

**Инструкция
по использованию сценария «Захват флага»
в лазертаг-играх**



Захват флага (CTF) является традиционной игрой, в которой участвуют две команды, каждая из которых имеет свой флаг, расположенный на своей «базе». Цель игры состоит в том, чтобы захватить флаг другой команды и благополучно донести его на свою базу.

Сценарий «Захват флага» перешел из уличных игр в компьютерные, страйкбольные и пейнтбольные. Не остался в стороне и лазертаг.

Компанией разработаны изменения в прошивках игровых комплектов и дополнительных устройств, позволяющие играть в этот сценарий.








Сценарии поддерживаются программой Lasertag. Operator от версии 2.0.3.19 игровыми комплектами с прошивками тагера начиная с версии 19.3, повязки 5.1 и станциями SIRIUS с прошивкой старше 4.1.

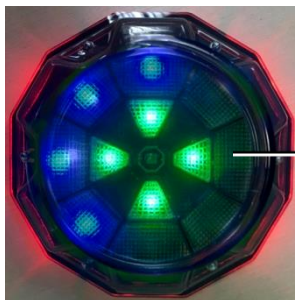
! Компания не рекомендует самостоятельно перепрошивать устройства – обратитесь за консультацией в службу технической поддержки!

Инструкции по эксплуатации можно скачать по адресу <http://lasertag.kharkov.ua/download-instructions/>, просканировав QR-код.



Основной принцип сценария заключается в следующем:

- У команд на базах по одному устройству SIRIUS, настроенному на режим «Флаг».
- При проведении игры с управлением Пультom ДУ доступно только одно условие завершения игры: «Доставить нужное количество флагов». Последовательность настройки каждого из устройств следующая:
 1. Направить излучатель Пульта на SIRIUS.
 2. Последовательно нажать на кнопки «Пресет Заложник»  и «Мощность ИК луча» .
 3. Цвет свечения центральных светодиодов показывает цвет команды, на чьей базе будет установлено устройство. Чтобы изменить цвет, необходимо нажать кнопку с нужным цветом на Пульте    .
 4. Количество светодиодов, светящихся синим цветом, соответствует количеству флагов, которых необходимо захватить и доставить на свою базу (максимально 8 флагов). Число выставляется нажатием кнопок «Удалить игрока»  (больше) «Пополнить боеприпасы»  (меньше).

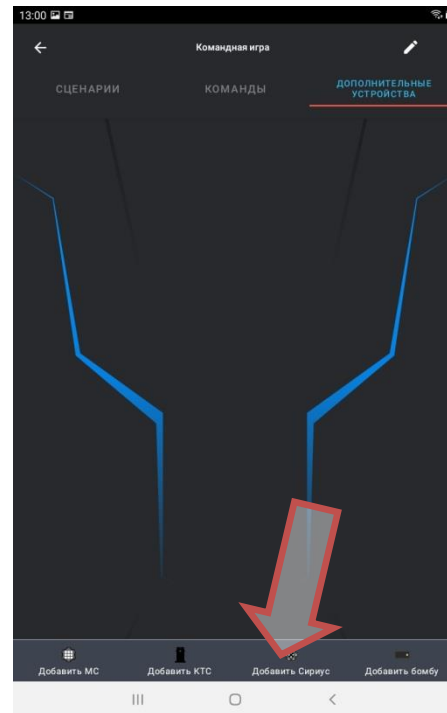
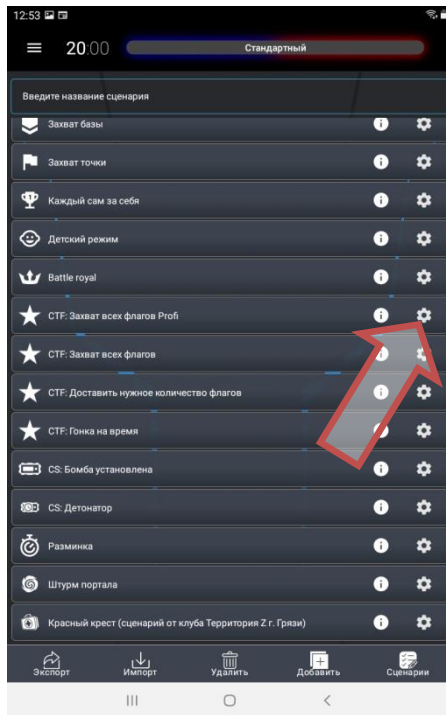


