

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ МЕЖРАСОВОГО ТУРНИРА ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ DoW II.

**IN THE GRIM DARKNESS OF 41-TH MILLENIUM...
...THERE IS ONLY WAR!**

Оглавление

Общее

- I. [Состав команд](#)
- II. [Подготовка к турниру](#)
- III. [Участники](#)
- IV. [Команды](#)
- V. [Правила проведения обычного Межрасового турнира](#)
- VI. [Правила проведения сценарного Межрасового турнира](#)
- VII. [Сценарий](#)
- VIII. [Победители](#)
- IX. [Призы победителей](#)
- X. [Бонусы](#)
 - a. Таблица общих бонусов
 - b. Таблица индивидуальных бонусов
 - c. Таблица уникальных бонусов
- XI. [Ключевые точки](#)
- XII. [Штрафы](#)
- XIII. [Летописцы](#)

[Примечания.](#)



Общее

Турнир по дисциплине DOW II проводится с участием всех желающих игроков, а также администрации и модераторов сайта.

Состав, количество, условие и время проведения этапов турнира оговаривается администрацией или модераторами сайта предварительно за неделю до начала кампании в соответствующей теме форума.

За проведением и соблюдением правил турнира обязаны следить модераторы или, по желанию, администрация сайта, чтобы избежать обмана участниками. Если по какой-либо причине модераторы или администрация сайта не может проследить за одним из матчей турнира, команды игроков, участвовавшие в нём, обязаны предъявить сохраненный повтор матча (сохранять повторы нужно в любом случае, данное требование – лишь перестраховка). Призы и другие награды, а также их вручение победителям устанавливаются администрацией сайта заранее, после чего об этом извещаются все участники турнира в соответствующей теме форума. Сценарий Кампаний турнира¹ составляется и оговаривается администрацией и модераторами сайта при поддержке «летописцев»² кампании. **В турнире имеют право принимать участие лишь те желающие, кто обладает лицензионной версией игры и последним патчем к ней.**

I. Состав команд.

В турнире участвуют 10 команд, по две за каждую расу, в количестве 3-х игроков на команду. Таким образом, расклад команд следующий:

- 2 команды Тиранид;
- 2 команды Космических Десантников;
- 2 команды Орков;

➤ 2 команды Космических Десантников Хаоса;

➤ 2 команды Эльдар.

Итого: 30 человек³.

II. Подготовка к турниру.

Игроки, желающие принять участие в турнире, должны заполнить соответствующий бланк заявки за неделю до начала самого турнира (**последний срок – день до начала турнира!**). Как только участник подал заявку на участие в турнире, он имеет право поменять выбранную им расу вплоть до дня перед днем начала турнира, если имеются свободные места или другой участник готов совершить обмен. Такой обмен участник вправе делать только один раз! За день до начала турнира все заявки должны быть предъявлены и дальнейшей замене не подлежат, чтобы избежать несогласованности в повествовании летописцев турнира. После этого модераторы распределяют участников по командам, в соответствии с выбранной ими расой и рангом в игре. Перед началом сценарного турнира игроки, которые должны участвовать в боях в этот день, обязаны присутствовать.

Если по какой-либо причине игрок отказывается от участия в турнире - сценарного или обычного, - он должен известить об этом модераторов или администрацию сайта за два дня до начала турнира, чтобы освободить вакантное место.

Бланк заявки на участие в турнире:

Ф.И.О.:

Ник игрока:

Имя персонажа*:

Орден персонажа**:

ICQ***:

E-mail:

Фракция (раса, за которую будет играть участник турнира):

Ранг:

Аккаунт****:

* - Пункт актуален лишь для сценарного Межрасового турнира, но, по желанию, игроки могут вписать имя персонажа и в обычный Межрасовый турнир;

** - Название Ордена, мира-корабля, клана, варбанда или Флота-улья, если участник будет играть не за официальные схемы; пункт не заполняется в анкете обычного Межрасового турнира;

*** - Пункт не обязательен для заполнения, но, во избежание несостыковки с участником, его наличие приветствуется.

**** - Пункт не обязательен для заполнения и остается на совести самого участника. Заполняется в случае, если аккаунт игрока новый, т.е. повторно зарегистрирован, т.к. старый не используется по той или иной причине. В зависимости от этого, модераторы будут составлять карту команд. Если аккаунт новый, необходимо также указать предыдущий ранг расы, за которую участник будет сражаться в турнире, в противном случае поставить прочерк.

Образец заполнения бланка участника сценарного Межрасового турнира с новым аккаунтом:

Иванов Иван Иванович

Souldrinker

Старший аптекарь Курас

Белые Шрамы

123456789

ivanov@ivanich.mail.ru

Космический Десант

Ранг 3

Новый: 60 – магистр Ордена

Образец заполнения бланка участника обычного Межрасового турнира со старым аккаунтом:

Петров Петр Петрович

Warlock Emissary

987654321

ulthwecraftworld@mail.ru

Эльдары

Ранг 7

III. Участники.

Участники вправе играть за любого героя, принадлежащего к выбранной им стороне конфликта. Для сценарного турнира лучше, но не обязательно, если участники между собой заранее определяются с выбором героев, который задействовал бы всех трех персонажей сразу, например: Ликтор, Тиран Улья и Пожиратель.

