

# ЕВМ

## ЗЕМЛИ ОРДЕНА

Стратегическая игра с рыцарским духом, но без средневековой дикости



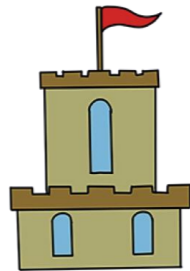
# РЫЦАРСКИЙ КОДЕКС

Игра строится на идее борьбы разных рыцарских орденов (команд) за обладание территорией

 3-4 часа

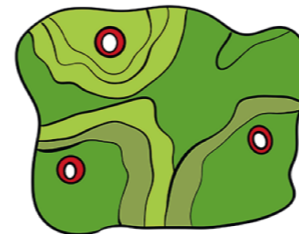
 60-200 человек

 Командообразование



## Замок

У каждого ордена есть замок - базовая территория

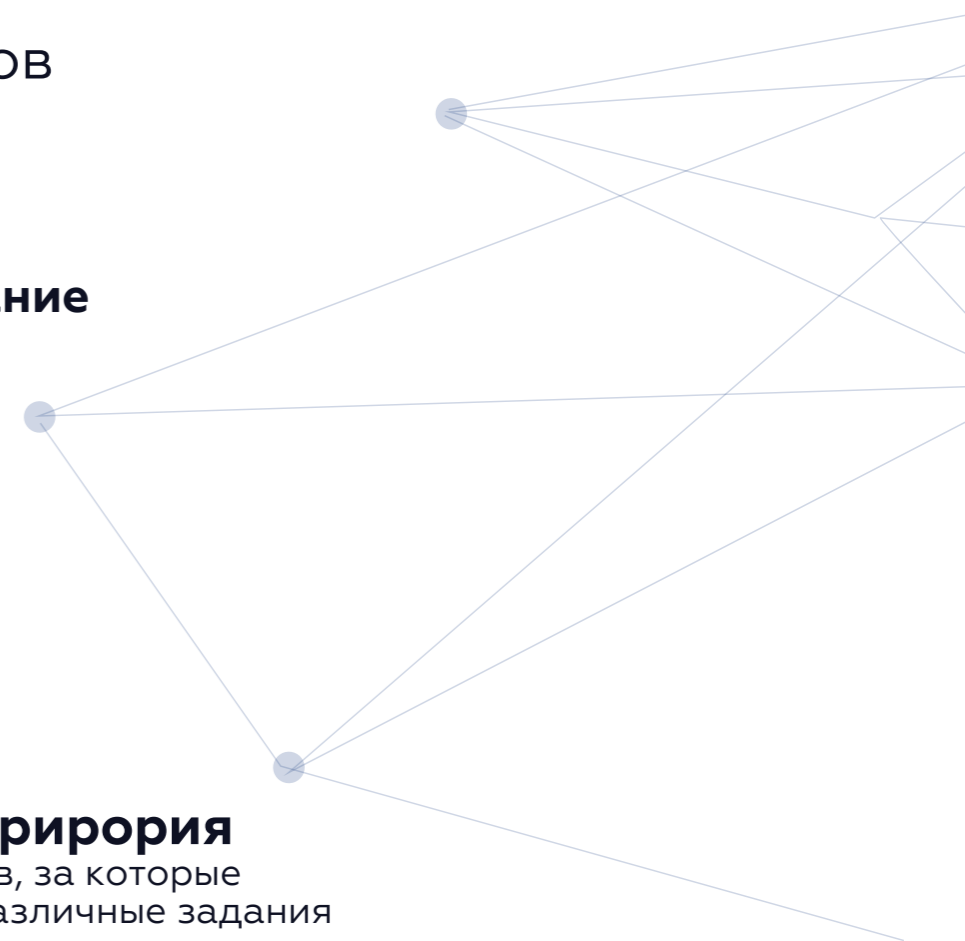


## Свободная игровая территория

Разделена на 12 участков – замков, за которые и сражаются рыцари, выполняя различные задания



В конце игры побеждает тот орден, в ведении которого находится наибольшее количество замков.



