

Інструкція з використання режиму Мультистанції «Бомба» в сценаріях лазертаг-ігор



Режим «Бомба» був присутній у пристрої з першого релізу, але, судячи з відгуків, особливою популярністю не користувався. Гравці нарікали на низьку іграбельність режиму, зокрема на неможливість знешкодити бомбу. І ось не минуло й два роки, як режим було оновлено. Завдяки додатковим налаштуванням з'явилася можливість створювати сценарії як у позааренному лазертазі, так і в аренному, у стилі культової комп'ютерної гри Counter-Strike

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




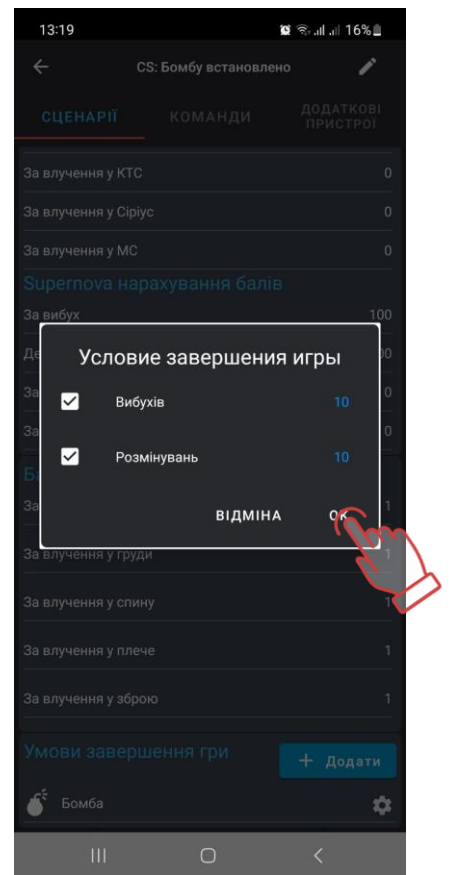
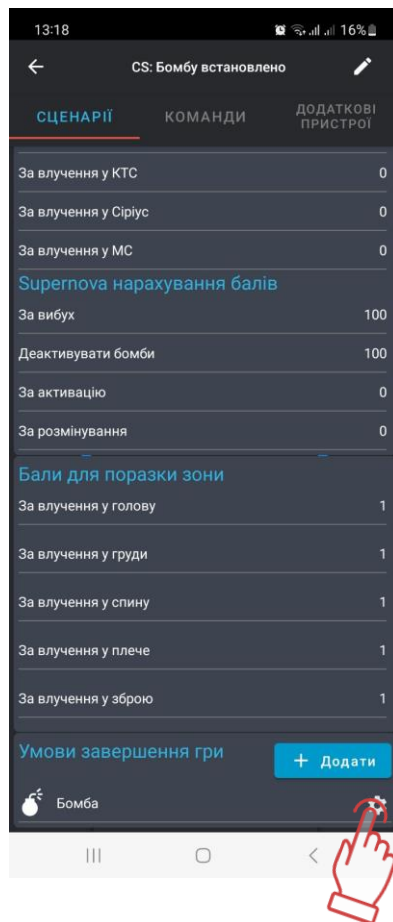
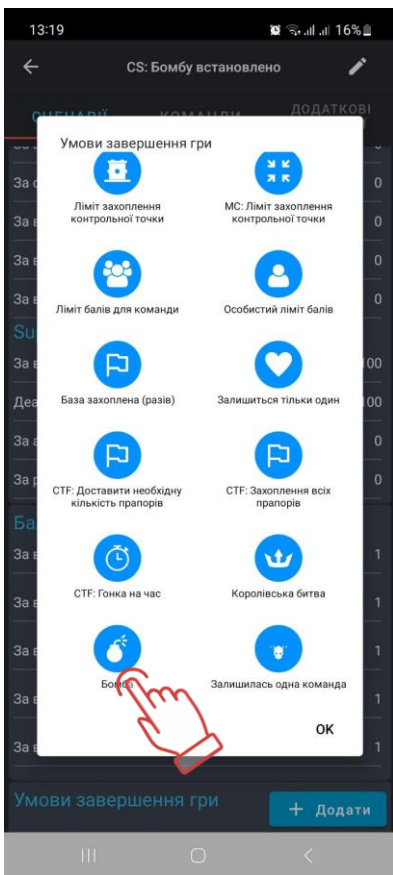
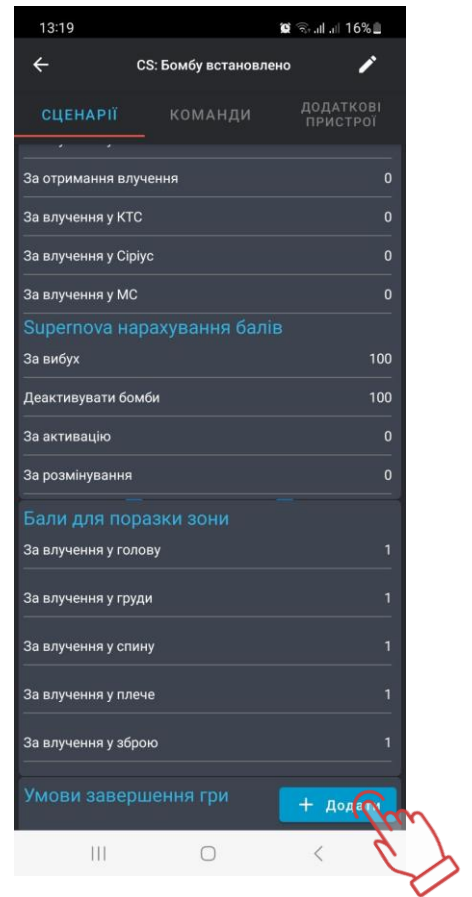
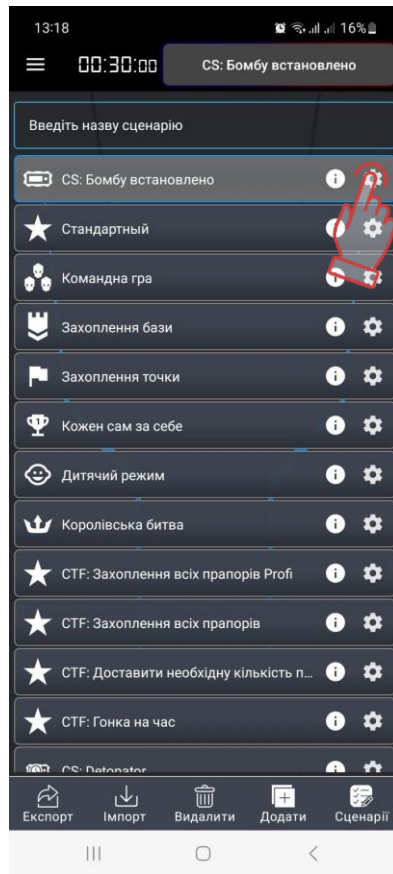
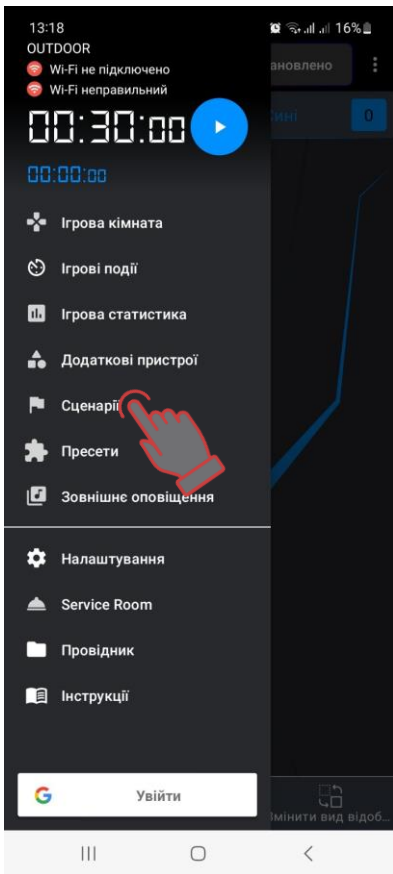
Спочатку гравці розбиваються на дві команди – мінерів, які встановлюють бомбу, і саперів, які повинні її знешкодити

