

Инструкция по использованию сценария «Королевская битва» в лазертаг-играх



Королевская битва (англ. Battle Royale) — один из жанров компьютерных игр, название которого восходит к одноименному роману японского писателя Косюна Таками. Для игр этого жанра существует два главных принципа: на старте игроки практически безоружны и обеспечивают себя необходимым снаряжением уже на площадке, и второе - уменьшающаяся по мере игры безопасная зона, в которой могут находиться игроки. Побеждает последний из оставшихся в живых.

Сценарий, построенный на основных принципах «Королевской битвы», был разработан компанией для внеаренного лазертага. Чтобы провести такую игру, кроме самого оборудования (тагер, повязка, жилет с прошивкой 19.2 и выше), необходимо иметь сервер (телефон или планшет с установленной программой Lasertag Operator версии 2.0.3 и выше) и роутер, который устанавливается в центре площадки. От его радиуса действия будет зависеть площадь игровой зоны.

Принцип сужения зон осуществлен с помощью контроля RSSI (уровня принимаемого Wi-Fi сигнала от роутера). Через заданные промежутки времени у игрока, комплект которого имеет RSSI меньше определенного в сценарии значения, начинается «кровотечение» - постоянное уменьшение единиц здоровья. Чтобы остановить кровотечение, игроку необходимо приблизиться к роутеру. Таким образом, ему не удастся «отсидеться в кустах» и стать победителем, не сделав ни одного выстрела.

Условно зоны представляют собой окружности различного диаметра с роутером в центре. Но необходимо учесть, что покрытие Wi-Fi сигнала может быть неоднородным и во многом зависит от геометрии площадки, наличия природных или искусственных препятствий.

Для каждой зоны в программе выбирается свой уровень RSSI (от 0 до -100 dbm) и время нахождения внутри зоны, когда находиться в ней безопасно.

Когда время пребывания внутри определённой зоны на исходе, комплекты подадут звуковой сигнал, что пора переходить в следующую зону. Игроку дается время (выставляется в программе), чтобы переместиться в район с более высоким уровнем сигнала от роутера.

В последний период игры в нулевой зоне (в центре) кровотечение включается при любом значении RSSI. В результате даже при нулевой активности игроков игра выявит победителя, т.е. того, у кого последним закончатся единицы здоровья.

По умолчанию дружественный огонь включен (игроки не зависимо от цвета комплекта поражают друг друга), у игрока одна жизнь, урон 25%, автовозрождение отключено. На старте боезапас ограничен – одна обойма с 10-ю патронами.

Так как боеприпасы могут быстро закончиться, по всему игровому полю размещаются так называемые луты (от английского слова loot – добыча). В качестве лутов лучше всего подходят станции Сириус – их можно запрограммировать на раздачу патронов, обойм, единиц здоровья. Интересен вариант с использованием Сириуса в режиме «Бонус» (выстрелом в устройство удваиваются единицы здоровья), а также в режиме «Случайно» (или удваиваются жизни, или заполняется патронами магазин, или добавляется единица здоровья).

После некоторой подготовки можно в качестве лутов использовать и Smart пульт мини. Так как он программируемый, каждой из его трех кнопок можно установить практически любую команду, вплоть до выстрела. Чтобы это сделать, лучше всего использовать Пульт ДУ smart, набрав на его клавиатуре нужный код, а затем уже перенести команду на пульт мини. Подробнее о программировании пультов можно узнать из Инструкции по эксплуатации, которую можно скачать по адресу <http://lasertag.kharkov.ua/download-instructions/>, просканировав QR-код.