Следует иметь в виду, что как только участник определился с выбором персонажа для сценарного турнира, он не имеет права играть за другого героя своей расы. Это необходимо, чтобы избежать многоуровневости в повествовании летописцев*;

Имя персонажа участника уникально и вносится в летопись Историй Кампаний Турниров⁴, вне зависимости от того, победил игрок в сценарном турнире или нет;

Участник вправе создать собственную цветовую схему Ордена, мира-корабля, клана, варбанды или Флота-улья, если не хочет сражаться за бэковые армии Вселенной. Если же участник желает играть за официальные фракции Вселенной, он должен решить, за какой Орден, мир-корабль и т.д. он будет сражаться на протяжении всего турнира. При использовании собственной цветовой схемы участнику желательно, но не обязательно, придумать к ней короткую бэковую историю**;

Участники вправе подать жалобу на члена команды, которая будет рассмотрена арбитрами турнира, если тот: ведет себя не по-спортивному, не согласует свои действия с командой, стоит на одном месте во время боя, выходит из игры под любым предлогом и т.п.***;

Участники вправе выбрать другую фракцию, если игрок команды противника согласен поменяться с ним местами, вплоть до дня перед днем начала турнира!;

Участники команды получают бонусы за выполнение определенных заданий ([см. бонусы](#));

Участники команды не имеют права играть за другую расу во время турнира!;

Участники не имеют права пользоваться чит-коды во время игры!;

Участники команд принимают действие в боях этапов турнира в соответствии со сценарием, поодиноке или все сразу, или турнирной сеткой⁵;

Если игрок не появляется с момента начала и до последней игры турнира, он исключается из игры, а его команда автоматически несет соответствующие штрафы ([см. штрафы](#));

* - Пункт актуален лишь для сценарного Межрасового турнира, в обычном турнире игроки имеют право менять персонажа перед боем;

** - Данное правило актуально лишь для обычного Межрасового турнира, для сценарного турнира игроки должны выбрать официальные Ордена, миры-корабли и варбанды, за которые они будут играть (лучше, но не обязательно, если команда будет играть, например, за один мир-корабль, а не за три сразу). Это правило не действует лишь на Тиранид, для которых участники могут придумать собственную схему Флота-улья;

*** - Пункт актуален при отсутствии арбитров во время боя, для доказательства необходимо предъявить сохраненный повтор матча. В случае дисконнекта во время боя одного из участников команд, решение о победе и начислении бонусных очков остается на усмотрение арбитров;

IV. Команды.

Команды турнира формируются в соответствии с бланками заявок участников и распределяются модераторами и администрацией сайта выборочно, в зависимости от ранга их аккаунтов;

Если вся команда не является на турнир, она несет соответствующие штрафы ([см. штрафы](#)), а последующая история её кампании, если это сценарный Межрасовый турнир, отдается в руки летописцев;

V. Правила проведения обычного Межрасового турнира.

Турнир проводится между командами игроков, подавшими заявки на участие в нём заблаговременно;

Команды распределяются по расам арбитрами турнира, выборочно, в соответствии с заявками и рангами участников;

Обычный Межрасовый турнир не описывается летописцами кампании, за исключением основных моментов (по их желанию);

В отличие от сценарного, в обычном Межрасовом турнире игроки обязаны присутствовать во всех матчах в назначенный срок проведения турнирных этапов;

В отличие от сценарного, этапы обычного турнира проводятся без дополнительных заданий⁶, в соответствии с турнирной сеткой;

 Схема команд обычного Межрасового турнира также включает в себя десять команд, однако количество игроков может варьировать (это зависит от уровня - ранга - и аккаунта участников). Если набирается достаточное количество участников с разным уровнем аккаунта, турнир, по решению арбитров, проводится по следующей схеме:

- 10 команд с рангом от 0 до 20 уровня аккаунта;
- 10 команд с рангом от 20 до 40 уровня аккаунта;
- 10 команд с рангом от 40 до 60 уровня аккаунта;

Таким образом, турнир может быть разбит на несколько подразделений:

- Межрасовый турнир среди неофитов;
- Межрасовый турнир среди воинов;
- Межрасовый турнир среди ветеранов;

Проводятся все турниры сразу или по отдельности – зависит от количества желающих и решения администрации сайта;

Этапы обычного турнира (пример):

Схема I этапа.

Тираниды **VS** Эльдары
Орки **VS** XCM
CM **VS** XCM
Орки **VS** Тираниды
Эльдары **VS** CM

После того, как прошли первые пять битв, победившие соперников команды проходят во второй этап.

Схема II этапа.

CM **VS** Орки
CM **VS** XCM
CM **VS** CM
CM **VS** Тираниды
CM **VS** Эльдары

Как видно из схемы-примера, во втором этапе принимают участие оставшиеся пять команд. Второй этап более длительный, чем первый, и заключается в том, что каждая команда сразиться с оставшимися после I этапа врагами. Иными словами, если взять Эльдаров, то команда, играющая за них, должна сразиться, следуя схеме-примеру, с Орками, Космодесантниками, Космодесантниками Хаоса, Тиранидами и Космодесантниками. Обратите внимание на третью строчку, где, по схеме, в битве должны участвовать Космодесантники против Космодесантников. Это значит, что в первом этапе две союзные команды одержали победу над своими противниками и автоматически прошли во второй этап, в котором и столкнулись вместе.

Вопрос: каким образом происходит выявление победителей второго этапа?

Ответ: те команды, которые в результате боев второго этапа наберут наибольшее число побед, и проходят в третий этап.

Схема III этапа.

Эльдары **VS** Тираниды **VS** Космодесантники **VS** Космодесантники

Данная схема-пример может быть короче или длиннее, в зависимости от результатов второго этапа. Третий этап – самый короткий этап. Заключается он в том, что участники противостоят друг другу на выбранной арбитрами карте. Команды должны набрать наибольшее число очков, чтобы выиграть бой. Иными словами, этот бой проходит в режиме «Все против всех». Та команда, которая набрала наибольшее число очков, и становится победителем Турнира.

