

## Інструкція по використанню сценарію «Королівська битва» у лазертаг-іграх



Королівська битва (англ. Battle Royale) – один із жанрів комп'ютерних ігор, назва якого походить від однойменного роману японського письменника Косюна Такамі. Для ігор цього жанру існує два головні принципи: на старті гравці практично неозброєні та забезпечують себе необхідним спорядженням вже на майданчику, і другий – безпечна зона, що зменшується в процесі гри, в якій можуть перебувати гравці. Перемагає останній з тих, хто залишився в живих.

Сценарій, побудований на основних принципах «Королівської битви», був розроблений компанією для позааренного лазертагу. Щоб провести таку гру, крім самого обладнання (тагер, пов'язка, жилет із прошивкою 19.2 і вище), необхідно мати сервер (телефон або планшет зі встановленою програмою Lasertag Operator версії 2.0.3 і вище) і роутер, який встановлюється в центрі майданчика. Від його радіуса дії буде залежати площа ігрової зони.

Принцип звуження зон здійснено за допомогою контролю RSSI (рівня прийнятого Wi-Fi сигналу від роутера). Через задані проміжки часу у гравця, комплект якого має RSSI менший за визначене в сценарії значення, починається «кровотеча» – постійне зменшення одиниць здоров'я. Щоб зупинити кровотечу, гравцю необхідно наблизитися до роутера. Таким чином, йому не вдасться «відсидітися в кущах» і стати переможцем, не зробивши жодного пострілу.

Умовно зони являють собою кола різного діаметру з роутером у центрі. Але необхідно врахувати, що покриття Wi-Fi сигналу може бути неоднорідним і багато в чому залежати від геометрії майданчика, наявності природних або штучних перешкод.

Для кожної зони в програмі вибирається свій рівень RSSI (від 0 до – 100 dbm) і час перебування всередині зони, коли перебувати в ній безпечно.

Коли час перебування всередині певної зони закінчується, комплекти подають звуковий сигнал, що настав час переходити в наступну зону. Гравцеві дається час (виставляється в програмі), щоб переміститися в район із вищим рівнем сигналу від роутера.

В останній період гри в нульовій зоні (у центрі) кровотеча вмикається за будь-якого значення RSSI. У результаті навіть за нульової активності гравців гра виявить переможця, тобто того, у кого останнім закінчаться одиниці здоров'я.

За замовчуванням дружній вогонь увімкнено (гравці незалежно від кольору комплекту вражають один одного), у гравця одне життя, шкода 25%, автовідродження вимкнено. На старті боєзапас обмежений - одна обойма з 10-ма патронами.

Оскільки боєприпаси можуть швидко закінчитися, по всьому ігровому полю розміщуються так звані луті (від англійського слова loot – здобич). В якості лутів найкраще підходять станції Сіріус – їх можна запрограмувати на роздачу патронів, обойм, одиниць здоров'я. Цікавий варіант із використанням Сіріуса в режимі «Бонусний режим» (пострілом у пристрій подвоюються одиниці здоров'я), а також у режимі «Випадковий» (або подвоюються життя, або заповнюється набоями магазин, або додається одиниця здоров'я).

Після деякої підготовки можна в якості лутів використовувати і Smart пульт міні. Оскільки він програмований, кожній з його трьох кнопок можна встановити практично будь-яку команду, аж до пострілу. Щоб це зробити, краще використовувати Пульт ДК smart, набравши на його клавіатурі потрібний код, а потім вже перенести команду на пульт міні. Докладніше про програмування пультів можна дізнатися з Інструкції з експлуатації, яку можна завантажити за адресою <http://lasertag.kharkov.ua/download-instructions/>, просканувавши QR-код.




