

Інструкція з використання сценарію "Захоплення прапора" у лазертаг-іграх



Захоплення прапора (CTF) є традиційною грою, в якій беруть участь дві команди, кожна з яких має свій прапор, розташований на своїй "базі". Мета гри полягає в тому, щоб захопити прапор іншої команди і вдало донести його на свою базу.

Сценарій "Захоплення прапора" перейшов із вуличних ігор у комп'ютерні, страйкбольні та пейнтбольні. Не залишився осторонь і лазертаг.

Компанією розроблено зміни в прошивках ігрових комплектів і додаткових пристроїв, що дають змогу грати в цей сценарій.

Сценарії підтримуються програмою Lasertag Operator від версії 2.0.3.319, ігровими комплектами з прошивками тагера, починаючи з версії 19.3, пов'язки 5.1 і станціями SIRIUS із прошивкою старшою за 4.1.

! Компанія не рекомендує самостійно перепрошивати пристрої - зверніться за консультацією до служби технічної підтримки!



Інструкції з експлуатації можна завантажити за адресою <http://lasertag.kharkov.ua/download-instructions/>, просканувавши QR-код.

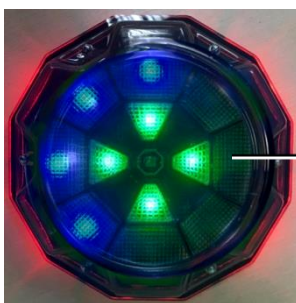


Основний принцип сценарію полягає в наступному:

- У команд на базах по одному пристрою SIRIUS, налаштованому на режим "Прапор".
- При проведенні гри з управлінням Пультом ДК доступна тільки одна умова завершення гри: "Доставити потрібну кількість прапорів".

Послідовність налаштування кожного з пристроїв така:

1. Направити випромінювач Пульта ДК на SIRIUS.
2. Послідовно натиснути на кнопки "Пресет Заручник"  і "Потужність ІЧ променя" .
3. Колір світіння центральних світлодіодів показує колір команди, на чій базі буде встановлено пристрій. Щоб змінити колір, необхідно натиснути кнопку з потрібним кольором на Пульті ДК    .
4. Кількість світлодіодів, що світяться синім кольором, відповідає кількості прапорів, які необхідно захопити і доставити на свою базу (максимально 8 прапорів). Число виставляється натисканням кнопок "Видалити гравця"  (більше) "Поповнити боєприпаси"  (менше).



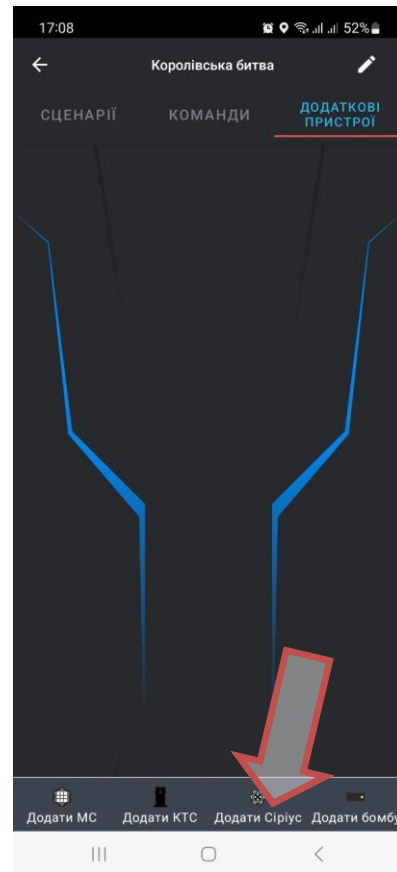
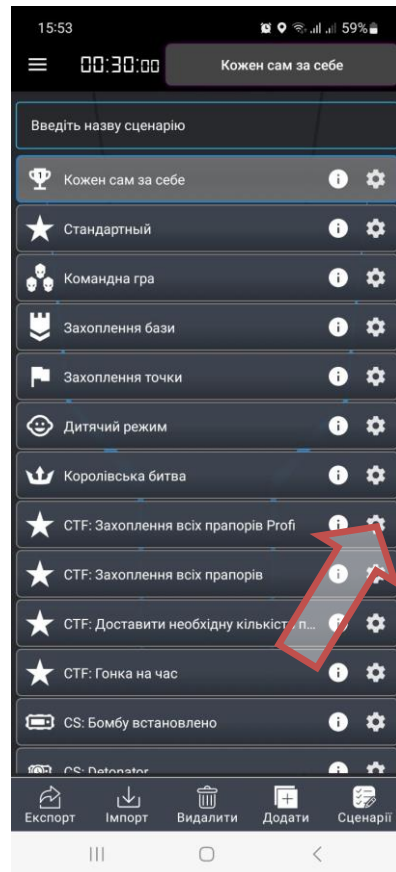
Приклад індикації під час налаштування:

