



Игра:

Игра FREIGHT FRENZYSM, представленная компанией Raytheon Technologies проходит на квадратном поле размерами 3.7 м x 3.7 м (12 футов x 12 футов), со стенками 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 роботами. Общие для обоих Альянсов зачетные элементы называются Грузом. Груз делится на 60 Коробок: 30 легких, 20 средних и 10 тяжелых и 20 Контейнеров. На одном конце поля расположены два Склада, общие для обоих Альянсов, в которых располагается Груз. Кроме того Груз включает в себя 20 Уточек, общих для обоих Альянсов.

Роботы должны преодолевать барьеры, чтобы получить доступ к Грузу на Складе. Два Центра Доставки, принадлежащих конкретным Альянсам, расположены в центре поля, а один Общий Центр Доставки — в дальней части поля. На поле нанесено 4 штрих-кода, 2 для красного альянса и 2 для синего альянса. В углах поля, ближайших к зрителям, перед станциями альянсов закреплены Карусели. Карусели используются для ввода Уточек на поле и в игру.

Перед началом каждого Матча команды должны поставить своих Роботов так, чтобы они касались борта, ближайшего к станции их Альянса, и разместить на Роботе одну Коробку предварительной загрузки. Команды могут заменить Уточку, расположенную на штрих-коде, на Посылку своей Команды.

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 доставить Коробки предварительной загрузки на определенный случайным образом уровень Центра Доставки Альянса. Для определения уровня доставки Команды могут использовать размещенную на поле Уточку, а могут использовать для этого свою Посылку, что позволит заработать большее количество очков. Также Альянсы зарабатывают очки, паркуясь в Камере Хранения или на Складе, доставляя Груз в Камеру Хранения или в Центр Доставки Альянса, и доставляя Уточек на поверхность Игрового Поля при помощи Карусели.

Управляемый период:

Альянсы зарабатывают очки, забирая Груз со Склада и доставляя его в Камеру Хранения, Центр Доставки Альянса или Общий Центр Доставки.

Эндгейм:

Альянсы могут доставлять Уточек на Игровое Поле при помощи Карусели. Если Посылка Команды не была размещена на поле перед началом Матча, Команды также могут доставить ее с помощью Карусели. Посылку Команды можно разместить на опоре Центра Доставки Альянса, чтобы заработать очки. Альянс получает очки, если в конце Матча их Центр Доставки находится в равновесии. Если сторона Общего Центра Доставки, принадлежащая конкретному Альянсу, касается поверхности поля, то Альянс также получает очки.

Очки Автономного Периода:

Доставка Уточка с помощью Карусели: 10 очков
Парковка:

Робот в Камере Хранения: 3 очка
Робот полностью в Камере Хранения: 6 очков
Робот на Складе: 5 очков
Робот полностью на Складе: 10 очков

Груз полностью в Камере Хранения: 2 очка
Груз полностью в Центре Доставки Альянса: ... 6 очков
Бонусные очки Автономного периода:

Уточка использована для определения уровня доставки: 10 очков
Посылка Команды использована для определения уровня доставки: 20 очков

Очки Управляемого периода

Груз полностью в Камере Хранения: 1 очко
Груз в Центре Доставки Альянса:
Уровень 1: 2 очка
Уровень 2: 4 очка
Уровень 3: 6 очков
Груз полностью в Общем Центре Доставки: 4 очка

Очки Эндгейма:

Доставка Уточка или Посылки с помощью Карусели: 6 очков
Центр Доставки Альянса в равновесии: 10 очков
Общий Центр Доставки наклонен в сторону Альянса: 20 очков
Робот припаркован на Складе: 3 очка
Робот полностью припаркован на складе: 6 очков
Посылка Команды размещена на опоре Центра Доставки Альянса: 15 очков