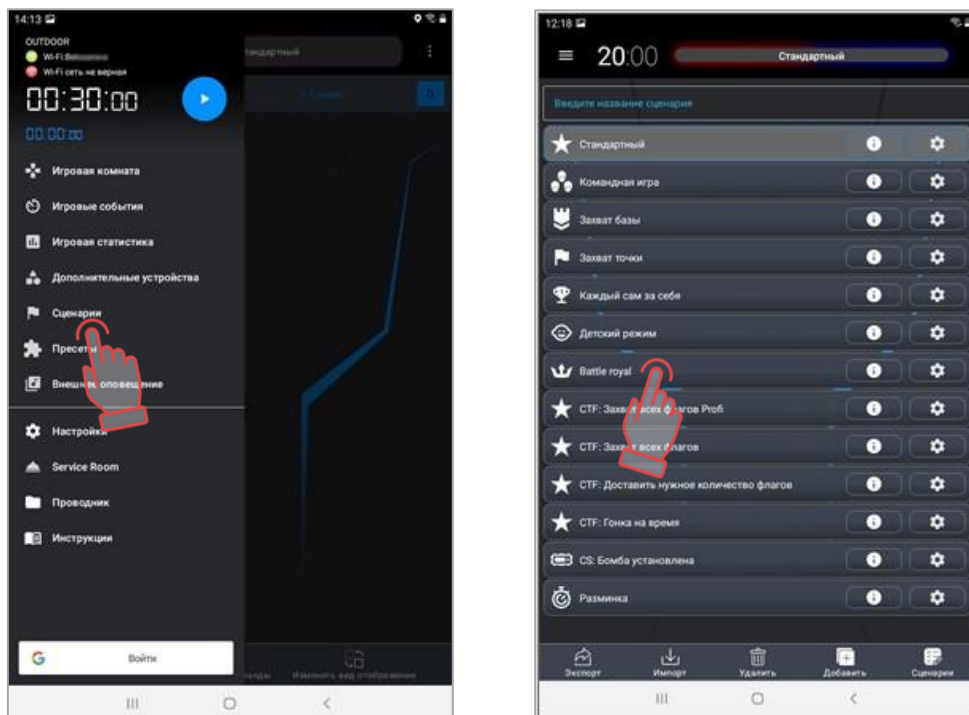
Чтобы пульт мини не потерялся – его помещают в каком-нибудь большом корпусе (размером с обувную коробку), закрепив изнутри тросиком. Можно зафиксировать на дереве или другом природном объекте.

Рекомендуется луты в основном размещать за пределами действия роутера - чтобы со старта игроки разбежались по всей территории и не сталкивались возле одного устройства.

В программе Lasertag Operator сценарий Battle Royale уже встроен, но, как и любой сценарий, исходя из состава игроков и конфигурации площадки, его необходимо корректировать. Или на его базе создать свой сценарий.


Рассмотрим настройку одного из вариантов сценария.

В меню программы нажать на пункт «Сценарии» и в появившемся списке сценариев нажать кнопку  справа от названия BattleRoyale.



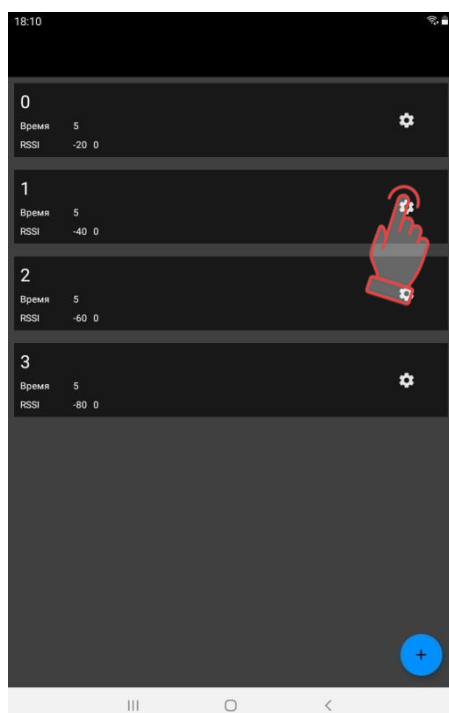
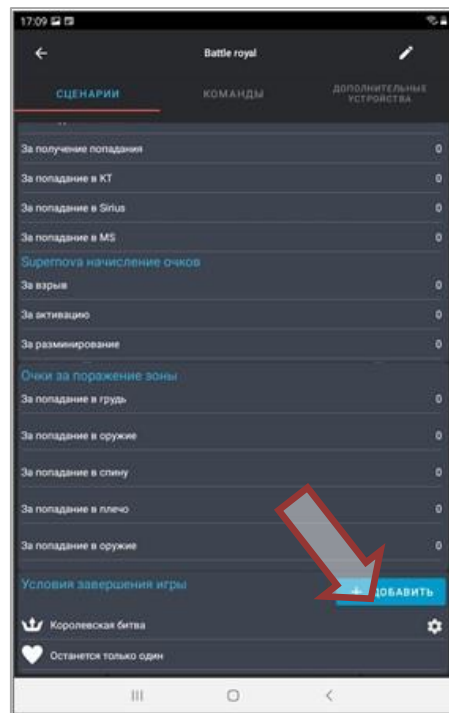
В открывшемся окне на вкладке «Сценарии» в первую очередь необходимо выставить условия завершения сценария – нажать на кнопку «+ ДОБАВИТЬ» в правом нижнем углу окна. Затем нажать на кнопку с иконкой «Королевская битва» (по умолчанию условие уже добавлено в сценарий с соответствующим названием). После этого название условия появится в поле «Условия завершения игры».