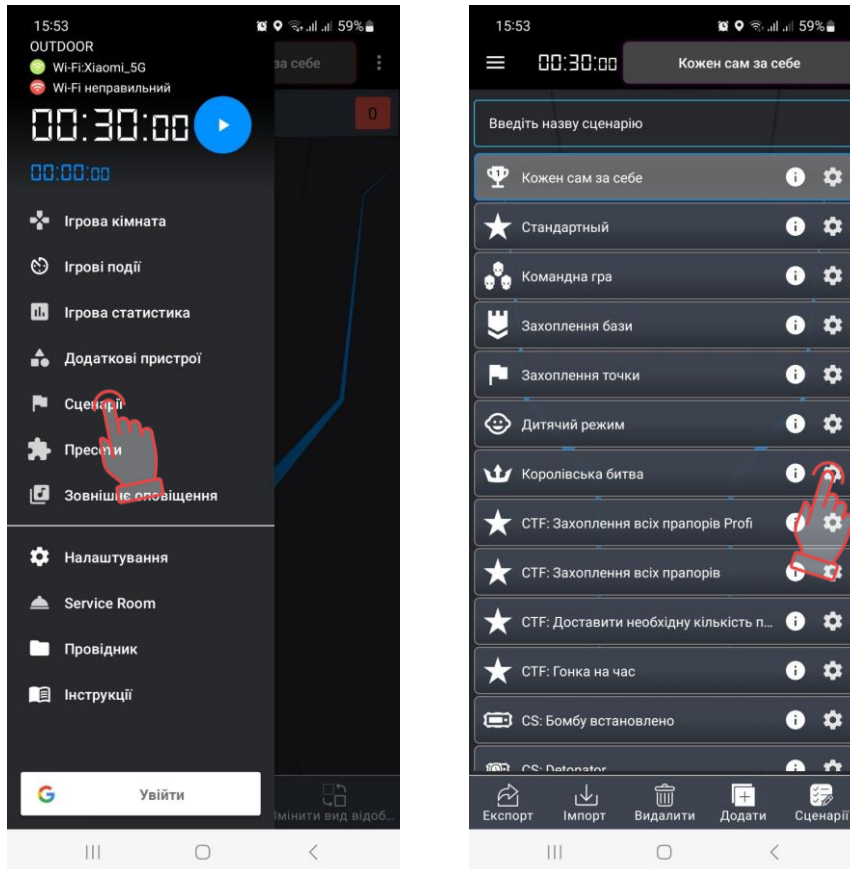
Щоб пульт міні не загубився – його поміщають у якомусь великому корпусі (розміром із взуттєву коробку), закріпивши зсередини тросом. Можна зафіксувати на дереві або іншому природному об'єкті.

Рекомендується лути здебільшого розміщувати за межами дії роутера – щоб зі старту гравці розбігалися всією територією і не зіштовхувалися біля одного пристрою.

У програмі Lasertag Operator сценарій «Королівська битва» вже вбудований, але, як і будь-який сценарій, виходячи зі складу гравців і конфігурації майданчика, його необхідно коригувати. Або на його базі створити свій сценарій.


Розглянемо налаштування одного з варіантів сценарію.

У меню програми натиснути на пункт «Сценарії» і в списку сценаріїв натиснути кнопку  праворуч від назви Королівська битва.



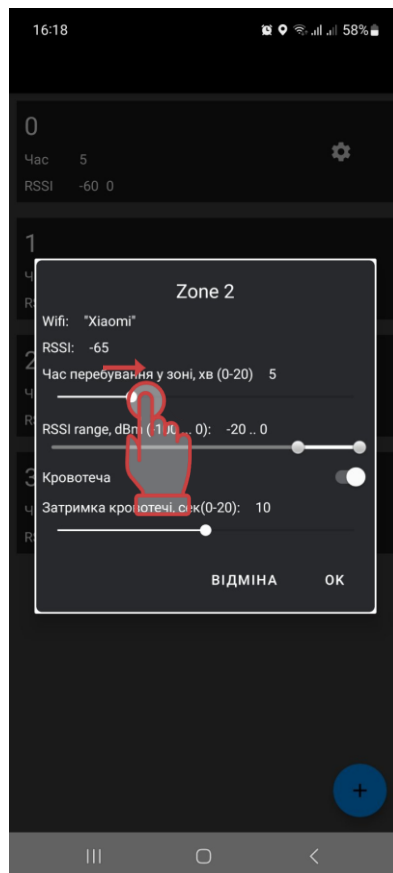
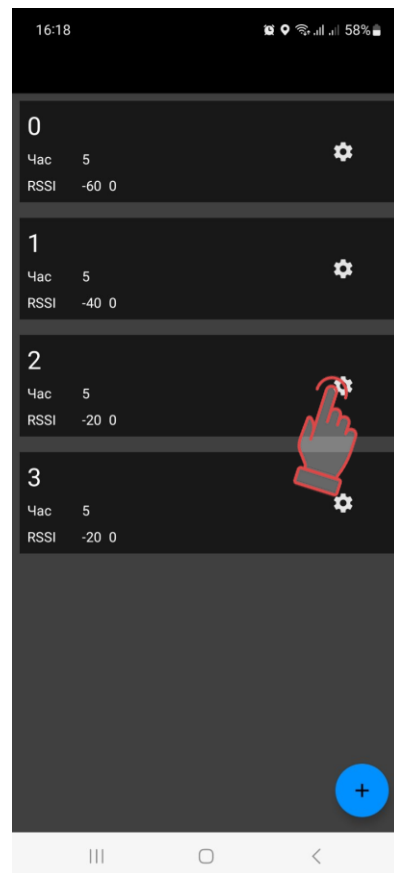
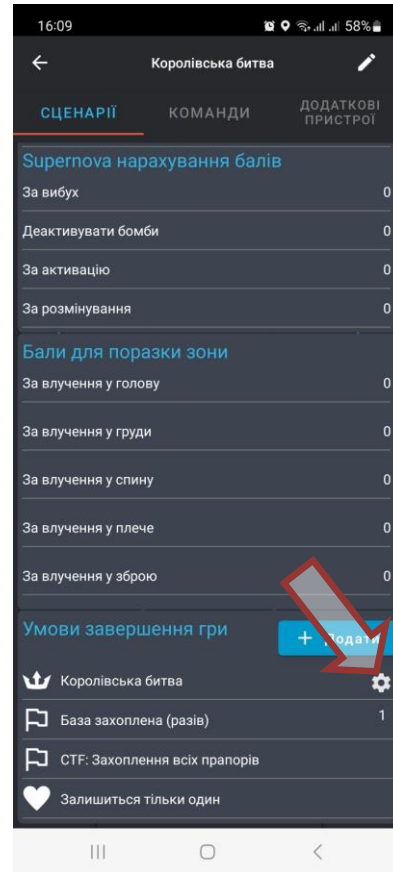
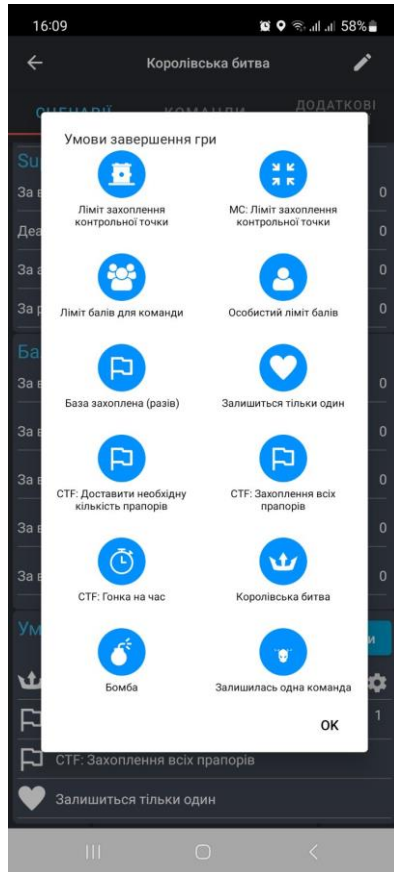
У вікні, що відкрилося, на вкладці «Сценарії» насамперед необхідно виставити умови завершення сценарію – натиснути на кнопку «+ ДОДАТИ» в правому нижньому кутку вікна. Потім натиснути на кнопку з іконкою «Королівська битва» (за замовчуванням умова вже додано до сценарію з відповідною назвою). Після цього назва умови з'явиться в полі «Умови завершення гри».