Під час набору гравців у команди необхідно враховувати кількісний, гендерний і віковий склад. Також не варто забувати про конфігурацію ігрового майданчика: в якому місці встановлена Мультистанція, які є можливості влаштувати засідки, чи є проходи, які можна прострілювати тощо. Для вирівнювання балансу використовуються командні або індивідуальні налаштування комплектів. Наприклад, гравцям свідомо слабшої через кількість або склад команди додаються одиниці здоров'я, або дається збільшений боєзапас тощо. Можна також для команд встановлювати різний час шоку і невразливості, "видавати" їм неоднакову зброю з відмінними характеристиками.

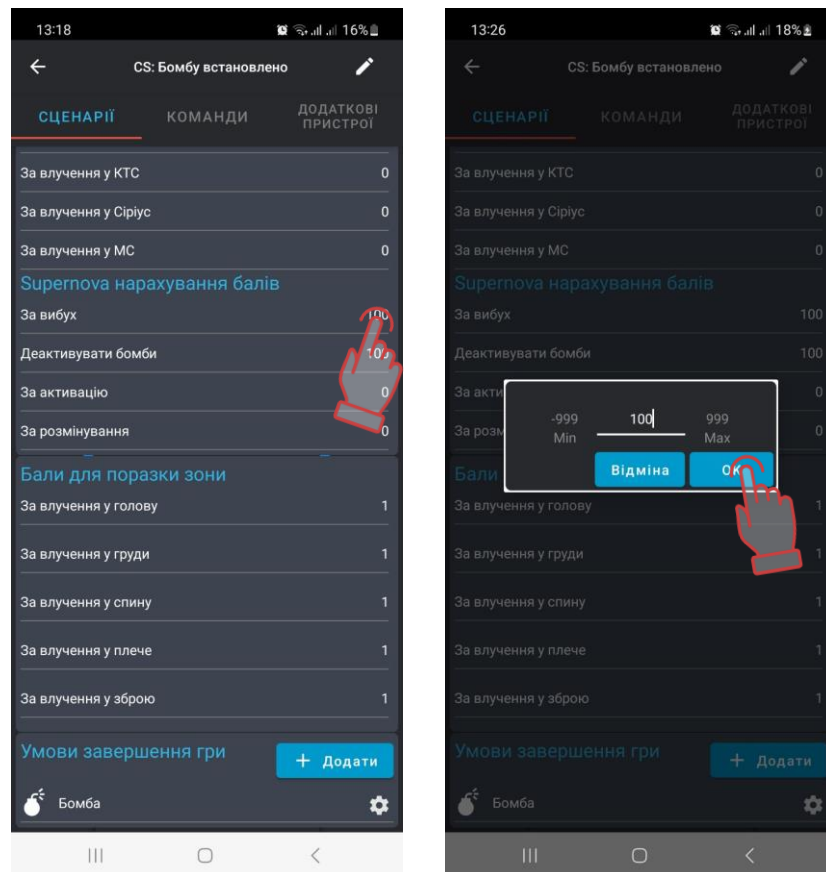
Налаштувати режим можна в програмі на платформі Android.

У додатку Lasertag Operator для Android (починаючи з версії 2.0.3) можна додати умову дострокового припинення гри, але тут також можна задати кількість вибухів і розмінувань, внаслідок чого гра припиняється. Це зручно під час гри з контролем часу, а також під час гри, що складається з кількох раундів.