Пример индикации при настройке:

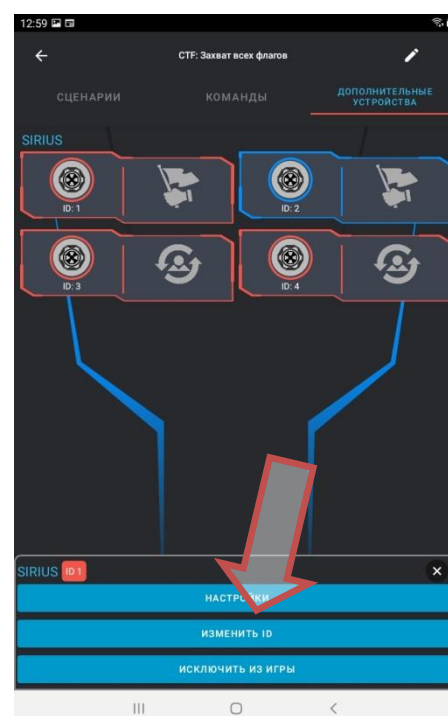
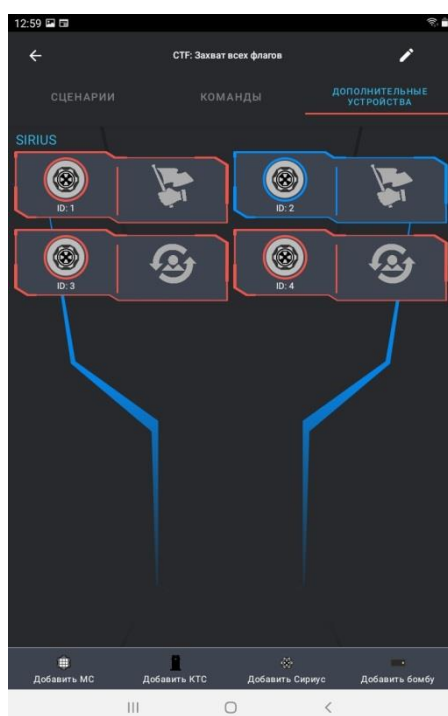
На базу зеленой команды необходимо доставить 4 флага команды-соперника