# ИСПЫТАНИЕ НА ПРОЧНОСТЬ

В каждом замке команду ждет один тип заданий, но конкретные задания меняются от раунда к раунду

**Характер заданий разнообразный:**

- Интеллектуальные
- Спортивные
- Командные
- Коммуникативные и др.



# РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

Выполнить задание может только та команда,  
которая имеет нужный набор ролей



**Боец**



**Мудрец**



**Хитрец**



**Стрелец**



**Мастер**

**Всего в игре участвует 5 разных ролей**

Роли в команде распределяются равномерно и добровольно, человек выбирает себе роль «по душе»

# СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРИГЛАШЕНИЕ



На каждом замке есть знак (щит): представители каких ролей могут участвовать во взятии. Игровой «движок» построен так, что в игре постоянно задействован каждый участник.

## Например

На одном Замке висит щит: задание здесь может выполнить Дружина из 2 бойцов, хитреца и 2 мудрецов.

На другом Замке: 3 бойца, стрелец и мастер. И так далее. Боевой отряд может быть и больше, но перечисленные персонажи должны присутствовать обязательно.

# СВОБОДА ВЫБОРА

Это игра, в которой можно выбрать разную модель поведения



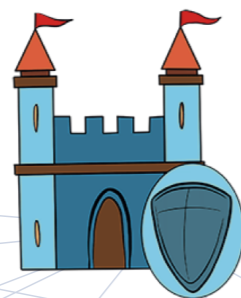
## Захват замка

Если замок еще не принадлежит ни одному ордену, то захватить его можно, просто выполнив задание. В захваченной деревне водружается флаг ордена.



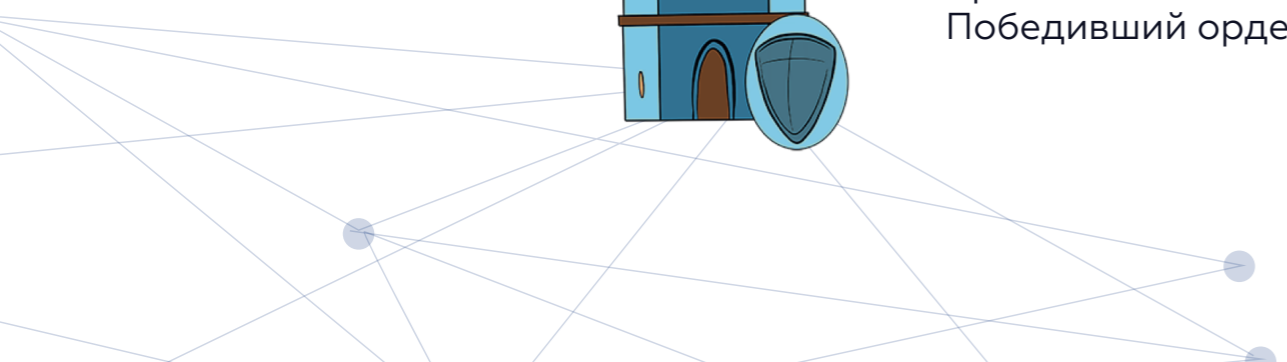
## Равный бой

Чтобы сохранить за собой замок, надо оставить в нем охрану. Тогда приходящие сюда другие команды будут вынуждены вступить в соревнование с защитниками – в сражение.



## Достоинному – награда

Сражение означает, что две команды выполняют конкурентное задание. Победивший орден становится владельцем замка.