Для вибору цього параметра необхідно в редакторі сценаріїв зайти на вкладку «Сценарії» і натиснути на кнопку «+ Додати» в нижньому правому куті. З'явиться вікно з варіантами умов завершення гри і тут вибрати іконку із зображенням бомби. Умова додасться в поле «Умови завершення гри» і поруч з іконкою з'явиться кнопка . Після натискання на неї з'явиться вікно, в якому можна виставити кількість вибухів і розмінувань до завершення гри. У разі однораундної гри обидва значення виставляються рівними «1».

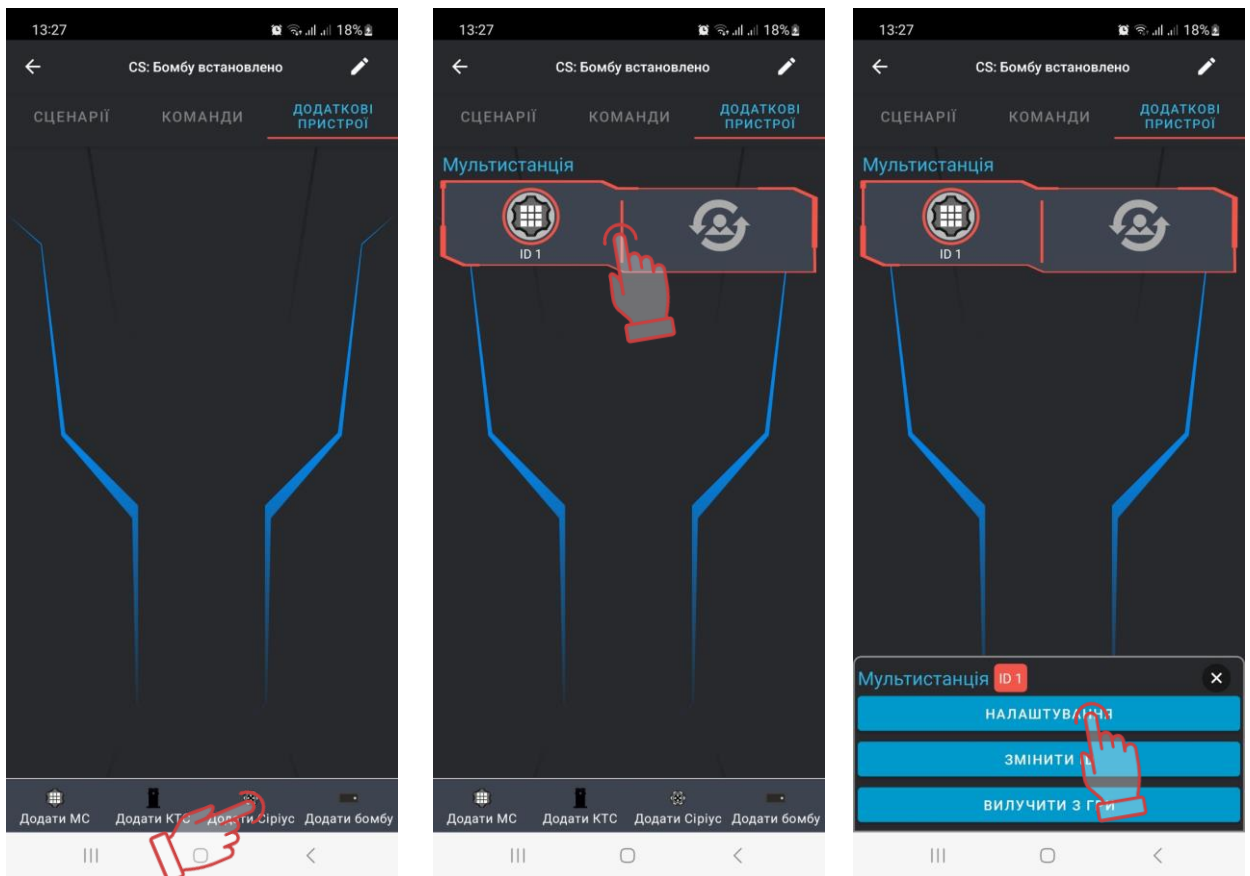


Також у вкладці «Сценарії» виставляється кількість очок, що нараховуються за потрапляння в бомбу.

