

## Инструкция по использованию режима Мультистанции «Бомба» в сценариях лазертаг-игр



Режим «Бомба» присутствовал в устройстве с самого первого релиза, но, судя по отзывам, особой популярностью не пользовался. Игроки сетовали на низкую играбельность режима, в т.ч. невозможность обезвредить бомбу. И вот не прошло и два года, как режим был обновлен. Благодаря дополнительным настройкам появилась возможность создавать сценарии как во внеаренном лазертаге, так и в аренном, в стиле культовой компьютерной игры Counter-Strike.

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




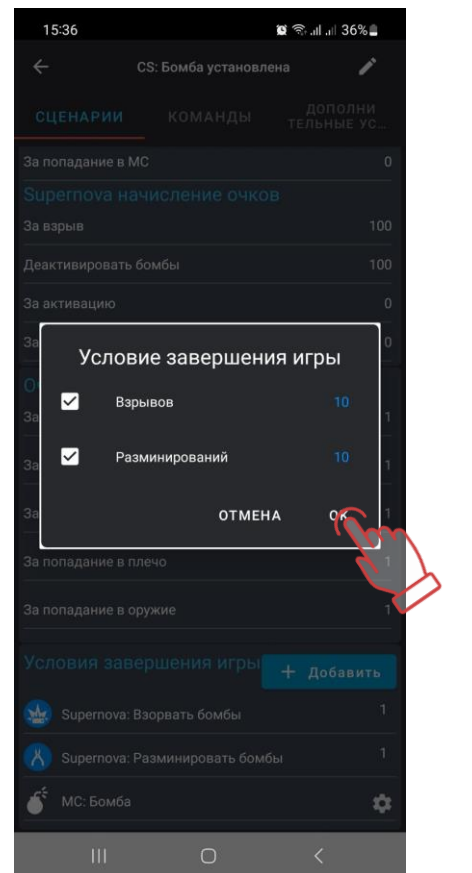
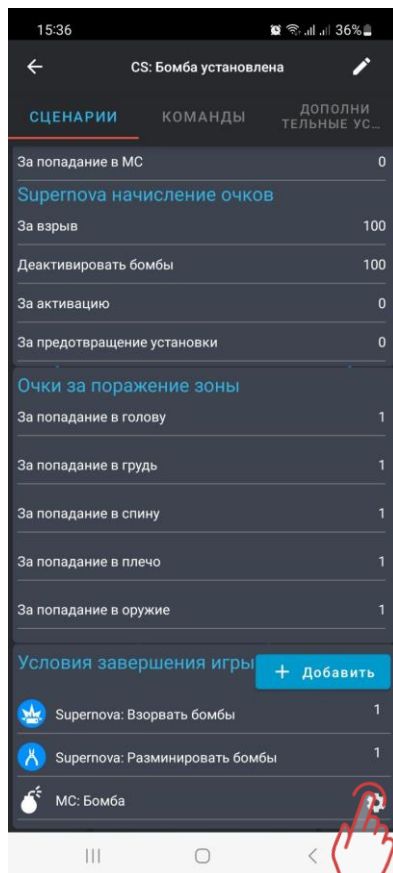
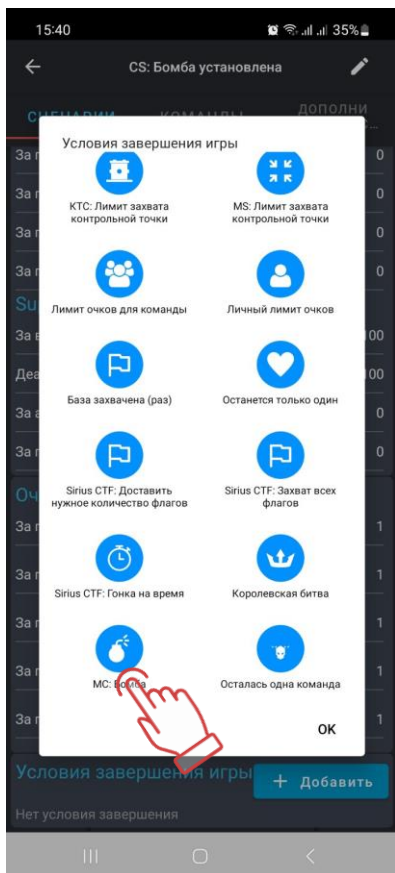
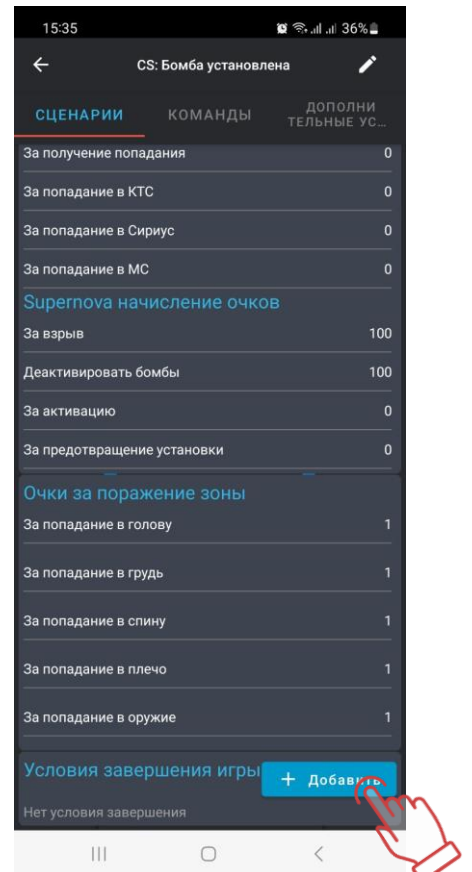
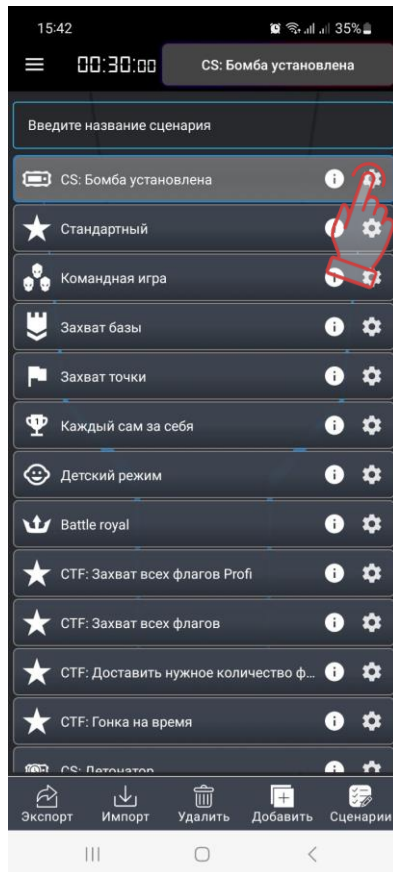
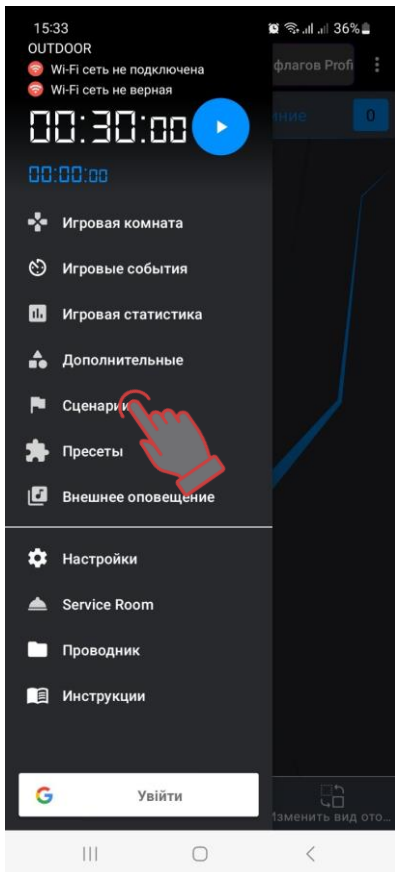
Изначально игроки разбиваются на две команды – минеров, которые устанавливают бомбу и саперов, которые должны ее обезвредить.