VI. Правила проведения сценарного Межрасового турнира.

 Турнир проводится в соответствии с заранее обозначенной Историей Кампании, начало которой описано в соответствующей теме форума;



В турнире принимает строго не более 10 команд*;

Персонажи участников данного турнира являются уникальными и в последующем вносятся в реестр имен летописи Историй Кампаний Турниров (это вовсе не значит, что в следующем турнире участники обязаны играть за своих старых персонажей);

Участники команд не вправе менять имена персонажей во время турнира, которым они уже даны изначально в бланке заявки, чтобы избежать несостыковки в повествовании летописцев в последующих Историях Кампаний Турниров**;

Если в ходе турнира игрок команды не появился в одном из этапов турнира, он не отчисляется из участия в Кампании, если того не предусмотрено по сценарию игры, где требовалось его присутствие***;

Команды игроков принимают участие в сценарии в зависимости от целей Кампании, прописанных арбитрами турнира, - все сразу или поодиночке;

В зависимости от того, как развивается ход сражений этапов турнира, может меняться и его история, но основные цели остаются приоритетными (это значит, что могут добавляться этапы турнира, в зависимости от ситуации и по решению арбитров);

За ходом турнира следит команда арбитров в лице администрации и модераторов сайта, а также летописцев турнира;

Бонусы, получаемые за успешное выполнение заданий, переходят в следующий этап турнира ([см. бонусы](#));

* - Есть некоторое исключение из этого пункта. Например, если турнир проводиться повторно или в сценарии предусмотрены моменты, когда требуется поддержка "запасного"⁷ участника;

** - Поменять имя персонажа можно только перед началом следующего турнира, по желанию участника. Следует заранее известить об этом модераторов либо администрацию сайта;

*** - Данный пункт не относится к общему Межрасовому турниру с использованием турнирной сетки.

Этапы сценарного турнира:

1. Когда участники распределены по командам и перед ними обозначены цели Кампании, начинается I этап турнира;

1. 2. В соответствии с целью, в I этапе принимают участие те команды и игроки, которые прописаны в сценарии;

1. 3. Победители I этапа получают бонусы в следующем бою, проигравшие игроки/ок выбывают из участия в турнире*. Если в последующих битвах оставшиеся участники команды вновь проигрывают, их конклав считается уничтоженным и исключаются из участия в турнире, а оставшиеся бонусные очки аннулируются**. Таким образом, в I этапе каждая парная команда участников - все сразу или поодиночке - задействуются в одном бою, после чего наступает перерыв для подсчета выигравших и проигравших, а также описания дня Кампании;

* - Другими словами, до второго этапа эта команда или участник больше не участвует в боях, если того не предусмотрено дополнительным сценарием или нет соответствующих бонусов ([см. бонусы](#));

** - Если нет специального бонуса ([см. бонусы](#)) или того не предусмотрено дополнительным сценарием;

2. После того, как установлено количество оставшихся участников I этапа, наступает II этап;

2. 1. В зависимости от заработанных бонусов, участники могут воспользоваться их преимуществом перед началом боя, заранее оповестив арбитров турнира в соответствующей теме форума, какие из них они хотят использовать ([см. бонусы](#));

3. Иначе назвать этот этап можно «Выживание» или «Борьба за превосходство над целью». Как правило, в этом этапе принимают участие те, кто прошел все тяготы предыдущих битв;

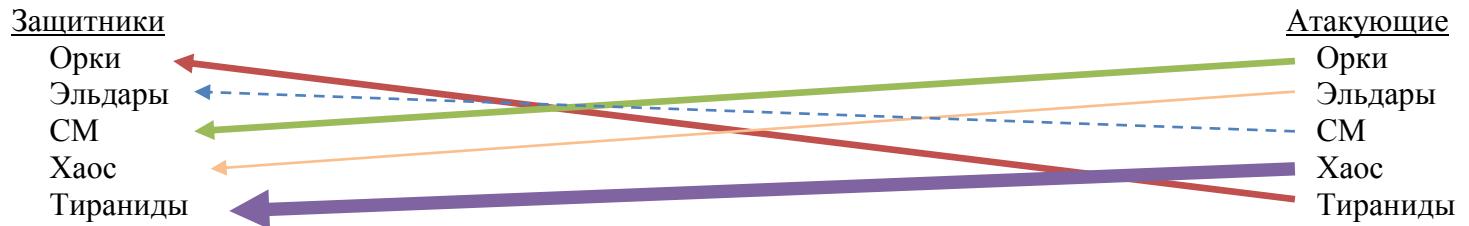
3. 1. Как и в случае с обычным турниром, задачей команд является захват как можно большего числа ключевых точек для достижения победы (количество очков устанавливается арбитрами турнира). Победившая команда считается чемпионами Кампании и награждается призами, если таковые предусмотрены ([см. призы Победителей](#)). В последующем, если борьба за данный сектор, планету или город будет происходить повторно, победители данной Кампании заранее получают предусмотренные бонусы за свою расу еще до начала самого турнира*;

4. Данный этап – заключительный. Именно в нем происходит самый накал страстей, в ходе которых и выявляются победители Кампании сценарного Межрасового турнира;

В сценарном Межрасовом турнире существуют такие понятия, как *защитник* и *атакующий*. *Защитник* – игрок или игроки, защищающие свою ключевую точку от атаки команды противника, соответственно, *атакующий* – игрок или игроки, атакующие вражескую ключевую точку.

Рассмотрим примерную схему этапов сценарного турнира.