В данном случае это условие имеет расширенные функции – его можно настраивать.

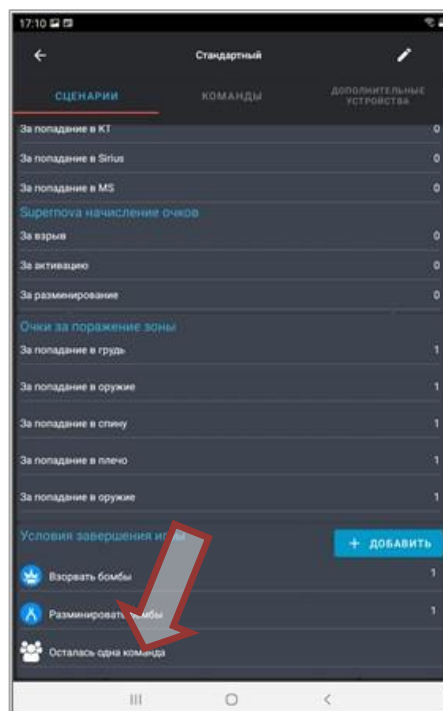
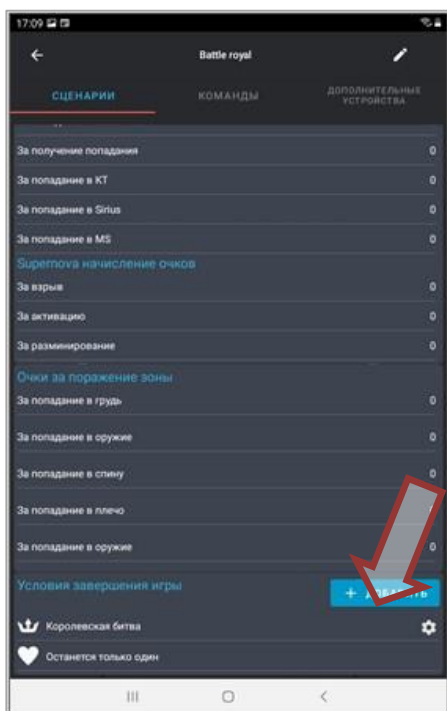
Окно настроек открывается нажатием на кнопку  справа от названия условия. Сначала нужно определиться с количеством зон – добавляются они нажатием на кнопку с плюсом. Удаляются свопом влево. В нашем случае выбираем кроме нулевой еще 3 зоны.

Теперь необходимо настроить каждую зону – для этого нажать на аналогичную кнопку с правой стороны ячейки поля. Настроить можно диапазон уровня RSSI, время безопасного нахождения внутри зоны (в минутах), включить/выключить кровотоечение и время его задержки, т.е. сколько секунд дается игроку на переход в следующую зону.