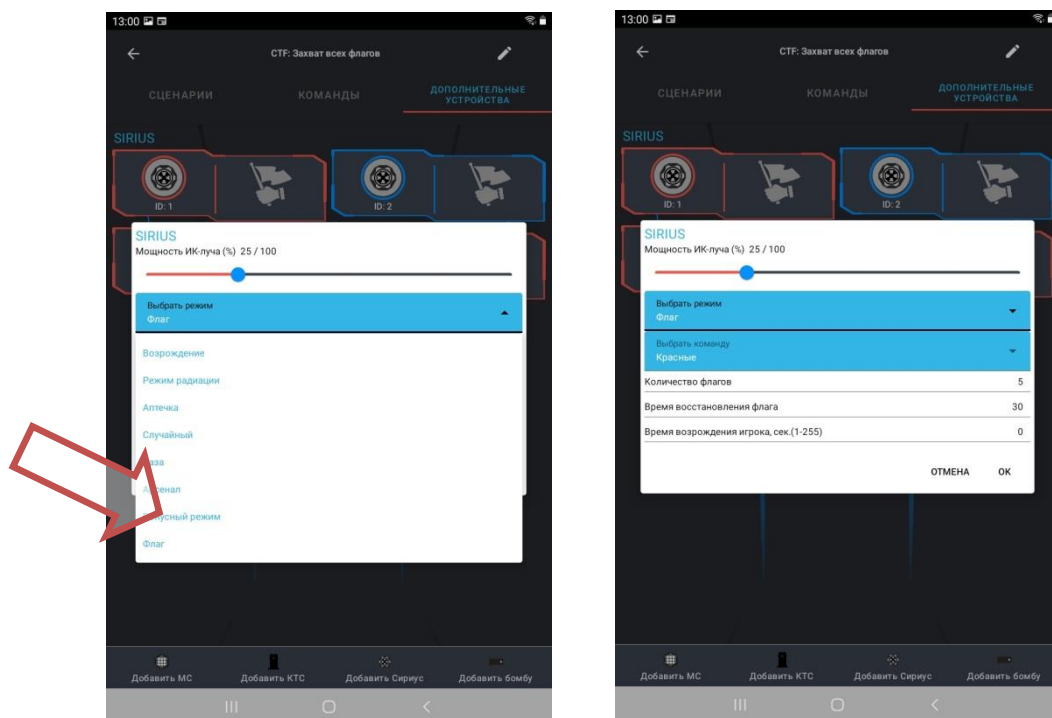
- При использовании в игре сервера и компьютерной программы Lasertag Operator доступны дополнительные настройки и условия завершения сценария. Добавились еще два условия: «Захват всех флагов» и «Гонка на время». В первом случае необходимо только забрать все флаги у соперника – их количество выставляется в настройке условия. Причем доставлять на свою базу флаги не обязательно, хотя за доставку игрок получает дополнительные очки. Во втором условии игра заканчивается по времени и после этого сравнивается количество захваченных и доставленных флагов.
- Для настройки устройства необходимо:

1. Выбрать один из сценариев серии CTF (Меню/Сценарии).
2. Нажать на кнопку с шестеренкой и перейти в редактор сценария.
3. Перейти на вкладку «Дополнительные устройства». По умолчанию в настройках сценариев уже добавлены все необходимые устройства с нужными характеристиками, но можно добавить или изменить их.
4. Нажать на карточку одного из SIRIUSов, задействованных в сценарии или добавить устройство, если оно отсутствует, и потом уже нажать на новую карточку.



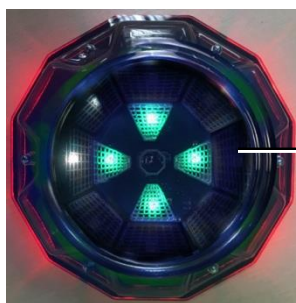
5. Выбрать режим «Флаг» и настроить его: назначить цвет команды, количество генерируемых флагов (0-400), время, через которое генерируется новый флаг после захвата (0-255 с), время возрождения игрока (0-255 с). Подтверждение – нажать «ОК».





6. Повторить настройку для остальных SIRIUSов, задействованных в сценарии, в первую очередь изменяя цвет команды.

- После старта игры станции SIRIUS в режиме «Флаг» генерируют виртуальные флаги команд. При этом центральные светодиоды светятся цветом команды, а по внешнему кругу по часовой стрелке «вращается» светодиод белого цвета. Параллельно устройство с периодичностью, выставленной в программе (при управлении с пульта через 60 сек) раздает по ИК-каналу протокольную команду «Возрождение» и восстанавливает стартовые настройки комплекта деактивированным игрокам, чья станция.



