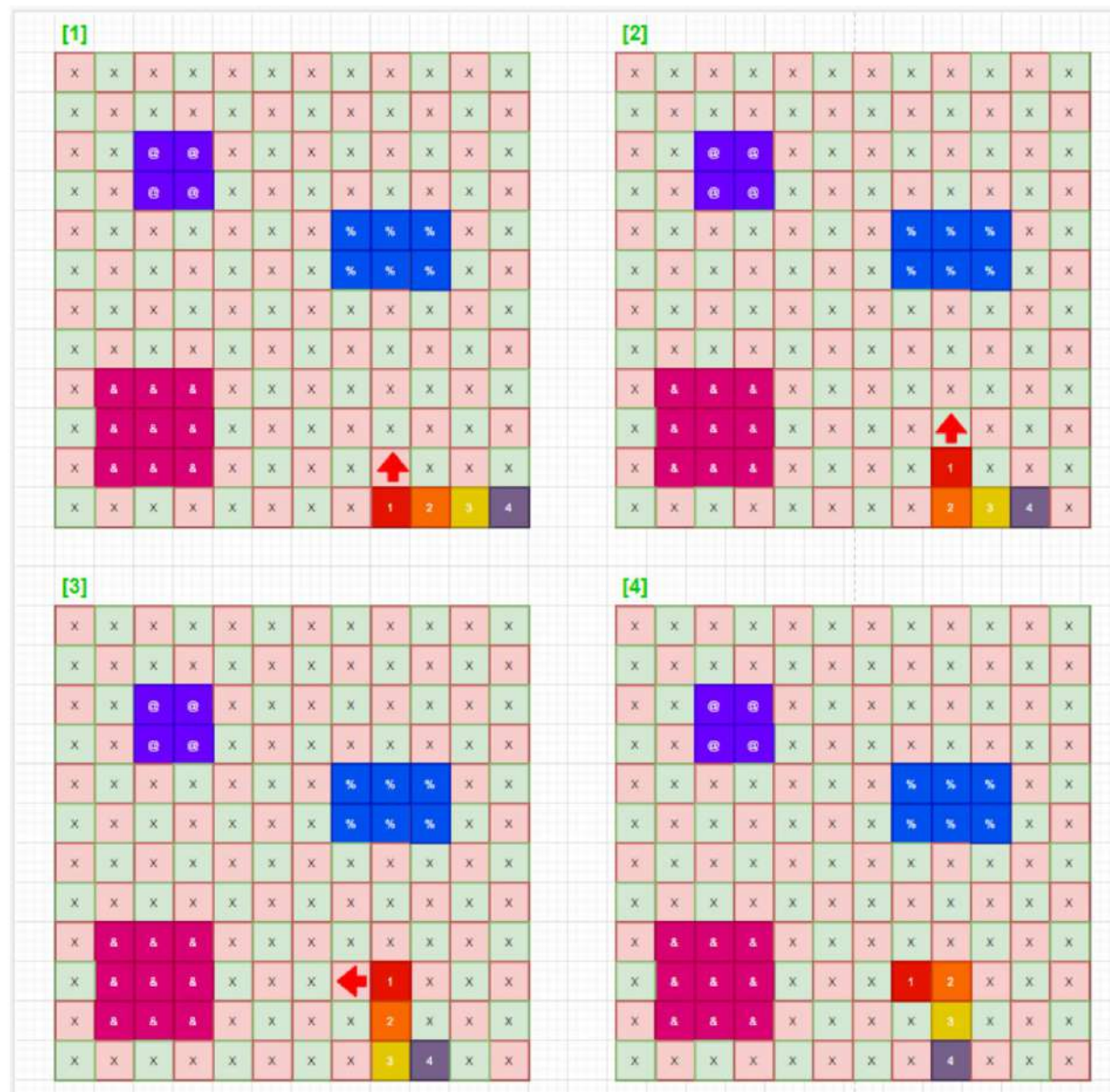


Разстоянието от стартовата позиция на ударната бригада, до всяка една от сградите трябва да бъде минимум три реда и три колонки.



ПРИДВИЖВАНЕ НА БОЙНАТА БРИГАДА

Придвижването на вашите бойни другари се извършва в **индианска нишка**, всеки следва **предишния**. По време на всеки ход можете да изберете посока на придвижване като вашата групичка трябва да се придвижи с по едно квадратче в посоката която сте избрали.