Передвигая ползунки влево-вправо, выставляются значения RSSI: для 3-й зоны от – 80% до 0%, для 2-й – от -60% до 0%, для 1-й – от -40% до 0 и для 0-й – от -20 до 0%. Время безопасного нахождения в зоне выставляем по 5 мин. Включаем кровотоечение с задержкой 10 секунд. Нажимаем ОК.

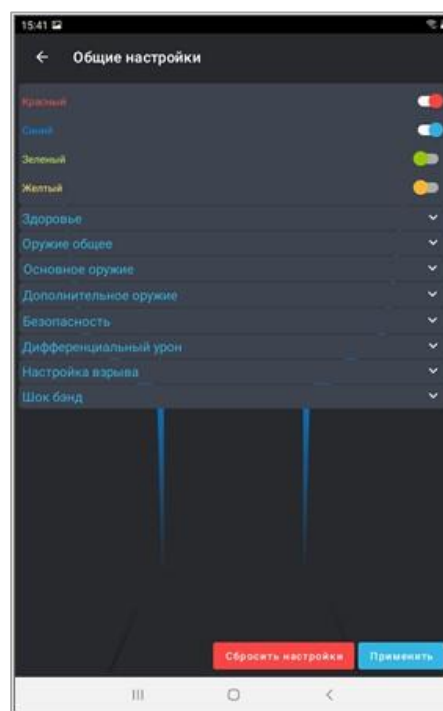
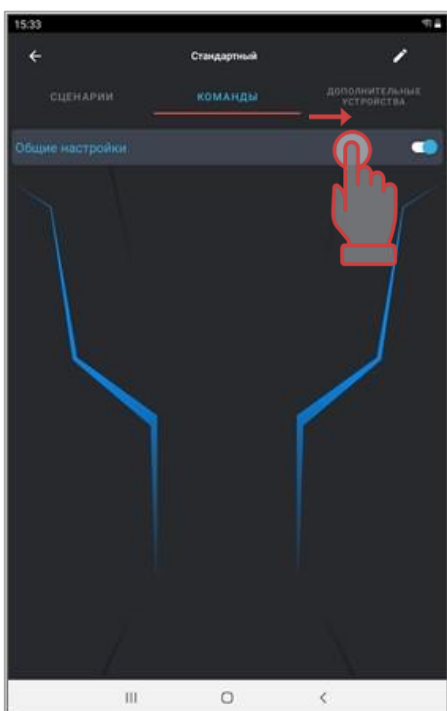


Помимо условия «Королевская битва» необходимо добавить «Останется только один», если игра «Каждый за себя» или «Останется одна команда», если битва командная.



На этой же вкладке можно выставить количество очков, получаемых игроками за различные действия. Так как в данном сценарии игра на выживание, очки не обязательно учитывать. Но для статистики можно выставить, например, 1 очко за попадание, 2 очка за деактивацию.

Далее выбираем вкладку «Команды». Чтобы все игроки были в равных условиях, выбираем общие настройки – сдвигаем вправо переключатель. Для изменения настроек необходимо нажать на надпись «Общие настройки».

