

АКАДЕМИЯ  
ПЕРВЫХ



ДЕЛОВАЯ  
ИГРА

# СТРАНА ПЕРВЫХ

## **МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «СТРАНА ПЕРВЫХ»**

**Игра «СТРАНА ПЕРВЫХ»** – ролевая деловая игра, моделирующая процесс разработки проектов, направленных на развитие субъектов России в направлении основных целей развития страны.

**ЦЕЛЬ ИГРЫ** – изучить социально-экономические и культурные особенности регионов Российской Федерации; разработать, представить и защитить собственные проекты в условиях ограниченных ресурсов.

**ЗАДАЧИ ИГРЫ** – разработать проекты в соответствии с правилами игры, привлечь в проекты максимальное количество команд, заработать максимально возможное количество ресурсов и одержать победу.

### **Направления деятельности:**

- 1)** ознакомление с приоритетными направлениями развития России в новой игровой форме;
- 2)** ознакомление с существующими инициативами по решению общегосударственных задач посредством игрового процесса;
- 3)** получение участниками опыта разработки проектов для развития страны и повышения качества жизни населения.

### **КОМПЕТЕНЦИИ, КОТОРЫЕ РАЗВИВАЕТ ИГРА:**

#### **• Коммуникационные**

Развитие коммуникационных компетенций напрямую связано с достижением положительного результата игры, ввиду заложенного в механике кросс-командного взаимодействия. Работа команд на этапе №2 предполагает работу команд друг с другом как для достижения общей цели Игры, так и для достижения победы команды.

#### **• Исследовательские**

Направленность проектов команды связана с приоритетными направлениями развития страны, а также предусматривает межотраслевые проекты, для разработки и обоснования которых требуется изучение существующих практик и проектов по каждому направлению.

#### **• Лидерские**

Разнообразие командных задач и ограничения во времени в рамках выполнения заданий этапов требует от Капитана команды лидерских и управленческих компетенций для достижения командой максимального результата игры.

## СТРУКТУРА И МЕХАНИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «СТРАНА ПЕРВЫХ»

### УЧАСТНИКИ

Все участники делятся на команды от 5 до 10 человек.

#### Команды игры:

- Молодежь
- Социальное благополучие
- Экономика и бизнес
- Культура
- Технологии
- Экология

Команды готовят проекты на каждом из этапов игры.

#### Состав команды

В начале игры каждому участнику предлагается выбрать специализированную роль: **Капитан, Аналитик, Коммуникатор и Проектировщик**. Каждая роль имеет свои уникальные задачи и ответственности.

<b>Капитан</b> определяет темы проектов и управляет ресурсами	<b>Аналитики</b> исследуют направления и готовят обоснования по проектам
<b>Коммуникаторы</b> согласовывают действия с другими командами	<b>Проектировщики</b> занимаются непосредственно проработкой решений

Каждый участник сможет сосредоточиться на той сфере, в которой он силен, а команда в целом станет более слаженной и эффективной.

#### Переход между ролями

На каждом этапе игры участникам предлагается сменить роль. Это может происходить случайным образом, либо по желанию участника. Такой подход помогает развить многозадачность, понимание разных аспектов игры и способствует всестороннему развитию навыков, необходимых для достижения общих целей. Это также делает игру менее монотонной, поддерживая интерес и разнообразие.

## РЕСУРСЫ ИГРЫ

В игре используются 4 вида игровых ресурсов:

<b>Монеты</b> игровая валюта	<b>Кадры</b> игровой ресурс, применяемый при выполнении проекта
<b>Технологии</b> игровой ресурс, применяемый при выполнении проекта	<b>Приоритеты</b> самый важный игровой ресурс, который получают команды при выполнении игровой задачи

Каждая команда получает ресурсы, соответствующие её задачам и сфере ответственности. Например, команда «Технологии» обладает наибольшим количеством технологий, в то время как команда «Социального благополучия» имеет больше кадровых ресурсов.

#### Стартовые ресурсы для каждой команды

Команда	Монеты	Кадры	Технологии
Молодежь	40	3	1
Социальное благополучие	40	3	1
Экономика и бизнес	50	2	1
Культура	30	3	2
Технологии	40	1	3
Экология	40	2	2

#### Биржа ресурсов

Команды могут покупать или продавать необходимые ресурсы на бирже, а также получить кредит для реализации проектов. Команды могут совершать операции на бирже в течение всего этапа №1 и до начала защит проектов на этапе №2.