При наборе игроков в команды необходимо учитывать количественный, гендерный и возрастной состав. Также не стоит забывать про конфигурацию игровой площадки: в каком месте установлена Мультистанция, какие есть возможности устраивать засады, есть ли простреливаемые проходы и пр. Для выравнивания баланса используются командные или индивидуальные настройки комплектов. Например, игрокам заведомо более слабой из-за количества или состава команды добавляются единицы здоровья, или дается увеличенный боезапас и т.д. Можно также для команд устанавливать различное время шока и неуязвимости, «выдавать» им неодинаковое оружие с отличающимися характеристиками.

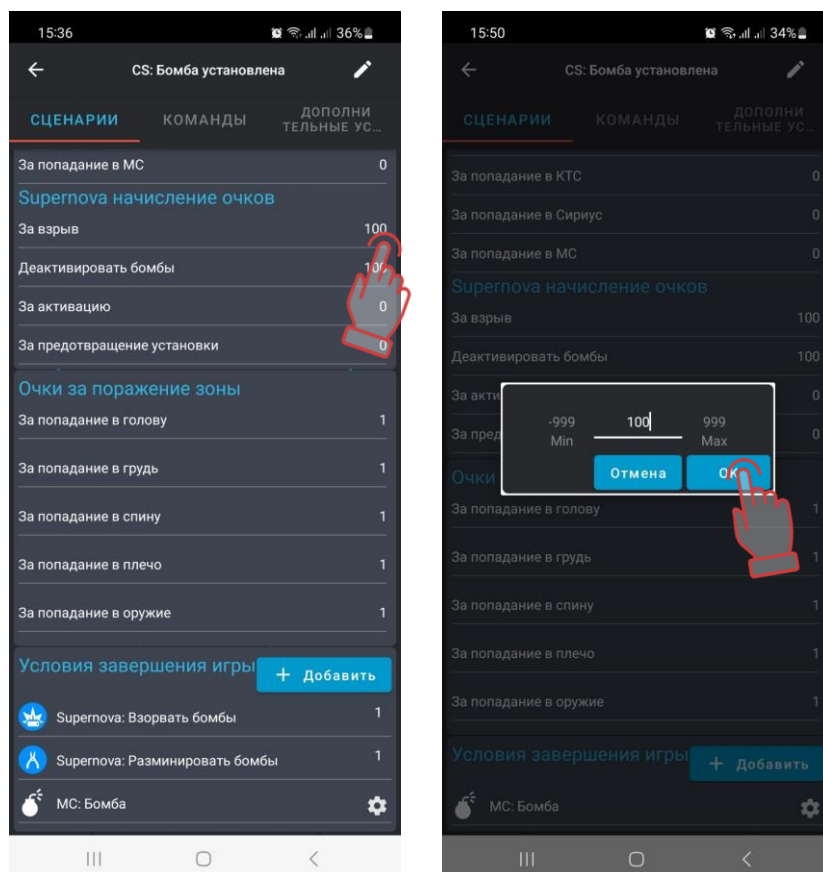
Настроить режим можно в программе на платформе Android.

В приложении Lasertag Operator для Android (начиная с версии 2.0.3) можно добавить условие досрочного прекращения игры, но здесь также можно задать количество взрывов и разминирований, в результате чего игра прекращается. Это удобно при игре с контролем времени, а также при игре, состоящей из нескольких раундов.

Для выбора этого параметра необходимо в редакторе сценариев зайти на вкладку «Сценарии» и нажать на кнопку +Добавить в нижнем правом углу. Появится окно с вариантами условий завершения игры и здесь выбрать иконку с изображением бомбы. Условие добавится в поле «Условия завершения игры» и рядом с иконкой появится кнопка . После нажатия на нее появится окно, в котором можно выставить количество взрывов и разминирований до завершения игры. При однораундной игре оба значения выставляются равным «1».