У цьому випадку ця умова має розширені функції – її можна налаштовувати.

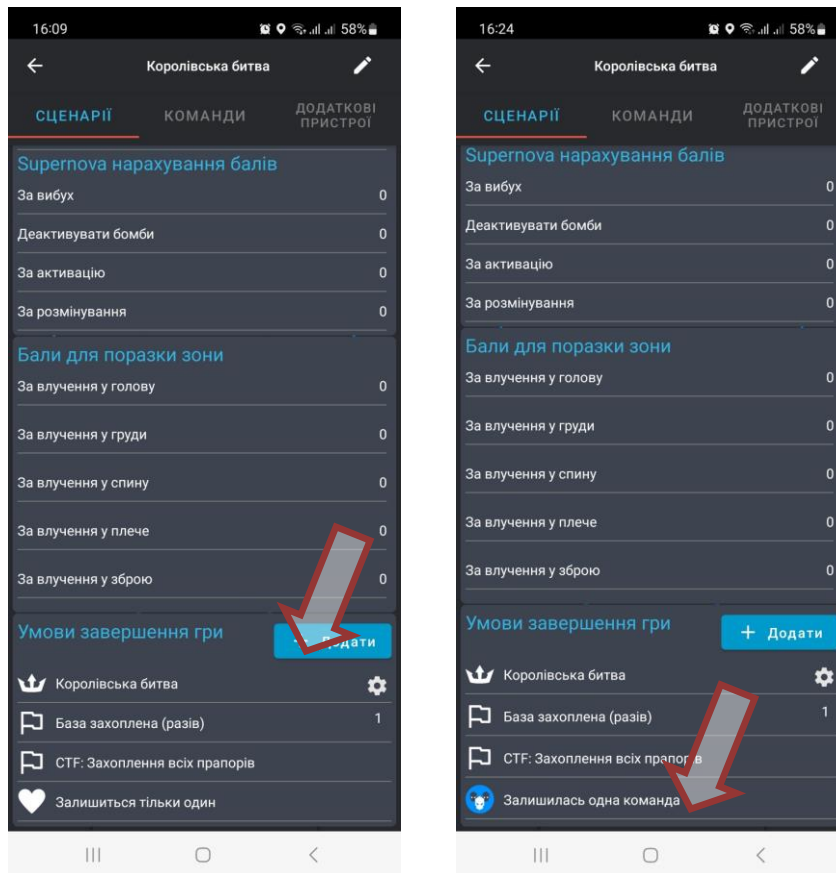
Вікно налаштувань відкривається натисканням на кнопку  праворуч від назви умови. Спочатку потрібно визначитися з кількістю зон – додаються вони натисканням на кнопку з плюсом. Видаляються свайпом вліво. У нашому випадку вибираємо крім нульової ще 3 зони.