Команды должны стратегически выбирать, когда и какие ресурсы им выгоднее приобрести. Данные о типах и условиях операций на бирже вносятся Мастером игры в оценочный лист команды.

### Условия получения кредитных ресурсов

Количество единиц ресурса	Коэффициент возврата ресурсов	Ограничения
1-2	1 к 2	Кредитный лимит Монеты 20 Кадры 2 Технологии 2
3 и более	1 к 1,5	Кредитный минимум Монеты 30 Кадры 3 Технологии 3

### Условия покупки и продажи ресурсов

Единица ресурса	Продать	Купить
1 Кадр	5 Монет или 0,5 Технологии	20 Монет или 2 Технологии
1 Технология	5 Монет или 0,5 Кадра	20 Монет или 2 Кадра
10 Монет	0,5 Кадра или 0,5 Технологии	2 Кадра или 2 Технологии

### Совместное использование ресурсов

Для достижения общих целей команды могут делиться своими ресурсами. Например, если одна команда накопила много монет, но нуждается в дополнительных технологиях, она может обменять часть одного ресурса на недостающий.

Главный игровой ресурс Приоритеты не подлежит операциям на бирже или обмену между командами.

### Процедура обмена ресурсов

Команды договариваются о количестве ресурсов и фиксируют своё соглашение в оценочном листе, который утверждается Мастером Игры. После утверждения обе команды получают доступ к требуемым ресурсам и продолжают реализацию своих проектов.

### ПРОЕКТЫ ИГРЫ

Все проекты должны быть связаны с приоритетами национального развития, регионом проживания и направлением деятельности команды: развитием молодежи, повышением социального благополучия, улучшением экономической ситуации, развитием культуры, развитием технологий и производства, цифровизацией, экологической безопасностью.

### Форматы проектов

На каждом этапе игры командам необходимо выбрать формат реализуемого проекта из следующих вариантов:

- Социальный
- Медиа
- Медицинский
- Творческий
- Научный
- Технический/Цифровой
- Инфраструктурный
- Образовательный

Важно! На этапе №1 существует ограничение: выбранный формат проекта команда может использовать только один раз.

### ЭТАПЫ ИГРЫ И ЗАДАЧИ НА ЭТАПАХ

Игра состоит из двух этапов. На каждом этапе командам выдается оценочный лист, соответствующий номеру этапа и направлению команды.

В оценочных листах содержится вся необходимая информация для подготовки проектов:

- стартовый набор игровых ресурсов;
- варианты форматов и количество проектов, которые необходимо реализовать;
- стоимость реализации и награды за защиту каждого проекта (указаны в ресурсах игры: Монеты, Кадры, Технологии);
- количество Приоритетов, которые команда получит при выполнении игрового задания.

Командам предстоит защитить несколько проектов, поэтому необходимо проявить стратегический подход к распределению ресурсов, чтобы выполнить все игровые задания.

Правилами игры предусмотрена необходимость в кооперации и обмене в рамках этапа №2. Для выполнения крупных проектов команды могут объединяться, делиться Технологиями или Кадрами, покупать или брать в кредит ресурсы на бирже.

## ЭТАП №1

**Продолжительность: 60 минут**

**Для прохождения этапа командам понадобится:**

- лист защиты проектов, в котором описываются тезисы для защиты;
- оценочный лист этапа №1.

Оценочный лист передается Мастеру игры при защите каждого проекта для фиксации затраченных и полученных ресурсов по каждому проекту. В листе также фиксируются все действия, совершенные командой на бирже, и обмен ресурсами между командами.

**Основная цель этапа** – разработать и защитить минимум три проекта в рамках направления команды по перечисленным в оценочном листе этапа форматам.

На этом этапе команды используют только собственные ресурсы для выполнения проектов разной сложности. При успешной защите проектов количество игровых ресурсов увеличивается.

При выполнении игрового задания на этапе команды могут сформировать дополнительные проекты в соответствии с типами сложности для достижения более высокого результата в игре.