На базу зеленої команди необхідно доставити 4 прапори команди-суперника

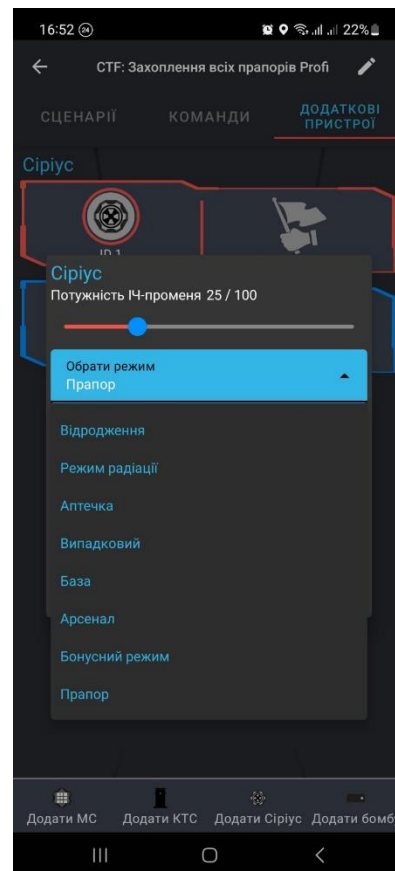
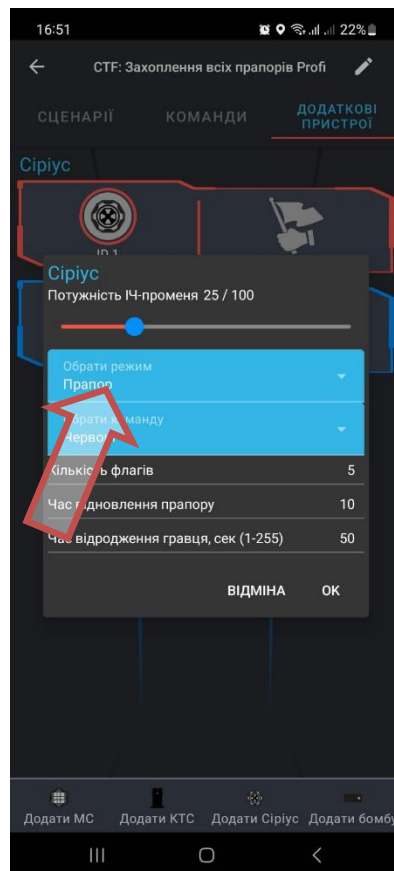
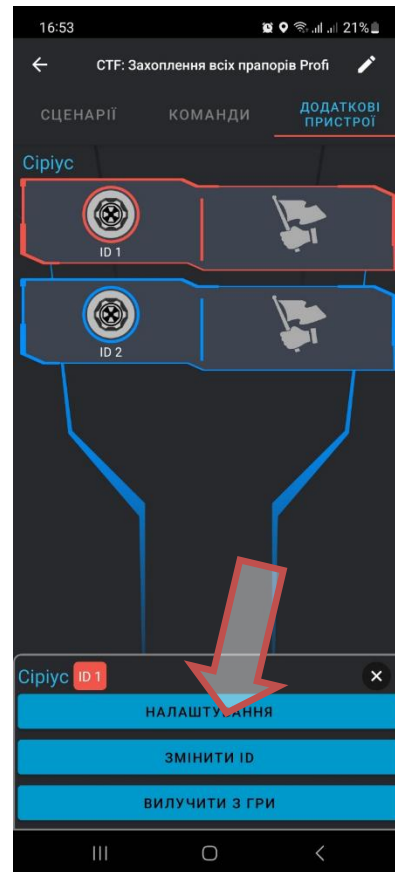
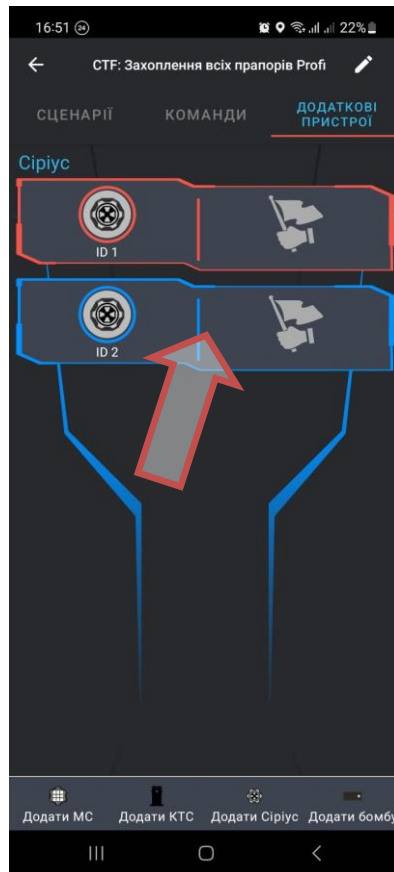
- У разі використання в грі сервера і програми Lasertag Operator доступні додаткові налаштування та умови завершення сценарію. Додалися ще дві умови: "Захоплення всіх прапорів" і "Гонка на час". У першому випадку необхідно тільки забрати всі прапори у суперника - їхню кількість виставляють у налаштуванні