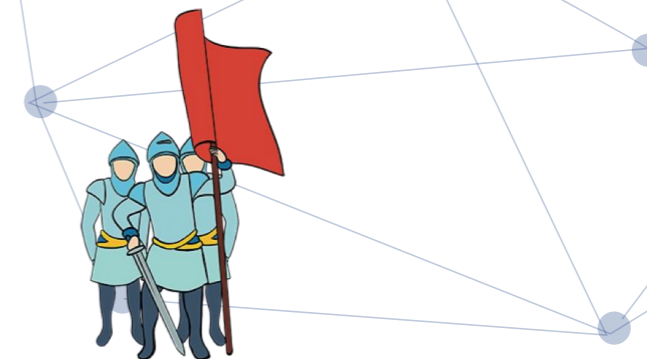
# ВОЙНА И МИР

Это стратегическая игра

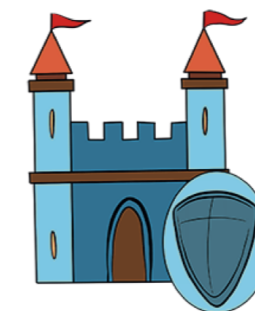
Поскольку рыцарский орден включает в себя 16 членов, а для захвата или обороны замка нужно минимум 5 человек, то команда одновременно может осуществлять захват нескольких замков мобильными отрядами или только одной, но большим составом, остаться оборонять свои деревни или послать отряды на завоевания новых.

## Разнообразие стратегий и тактик велико

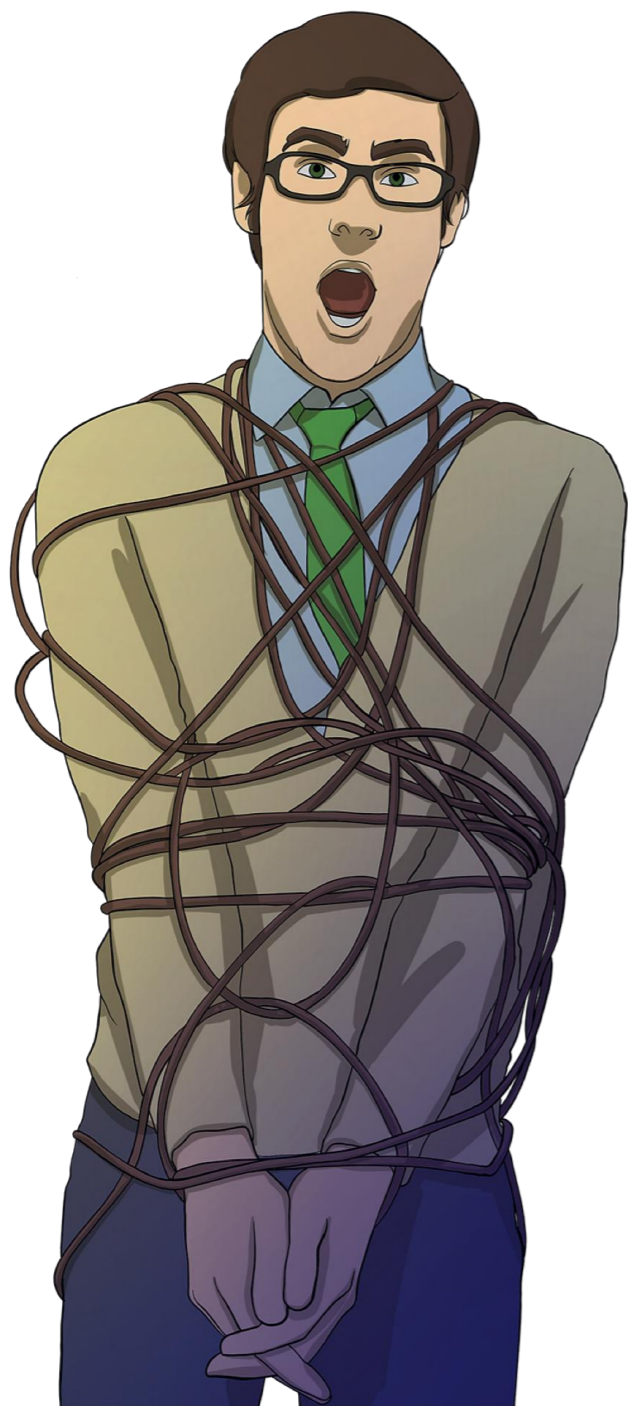
Их выработка – одна из главнейших задач команды, необходимых для обеспечения победы.



**Захват замков**



**Оборона своих деревень**



# НЕКОГДА СКУЧАТЬ

Это игра с новыми и необычными заданиями

Особое внимание уделено поддержке динамики внутри групп.

Помимо основной задачи игры – показать значимость каждого участника игры – важно соблюдать общий интерес игроков к участию.