ПРЕМИНАВАНЕ ПРЕЗ СГРАДИТЕ ПО ВРЕМЕ НА ПРИДВИЖВАНЕ

Докато извършвате, тактическите си действия можете да преминавате спокойно през сградите. Всичко е отключено няма страшно. Когато го правите върху картата се визуализират идентификаторите на единиците, вместо този на сградата.

x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	@	@	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	@	@	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	%	%	%	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	%	%	%	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	&	&	&	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	&	13	&	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	&	22	31	44	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Опа, момент, оказа се че не можете да преминавате през средните колони на средната сграда, **сори** законите на физиката диктуват смирение и интегритет. Отбелязали сме всички квадратчета през които можете да преминавате на картата, с прекрасен жълтеникав цвят.

x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	@	@	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	@	@	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	%	%	%	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	%	%	%	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	&	&	&	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	&	&	&	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	&	&	&	x	x	x	x	x	x	x	x	x
x	x	x	x	x	x	x	x	13	22	31	44	

УНИЩОЖАВАНЕ НА ПРОТИВНИКОВИ СГРАДИ

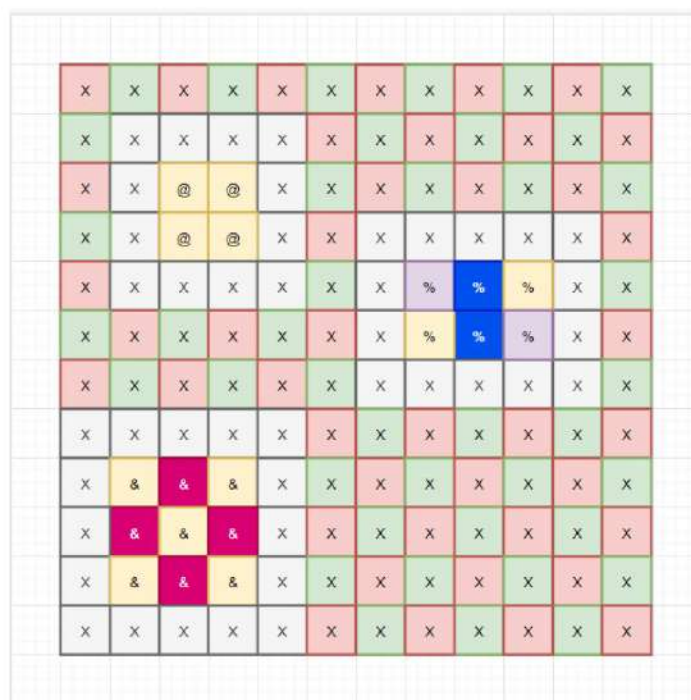
Основната цел на бойната ни мисия е да унищожим всички противникови сгради. По данни от нашите, достоверни експерти по строително архитектурни и други дейности, е необходимо просто да заложим взрив в основите на целите ни и хоп, проблемите ни ще изчезнат.

Всяка сграда има четири ъглови колони, които са ключовата цел в нашите тъмни дела. За щастие не е необходимо да ги атакуваме всички. До колкото ми е известно стратегически поставен взрив на точното място може да свърши работата, като ще остане време и за почерпка.

Експертния доклад показва че:

- Малката сграда ще бъде унищожена след като се взриви само една от колоните ѝ
- Средната сграда трябва да бъде атакувана диагонално, като е необходимо да заложим тротила върху две от колоните и
- Голямата сграда трябва да поеме пет пръчки динамит 4 колони + централна

На схемата сме отбелязали точките на пропукване, които трябва да бъдат атакувани, бързо и елегантно. **(Белите квадрати около сградите са за контраст)**



Както виждате:

- Малката сграда може да бъде атакувана от всяка колона (Затова и четирите са жълти)
- Средната сграда може да бъде атакувана от двата диагонала (Отбелязани са с жълт и лилав цвят)
- Голямата сграда може да бъде атакувана само от страничните колонки + централната такава

ХАРАКТЕРИСТИКИ НА ИЗПОЛЗВАНОТО ВЗРИВНО ВЕЩЕСТВО

Бай Иван, рибаря твърди че, веществото с което разполага е най-ефективното приспособление за набавяне на вечеря, борба с диви животни и унищожаване на стоманобетонни конструкции. Но има една малка уловка, която е свързана с времето на реакция. В момента в който заложите динамита, **имате само пет хода** да се придвижите извън обсега на целта ви.

При успешен взрив, квадратчето върху което е заложен експлозива ще изчезне, като върху картата то ще бъде отбелязано със символ **[X]** празна територия. Всички съседни квадрати които са в обсега на взрива ще бъдат засегнати **само ако на тях са разположени живи единици. Всички бедни души позиционирани на заветните квадрати, предават Богу дух и напускат пределите на реалността. Съседни наричаме само квадратите които заграждат атакуваното квадратче от картата.**

Внимание. Настъпването на взрива се случва **по време на шестия ход**, на бойната бригада считано от момента в който се заложи бомбата. Взрива се активира преди бойната бригада да получи възможност да направи действие.