умови. Причому доставляти на свою базу прапори не обов'язково, хоча за доставку гравець отримує додаткові бали. У другій умові гра закінчується за часом і після цього порівнюється кількість захоплених і доставлених прапорів.

- Для налаштування пристрою необхідно:
 1. Вибрати один зі сценаріїв серії CTF (Меню/Сценарії).
 2. Натиснути на кнопку з шестернею і перейти в редактор сценарію.
 3. Перейти на вкладку "Додаткові пристрої". За замовчуванням до налаштувань сценаріїв вже додано всі необхідні пристрої з потрібними характеристиками, але можна додати або змінити їх.
 4. Натиснути на картку одного з SIRIUSiv, задіяних у сценарії, або додати пристрій, якщо він відсутній, і потім вже натиснути на нову картку.

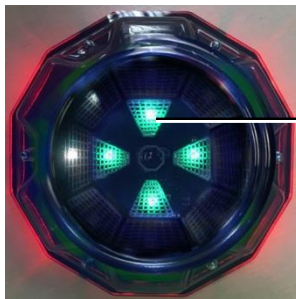


5. Вибрати режим "Прапор" і налаштувати його: обрати команду, кількість прапорів (0-400), час відновлення прапорів (0-255 с), час відродження гравця (0-255 с). Підтвердження - натиснути "ОК".



- Повторити налаштування для інших SIRIUSів, задіяних у сценарії, насамперед змінюючи колір команди.