Тепер необхідно налаштувати кожен зону – для цього натиснути на аналогічну кнопку з правого боку комірки поля. Налаштувати можна діапазон рівня RSSI, час безпечного перебування всередині зони (у хвилинах), увімкнути/вимкнути кровотечу і час її затримки, тобто скільки секунд дається гравцю на перехід у наступну зону.

Пересуваючи повзунки вліво-вправо, виставляються значення RSSI: для 3-ї зони від -80% до 0%, для 2-ї – від -60% до 0%, для 1-ї – від -40% до 0 і для 0-ї – від -20 до 0%. Час безпечного перебування в зоні виставляємо по 5 хв. Вмикаємо кровотечу із затримкою 10 секунд. Натискаємо ОК.

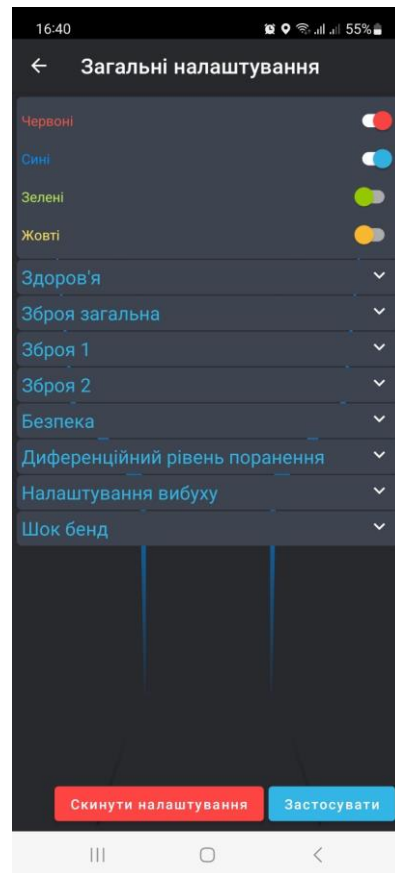
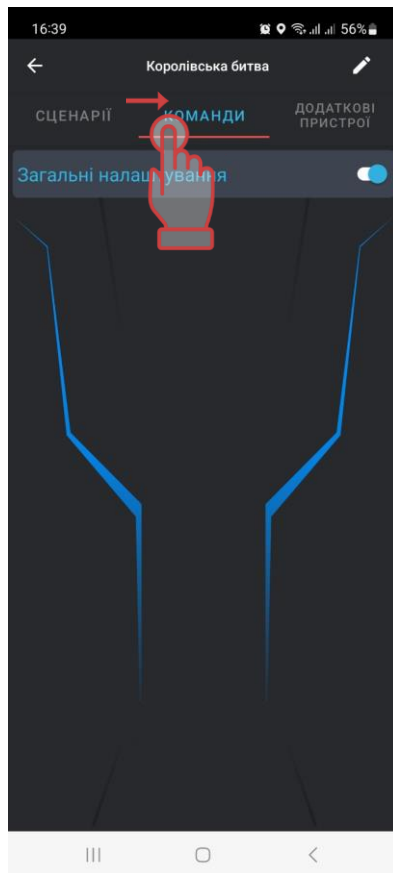


Крім умови «Королівська битва» необхідно додати «Залишиться тільки один», якщо гра «Кожен за себе» або «Залишилась одна команда», якщо битва командна.



На цій же вкладці можна виставити кількість балів, одержуваних гравцями за різні дії. Оскільки в цьому сценарії гра на виживання, бали не обов'язково враховувати. Але для статистики можна виставити, наприклад, 1 бал за влучання, 2 бали за деактивацію.

Далі вибираємо вкладку «Команди». Щоб усі гравці були в рівних умовах, вибираємо загальні налаштування – зсуваємо вправо перемикач. Для зміни налаштувань необхідно натиснути на напис «Загальні налаштування».