**Проекты этапа делятся на 3 типа сложности:**

- Низкий
- Средний
- Высокий

Проекты низкого уровня требуют минимальных ресурсов и дают меньше Приоритетов при выполнении. Проекты высокого уровня требуют значительных ресурсов, включая Технологии и Кадры, но приносят больше Приоритетов и могут быть ключевыми для победы в игре.

**Стоимость реализации проектов Этапа №1**

Уровень проекта	Стоимость			Дополнительно
	Монеты	Кадры	Технологии	
низкая сложность	10	-	-	1 Кадр, 1 Технология или 10 Монет на выбор
средняя сложность	20	1	1	1 Кадр, 1 Технология или 10 Монет на выбор
высокая сложность	40	3	3	-

## Награда при реализации проектов Этапа №1

Уровень проекта	Монеты	Кадры	Технологии	Приоритеты
низкая сложность	+15	+1	+1	+1
средняя сложность	+25	+2	+2	+3
высокая сложность	+55	+6	+6	+5

Если проект не сдан, команда имеет право пересдать его до окончания этапа или придумать новый.

Если цель этапа не достигнута (не сданы все 3 проекта), на команду накладывается штраф: –10 Монет, –1 Технология, –1 Кадр и –1 Приоритет.

### Требования к содержанию проектов

#### Низкая сложность:

- Название проекта
- Описание проблемы
- Предлагаемый способ решения (с обоснованием)

#### Средняя сложность:

- Название проекта
- Описание проблемы, которую он решает
- Соответствие целям национального развития
- Цели и задачи проекта
- Как работает проект
- Ожидаемые результаты и вклад в достижение национальных целей развития

#### Высокая сложность:

- Название проекта
- Описание проблемы, которую он решает
- Соответствие целям национального развития
- Анализ реализуемых в данном направлении проектов
- Цели и задачи проекта
- Как работает проект
- Ожидаемые результаты и вклад в достижение национальных целей развития
- Риски и способы их минимизации

### Защита проектов

Каждый проект должен быть представлен Мастеру Игры, который оценивает его соответствие требованиям к содержанию проектов.

Защита включает презентацию ключевых аспектов проекта и ответы на вопросы, которые могут возникнуть.

Защита проводится по готовности команды, проекты защищаются последовательно, один за другим.

До начала защиты Мастеру игры в оценочном листе необходимо галочкой отметить выбранный командой формат и вписать уровень сложности проекта (низкий/средний/высокий), а также его стоимость и остаток ресурсов команды (вычесть из стартовых ресурсов, если команда защищает первый проект этапа).

ФОРМАТ		ЗАЯВЛЕН		СЛОЖНОСТЬ		РЕСУРС			
						МОНЕТЫ (М)	КАДРЫ (К)	ТЕХНОЛОГИИ (Т)	ПРИОРИТЕТЫ (П)
Медиа									
Медицинский									
Творческий									
Научный									
Технический/Цифровой									
Образовательный									
Инфраструктурный									
Социальный									
				Штраф		-10	-1	-1	-1

Проект	Сложность	Стоимость			Остаток			Защита	Получено				Итог						
		М	К	Т	М	К	Т		М	К	Т	П	М	К	Т	П			
1																			

Если проект прошел защиту, Мастер игры ставит в графе «Защита» соответствующую отметку (подпись), фиксирует полученные командой ресурсы и вносит данные по промежуточным итогам ресурсов команды (ресурсы за защиту + остаток).

Проект	Сложность	Стоимость			Остаток			Защита	Получено				Итог						
		М	К	Т	М	К	Т		М	К	Т	П	М	К	Т	П			
1																			

При защите второго и последующих проектов вычитание ресурсов на реализацию проекта происходит из графы «Итог» предыдущего проекта.

В блок Биржа/Обмен вносятся данные о типе операций со следующими формулировками: «обмен», «покупка», «продажа», «кредит». Команды используют итоговые ресурсы для разработки следующих проектов.

При обмене ресурсами между командами указывается количество внесенных и полученных ресурсов, а также ставка, о которой договорились команды.

При покупке и продаже на бирже указывается количество внесенных и полученных ресурсов. Ставка составляет 1 к 2.

При операции с кредитом в графе «Внесено ресурсов» ставится отметка «долг», указывается количество полученных ресурсов и соответствующая количеству ставка. Долг вычитается из ресурсов команды по окончании этапа.