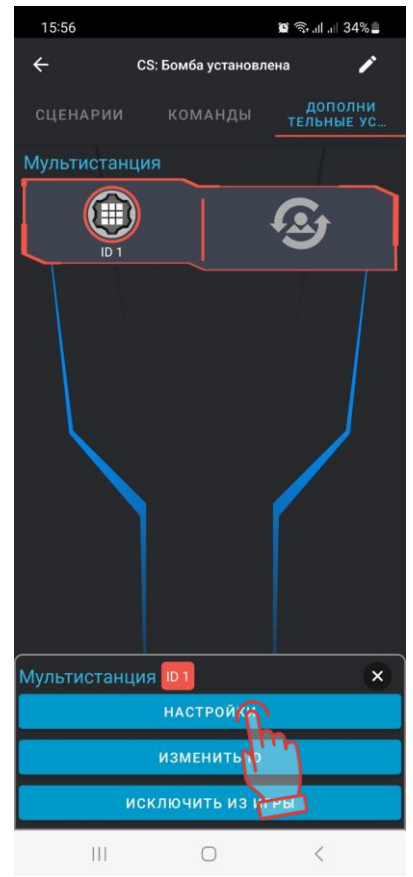
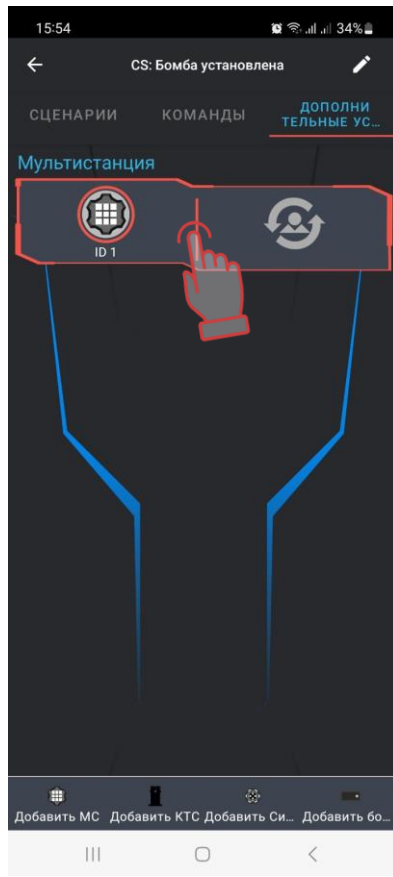
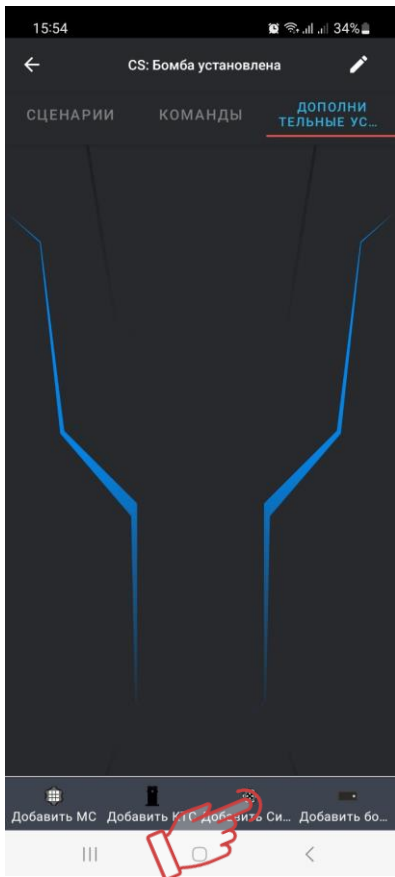


Также во вкладке «Сценарии» выставляется количество очков, начисляемых за попадание в бомбу.

