

# ЕВМ

## ЗЕМЛИ ОРДЕНА

Стратегическая игра с рыцарским духом, но без средневековой дикости



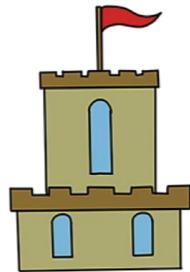
# РЫЦАРСКИЙ КОДЕКС

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

 3-4 часа

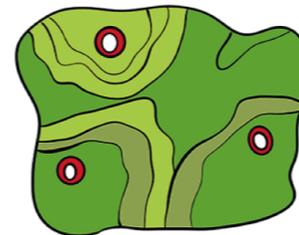
 60-200 человек

 Командообразование



## Замок

У каждого ордена есть замок - базовая территория

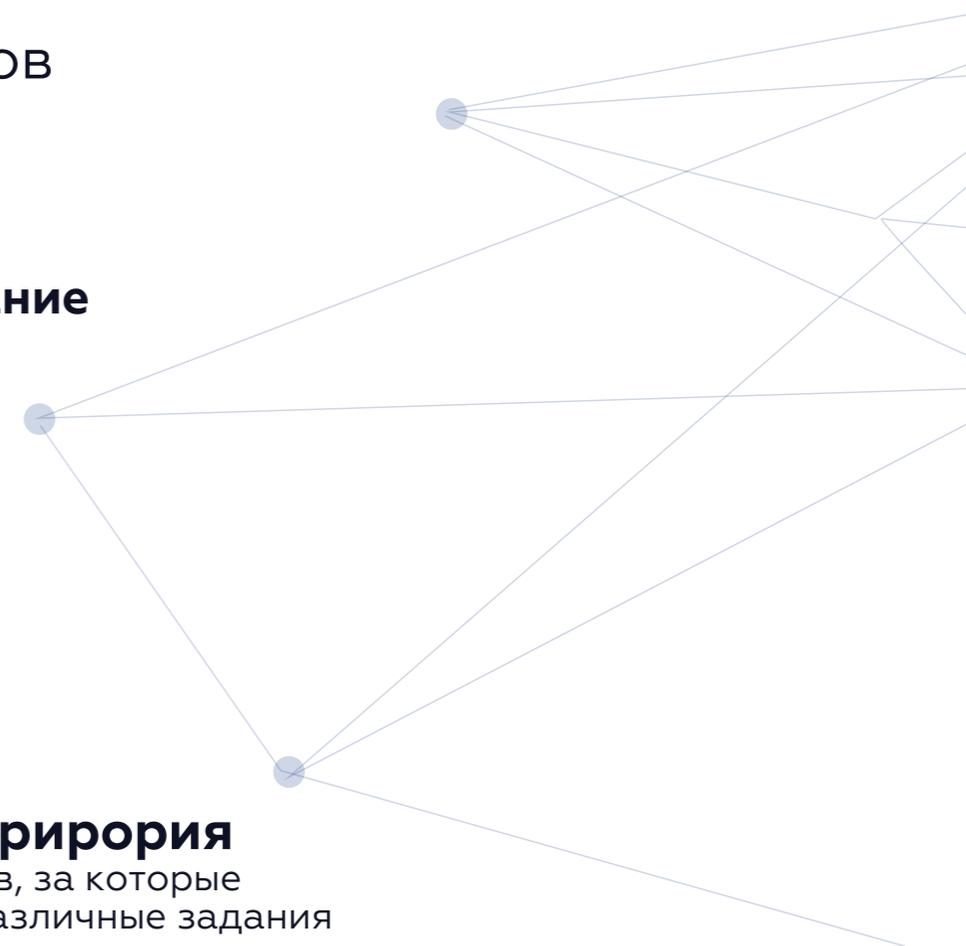


## Свободная игровая территория

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



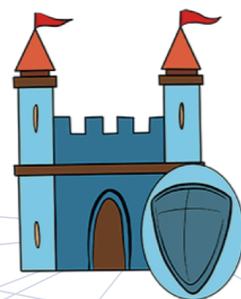
## Захват замка

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



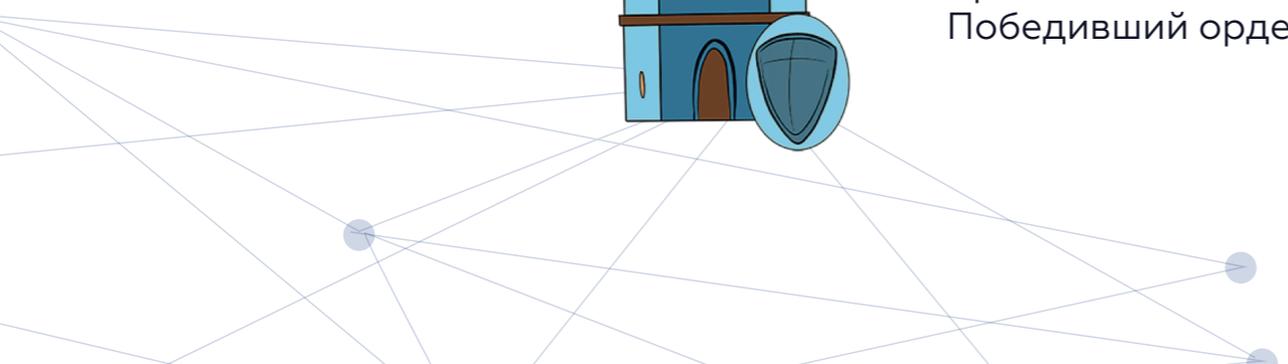
## Равный бой

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