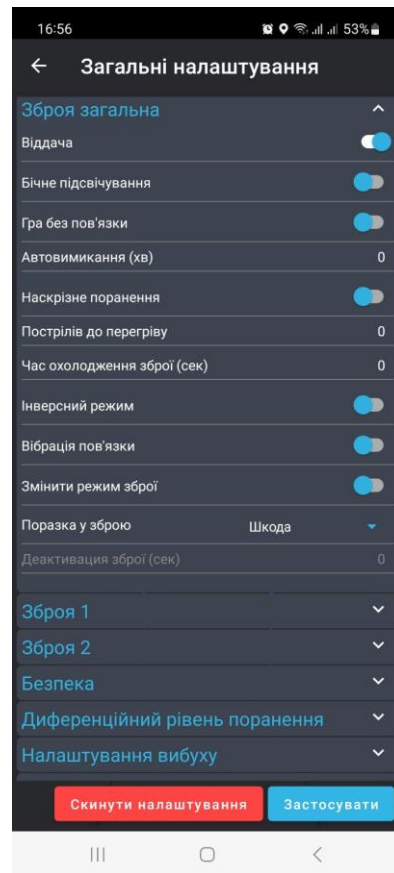
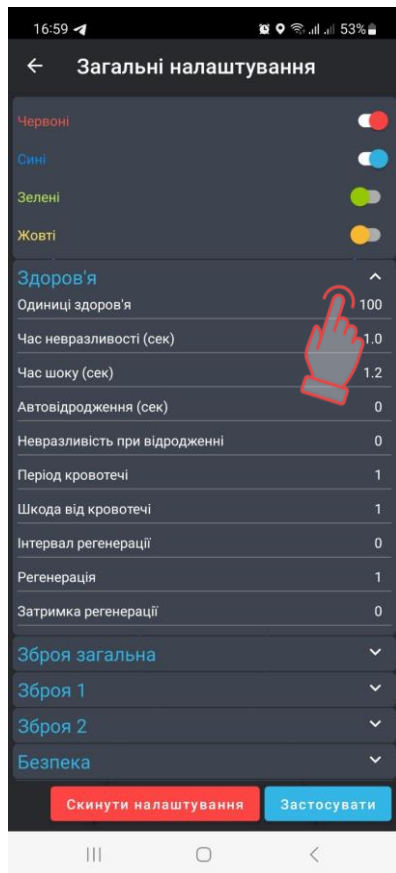


Щоб додати барвистості грі вмикаємо всі чотири кольори команд (хоча в нашому випадку гра без команд). Налаштування комплектів розділені за групами: «Здоров'я», «Зброя», «Диференційний рівень поранення», «Налаштування вибуху». Для розкриття групи необхідно натиснути на білу кнопку-галочку праворуч від назви.

Щоб налаштування зберігалися, необхідно після змін у кожній групі натискати блакитну кнопку з галочкою.

У групі «Здоров'я» налаштовуємо 100 одиниць здоров'я, час невразливості 1.0 секунд, час шоку 1.2 секунд. Вибираємо період кровотечі 1 секунда, шкода від кровотечі – 1 одиниця здоров'я. Час автовідродження та інші параметри виставляємо рівними нулю.

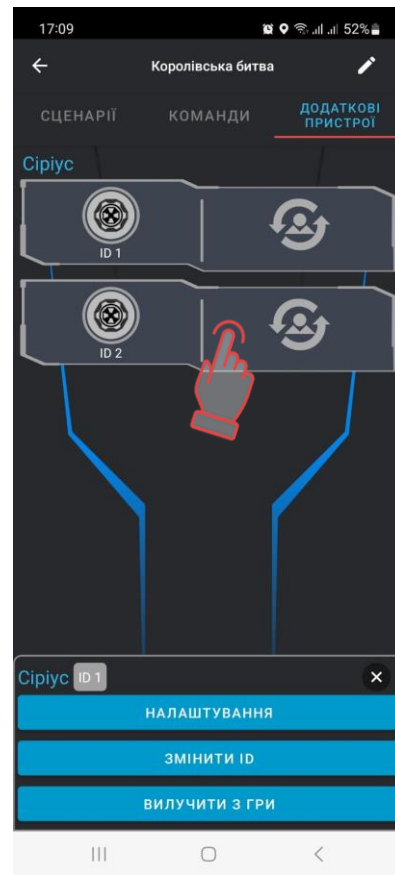
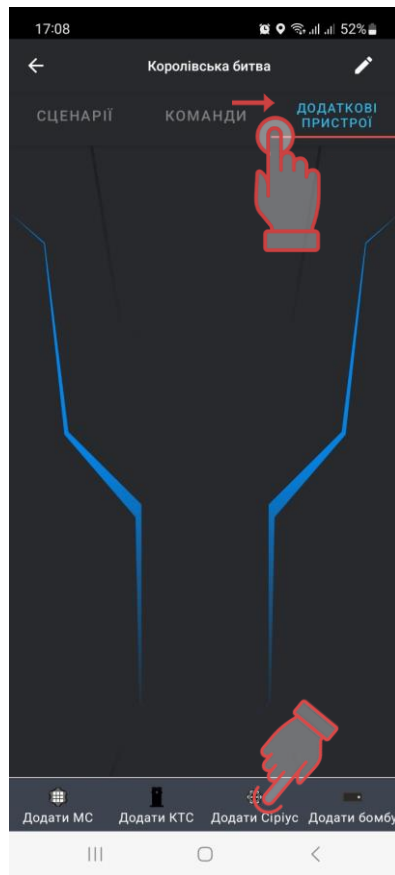
У групі «Зброя загальна» обираємо тільки ввімкнення віддачі (якщо вона є на тагері). Інші параметри відключаємо.