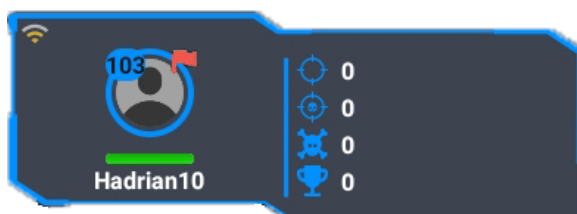
- Після старту гри станції SIRIUS у режимі "Прапор" генерують віртуальні прапори команд. При цьому центральні світлодіоди світяться кольором команди, а по зовнішньому колу за годинниковою стрілкою "обертається" світлодіод білого кольору. Паралельно пристрій із періодичністю, виставленою в програмі (під час керування з пульта ДК через 60 секунд) роздає по ІЧ-каналі протокольну команду "Відродження" і відновлює стартові налаштування комплексу деактивованим гравцям, чия станція.



Приклад індикації під час гри:

Генерується прапор зеленої команди

- Завдання гравців - "захопити" прапор суперника і доставити його на свою базу. Для цього необхідно з близької відстані вистрілити з тагера в SIRIUS чужої команди. У найпростішому варіанті найкраще це зробити, деактивувавши суперників, які перебувають у безпосередній близькості від їхньої власної бази, поки вони чекають свого відродження (у цьому сценарії рекомендується виставляти частоту відродження понад 60 секунд).
- На кожне влучання пристрій відповідає спалахом світлодіодів фіолетовим кольором, але стріляти в SIRIUS необхідно доти, доки гравець не почує з динаміка тагера звукове повідомлення: "Прапор захоплено", а світлодіоди його пов'язки не почнуть блимати поперемінно фіолетовим кольором і кольором команди гравця. Пов'язано це з тим, що підтвердження про виконання першої частини місії гравець отримує ІЧ-каналом на датчики влучання, розташовані на пов'язці, жилеті або тагері. Потужність випромінювання SIRIUSa навмисно знижена, щоб унеможливити вплив на пристрій з далекої відстані, а приймання ІЧ-сигналу значною мірою залежить від розташування датчиків влучання комплексу гравця щодо випромінювача.
- Після того, як прапор захоплений суперником, SIRIUS стає неактивним, але через визначений у програмі час (під час гри з Пультом ДК через 15 секунд) генерує новий прапор. Проте в цей період гравці, чий пристрій, можуть здати прапор суперника.
- У програмі Lasertag Operator Прапорonoсець буде відображений додатковим значком у вигляді прапора на картці гравця. Колір прапора буде відповідати кольору захопленого прапора.



- Друга частина місії гравця - доставити прапор суперника на свою базу. Причому, в цій ролі він здатний вражати гравців команди суперників, а також може бути вражений ними.
- Захоплювати і доставляти можна прапори будь-якої команди, крім своєї.
- У разі деактивації, прапорonoсець втрачає прапор і повинен повернутися на свою базу для відродження. При здачі прапора або при його втраті значок прапора не відображається.

- Під час доставки прапора на свою базу гравець, у якого ще залишилися одиниці здоров'я, повинен здати прапор - стріляти в SIRIUS своєї команди також до отримання підтвердження "Прапор прийнято". Після цього індикація пристрою зміниться - білий світлодіод, як і раніше, "пересуватиметься" по колу, але на зовнішньому колі додасться один світлодіод, який світитиметься постійно. Під час доставки наступного прапора вже світитимуться два світлодіоди і т.д. аж до 8 прапорів.
- Гра закінчиться за таймером або достроково при виконанні однієї з умов закінчення гри, які обрані в сценарії.



- Як і будь-які сценарії, "Захоплення прапора" після кількох ігор необхідно коригувати. Так, для ігор з великою кількістю гравців рекомендується збільшувати час між відродженнями гравців, щоб була можливість захопити прапор.
- Також у цьому випадку можна спробувати сценарій із трьома SIRIUSами - два стоять на базах, а третій встановлюється по центру майданчика. Усі вони налаштовуються на різні кольори прапорів і гра чимось нагадуватиме "Захоплення контрольної точки". Різниця буде в тому, що потрібно не тільки потрапити в SIRIUS, але ще дочекатися підтвердження і потім успішно доставити прапор на свою базу.
- У дитячому режимі рекомендується виставляти в комплектах автовідродження і тоді гра перетвориться на веселу гонку від однієї бази до іншої.