Это достигается за счет нетривиальных испытаний, который предлагает игротехник для захвата или обороны замка.



# СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПЛАН

На схеме показаны несколько возможных стратегий команд



## Красная команда

Целиком захватила пустой замок и удерживает его (поэтому на нём красный флаг).

Она никуда не торопится, и никто на неё не нападает. Это пассивная позиция, которая не принесет команде много баллов.

# СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПЛАН

На схеме показаны несколько возможных стратегий команд



## Лиловая команда

Захватила один пустой замок, и тут же, не задерживаясь (потому что флага на нём не осталось), ушла захватывать другой.

Это активная стратегия, но не эффективная: избегание сражений приведёт к малому количеству баллов при больших затратах сил и времени.

# СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПЛАН

На схеме показаны несколько возможных стратегий команд



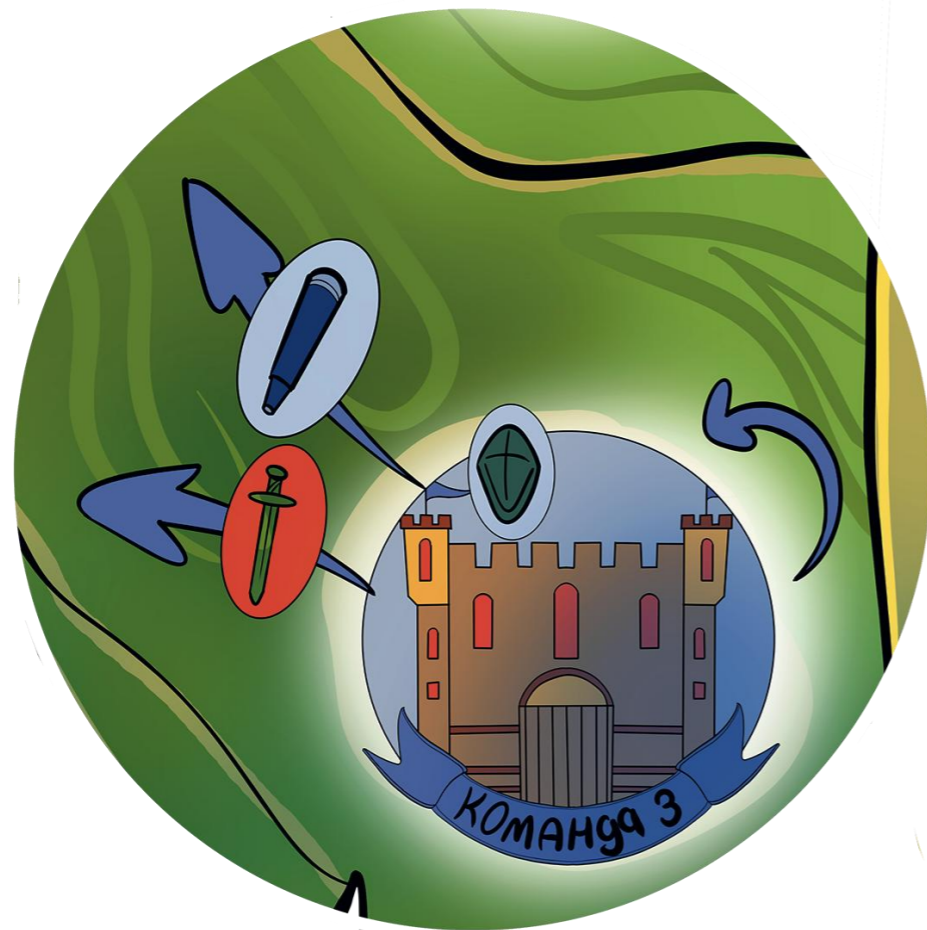
## Зелёная команда

Захватила пустой замок и обороняет его силами одной из дружин. Остальные дружины наготове и ищут возможности захвата чужого замка или объединения с обороняющейся дружиной, если она проиграет – и тогда объединившаяся команда захватит пустой замок.

Это рациональная, вдумчивая стратегия, она вполне может сработать.

# СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПЛАН

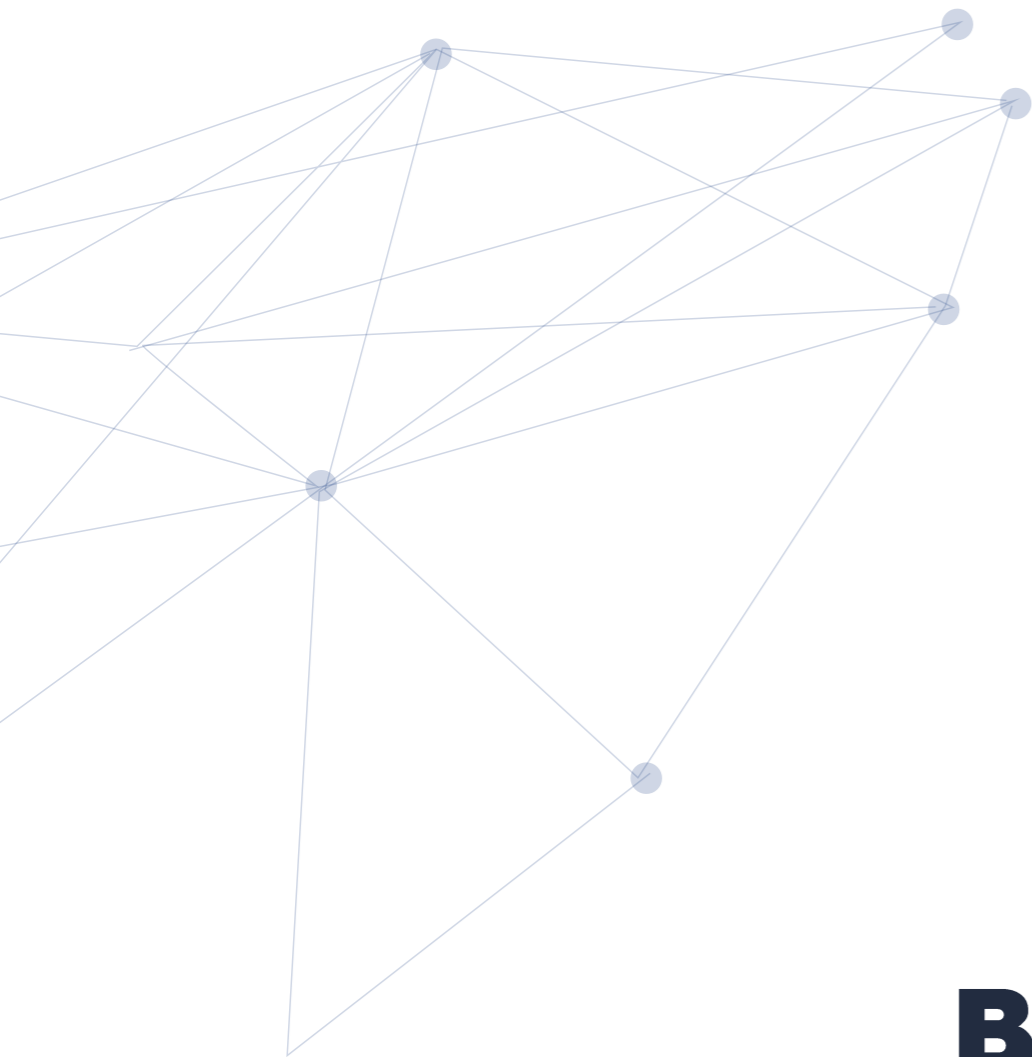
На схеме показаны несколько возможных стратегий команд



## Синяя команда

Самая активная на этой схеме. Она захватила замок, оставила в обороне одну дружину (синий флаг), вторую тут же бросила на захват чужого (зелёного) замка, а третью на разведку.

Такая стратегия при грамотной реализации – самая выигрышная.



**ВСЁ КАК В БИЗНЕСЕ,  
НЕ ПРАВДА ЛИ?**

**Какую стратегию выбираете вы?**



# EBM

+7 (812) 982-34-30  
game@ebm.spb.ru

evmcorp.com  
businessgames.ru