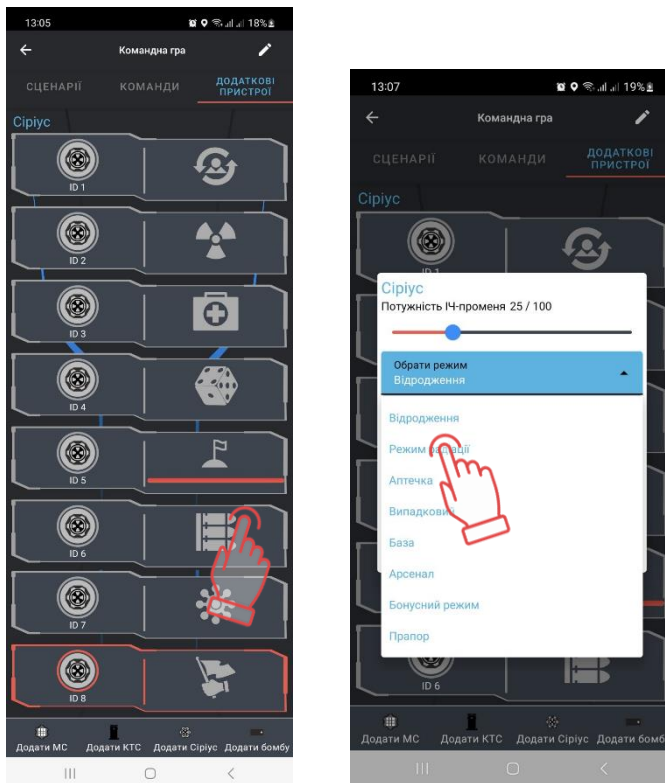
За сценарієм кожному гравцю на старті надається лише одна зброя з обмеженим боєзапасом. Тому вибираємо групу «Зброя 1» і перемикачем вмикаємо її. Виставляємо шкоду 25 (оскільки у гравця 100 одиниць здоров'я, комплект уражається після 4-х влучань суперника), тип шкоди – Фалькон (стандартний), час перезарядження 0,4 сек. Вибираємо 1 магазин із 10 патронами, одиночні постріли, скорострільність 60 пострілів за хвилину, потужність ІЧ-променя – 40% (щоб унеможливити перестрілку на великій відстані та можливі рикошети). Вмикаємо «Дружній вогонь», інші параметри вимикаємо.

У групі «Зброя 2» відключаємо другу зброю. Зберігаємо налаштування і переходимо на вкладку «Додаткові пристрої».

Для того, щоб повноцінно грати в цьому сценарії, необхідні, як описано вище, лути. Тому використовуємо наявні Станції Сіріус – натискаємо на кнопку вибору і послідовно додаємо пристрої в гру. Після того, як картки Сіріусів з'являться в полі вкладки, пристрої необхідно налаштувати. Для цього тапнути на картку – відкриється вікно з вибором: видалити пристрій зі сценарію, налаштувати або змінити ID.



Наприклад, налаштуємо, що три Сіріуси працюватимуть у режимі «Арсенал» – кожні 30 секунд роздаватимуть по одному магазину з 10-ма патронами. Два Сіріуса відновлюватимуть одиниці здоров'я і по одному – в режимах «Випадково» і «Бонус».



Закінчується редагування сценарію натисканням стрілочки у верхньому лівому кутку вікна програми.

Тепер залишається в Головному меню вибрати пункт «Ігрова кімната», вибрати сценарій «Королівська битва» і «розкидати» комплекти гравців за кольорами.

Час у цьому сценарії не обмежений, тому таймер можна виставити, наприклад, на 60 хвилин.

Тепер необхідно підготувати майданчик – поставити роутер у центрі, до того ж найкраще його розташувати так, щоб уся найближча до нього зона була максимально відкритою – без бар'єрів і укриттів, і щоб гравці не могли ховатися всередині неї.

Якщо неможливо підключити роутер до електромережі, використовуйте автономне джерело живлення. По всьому майданчику розмістити лути, бажано за межами 0-ої зони.