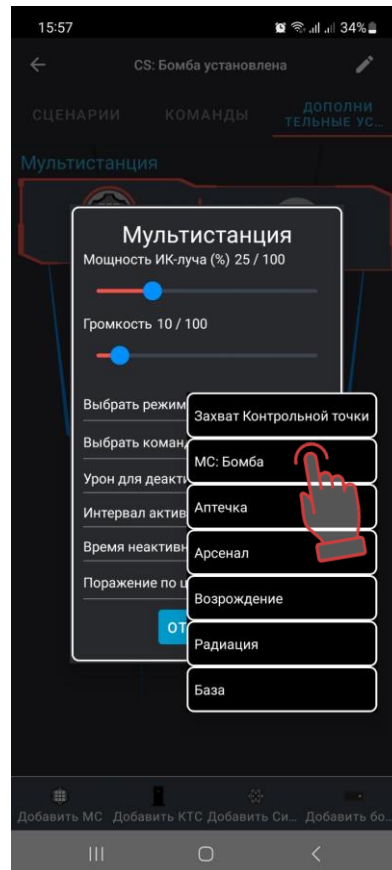
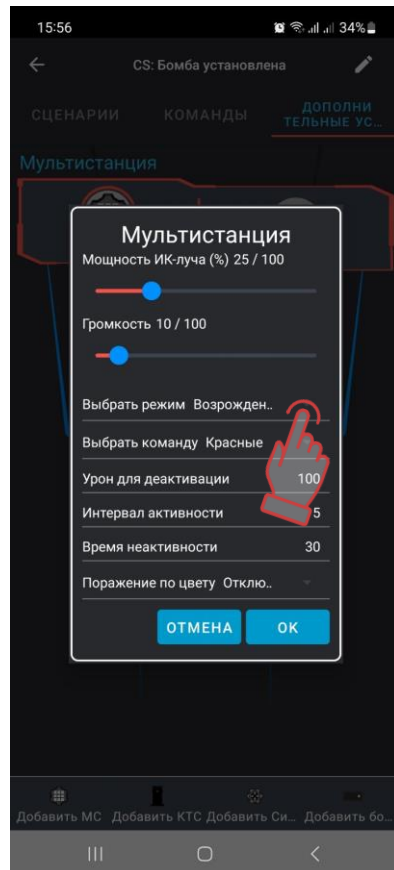


Теперь нужно перейти на вкладку «Дополнительные устройства» и добавить в игру Мультистанцию. Для этого нужно нажать соответствующую кнопку в нижней части экрана. После этого карточка устройства появится в окне редактора.

По умолчанию Мультистанция включается в сценарий в режиме «Возрождение» и для того, чтобы назначить режим «МС Бомба», нужно нажать на карточку и в появившемся окне выбрать пункт «Настройки».

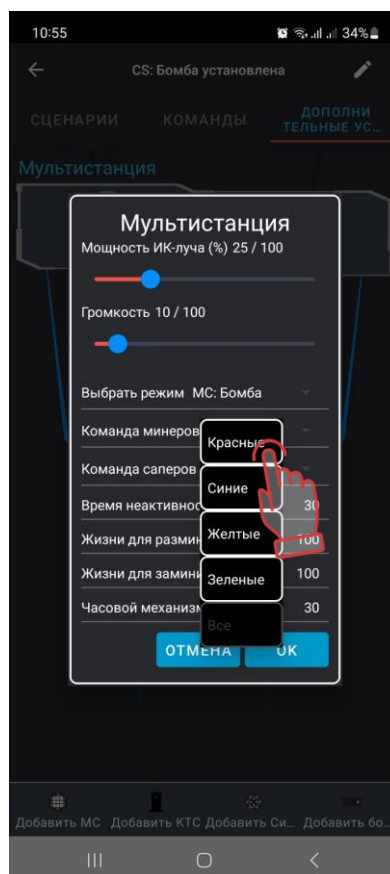
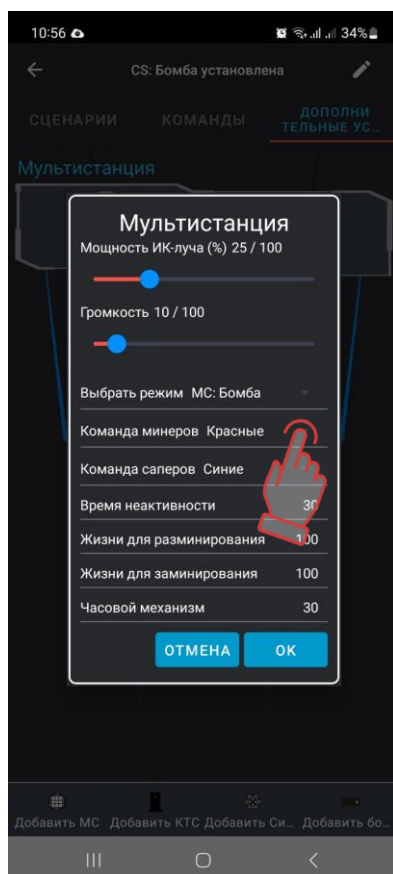


