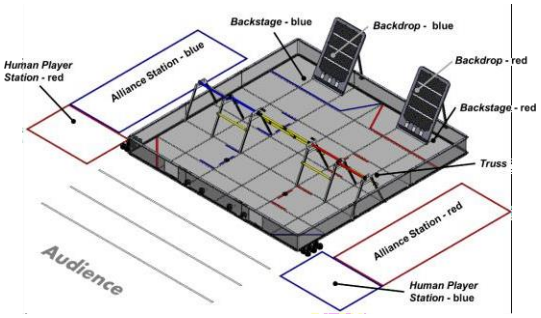

PRESENTED BY RTX

لعبة CENTERSTAGE℠ المقدمة من RTX

تُلعب على ملعب مربع بمقاسات ١٢ قدم × ١٢ قدم (٣,٧م × ٣,٧م) مع جدران ارتفاعها تقريباً ١ قدم (٠,٣ م) وأرضية من الفوم الناعم. هناك تحالفان – "أحمر" و"أزرق" – كل منهما يتكون من روبوتين. البكسلات هي عناصر التسجيل المحايدة للتحالف. يوجد ٩٤ بكسل (٦٤ أبيض ١٠ بنفسجي ١٠ أصفر و١٠ أخضر). أربع بكسلات بيضاء تُستخدم كمؤشرات للفترة التلقائية لتوجيه الروبوتات إلى مناطق التسجيل المحددة. في الخلفية يوجد لكل تحالف منطقتين خاصتين هما Backdrop و Backstage حيث يسجل الروبوتات البكسلات. تقريباً في منتصف الملعب يوجد أربعة Trusses مكونة من Riggings وباب واحد Stage Door. في زوايا الملعب الأمامية توجد لكل تحالف منطقة Wingsحيث يتلقى الروبوتات البكسلات من اللاعب البشري. يوجد ستة أكوام من البكسلات ضد الجدار الأمامي للملعب ليأخذها الروبوتات ويسجلها. أمام الملعب توجد ثلاث مناطق هبوط حيث سيطلق الروبوتات الطائرات بدون طيار.

يجب على الروبوتات التحرك حول الملعب تحت الـ Truss أو عبر الـ Stage Doorللوصول إلى البكسلات الموجودة ضد الجدار الأمامي للملعب. يمكن أيضًا وضع البكسلات من قبل اللاعب البشري في المنطقة Wings ليأخذها الروبوتات ويسجلها على الـ Backdrop أو Backstage. هناك ألوان مختلفة من البكسلات أو الروبوتات لتسجيل Mosaics من ثلاث بكسلات غير بيضاء في أنماط معينة.

قبل بداية المباراة، يجب أن يكون الروبوتات ملامسة للجدار الأقرب إلى محطة تحالفهم في مواقع محددة وقد تمتلك ما يصل إلى اثنين من البكسلات المحملة مسبقًا (واحد أصفر وواحد بنفسجي) وطائرتهم بدون طيار. يمكن للفرق وضع ديكور خاص بهم Team Prop على الملعب مباشرة أمام روبوتهم.

تتكون المباريات من فترتين من اللعب: فترة تلقائية مدتها ٣٠ ثانية تليها فترة تحكم بالسائق مدتها دقيقتان. الثلاثين ثانية الأخيرة من فترة التحكم بالسائق تسمى اللعبة النهائية والتي تضيف فرص تسجيل جديدة للروبوتات لتحقيقها.

الفترة التلقائية:

-يمكن للروبوتات وضع البكسلات في الـ Backdrop أو الـ Backstage المقابلة لمحطة تحالفهم .
-يمكنهم الركن في عدة مواقع في نهاية الفترة للحصول على نقاط مختلفة .
-الروبوتات التي يمكنها قراءة موقع البكسل العشوائية ووضع بكسلهم على موقع الـ Backdrop الصحيح تكسب نقاطًا .
- استخدام ديكور الفريق الخاص Team Prop لإنجاز هذه المهام يكسب نقاطًا إضافية.

فترة التحكم بالسائق:

-تكسب التحالفات نقاطًا عن طريق تسجيل البكسلات على الـ Backdrops أو في مناطق الـ Backstage الخاصة بهم .
-Mosaics على الـ Backdrop تكسب نقاط مكافأة الفنان .Artist Bonus
-البكسلات التي تعبر خطوط المجموعة Set Lines على الـ Backdrop تكسب أيضًا نقاط مكافأة المجموعة.Set Bonus

اللعبة النهائية:

-يمكن للتحالفات الاستمرار في تسجيل البكسلات على الـ Backdrops أو الـ Backstage.
-يمكنهم أيضًا إطلاق الطائرات بدون طيار من روبوتاتهم فوق الـ Truss إلى مناطق الهبوط أمام الملعب.
- يمكنهم أيضًا تعليق روبوتاتهم من الـ Rigging المتصلة بالـ Truss أو ركن روبوتاتهم في الـ Backstage لنقاط مختلفة.

تسجيل النقاط في الفترة التلقائية:

-التنقل:
- متوقف في الـ Backstage للتحالف: ٥ نقاط
-المهام المعشوقة بناءً على البكسل الأبيض:
- بكسل بنفسجي في موقع Spike Mark: 10 نقاط
- بكسل أصفر في العمود الصحيح على الـ Backdrop: 10 نقاط
-المهام المعشوقة بناءً على فن الفريق:
- بكسل بنفسجي في موقع Spike Mark: 20 نقاط
- بكسل أصفر في العمود الصحيح على الـ Backdrop: 20 نقاط
-البكسلات:
- موضوع في الـ Backstage: 3 نقاط
- موضوع على الـ Backdrop: 5 نقاط

تسجيل النقاط في فترة التحكم بالسائق:

-البكسلات:
- موضوع في الـ Backstage: نقطة واحدة
- موضوع على الـ Backdrop: 3 نقاط
-مكافأة الفنان: ١٠ نقاط
-مكافأة المجموعة: ١٠ نقاط لكل منها

تسجيل النقاط في اللعبة النهائية:

-روبوت متوقف في الـ Backstage: 5 نقاط
-روبوت معلق من الـ Rigging: 20 نقاط
-إطلاق الطائرة بدون طيار:
- في منطقة الهبوط ١ (الأقرب إلى الملعب): ٣٠ نقاط
- في منطقة الهبوط ٢: ٢٠ نقاط
- في منطقة الهبوط ٣: ١٠ نقاط