I этап (PvP)



Вполне допустимо, что в конце I этапа может сложиться ситуация, при которой и защитник, и атакующий могут одержать победу. Проигравший участник выбывает из дальнейшего участия в турнире, поэтому игрокам следует заранее выдвинуть своего кандидата на атаку или защиту лагеря.

II этап (2vs2)

Сам по себе этот этап мало чем отличается от первого, за исключением того, что бои проходят в режиме противостояния двух участников паре оппонентов противника, а сражения происходят не за лагеря, а за аванпосты. Важно отметить, что победившие игроки, на которых пал выбор арбитров или участников команды в первом этапе (будь то защитники или атакующие), не принимают участия во втором этапе. Вместо этого, сражаются два оставшихся игрока альянса. Как и в первом случае, может сложиться ситуация, при которой и защитники, и атакующие могут стяжать победу. В таком случае целиком проигравшая команда выбывает из участия в турнире.

III этап (3vs3)



Как правило, в этом этапе принимают участие самые стойкие игроки турнира, которые должны проложить себе путь в IV этап с помощью всей своей ловкости, хитрости и ума стратега, даже если противником окажется недавний союзник. Как видно из схемы выше, количество выживших после II этапа игроков в некоторых случаях явно больше, чем у других команд. В такой ситуации, по решению арбитров, игроки имеют право попросить воскресить игроков (одного или более), которые по их единому решению хорошо показали себя в предыдущем бою, чтобы они помогли защитить крепость альянса или напасть на столицу противника. Если участники не приходят к единому мнению, решение принимают арбитры, основываясь на статистике боев предыдущих матчей, выбирая лучшего игрока среди команд.

Допустим, что Оркам и Эльдарам не добавили игроков перед началом IV этапа. В таком случае бои будут происходить следующий образом: 3 Тираниды **VS** 3 СМ, 3 Тираниды **VS** 3 Эльдара, 3 Тираниды **VS** 3 СМ, {1 Орк **VS** 1 Тираниды и 1 Орк **VS** 1 СМ} на реликтовых точках.

По завершении III этапа наступает последний IV этап, в котором выжившие участники сражаются на выбранной арбитрами карте в режиме «Все против всех». Допустим, что выжили 3 Эльдара и 1 Орк, тогда схема боя будет выглядеть следующим образом: 3 СМ **VS** 3 Эльдара и 1 СМ **VS** 1 Орк – на реликтовой точке. Данная ситуация является уникальным моментом в турнире, который позволяет участнику, играющему за Орка призвать своих павших собратьев по команде, чтобы сразиться с Эльдарами повторно в режиме «Всех против всех» для выяснения окончательного победителя сценарного Межрасового турнира, и дать шанс проигравшим товарищам еще раз побороться за призы**. Как видно из примера, IV этап в данной ситуации разился на два подэтапа.

* - Данные бонусы обозначаются по окончании турнира в соответствующей теме форума;

** - При такой ситуации игрок имеет право сражаться только с участниками из своей команды, которые в данном случае выбыли после II этапа;

VII. Сценарий.

Сюжет Кампании составляется арбитрами турнира только для сценарного Межрасового турнира заранее. Как правило, общие план, сюжет и действующие лица описываются летописцами Кампании с согласия и утверждения администрации сайта, в соответствии с бланками заявок участников. Перед началом турнира основные моменты повествования (так называемый «Задел») выставляются в соответствующей теме форума, посвященной Кампании Турнира. Продолжительность сценарного турнира может варьировать по времени своего проведения. Это позволяет участникам сделать некую передышку между сражениями, вовремя явиться на бой, более подробно описать летописцам дни сражений, а также подсчитать арбитрам количество выбывших из участия команд. Если арбитры турнира посчитают нужным добавить дополнительный сценарий к общему сюжету Кампании, выбывшие из участия игроки могут реабилитировать себя в той или иной битве помочью собратьям по расе. Однако претендовать на титул победителя турнира они уже не вправе. Зато это позволит им принести некоторые полезные бонусы команде и союзникам, а их именные персонажи смогут участвовать в дальнейших сценарных турнирах как уникальные герои предыдущих Кампаний*. Как только сценарный турнир заканчивается, и летописцы дописывают его историю, все повторы матчей и История Кампании Турнира вывешиваются в соответствующей теме форуме вместе с именами Победителей в архиве турниров.

* - Когда игроки выбывают из участия в турнире, их именные персонажи считаются погибшими. В последующих Кампаниях участники должны придумать себе новых персонажей, если арбитры не посчитают нужным внести некоторые исключения;

VIII. Победители.

Победителями любого из двух турниров становится команда, набравшая в третьем этапе наибольшее число очков в режиме «Все против всех». Выбор лучшего участника команды происходит следующим образом:

1. Лучший игрок команды обычного Межрасового турнира выбирается путем подсчета очков каждого пункта итоговой таблицы боя, которые он набрал в процессе всех битв, а не итоговой суммы в строке «Обзор». Если общее число таких очков превышает показатели остальных участников команды, этот игрок становится лучшим участником турнира и получает Первое Призовое место. Если же в ходе подсчета очков по каждому пункту нельзя определить победителя, т.к. хотя бы два из них набрали одинаковую сумму, арбитры турнира учитывают общую сумму очков только итоговой таблицы боя III этапа. Если и в этом случае нельзя выявить лучшего игрока, арбитры переходят к голосованию между проигравшими командами: кто, по их мнению, был лучшим противником.

2. Лучший игрок команды сценарного Межрасового турнира выбирается путем подсчета очков итоговой таблицы боя IV этапа. Если победитель не выявился после подсчета очков, тогда учитывается общая сумма очков в строке «Обзор» за предыдущие этапы, в противном случае проводится голосование.