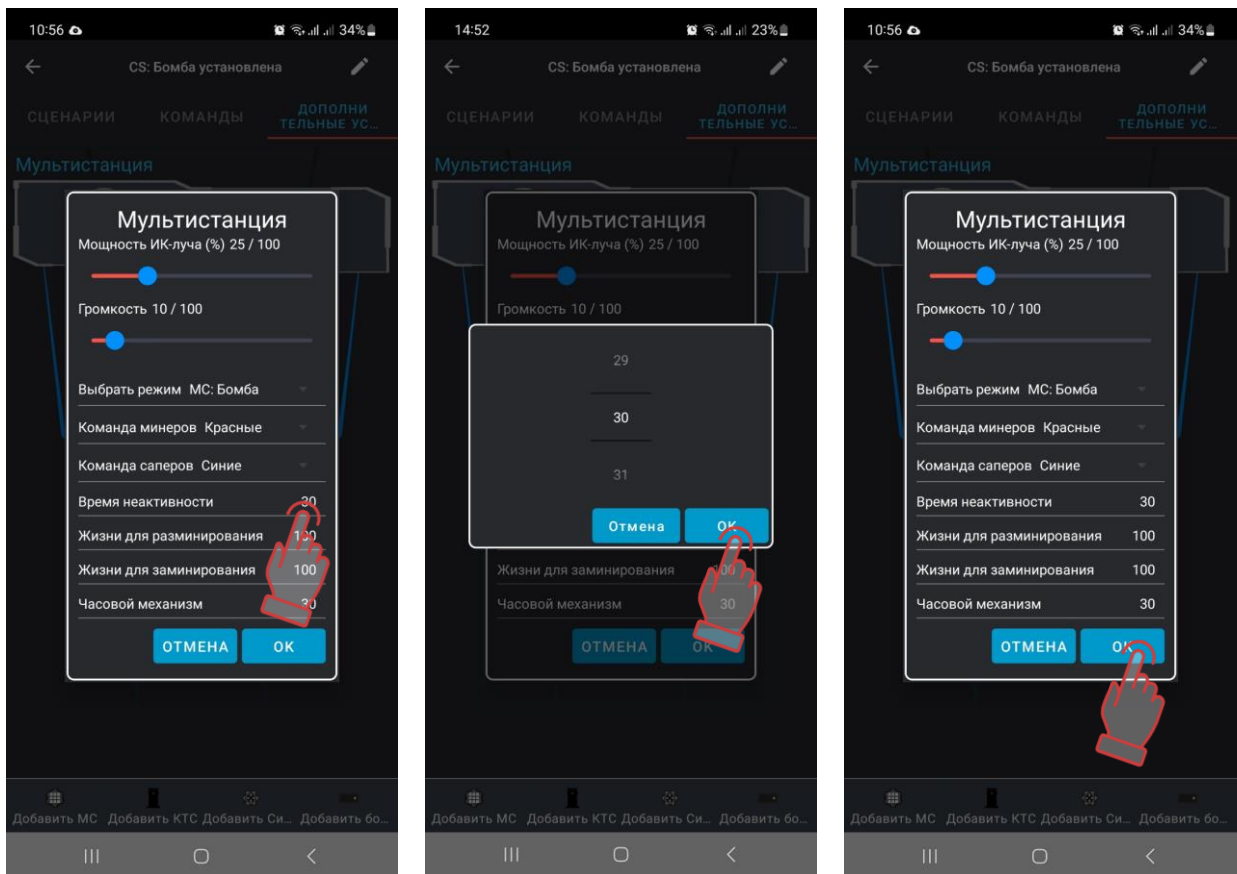
В окне выбрать режим «МС: Бомба» и уже после этого его настроить.