При подсчете результатов этапа №1 Мастер игры учитывает ресурсы, полученные за защиту проектов, операции, произведенные командой на бирже, обмен ресурсами между командами и штраф при наличии.

Биржа/Обмен							Итог									
Тип операции	Внесено ресурсов	Ставка/Тариф	Получено ресурсов				М	К	Т	П						
Проект	Сложность	Стоимость	Остаток			Защита	Получено				Итог					
3		М	К	Т	М	К	Т		М	К	Т	П	М	К	Т	П
							Штраф:									
ИТОГ ЗА 1 ЭТАП							М	К	Т	П						

### Временной регламент защиты

Время на защиту проектов ограничено. Командам необходимо формулировать проект четко, следуя требованиям к выбранному уровню проекта.

Время на защиту:

Уровень проекта	Время защиты
Низкий	2 минуты
Средний	3 минуты
Сложный	5 минут

## ЭТАП №2

**Продолжительность: 60 минут**

**Для прохождения этапа командам понадобится:**

- лист защиты проекта, в котором описываются тезисы для защиты;
- оценочный лист этапа №2.

Оценочный лист передается Мастеру игры при защите проекта для фиксации затраченных, привлеченных и полученных ресурсов. В листе Мастером игры также фиксируются все действия, совершенные командой на бирже.

**Основная цель этапа** – разработать и защитить один проект в рамках направления команды по одному из перечисленных в оценочном листе этапа форматов.

На этом этапе каждая команда в роли Лидера должна разработать проект, который может быть реализован как самостоятельно, так и при помощи и содействии других команд – Партнеров.

Лидер	Партнер
команда, формирующая итоговый проект	команда, вкладывающая ресурсы в реализацию проекта Лидера

Команда Лидер использует свои ресурсы для успешного выполнения проекта, а также привлекает ресурсы у других команд.

Команда Партнер может кратно увеличить вложенный в проект Лидера ресурс при условии успешной защиты проекта.

Команда Лидер распределяет любое доступное количество ресурсов на реализацию своего проекта, но НЕ НИЖЕ минимальных значений, указанных в условиях этапа.

Оценочный лист этапа несет информацию о стоимости реализации и наградах по результатам защиты для всех категорий участников проекта: Лидер, Партнер.

Команды самостоятельно выбирают стратегию распределения ресурсов: от базовой (минимально допущенное количество) до рискованной (все ресурсы в формате «ва-банк»).

**ВАЖНО!**

При выборе Партнера проекта Лидеры должны учитывать направление выбранной команды. В случае привлечения в проект Партнера содержание проекта должно обязательно включать тематику Партнера (определяется выбранным в начале игры направлением) без изменения направления проекта команды Лидера.

Например, если команда «Технологии» выступает Лидером, а команды «Экология» и «Социальное благополучие» - Партнерами, то проектное решение должно быть выполнено в технологическом направлении и отражать влияние предлагаемого решения на экологическую и социальную сферы.

### Минимальная стоимость реализации проектов Этапа №2 для команды Лидера

Стоимость Монеты	Стоимость Кадры	Стоимость Технологии
40	3	3

### Награда за защиту проекта

Полученные баллы защиты	Вложенные ресурсы команды Лидера	Вложенные ресурсы команды Партнера
5-20	×1	×1
21-39	×1,5	×2
40-45	×2	×3

Коэффициент применяется только к тому виду ресурсов, который команда внесла в проект.

### Особенности этапа

Привлечение партнеров в проект Лидера носит стратегический характер и позволяет командам заработать дополнительные Приоритеты.

Получение Приоритетов зависит от количества Партнеров, включенных в проект и вложивших ресурсы в проект Лидера.

Таблица распределения Приоритетов:

Партнеры	Приоритеты
0	0
1	1
2	3
3	5
4	7

## Защита проектов

Каждый проект должен быть представлен Мастеру Игры, который оценивает его соответствие требованиям к содержанию проекта. Защита включает презентацию ключевых аспектов проекта и ответы на вопросы, которые могут возникнуть. Оценка проекта Мастером игры производится по критериям в формате от 0 до 5 баллов за каждый.

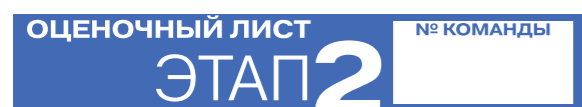
Требования к содержанию проекта описаны в категории «**Высокая сложность**».