Примерная таблица учета лучшего участника команды (игроки Set/ Allorn/ XV-15).

Командир	Уровень Командира <u>9/7/10</u>	Убито Командиров <u>5/7/3</u>	Потеряно Командиров <u>1/3/2</u>	Очки Командиров <u>53/68/23</u>
Подразделения	Подразд-й убито <u>60/40/24</u>	Подразд-й постр. <u>12/20/17</u>	Подраздел-й потеряно <u>3/10/8</u>	Очки подразд-й <u>700/630/200</u>
Ресурсы	Получ. влияния <u>2000/3555/3765</u>	Получ. энергии <u>3133/2250/1847</u>	Постр. генер-ов <u>6/3/3</u>	Потер. генер-ов <u>2/6/8</u>
Точки	Точек захвачено <u>8/8/12</u>	Точек потеряно <u>4/2/8</u>	Стратегические точки <u>1/1/1</u>	Очков за точки <u>260/333/344</u>

Итого Точек участников:

- ✓ Set – 3899;
- ✓ Allorn – 108;
- ✓ XV-15 – 4147;

Лучшим игроком команды становится **XV – 15.**

IX. Призы Победителей

Призы победителям Межрасового турнира по дисциплине DOW II (если таковые предусмотрены) вручаются администрацией сайта. Это может быть как денежное вознаграждение или продукция «Games Workshop», так и некоторые награды самого сайта, а также полезные в следующем турнире командные бонусы. Выбранные арбитрами турнира призы объявляются участникам заранее, перед началом турнира, в соответствующей теме форума, и вручаются победителям по его окончании.

X. Бонусы.

Турнирные бонусы – это своеобразное подспорье для команд, позволяющее им нанимать новые виды войск, усовершенствовать своих героев ранее недоступными варгирами, тормозить продвижение команд соперников и помогать своим союзникам оставаться в горниле сражений. Турнирные бонусы приобретаются на заработанные командой очки: при успешном выполнении определенных заданий, захвате или удержании ключевых точек ([см. ключевые точки](#)), уничтожении врагов и командующих армий. Если команды не имеют нужные для строительства определенных войск или исследования варгиров бонусы, они не могут строить и изучать их в процессе битвы. **Если арбитры обнаружат, что участник/ки нарушили данное правило, команда несет соответствующие штрафы, вплоть до удаления из участия в турнире ([см. раздел штрафы](#))!**

Все турнирные бонусы делятся на три вида: общие, индивидуальные и уникальные.

Общие бонусы предназначены для всех команд и в большинстве своем сходны по применению. *Индивидуальные* бонусы позволяют экипировать ваших героев запрещенными к изучению варгирами.

Уникальные бонусы – специальные возможности, присущие расам. Они не покупаются на бонусные очки, вместо этого их использование ограничено количеством раз применения. В отличие от других, уникальные бонусы могут быть использованы только одной командой, если количество их применения ограничено одним разом.

Пример: бонус «Игры Меняющего Пути» можно использовать 1 раз любой из союзных команд Хаоса. Иными словами, участники договариваются: кому выгоднее использовать данный бонус в конкретной ситуации, т.к. после своей активации бонус считается задействованным.

На использование общих и индивидуальных бонусов тратятся заработанные командой очки, т.е. участники могут решить: купить ли им общий бонус или лучше экипировать своих героев варгирами? Самое главное преимущество от общих и индивидуальных бонусов – это то, что союзники могут делиться заработанными очками между своими командами, что увеличивает их шансы на выживание*. Однако если одна из союзных команд выбывает из участия в турнире, их бонусные очки аннулируются. **Каждая команда начинает турнир, имея в запасе 100 бонусных очков.** Итого на две союзные команды – 200 очков.

Список бонусных очков, начисляемых за выполнение определенных заданий.

- ✓ Убийство вражеского героя – 5 очков;
- ✓ Убийство 2-х вражеских танков («Хищник», «Хищник» Хаоса, Упертый танк, огненная призма, гравитанк «Сокол», карнифекс) – 5 очков;
- ✓ Уничтожение вражеского генератора – 1 очко;
- ✓ Уничтожение 2-х вражеских шагателей (смертодред, Призрачный Лорд, дредноут, дредноут Хаоса) – 5 очков;
- ✓ Уничтожение отряда терминаторов - 10 очков;
- ✓ Уничтожение Почетного дредноута - 15 очков;
- ✓ Уничтожение Аватара - 30 очков;
- ✓ Уничтожение Великого Нечистого – 40 очков;
- ✓ Уничтожение отряда нобов или командо - 5 очков;
- ✓ Уничтожение Совета Видящей - 10 очков;
- ✓ Уничтожение библиария или вирдбоя- 5 очков;
- ✓ Уничтожение 2-х гвардейцев Тирана улья - 5 очков;
- ✓ Уничтожение 2-х Кроводавцев – 5 очков;
- ✓ Уничтожение любых десяти святынь Богов Хаоса - 20 очков;
- ✓ Уничтожение 4-х зоантропов - 10 очков;

Ниже приведены списки и описания каждого из трех видов бонусов.

* - Если в последнем этапе турнира сложилась ситуация, при которой союзные команды должны сражаться друг с другом, заработанные ими очки делятся пополам. Если сумма очков после деления неравная, предпочтение отдается команде, которая не нарушила правила турнира, чьи участники исправно участвовали в боях, тратили меньше бонусных очков, а её показатели за предыдущие этапы выше, чем у союзников;

Таблица общих бонусов для каждой расы.