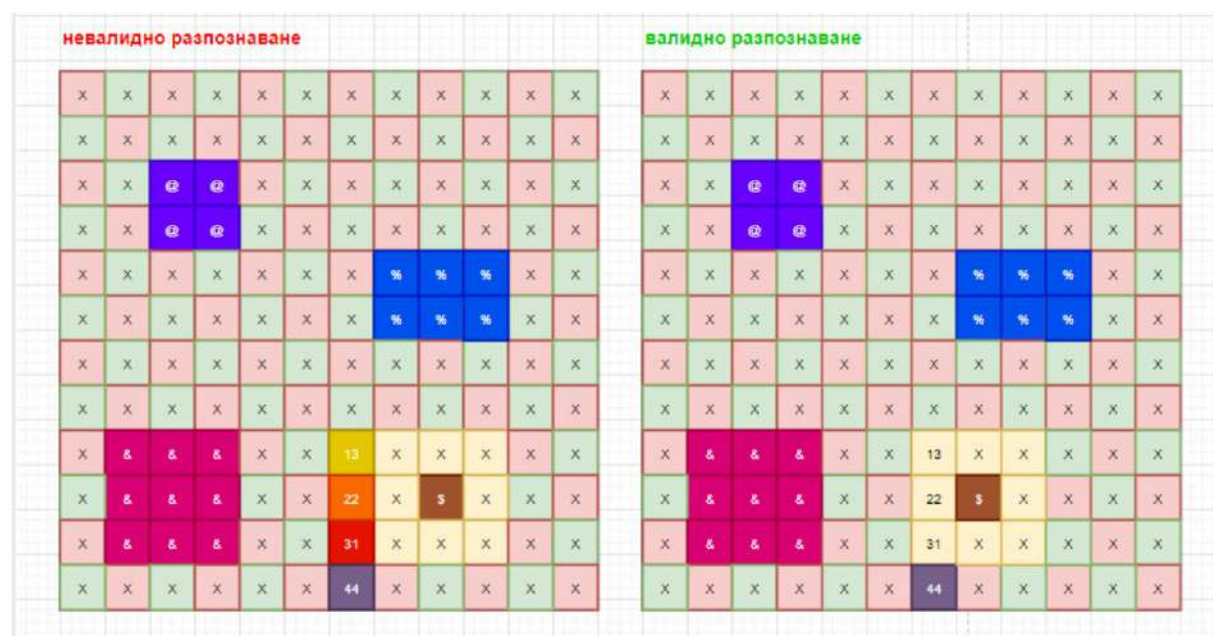
Ако взрива предизвика фатални конструктивни дефекти, за дадена сграда, то в рамките на следващия ход територията, която е била окупирана от сградата ще бъде заменена със символа **[X]** празна територия.

ПРОТИВНИЦИ

По данни на нашите източници, скъпите сгради се наблюдават от елитен, охранител известен като бай Петкан, пазача. Безкомпромисен тип, отлично трениран, в положителните градуси на местния казан за варене на ракия и отрицателните такива на селските канавки. Бай Петкан обхожда терена на случаен принцип като се придвижва по едно квадратче, в посока случайно избрана в рамките на всеки ход. На картата на бойната мисия, ще отбележим мнимия ни враг със символа [\$]

Ако забележи някой от специалистите, ще възпроизведе изстрел по всички правила на безопасното боравене с ловна пушка.

Самия процес по забелязване се случва само когато бай Петкан се намира в непосредствена близост, (**едно квадратче**), от бай Петкан до който и да е от бригадата.



При забелязване на противника бай Петкан, вади пушкалото и хвърля 24 степен зар. Ако числото се дели на **11 без остатък**, то от дуото политат съчки гайки и порони към заветната цел.

Ако опита е неуспешен бай Иван побягва панически като се позиционира на един от четирите края на картата. В началото на следващия ход, движението му стартира от произволно място от един от четирите най-крайни квадрата, на случаен принцип.

Ако опита е успешен бай Иван отива до кабинката на пазача, за да си сипе едно за отскок и да зареди оръжието за нова конфронтация. Къщичката на пазача се намира извън територията на бойната мисия, поради тази причина, повлиян от неимоверния си успех, следващите 4 хода няма да видите грозната му физиономия.

!!! Важно. Винаги, когато се възпроизвежда изстрел убит е само водача на групата. Другите остават невредими. Освен ако в сила не са специалните пасивни умения на специалистите.

ТАКТИЧЕСКИ ДЕЙСТВИЯ НА БОЙНАТА БРИГАДА

Бойната мисия се провежда на ходове, по време на всеки един от ходовете се случват следните активности:

- Избор на тактическо действие
- Придвижване на противника бай Петкан

Придвижване

За да се придвижите е необходимо да ползвате символите

- W – за движение напред
- A – за движение на ляво
- D – за движение на дясно
- S – за движение на долу

Бойната бригада се придвижва само по посока определена от Лидера, в групата.

Смяна на водача

Операцията по смяна на водача се случва със символа С. След което на конзолата се листват всички живи единици, със символи до техните названия. Избираме символа и променяме водаческата листа. Текущия водач **винаги** сменя своето място, с това на новия водач. Ако на лице е само един единствен специалист, тази опция не трябва да се визуализира. **Изведете подходящо съобщение**

Извършване на специални действия

Специално действие се случва само от страна на единиците които имат, специална способност. То се случва с натискане на бутона F.

!!!Внимание Само и единствено вода ама възможност да извършва специални действия. Ако водача няма специални действия в арсенала си то тази опция не е достъпна. **Изведете подходящо съобщение.**

КРАЙ НА МИСИЯТА

Бойното действие приключва, при достигането на едно от тези две обстоятелства :

- Мисията е успешна ако всички сгради бъдат унищожени
- Мисията приключва трагично ако саботьора бъде убит