### Критерии оценки проекта

- Актуальность проекта, соответствие направлению команды
- Соответствие целям национального развития
- Реализуемость проекта (реалистичность)
- Возможность широкого применения проекта
- Уровень креативности
- Проработанность проекта
- Уровень сотрудничества с другими командами
- Вклад партнеров в проект
- Четкость и понятность презентации

Награда команд определяется в соответствии с баллами, полученными за защиту проекта, и коэффициентами.

До начала защиты Мастер игры вносит в оценочный лист баланс ресурсов команды по итогам этапа №1, а также фиксирует заявленное Лидером количество игровых ресурсов на реализацию проекта (не ниже минимальной стоимости проекта этапа №2). Оставшиеся Монеты, Кадры и Технологии вносятся в графу «Остаток».



## НАПРАВЛЕНИЕ МОЛОДЕЖЬ

### Критерии оценки проекта

- Актуальность проекта, соответствие направлению команды
- Соответствие целям национального развития
- Реализуемость проекта (реалистичность)
- Возможность широкого применения проекта
- Уровень креативности
- Проработанность проекта
- Уровень сотрудничества с другими командами
- Вклад партнеров в проект
- Четкость и понятность презентации

### Минимальная стоимость проекта

монеты (М)	кадры (К)	технологии (Т)
40	3	3

монеты (М)	кадры (К)	технологии (Т)	приоритеты (П)

### Награда за защиту проекта

Баллы защиты	Заявленный ресурс Лидера	Ресурсы Партнера
5-20	×1	×1
21-39	×1,5	×2
40-45	×2	×3

### Условия получения Приоритетов Лидером

0 партнеров	0 приоритетов (П)
1 партнер	1 приоритет (П)
2 партнера	3 приоритета (П)
3 партнера	5 приоритетов (П)
4 партнера	7 приоритетов (П)

Заявленный ресурс			Баллы сдачи	Награда за защиту	Количество партнеров	Итог			
М	К	Т				М	К	Т	П

### Участие в проектах в роли Партнера

Остаток			Лидер проекта	Внесено			Награда за защиту Лидера	Итог			
М	К	Т		М	К	Т		М	К	Т	П
				М	К	Т		М	К	Т	П

Если по результатам этапа №1 у команды нет минимально необходимого количества ресурсов, она может обменяться ресурсами с другими командами или воспользоваться операциями на бирже.

Остаток ресурсов команда может потратить на участие в проектах других команд в роли Партнера.

### Заполнение оценочного листа

По результатам защиты проекта в оценочный лист вносятся баллы защиты, соответствующая им награда (×1/×1,5/×2) и количество Партнеров, вложивших свои ресурсы в проект. На основании этих данных Мастер игры проставляет итоговое количество ресурсов команды после защиты проекта.

Полученные в соответствии с количеством Партнеров Приоритеты суммируются с результатом команды после этапа №1.

Заявленный ресурс			Баллы сдачи	Награда за защиту	Количество партнеров	Итог			
М	К	Т				М	К	Т	П

В графу «Лидер проекта» вносится название направления команды Лидера, в проекте которой принимает участие команда, количество вложенных ресурсов и награда за защиту Лидера (×1/×2/×3). Например, если команда «Молодежь» выступает в качестве Партнера в проекте команды «Технология» (Лидер), которая защитила проект на 40 и более баллов, то команда «Молодежь» утраивает вложенные в этот проект ресурсы.

На основании этих данных Мастер игры проставляет итоговое количество ресурсов за участие команды в проектах в роли Партнера. Количество ресурса Приоритеты не изменяется.

## Участие в проектах в роли Партнера

Остаток			Лидер проекта	Внесено			Награда за защиту Лидера	Итог			
М	К	Т		М	К	Т		М	К	Т	П

При подсчете результатов этапа №2 Мастер игры учитывает ресурсы, полученные за защиту проекта в роли Лидера; ресурсы, полученные командой в роли Партнера; обмен ресурсами между командами; операции, произведенные командой на бирже. Оставшиеся на балансе команды ресурсы суммируются с итоговым результатом команды.