Раса	Название бонуса	Описание бонуса	Необходимая Σ очков
Космодесант	«Мой дар к вашим услугам»	Позволяет нанимать Библиария одному из участников команды.	40
	Адептус Библиарум	Позволяет нанимать Библиария всей команде.	80
	Братские узы	Позволяет нанимать Библиария, строить «Хищников», призывать Почетного дредноута и применять «Орбитальную бомбардировку» всей команде.	130
Орки	«Тащи сюда свою грохочущую бошку!»	Позволяет нанимать Вирдбоя одному из участников команды.	40
	Мозговой штурм	Позволяет нанимать Вирдбоя всей команде.	80
	«Мы принесем «ВААГХ!» в этот мир!»	Позволяет нанимать нобов, строить Упертый танк и использовать «Камнепад» всей команде.	140
Тираниды	Ассимиляция	Позволяет использовать «Тираноформацию», строить «Гнездо выводка» Тирана Улья и производить споровые мины всей команде.	60
	Эволюция	Позволяет строить карнифексов и стражей Тирана Улья и генокардов одному из участников команды.	60
	Полномасштабное вторжение	Позволяет строить карнифексов, стражей Тирана Улья, генокардов и использовать «Тираноформацию» всей команде.	120
Эльдары	И содрогнутся враги пред мощью Пылающего Бога!	Позволяет призывать аватара Кхейна и строить огненную призму одному из участников команды.	70
	Покровительство Ультве	Позволяет призывать Совет Видящей, а также использовать «Пси-шторм» всей команде.	90
	«За мир-корабль!»	Позволяет призывать Совет Видящей, строить огненную призму и использовать «Пси-шторм» всей команде, а также призвать одного аватара Кхейна* любому из них.	140
Космодесант Хаоса	Прорыв Имматериума	Позволяет призывать кровопускателей и кроводавцев, использовать «Чуму Немертвых» Чемпиону чумы и «Кровавое жертвоприношение» Лорду хаоса в количестве не более одного героя, а также усовершенствовать «Хищников» Хаоса темными дарами.	50
	«Пусть Галактика горит!»	Позволяет использовать «Имматериальную пропасть», «Чуму Немертвых» и «Кровавое жертвоприношение» всей команде, а также призывать Великого Нечистого одному из её участников.	90
	«Имя нам легион!»	Позволяет призывать кровопускателей, кроводавцев, использовать «Чуму Немертвых» и «Кровавое жертвоприношение» всей команде, а также призывать одного Великого Нечистого любому участнику команды.	140

* - Это значит, что как только Аватар игрока команды умирает, он может призвать другого или это может сделать его союзник;

Таблица индивидуальных бонусов для каждой расы.

Раса	Название бонуса	Описание бонуса	Необходимая Σ очков
Космодесант	Почести Терминатора	Позволяет Командору использовать Терминаторский доспех.	30
	Ореол Защиты	Позволяет Командору использовать Железный нимб, а Технодесантнику – Рефракционное поле.	10
	Старший Апотекарий	Позволяет Апотекарию использовать броню Апотекариона.	20
Орки	Консервный ножик	Позволяет Варбоссу использовать Силовую клешню.	20
	«Меня невидно»	Позволяет Коммандо использовать Улучшенный камуфляж.	20
	«Щас грамыхнет!»	Позволяет Мекбою использовать «Мега-громыхало».	20
Тираниды	Непробиваемый	Позволяет Тирану Улья использовать усиленный экзоскелет.	20
	Взгляд Смерти!	Позволяет Ликтору использовать «Ужасный лик».	10
	Ядовитые вещества	Позволяет Ликтору использовать токсичный панцирь, а Пожирателю – токсичные миазмы и тоннельную ловушку.	30
Эльдары	Доспех бога	Позволяет Видящей использовать броню Азуриана, а Варлоку - Провидение.	20
	Клинок бога	Позволяет Видящей использовать Поющее копье, а Варлоку - клинок Курноуса.	20
	Холод варпа	Позволяет Экзарху использовать фазовую броню.	20
Космодесант Хаоса	Дар Кхорна	Позволяет Лорду Хаоса использовать Грозовые Когти и Икону Кхорна.	20
	Дар Нургла	Позволяет Чемпиону Чумы использовать меч Чумы и Икону Нургла.	20
	Дар Тзинча	Позволяет Чернокнижнику использовать том Подчинения и Икону Тзинча.	20

Таблица уникальных бонусов каждой из рас.