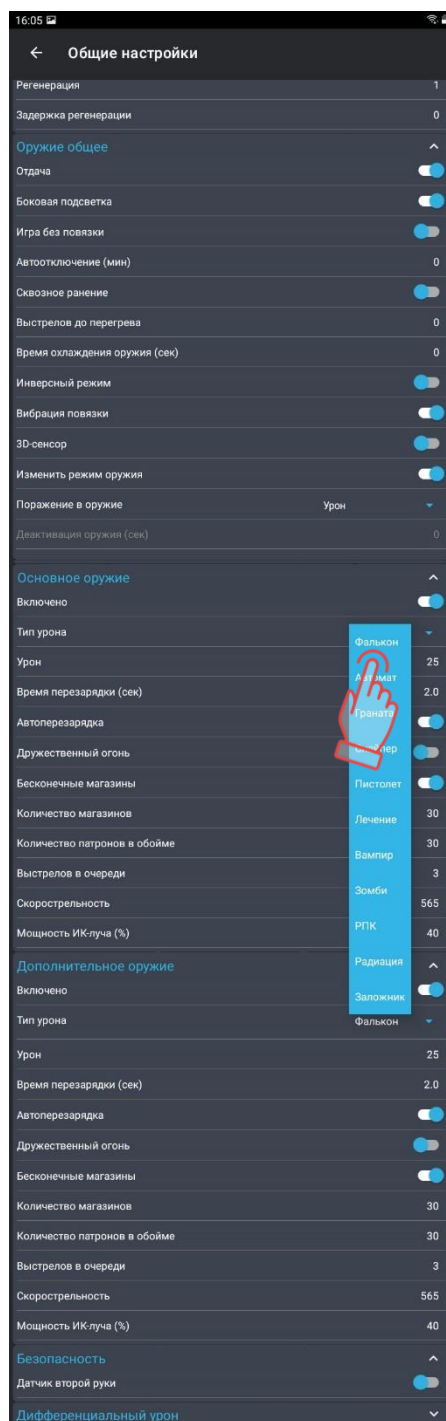
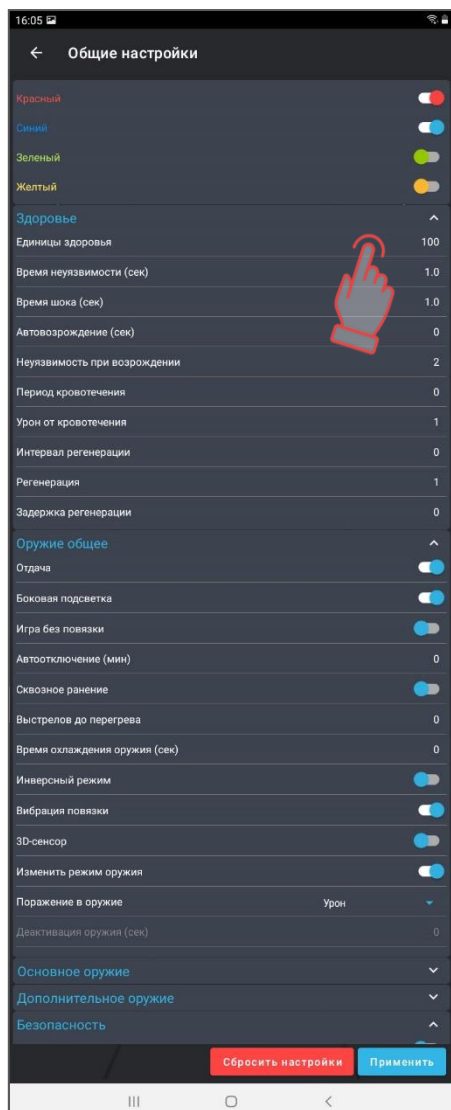


Чтобы добавить красочности игре включаем все четыре цвета команд (хотя в нашем случае игра без команд). Настройки комплектов разделены по группам: «Здоровье», «Оружие», «Дифференцированный урон», «Настройка взрыва». Для раскрытия группы необходимо нажать на белую кнопку-галочку справа от названия.

Чтобы настройки сохранялись, необходимо после изменений в каждой группе нажимать голубую кнопку с галочкой.

В группе «Здоровье» настраиваем 100 единиц здоровья, время неуязвимости 1,0 секунд, время шока 1.2. Выбираем период кровотечения 1 секунда, урон от кровотечения – 1 единица здоровья. Время автовозрождения и остальные параметры выставляем равными нулю.

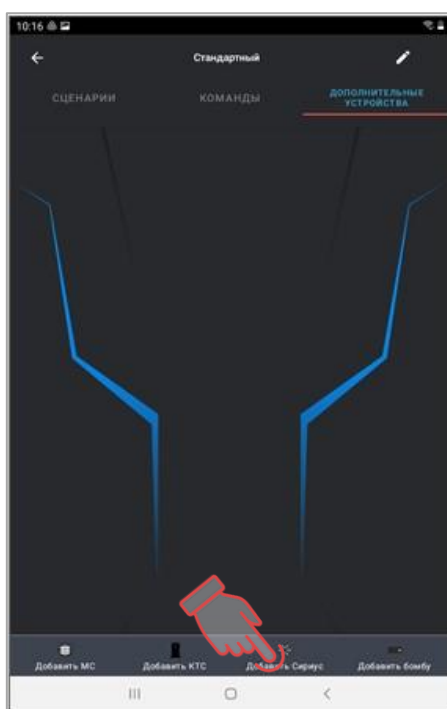
В «Оружие общее» выбираем только включение отдачи (если она в наличии на тагере). Остальные параметры отключаем.