Заявленный ресурс			Баллы сдачи	Награда за защиту	Количество партнеров	Итог			
М	К	Т				М	К	Т	П

## Участие в проектах в роли Партнера

Остаток			Лидер проекта	Внесено			Награда за защиту Лидера	Итог			
М	К	Т		М	К	Т		М	К	Т	П

## Биржа/Обмен

Тип операции	Внесено ресурсов	Ставка/Тариф	Получено ресурсов	Итог			
				М	К	Т	П

## ПЕРЕВОД РЕСУРСОВ В БАЛЛЫ

1 монета = 1 балл  
1 технология = 10 баллов  
1 кадры = 10 баллов  
1 приоритет = 50 баллов

## ИТОГО ЗА 2 ЭТАП

М	К	Т	П

**РЕЗУЛЬТАТ ЗА ИГРУ**

Этап №2 является завершающим. Итоговый результат команд этапа №2 – это итог игры.

## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Для определения победителя игры все заработанные ресурсы переводятся Мастером игры в баллы в соответствии со следующими значениями:

1 Монета = 1 балл	1 Кадр = 10 баллов
1 Технология = 10 баллов	1 Приоритет = 50 баллов

Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем деловой игры «Страна Первых».

## ЧЕРНЫЙ ЛЕБЕДЬ

Этот элемент представляет собой неожиданные события, которые могут сильно повлиять на процесс игры. «Черный лебедь» может использоваться только в этапе №1. Это позволяет участникам тренировать гибкость мышления и способность быстро реагировать на внешние изменения.

## Примеры «черного лебедя»:

- В ближайшие 5 минут в связи с кризисом финансовой системы не будут проходить защиты проектов.
- В связи с острой необходимостью в реализованных проектах «Страна Первых» увеличивает награду за проекты средней сложности. Команды могут дополнительно получить +2 единицы ресурса на выбор: монеты, кадры, технологии. Через 2 минуты вы можете заявить свой проект у Мастера Игры и защитить его в течение 5 минут.

## ФОРМАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРЫ

Механика проведения игры подразумевает ее проведение для различных групп участников и может реализовываться в качестве классного внеурочного мероприятия или турнира.

## Группы участников:

Формат «В классе» малые группы (20-30 человек)	Формат «Турнир» от двух до пяти классов
---	--

## Реализация формата игры «В классе»

Данный формат подразумевает проведение этапов №1 и №2 Игры «Страна Первых» с подведением итогов игры по результатам команд на окончание этапа №2.

Такой формат позволяет реализовать игры в рамках 2-х академических часов с сохранением мотивации у участников – соревновательность в рамках этапа №2 поддерживает система оценки и правила этапа.

### **Формат «Турнир»**

Данный формат подразумевает проведение этапов №1 и №2. Проведение двух этапов является отбором команд для выявления «лучшей среди лучших».

Лучшая команда – команда, набравшая максимальное количество баллов (см. таблицу перевода ресурсов).

Формат «Турнир» может быть масштабирован с сохранением общей механики до районного, городского, областного или всероссийского.

**РАЙОННЫЙ:** Игра проводится с участием лучших команд школ района (предварительно Этапы №1, №2 проводятся в классах и между лучшими командами классов).

**ГОРОДСКОЙ:** Игра проводится среди лучших команд районов (предварительно циклы Игры проходят в школах и районах).

**ОБЛАСТНОЙ:** Игра проводится среди лучших команд населенных пунктов региона (предварительно проводятся циклы Игры среди школ, районов, городов).

При большом количестве команд на районном, городском или областном этапах механика остается неизменной. Команды делятся на группы по 6 и проводят игру, определяя победителей, играющих по системе: выигравший проходит дальше. Итоговые шесть команд определяют общего победителя областного этапа.

**ВСЕРОССИЙСКИЙ:** аналогично предыдущим этапам.

### **Рекомендации по организации**

Для организации игрового процесса для 5 и более команд рекомендуется увеличение количества Мастеров игры до 3 человек.

### **СИСТЕМА ДОСТИЖЕНИЙ И НАГРАД**

Команды могут быть поощрены за выполнение определённых задач.

Возможные номинации:

- «Лучший проект»
- «Самый креативный проект»
- «Самая дружная команда»
- «Лучший результат»
- «Лучшая презентация»
- «Лидер коммуникации»

Каждое достижение связано с конкретными действиями в Игре. Например, достижение «Лидер коммуникации» присуждается команде, которая лучше всего координировала свои действия с другими командами.