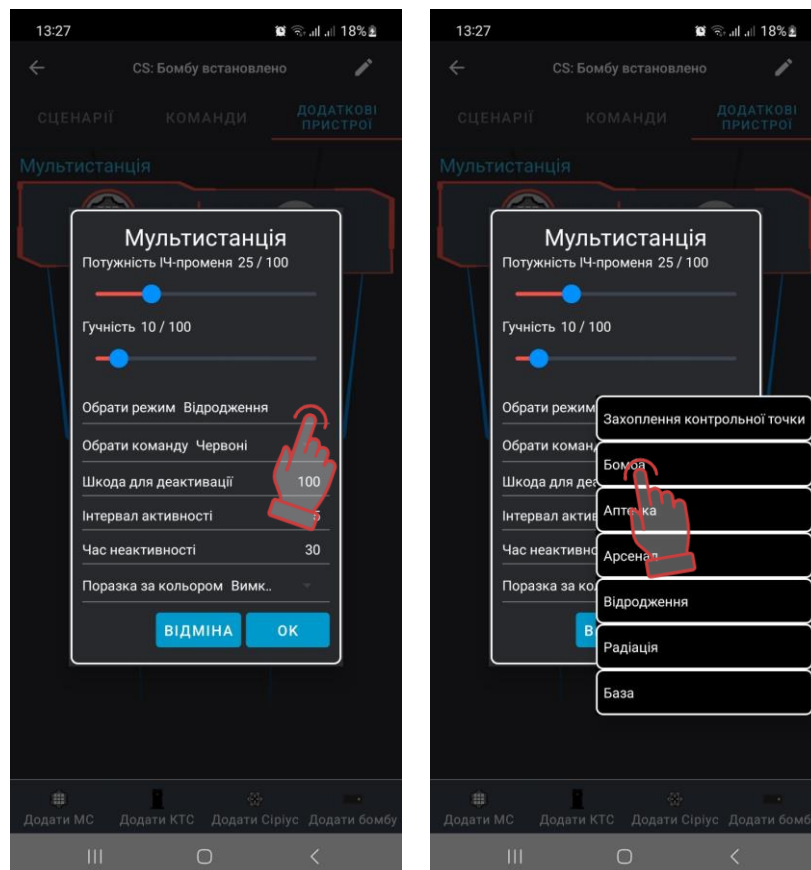


Тепер потрібно перейти на вкладку «Додаткові пристрої» і додати в гру Мультистанцію. Для цього потрібно натиснути відповідну кнопку в нижній частині екрана. Після цього картка пристрою з'явиться у вікні редактора.

За замовчуванням Мультистанція вмикається в сценарій у режимі «Відродження», і для того, щоб призначити режим «Бомба», треба натиснути на картку і у вікні, яке з'явилося, вибрати пункт «Налаштування».