## Достойному – награда

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



# ВОЙНА И МИР

Это стратегическая игра

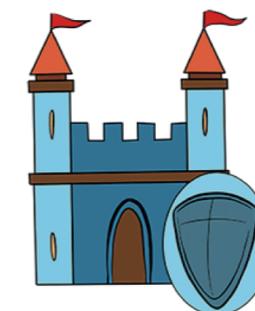
Поскольку рыцарский орден включает в себя 16 членов, а для захвата или обороны замка нужно минимум 5 человек, то команда одновременно может осуществлять захват нескольких замков мобильными отрядами или только одной, но большим составом, остаться оборонять свои деревни или послать отряды на завоевания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

## Разнообразие стратегий и тактик велико

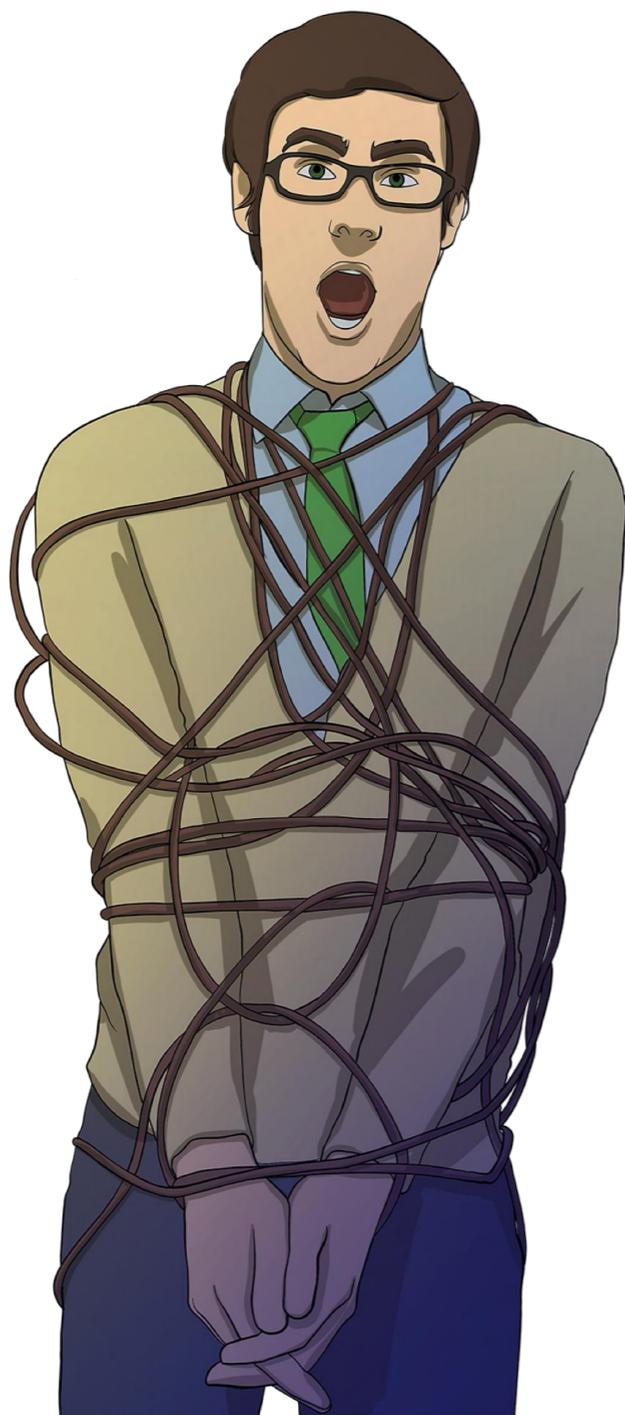
Их выработка – одна из главнейших задач команды, необходимых для обеспечения победы.