Пример индикации во время игры:

Генерируется флаг зеленой команды

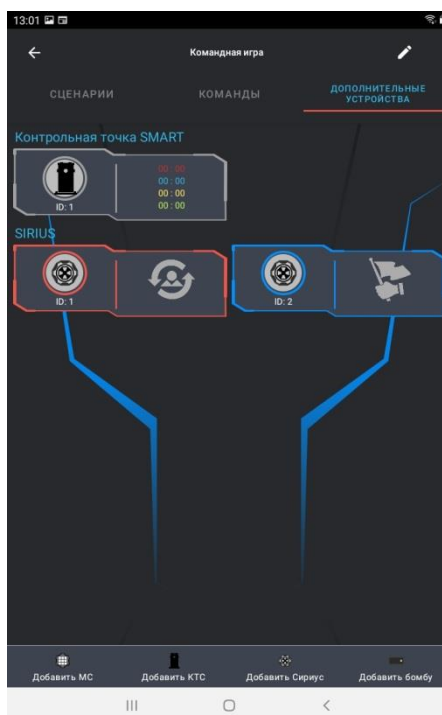
- Задача игроков – «захватить» флаг соперника и доставить его на свою базу. Для этого необходимо с близкого расстояния выстрелить из тагера в SIRIUS чужой команды. В самом простом варианте лучше всего это сделать, деактивировав соперников, находящихся в непосредственной близости от их собственной базы, пока они будут дожидаться своего возрождения (в этом сценарии рекомендуется выставлять частоту возрождения более 60 сек).
- На каждое попадание устройство отвечает вспышкой светодиодов фиолетовым цветом, но стрелять в SIRIUS необходимо до тех пор, пока игрок не услышит из динамика тагера звуковое сообщение: «Флаг захвачен», а светодиоды его повязки не начнут мигать попеременно фиолетовым цветом и цветом команды игрока. Связано это с тем, что подтверждение о выполнении первой части миссии игрок получает по ИК-каналу на датчики попадания, расположенные на повязке, жилете или тагере. Мощность излучения SIRIUSa намеренно снижена, чтобы исключить воздействие на устройство с дальнего расстояния, а

прием ИК-сигнала в большой степени зависит от расположения датчиков попадания комплекта игрока относительно излучателя.

- После того, как флаг захвачен соперником, SIRIUS становится неактивным, но через определенное в программе время (при игре с Пультом через 15 сек) генерирует новый флаг. Тем не менее, в этот период игроки, чье устройство, могут сдать флаг соперника.
- В программе Lasertag Operator Флагоносец будет отображен дополнительным значком в виде флага на карточке игрока. Цвет флага будет соответствовать цвету захваченного флага.



- Вторая часть миссии игрока – доставить флаг соперника на свою базу. Причем, в этой роли он способен поражать игроков команды соперников, а также может быть поражен ими.
- Захватывать и доставлять можно флаги любой команды, кроме своей.
- В случае деактивации, флагоносец теряет флаг и должен возвратиться на свою базу для возрождения. При сдаче флага или при его потере значок флага не отображается.
- При доставке флага на свою базу игрок, у которого еще остались единицы здоровья, должен сдать флаг – стрелять в SIRIUS своей команды также до получения подтверждения «Флаг принят». После этого индикация устройства изменится – белый светодиод будет по-прежнему «передвигаться» по кругу, но на внешнем круге добавится один светодиод, который будет светиться постоянно. При доставке следующего флага уже будут светиться два светодиода и т.д. вплоть до 8 флагов.
- Игра закончится по таймеру или досрочно при выполнении одного из условий окончания игры, которые выбраны в сценарии.



- Как и любые сценарии, «Захват флага» после нескольких игр необходимо корректировать. Так, для игр с большим количеством игроков рекомендуется

увеличивать время между возрождениями игроков, чтобы была возможность захватить флаг.

- Также в этом случае можно попробовать сценарий с тремя SIRIUSами – два стоят на базах, а третий устанавливается по центру площадки. Все они настраиваются на разные цвета флагов и игра чем-то будет напоминать «Захват контрольной точки». Разница будет в том, что нужно не только попасть в SIRIUS, но еще дождаться подтверждения и потом благополучно доставить флаг на свою базу.
- В детском режиме рекомендуется выставлять в комплектах автовозрождение и тогда игра превратится в веселую гонку от одной базы к другой.