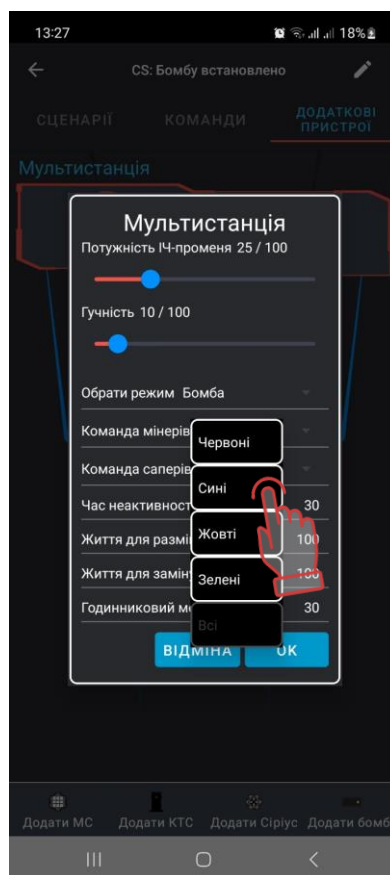
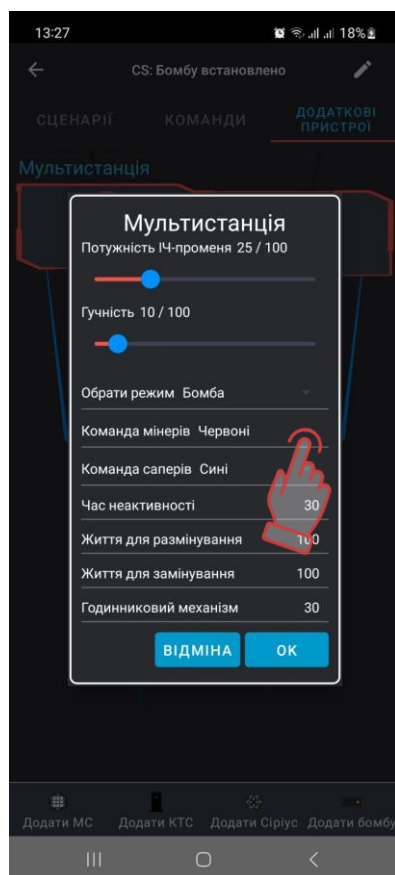


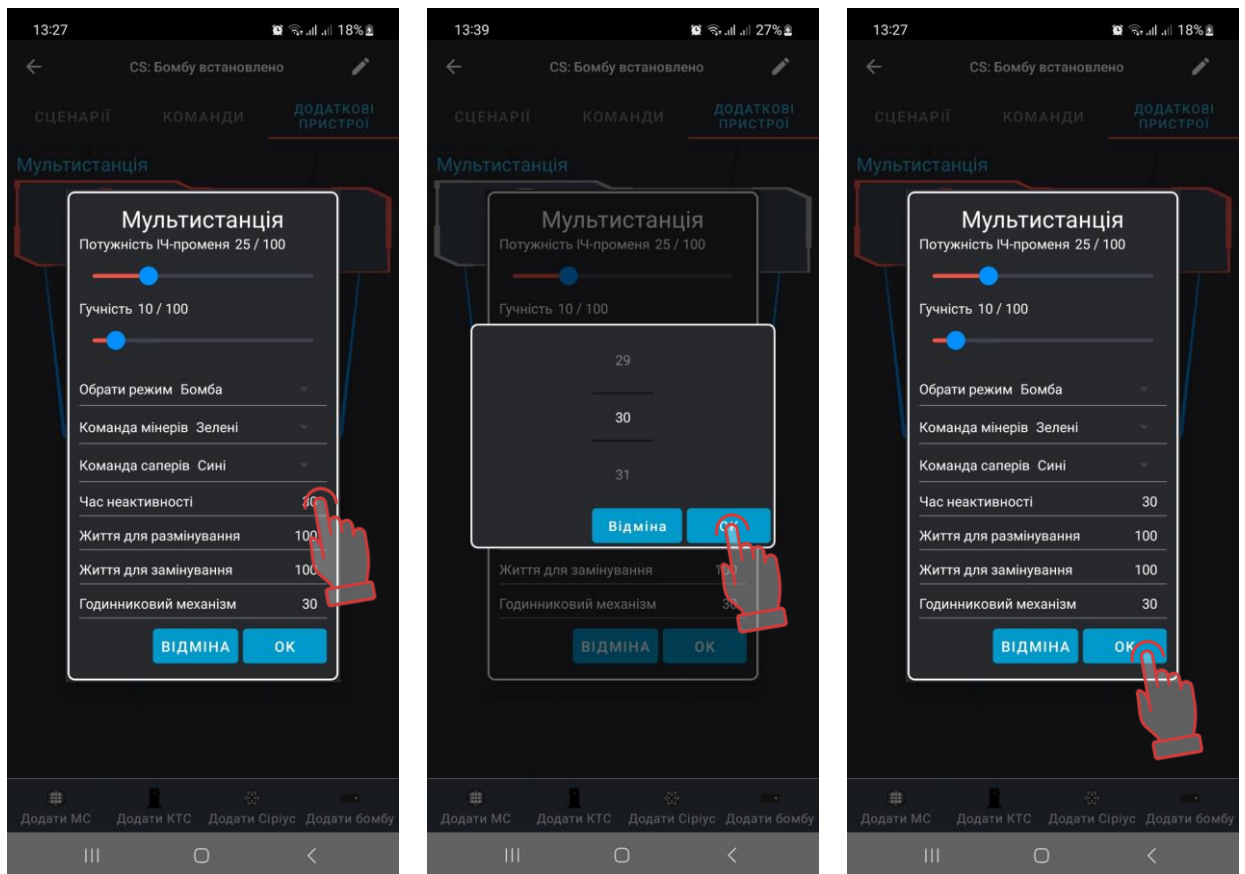
У вікні вибрати режим «Бомба» і вже після цього його налаштувати.