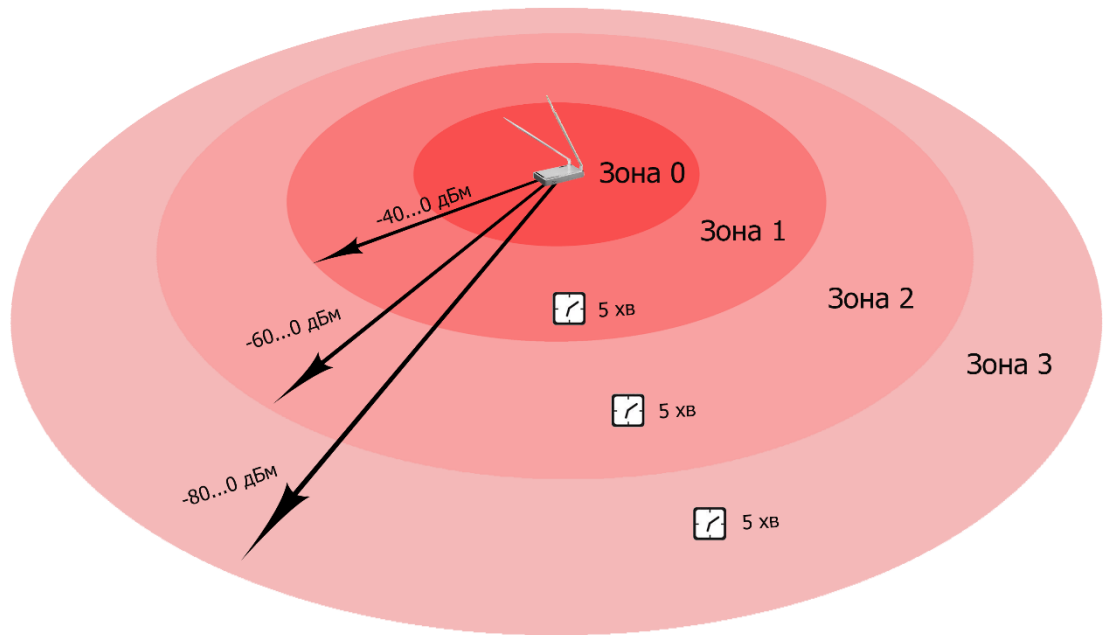
Старт гри може здійснюватися від центру майданчика (гравці розбігаються) або по його периметру. Гравці можуть спробувати відразу ж вражати один одного, але, з огляду на вельми обмежений стартовий боезапас і низьку скорострільність, швидко деактивувати суперників навряд чи вдасться. На початку гри завдання гравців – знайти пристрої, які допоможуть їм вижити в грі. Паралельно намагатися потрапляти в суперників.

За таких налаштувань сценарію через 5 хвилин у всіх, рівень Wi-Fi сигналу від роутера (RSSI) яких буде більшим за 80 одиниць, починається кровотеча, тобто гравець щосекунди позбавлятиметься однієї одиниці здоров'я. Щоб цього уникнути, йому протягом 10 секунд необхідно переміститися в наступну зону. Можливий варіант, коли сигналу заважає якась перешкода (укриття, камінь, дерево тощо), тоді досить просто пересунути в межах зони.

Ще через 5 хвилин критичним значенням RSSI буде -60%, ще через 5 уже з рівнем -40% буде небезпечно.

Тому гравцям під час гри необхідно не тільки намагатися вразити суперників, а й стежити за віртуальною зміною конфігурації майданчика.

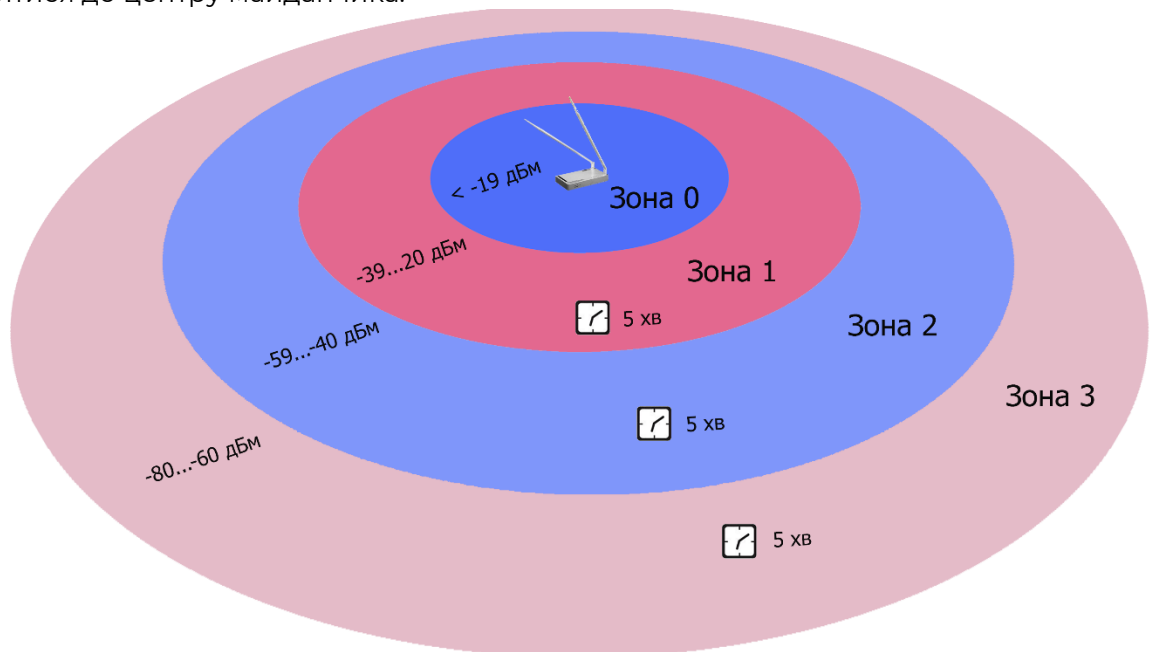
По закінченню чергової 5-ти хвилини у всіх, хто залишився в живих, незалежно від RSSI, автоматично відніматимуться одиниці здоров'я. І якщо до цього моменту залишиться більше, ніж один гравець, перемаже той, у кого «здоров'я» закінчиться пізніше за інших.