Раса	Название бонуса	Характеристика бонуса	Описание бонуса	Колич. Прим.	Ограничения
Космодесант	Орбитальный запрос	<p><i>Каждый крейсер Космического Десанта – это орудие войны, оснащенное всем для того, чтобы сокрушать врагов Императора.</i></p> <p><i>Сражаться вместе с ветераном, управляющим священным механизмом дредноутом, – это честь для любого брата Ордена Астартес!</i></p> <p>Позволяет использовать «Орбитальную бомбардировку» всем членам команды, а также призывать Почетного дредноута одному из них.</p>	<p>- Для меня нет более захватывающего зрелища, чем залп из орудийных орудий «Эверсора». Если честно, я еще не видел тех, кто выжил бы после его удара циклонными ракетами, - довольно хмыкнув себе под нос, капитан Сималь сделал глоток крепко заваренного чая из своей чашки. – Не следует недооценивать мощь моего корабля, господин инквизитор. Если понадобиться, он разнесет некронскую мир-гробницу до самого склепа вашей прабабушки.</p>	2	Нет
Орки	«Наш Мек в ударе!»	<p><i>Никто не знает, откуда у Орков появилось умение строить, пусть и ненадежные, но весьма эффективные орудия войны. Возможно, это умение было заложено в них на генетическом уровне далекими предками первых зеленокожих.</i></p> <p>Позволяет одному участнику команды строить Упертые танки и Смертодреда без использования бонуса «Мы принесем «ВААГХ!» в этот мир!».</p>	<p>- Клепайте быстрее, вы, неповоротливые червяки! Человечешки почти добрались до лагеря Босса! Я уже вижу, как они сверкают металлическими задницами своих костюмов!</p> <p>- Гретчины всё сделают, гретчины любят Драгша, гретчины приклепают эти штуковины на его банку-вскрывалку.</p> <p>- И смотрите, чтоб красного цвета было бооольше! Больше красного – больше дакки! Ай! Да не на меня лей эту красящую краску, балван!! На смертобанку, на смертобанку! Пусть человечешки почувствуют силу моего ходячего ВААГХ!</p>	1	Нет
Тираниды	Быстрое продвижение	<p><i>Тираниды ассимилируют окружающую среду с невероятной скоростью, что позволяет им обладать некоторым преимуществом в бою.</i></p> <p>Данный бонус дает Тиранидам фору в начале боя в 30 секунд.</p>	<p>"Сметалось всё, над чем пробегали их несметный и прожорливый рой. На моих глазах эти твари сожрали целый полк солдат за пару секунд, оставив лишь обглоданные кости, но и те, спустя миг, испарились в ужасных биотоксичных выделениях их чрев", – комиссар Дерго.</p>	1	Бонус нельзя использовать при осаде столицы.

Эльдари	Фэрсорк	<p><i>Таинственный Перекресток Судеб позволяет увидеть и изменить ход событий, которым предначертано сбыться.</i></p> <p>Команда может вступить в бой, если того не предусмотрено сценарием, вместо одной из команд противника.</p>	<p>Как когда-то заметил Кариадрил, один из древнейших провидцев Эльдар: «Самую великую истину таит в себе именно то, что кажется малым».</p> <p>Перекресток Судеб – место, где сплетаются множество жизней, но лишь самый отважный и сильный духом может найти зерна истины, что несут в себе ветра времени.</p>	1	Бонус не действует на столицу Хаоса и Эльдар и команды, играющие за Колдуна и Видящую.
Космодесант Хаоса	Игры Меняющего Пути	<p><i>Когда-то Тзинч был самым сильным из Тёмной Четверки. Его хрустальный посох являл собой символ власти над всем Имматериумом. В нём он видел уже свершившееся, лицезрел настоящее и всматривался в то, чему только надлежало сбыться. Иногда он забавлялся со смертными, дергая за ниточки их судеб и наблюдая, как они корчатся от агонии чувств, в подстроенной им ловушке.</i></p> <p>Данный бонус позволяет столкнуть вместе тех противников (за исключением союзных команд), которым по сценарию не предписано сражаться в одном из боев.</p>	<p>«Мне никогда не надоест смотреть, как эти жалкие твари отчаянно цепляются за господство над Вселенной. Все эти никчемные политики и бюрократы считают, будто в их власти изменить что-либо в мире. Фортуна благоволит сильнейшим? Хах! Чушь! Добротная сказка для тупоголового скота, живущего за счет других. Бесполезное дурачье! – множество лиц Великого Конспиратора захотели в унисон. – Все вы лишь марионетки в моих руках, - Архитектор Судеб стукнул посохом о хрустальный пол своих покоев, и сидевшие у подножия его трона демоны разом взмыли в наполненной эманациями душ аэр. – Всё же Создатель был бесконечно беспечен, создавая этот мусор из комка чувств и эмоций. Как легко внушить человеку, что он не повторим, лишь слегка прикормив его обещаниями силы и блеском заоблачных высот. – С этими словами Повелитель Перемен потянул за одну из нитей судьбы». Спустя два дня Фулгрим преклонил колено перед Хорусом.</p>	1	Не действует на столицы и те команды, чьи участники играют за Видящую или Колдуна.

XI. Ключевые точки.

Ключевые точки – это опорные пункты команд, на которых базируются их силы. Как и бонусы, ключевые точки делятся на три вида: аванпост => лагерь => столица. Каждая команда имеет от двух до 4 аванпостов, двух - трех лагерей и одну (для двух союзных команд) столицу. Если команды теряют все свои ключевые точки, они выбывают из участия в турнире.

Особенности ключевых точек.

Столица – центр и опора – твердыня! для каждой команды; потеряв столицу, игроки не смогут использовать уникальные бонусы;

Аванпост – основные мобильные точки, представляющие собой ударные силы команд; потеря аванпоста закрывает доступ к общим бонусам III-го уровня для расы, в зависимости от того, чей аванпост был атакован;

Лагерь – своеобразный перевалочный пункт, где участники могут восстановить свои силы.

Потеря каждого из вышеперечисленных пунктов – серьезный удар для команд, ведь так они не только теряют боевую мощь, но и дают врагам драгоценные очки опыта. Помимо основных ключевых точек, по решению арбитров, когда возникает ситуация с избыточным количеством игроков, могут быть добавлены *реликтовые точки* - своеобразные перевалочные пункты, которые позволяют перекинуть часть участников в дополнительное сценарное сражение с целью разрядки турнирных матчей. За захват или удержание реликтовой точки также начисляется фиксированная сумма бонусных очков.

Рассмотрим подробно каждый пункт по расам.

