



Игра:

Игра POWERPLAYSM, представленная компанией Raytheon Technologies проходит на квадратном поле размерами 3.7 м x 3.7 м (12 футов x 12 футов) с бортами высотой около 30 см (1 фут), в качестве покрытия поля используются мягкие плитки. В игре принимают участие два Альянса – "синий" и "красный", каждый из которых представлен двумя Robotами. У каждого Альянса есть свои игровые элементы – Конусы. Всего в игре находится 60 конусов: 30 красных и 30 синих. Кроме того на поле есть четыре Сигнальных Конуса, которые используются как метки, указывающие конкретную зачетную зону в Автономном периоде. В противоположных углах поля находятся два Терминала Альянсов. По бокам поля расположены Подстанции Альянсов. В центре поля находятся 25 Узлов разной высоты.

Роботы должны перемещаться по полю, чтобы захватывать Конусы, находящиеся у переднего и заднего бортов Поля. Так же роботы могут захватывать и устанавливать на узлы Конусы, которые были поставлены в Подстанцию Игроками Альянса. Конусы размещаются на Наземных, Низких, Средних и Высоких Узлах и приносят разное количество очков в зависимости от высоты Узла.

Перед началом Матча Роботы должны быть установлены в определенных местах так, чтобы касаться ближайшего к их Станции Альянса борта и могут владеть одним заранее установленным Конусом. Команды могут надевать самодельные Сигнальные Чехлы поверх Сигнального Конуса, находящегося прямо перед Роботом. Команды также могут изготовить Маяки в цветах Альянса и поставить их на Склад Подстанции для использования во время Эндгейма.

Каждый матч состоит из двух периодов: 30-секундного Автономного периода и следующего за ним Управляемого периода продолжительностью 2 минуты. Последние 30 секунд Управляемого периода называются Эндгеймом. Во время Эндгейма у команд есть дополнительные способы заработать очки.

Автономный период:

Роботы могут размещать Конусы в свои Терминалы, ближайшие к их Станции Альянса или на любой из Узлов. В конце периода Роботы могут парковаться в разных местах, зарабатывая при этом разное количество очков. Для определения того, в какой Сигнальной Зоне парковаться, команды могут использовать Сигнальный Чехол.

Управляемый период:

Альянсы зарабатывают очки, размещая Конусы с помощью Роботов в Терминалы или на Узлы различной высоты.

Эндгейм:

Альянсы могут продолжать ставить Конусы на Узлы. Они также могут ставить свои Маяки на Узлы, чтобы Захватить Узел. Узел также считается Захваченным, если соответствующий Альянсу Конус будет самым верхним на Узле в конце Матча. Альянсы, которые замкнули Цепь (неразрывную линию из Захваченных Узлов и Терминалов), получают бонусные очки. Дополнительные очки можно получить за Парковку в Терминале в конце Матча.

Очки автономного периода:

Парковка:

Робот в Подстанции Альянса: 2 очка
Робот в ближайшем Терминале Альянса: 2 очка

Конусы:

В ближайшем Терминале:..... 1 очко
На Наземном Узле: 2 очка
На Низком Узле: 3 очка
На Среднем Узле: 4 очка
На Высоком Узле: 5 очков

Сигнальный Бонус – Робот полностью припаркован в Сигнальной Зоне:

С помощью обычного Сигнального Конуса: 10 очков
С помощью Сигнального Чехла Команды: 20 очков

Очки Управляемого периода:

Конусы:

В терминале соответствующего цвета: 1 очко
На Наземном Узле: 2 очка
На Низком Узле: 3 очка
На Среднем Узле: 4 очка
На Высоком Узле: 5 очков

Очки Эндгейма:

Захват узла:

Обеспеченный Конусом: 3 очка
Обеспеченный Маяком:..... 10 очков

Замыкнутая Цепь: 20 очков

Парковка в Терминале: 2 очка