Программа позволяет назначить цвет команд, которые будут играть роль саперов и минеров – для этого необходимо нажать на кнопку в виде галочки и из выпавшего списка выбрать нужный цвет. В этом же окне можно установить время неактивности (пауза между возможностью повторной установки после взрыва – от 1 до 254 с), количество выстрелов для установки и разминирования (1-999), а также время захвата (время, которое дается саперам на разминирование бомбы после установки ее минерами - от 1 до 999 с). Для изменения этих параметров нужно тапнуть на соответствующую цифру и в появившемся окне, прокручивая вверх-вниз ряд цифр, выставить необходимый. Для ускорения выбора можно в этом окне нажать на центральную цифру и произвести набор с помощью появившейся цифровой клавиатуры.

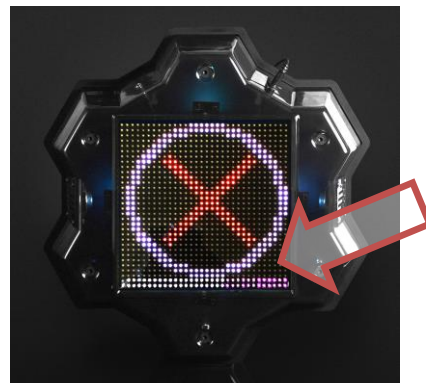
При нажатии на надпись «ОК» настройки подтверждаются, для отказа от изменений – нажать на надпись «Отмена».



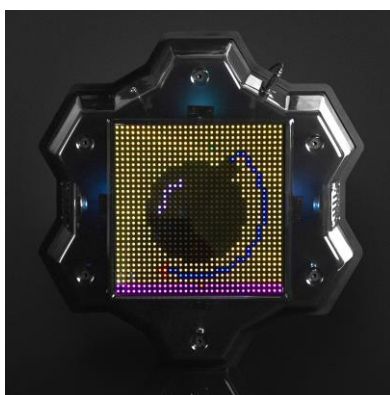


В самом простом варианте сценарий игры с использованием Мультистанции в режиме «Бомба» выглядит следующим образом:

- Мультистанция размещается примерно в центре игровой площадки, на равном удалении от баз команд, где они могут возрождаться.
- В редакторе сценариев выставляется условие досрочного завершения сценария - «Бомба взорвана».
- Формируются команды минеров и саперов. При необходимости настраиваются комплекты игроков.
- При старте игры на экране Мультистанции отображается белое кольцо с красным перекрестием, которое символизирует место установки бомбы.
- Команда минеров выстрелами, количество которых установлено в программе, устанавливает бомбу. Команда саперов в это время пытается не допустить этого, поражая игроков команды минеров. Динамику установки можно наблюдать по прогрессивной шкале внизу экрана Мультистанции. Причем на выстрелы саперов устройство не реагирует.



- Если за игровой раунд установка не завершилась, либо бомба не успела взорваться, победа присуждается команде саперов.
- Если минеры бомбу установили, то динамик Мультистанции сообщает: «Заряд установлен» (“Bomb has been planted”) и включается таймер, который графически на экране изображен в виде сгорающего фитиля старинной гранаты. «Горит» фитиль пропорционально времени, выставленному в поле «Часовой механизм». Теперь задачи команд становятся диаметрально противоположными – команде саперов необходимо в течение работы таймера выстрелами в устройство обезвредить бомбу (контроль также осуществляется по нижним двум рядам светодиодов экрана), а минерам – противодействовать этому, поражая соперника. Соответственно на выстрелы теперь уже минеров станция не реагирует.
- Далее два варианта. Либо саперы успевают обезвредить бомбу, и она возвращается в исходное состояние - звучит звуковое сообщение «Бомба обезврежена / «Bomb has been defused» и на экране вновь появляется кольцо с перекрестием. Либо бомба взрывается.



- Взрыв анимировано отображается на экране Мультистанции и сопровождается соответствующим звуком.
- Так как при взрыве бомбы будет выполнено условие досрочного завершения сценария «Бомба взорвана», раунд заканчивается победой команды минеров.