В игре существует несколько типов карт, рассчитанных на определенное соотношение количества игроков, как то:

- Режим PvP (игрок против игрока);
- Режим 2vs2;
- Режим 3vs3;

Каждый из этих трех режимов различаются по условию победы, которые также делятся на три вида: полное уничтожение, контроль победных точек и режим «Все против всех», включающий как командное сражение, так и функцию «каждый сам за себя», с отдельными двумя официальными картами. В зависимости от этих факторов, команды и будут распределяться по аванпостам, лагерям и столицам. На сегодняшний день официально представлено следующее количество карт:

- 10 карт с режимом PvP;
- 8 карт с режимом 2vs2;
- 9 карт с режимом 3vs3;
- 2 карты с режимом «Все против всех»;

Таким образом, расклад для двух союзных команд можно посмотреть на нижеприведенном примере:

Космический Десант Хаоса

- ✓ Лагеря: ледяная станция Обелис (I-я команда), искомая ересь (II-я команда);
- ✓ Аванпост: суд Воронов (I-я команда), ущелье Селенон (II-я команда);
- ✓ Столица: Серебряный ледник (общая для двух команд);

Вопрос: значит ли подобный расклад, что команды имеют общее количество, например, лагерей, или для каждой команды оно различно?

Ответ: да, каждая команда имеет только по одному лагерю и аванпосту, столица же является общим пунктом для двух команд. Причем! При осаде столицы две команды не могут выставить сразу всех своих участников, но они могут договориться между собой, каких игроков поставить на защиту своей ключевой точки, выбрав лучших, по их мнению, игроков из двух союзных лагерей.

Вопрос: но ведь официальных карт для режима PvP всего лишь десять? Значит ли это, что на одних и тех же картах будут базироваться и силы неприятеля?

Ответ: да, и это хорошо, т.к. в сценарном турнире участникам различных команд придется отстаивать спорную территорию для закрепления собственного статуса.

Распределение очков за захват/ удержание территории:

- Захват лагеря – 50 бонусных очков;
- Захват аванпоста – 100 бонусных очков;
- Захват столицы – 200 бонусных очков;

- Удержание лагеря – 25 очков;
- Удержание аванпоста – 50 очков;
- Удержание столицы – 100 очков;
- Удержание или захват реликтовой точки – 50 очков;

XII. Штрафы.

➤ За разовую неявку участника на матч – минус **40** бонусных очков команде, к которой он принадлежит;

➤ За вторичную неявку участника команды на матч – снятие игрока из участия в турнире + минус 20 бонусных очков команде, к которой он принадлежит;

➤ За неспортивное поведение участника во время боя - минус **40** бонусных очков команде, к которой он принадлежит;

➤ За неспортивное поведение команды во время боя - минус **80** бонусных очков команде;

➤ За оскорбление участников команд во время боя - **60** бонусных очков команде;

➤ За систематическое оскорбление участников команд во время боя - исключение нарушителя из дальнейшего участия в турнире;

➤ За игнорирование правил турнира, как то: использование запретных варгиров без применения специальных бонусов, использование чит-кодов, игнорирование требований арбитров и др. - исключение из дальнейшего участия в турнире;

XIII. Летописцы.

Эти люди, непосредственно ответственные за литературный аспект всего турнира. Летописцы входят в состав арбитров и, как правило, выбираются на общем голосовании из числа людей (форумчан, приглашенных и др.), обладающих ярко выраженной харизмой писателя на письме. Летописцы – это те, кто способен превратить не всегда живые поединки матчей в яркую и запоминающуюся историю, которую будут пересказывать и вспоминать по прошествии турнира еще не один день. Летописец, помимо дара писателя, должен иметь, если и не отличное, то уж хорошее представление о бэковой составляющей вселенной точно. Пусть это и остается на совести летописцев, но им запрещается описывать матчи, употребляя на письме нецензурные и матерные слова, дабы не оскорблять не только участников, но и всех читателей истории Кампании. Как правило, летописцы описывают в целом все матчи турнира, но могут, договорившись между собой, описывать лишь ту сторону конфликта, которую пожелаю (например, летописец может быть прикреплен к эльдарам, и тогда присутствовать лишь на тех матчах, где непосредственно будет сражаться его раса).

Примечания.

¹ – Правила, или история турнира, в соответствии с которыми участники проходят его этапы. Составляется только для сценарного Межрасового турнира;

² – Команда людей, отвечающая за литературную и хронологическую наполненность Кампании. Летописцы входят в состав арбитров турнира, наблюдая за ходом сражения, после чего описывают бой, занося своё непредвзятое виденье в летопись Историй Кампаний;

³ – В отличие от обычного, сценарный Межрасовый турнир не насчитывает число участников, больше этого. Если арбитры посчитают нужным добавить, помимо общего числа, несколько участников для сценарного Межрасового турнира, они должны объявить об этом в соответствующей теме форума за несколько дней до начала турнира; это условие не относится к специальным бонусам (см. раздел бонусы);

⁴ – Литературная составляющая сценарного Межрасового турнира, находящаяся под юрисдикцией летописцев Кампании. История Кампании позволяет выявить уникальных именных персонажей участников, внести их имена в летопись форума, а также обозначить арбитрам основные моменты сценарного турнира;

⁵ – Схематичное изображение расклада команд участников, которые должны сражаться друг с другом;

⁶ – Задания, предусмотренные арбитрами для сценарного Межрасового турнира, с целью больше развить сюжет Кампании, а также предоставить дополнительный шанс на реабилитацию выбывших из участия в турнире игроков;

⁷ – Игрок, который либо выбыл из участия в турнире, либо не вошел в ограниченное число участников сценарного Межрасового турнира. Как правило, такие игроки ждут своего момента, чтобы, по решению арбитров или специальному бонусу команды (см. раздел бонусы), прийти в нужный момент на помочь товарищам.



*Вышеописанные правила
могут дополняться новыми
пунктами по мере выходов
аддонов к DOW II.*