**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.

# РИСК – БЛАГОРОДНОЕ ДЕЛО

Команды могут выбирать разную стратегию  
и менять её по ходу игры



При выборе стратегии команды учитывают, что

10

Занятие пустого замка  
принесет 10 баллов

40

Захват чужого замка  
принесет 40 баллов

30

Оборона своего замка  
принесет 30 баллов

# 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



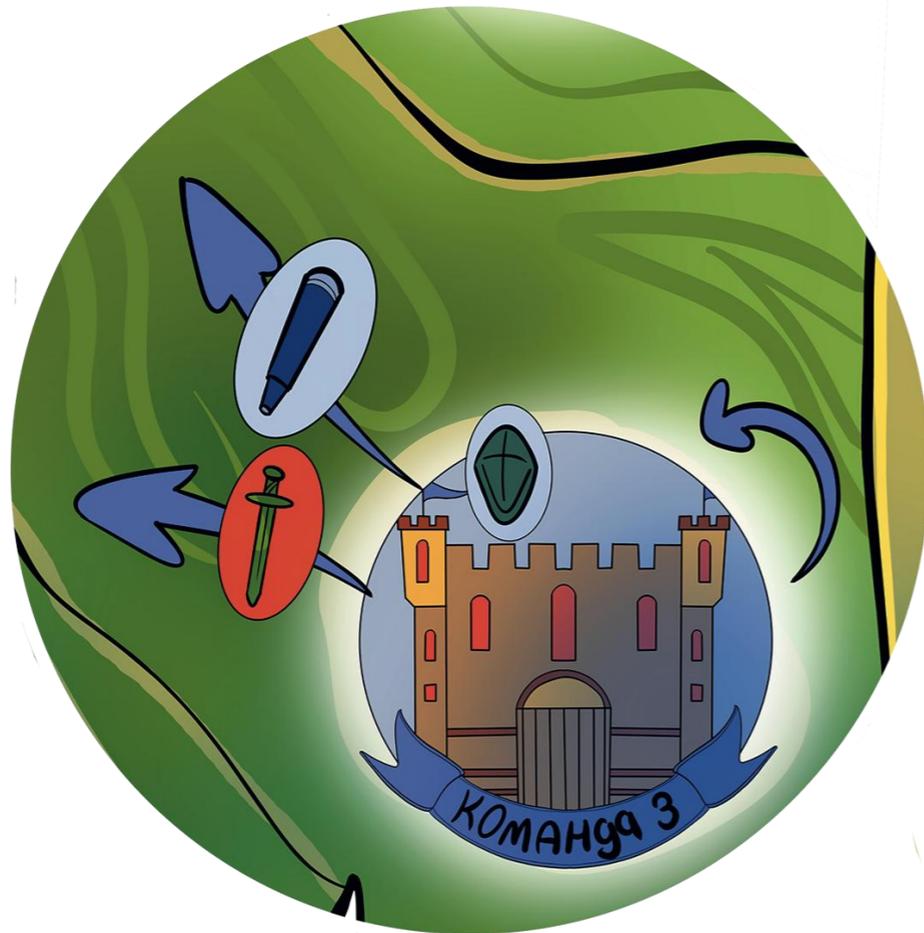
## Зелёная команда

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  
forHR.digital