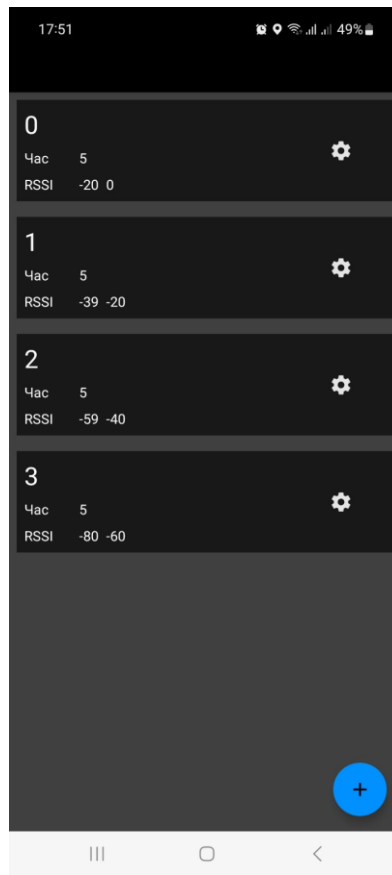
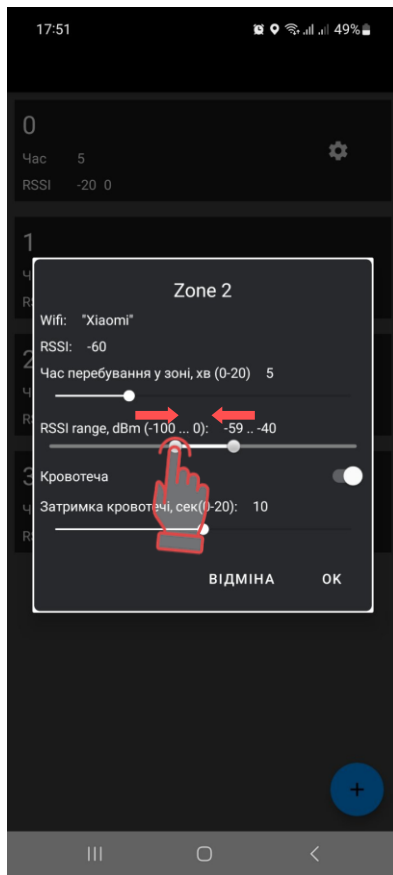
Як і будь-який сценарій, цей варіант необхідно коригувати для адаптації до майданчика і контингенту гравців.

Можливі численні варіанти розвитку сценарію Battle Royale – старт гри не з центру, а після розосередження гравців на майданчику, виставляти зони кільцями (не від нуля до певного значення, а обирати діапазони), починати гру взагалі без набоїв, грати парами, використовувати Quest-елементи тощо.

Для прикладу розглянемо варіант із зонами – кільцями. У цьому випадку під час старту гри гравці розосереджуються по найдальшому кільцю від центру майданчика. Після 5 хвилин перебування в цій зоні їм потрібно буде перейти в наступну зону для того, щоб зупинилася «кровотеча», ще за 5 хвилин – у наступну і так до центрального кільця. Єдина відмінність від класичного типу гри полягає в тому, що гравці не мають можливості протягом 5 хвилин вийти за межі певної зони і, наприклад, заздалегідь наблизитися до центру майданчика.



У програмі в цьому випадку зони перед стартом гри налаштовуються наступним чином:



Інші варіанти оптимізації сценарію та проведення ігор обмежені тільки фізичними можливостями майданчика і фантазією персоналу клубу.