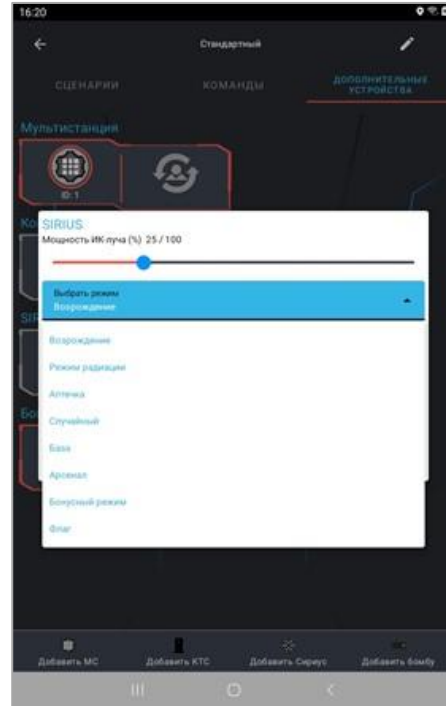
По сценарию каждому игроку на старте предоставляется только одно оружие с ограниченным боезапасом. Поэтому выбираем группу «Оружие 1» и переключателем включаем его. Выставляем урон 25 (т.к. у игрока 100 единиц здоровья, комплект

поражается после 4-х попаданий соперника), тип урона – Фалькон (стандартный), время перезарядки 0,4 сек. Выбираем 1 магазин с 10-ю патронами, одиночные выстрелы, скорострельность 60 выстрелов в минуту, мощность ИК-луча - 40% (чтобы исключить перестрелку на большом расстоянии и возможные рикошеты). Включаем «Дружественный огонь», остальные параметры отключаем.

В группе «Оружие 2» отключаем второе оружие. Сохраняем настройки и переходим на вкладку «Дополнительные устройства». Для того, чтобы полноценно играть в данной сценарии, необходимы, как описано выше, луты. Поэтому используем имеющиеся в наличии Станции Сириус – нажимаем на кнопку выбора и последовательно добавляем устройства в игру. После того, как карточки Сириусов появятся в поле вкладки, устройства необходимо настроить. Для этого тапнуть на карточку - откроется окно с выбором: удалить устройство из сценария, настроить или изменить ID.



Например, настраиваем, что три Сириуса будут работать в режиме «Арсенал» - каждые 30 сек раздавать по одному магазину с 10-ю патронами. Два Сириуса будут восстанавливать единицы здоровья и по одному – в режимах «Случайно» и «Бонус».



Заканчивается редактирование сценария нажатием стрелочки в верхнем левом углу окна программы.

Теперь остается в Главном меню выбрать пункт «Игровая комната», выбрать сценарий «BattleRoyale» и «разбросать» комплекты игроков по цветам.

Время в данном сценарии не ограничено, поэтому таймер можно выставить, например, на 60 минут.

Теперь необходимо подготовить площадку – поставить роутер в центре, причем лучше всего его расположить таким образом, чтобы вся ближайшая к нему зона была максимально открытой – без барьеров и укрытий и чтобы игроки не могли прятаться внутри неё.

Если невозможно подключить роутер к электросети, использовать автономный источник питания. По всей площадке разместить луты, желательно за пределами 0-ой зоны.

