

«Энергетический шторм». Модели

1. База стороны

- База на местности представлена в виде укрепленной точки с окопами и имитацией колючей проволоки по периметру,
- На каждой Базе находится Гиббониевая Электростанция (далее ГибЭС),
- ГибЭС генерирует энергию и передает ее на Подстанция, где имеется счетчик для ее учета (счетчик энергии является одним из основных механизмов для получения Баллов),
- ГибЭС работает от Гиббониевых Стержней (далее Стержни),
- На каждой Базе находится Флаг Стороны.
- На момент старта игры на каждой базе имеется по два транспортных модуля для переноски гиббониевых стержней.

2. Гиббониевая электростанция

- ГибЭС находятся на Базах сторон,
- ГибЭС подает питание на Подстанцию со Счетчиком,
- ГибЭС работает от Стержней,
- При отключении ГибЭС – энергия на подстанцию не поступает (счетчик энергии останавливается).

3. Гиббониевые Стержни.

- Стержни – это топливо для ГибЭС,
- Для работы ГибЭС стержень должен быть размещен в реакторе ГибЭС,
- На одном Стержне ГибЭС способна проработать 2 часа и выдать 2МВт*ч энергии,
- Стержни для ГибЭС производятся на Обогачительных Комбинатах,
- Стержни радиоактивны и переносятся только в Транспортных Модулях,
- Без Транспортных Модулей переносить Стержни Запрещено (т.е. Стержень может находиться либо на Комбинате, либо в Транспортном модуле, либо в реакторе ГибЭС),
- Стержень, помещенный в реактор ГибЭС - извлечь невозможно, пока он не израсходует всю энергию,
- Израсходованный стержень безвреден и бесполезен,
- Конструктивные особенности стержней не позволяют использовать их на ГибЭС других типов (на ГибЭС противника),
- Стержни отчуждаемы,
- Стержень Противника можно утилизировать на своем комбинате (2 балла),
- После утилизации Стержень восстановлению не подлежит.

4. Транспортный Модуль для Гиббониевых Стержней

- Транспортный Модуль служит для переноски Стержней с Обогачительного Комбината до ГибЭС,
- Без Транспортных Модулей переносить и хранить Стержни Запрещено,
- Транспортные Модули универсальны,
- Транспортные Модули отчуждаемы,
- На момент Старт каждая Сторона имеет в наличии два Транспортных Модуля,
- После погрузки Стержня в Транспортный модуль на Комбинате, Модуль будет закрыт. Открыть его можно только на Базах или Комбинатах.

5. Обогажительный Комбинат

- На местности представлен зданием комбината с минимальными укреплениями по периметру,
- Производит Стержни для ГибЭС,
- На момент Старта игры Комбинаты не работают,
- Запуска Комбината может осуществить только Командир Стороны (для этого он должен лично прибыть на Комбинат, сообщить Игротеху свой позывной, Сторону и подтвердить факт запуска комбината),
- После запуска Комбината остановить его невозможно,
- Комбинат работает в автоматическом режиме,
- На момент старта на Комбинате нет готовых Стержней,
- Первый Стержень Комбинат начинает вырабатывать сразу после запуска,
- Время Производства одного Стержня – 90 минут,
- Комбинат не может начать производство нового стержня пока готовый не будет отгружен,
- На момент старта игры Комбинат охраняется.

6. Подстанция со Счетчиком выработанной энергии

- На местности обозначена имитацией колючей проволоки и хорошо укреплена,
- Счетчик выработанной энергии является одним из основных механизмов для зарабатывания Баллов,
- Каждый полный МВт*ч, зафиксированный счетчиком дает 1 балл (1 час работы ГибЭС = 1 МВт*ч = 1 Балл),
- Счетчик фиксирует энергию, вырабатываемую ГибЭС,
- При остановленной ГибЭС (отключено питание, нет рабочих стержней и т.д.) счетчик не работает,
- Счетчик имеет переключатель с тремя Положениями: СИНИЕ, ВЫКЛЮЧЕН, КРАСНЫЕ,
- Включение счетчика в условиях отсутствия подачи энергии с ГибЭС не дает никакого эффекта,
- Если ГибЭС генерирует энергию, но подстанцией владеет противник и подстанция принимает энергию от другой ГибЭС, передаваемая вашей ГибЭС энергия не доходит до подстанции (и не фиксируется),
- При переключении Счетчика в другое положение зафиксированные МВт*ч не обнуляются,
- На момент старта игры Подстанция Охраняется!

7. Флаг Стороны

- Находится на флагштоке в центре Базы,
- Флаг Стороны отчуждаем,
- Флаг Противника, поднятый на флагштоке своей базы рядом со своим флагом = 3 балла (однократно).

8. Блокировка реактора на ГибЭС противника

- Возможно после проникновения на базу противника, размещения электронного ключа блокировки в слоте на панели блокировки и нажатия на кнопку блокировки,
- После нажатия на кнопку блокировки ключ может быть извлечен из слота,
- После нажатия кнопки включается Таймер обратного отсчета на 120 минут,
- После нажатия кнопки блокировки ГибЭС не может вырабатывать Энергию до истечения 120 минут либо до введения кода отмены блокировки,

- По истечении 120 минут происходит выброс паров гиббония. Все в периметре базы погибают (нет, противогазы не помогут),
- По истечении 120 минут происходит реинициализация реактора. Энергоблок снова готов к работе,
- Блокировка может быть отменена путем ввода на панели блокировки Кода отмены блокировки реактора.

9. Код отключения Блокировки Реактора

- Код – четырехзначное число,
- Код можно передавать посредством радиосвязи,
- В момент блокировки Реактора, код автоматически генерируется на Обогательном Комбинате, выпустившем использованный ключ блокировки,
- Игротех лично сообщает Код любому кто его запросит, войдя в здание Комбината.

10. Электронный ключ блокировки реактора

- Выдаются командиру стороны при запуске комбината (10 штук),
- Каждый ключ помещается в карман, не требует специальных условий для хранения и переноски,
- Может быть использован любое количество раз,
- Может быть использован только для блокировки ГибЭС других типов (только для ГибЭС противника)