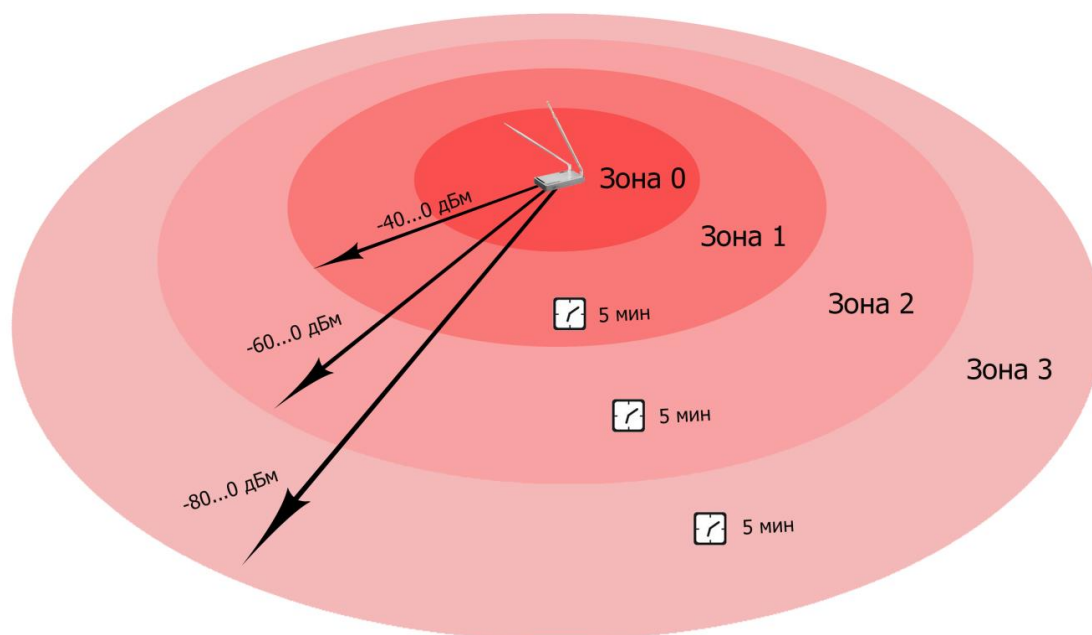
Старт игры может производиться от центра площадки (игроки разбегаются) или по ее периметру. Игроки могут попытаться сразу же поражать друг друга, но, учитывая весьма ограниченный стартовый боезапас и низкую скорострельность, быстро деактивировать соперников вряд ли удастся. В начале игры задача игроков – найти устройства, которые помогут им выжить в игре. Параллельно стараться попадать в соперников.

При данных настройках сценария через 5 минут у всех, уровень Wi-Fi сигнала от роутера (RSSI) которых будет больше 80 единиц, начинается кровотечение, т.е. игрок каждую секунду будет лишаться одной единицы здоровья. Чтобы этого избежать, ему в течение 10 секунд необходимо переместиться в следующую зону. Возможен вариант, когда сигналу мешает какое-нибудь препятствие (укрытие, камень, дерево и т.д.), тогда достаточно просто передвинуться в пределах зоны.

Еще через 5 минут критичным значением RSSI будет -60%, еще через 5 уже с уровнем -40% будет небезопасно.

Поэтому игрокам во время игры необходимо не только пытаться поразить соперников, но и следить за виртуальным изменением конфигурации площадки.

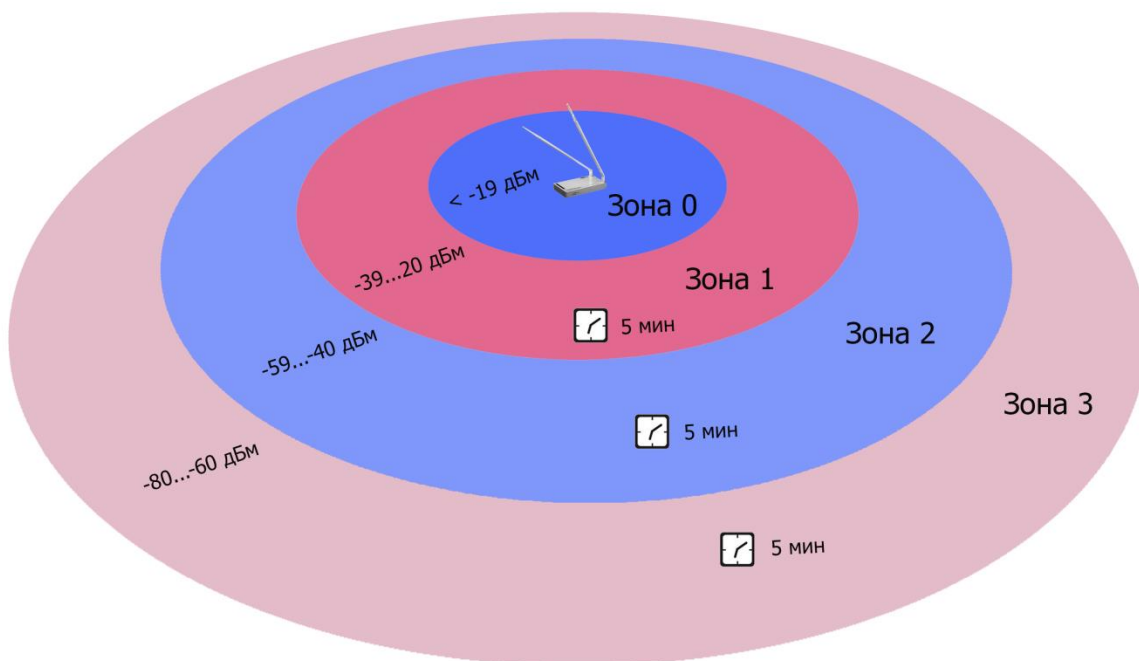
По истечению очередной 5-ти минутки у всех оставшихся в живых, независимо от RSSI, будут автоматически сниматься единицы здоровья. И если к этому моменту останется более, чем один игрок, победит тот, у кого «здоровье» закончится позже других.



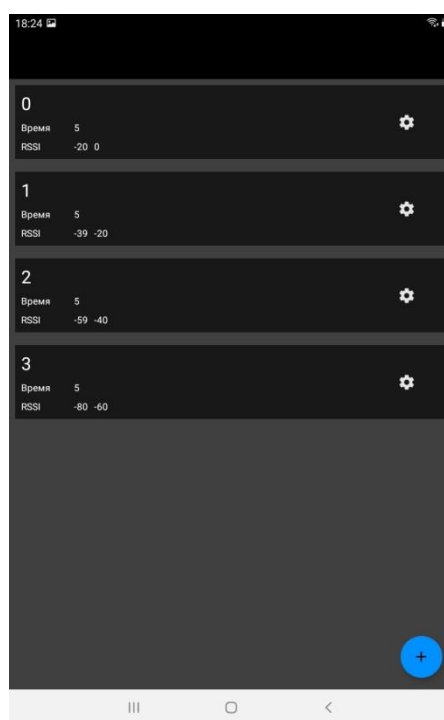
Как и любой сценарий, данный вариант необходимо корректировать для адаптации к площадке и контингенту игроков.

Возможны многочисленные варианты развития сценария Battle Royale – старт игры не с центра, а после рассредоточения игроков по площадке, выставлять зоны кольцами (не от нуля до определенного значения, а выбирать диапазоны), начинать игру вообще без патронов, играть по парам, использовать Quest-элементы и т.д.

Для примера рассмотрим вариант с зонами – кольцами. В данном случае при старте игры игроки рассредоточиваются по самому дальнему кольцу от центра площадки. После 5 минут нахождения в этой зоне им нужно будет перейти в следующую зону для того, чтобы остановилось «кровотечение», ещё через 5 минут – в следующую и так до центрального кольца. Единственное отличие от классического типа игры состоит в том, что у игроков нет возможности в течение 5 минут выйти за пределы определённой зоны и, например, заранее приблизиться к центру площадки.



В программе в данном случае зоны перед стартом игры настраиваются следующим образом:



Другие варианты оптимизации сценария и проведения игр ограничены только физическими возможностями площадки и фантазией персонала клуба.