Програма дає змогу призначити колір команд, які відіграватимуть роль саперів і мінерів – для цього необхідно натиснути на кнопку у вигляді галочки та зі списку, що випав, вибрати потрібний колір. У цьому ж вікні можна встановити час неактивності (пауза між можливістю повторного встановлення після вибуху – від 1 до 254 с), життя для розмінування (1-999), життя для замінування (1-999), а також годинниковий механізм (1-999). Для зміни цих параметрів потрібно тапнути на відповідну цифру і у вікні, що з'явилося, прокручуючи вгору-вниз низку цифр, виставити необхідний. Для прискорення вибору можна в цьому вікні натиснути на центральну цифру і провести набір за допомогою цифрової клавіатури, що з'явилася.

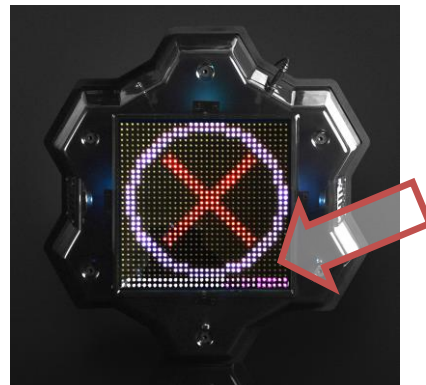
У разі натискання на напис «ОК» налаштування підтверджуються, для відмови від змін – натиснути на напис «Відміна».



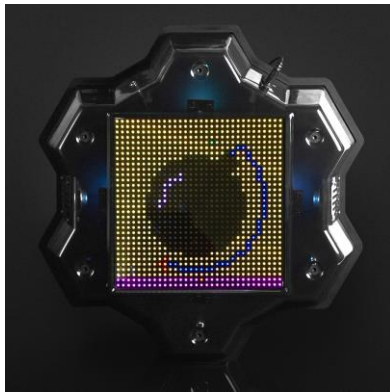


У найпростішому варіанті сценарій гри з використанням Мультистанції в режимі «Бомба» виглядає наступним чином:

- Мультистанція розміщується приблизно в центрі ігрового майданчика, на рівній відстані від баз команд, де вони можуть відроджуватися.
- У редакторі сценаріїв виставляється умова дострокового завершення сценарію – «Бомба підірвана».
- Формуються команди мінерів і саперів. За необхідності налаштовуються комплекти гравців.
- Під час старту гри на екрані Мультистанції відображається біле кільце з червоним перехрестям, яке символізує місце встановлення бомби.
- Команда мінерів пострілами, кількість яких встановлена в програмі, встановлює бомбу. Команда саперів у цей час намагається не допустити цього, вражаючи гравців команди мінерів. Динаміку встановлення можна спостерігати за прогресивною шкалою внизу екрана Мультистанції. Причому на постріли саперів пристрій не реагує.



- Якщо за ігровий раунд установка не завершилася, або бомба не встигла вибухнути, перемога присуджується команді саперів.
- Якщо мінери бомбу встановили, то динамік Мультистанції повідомляє: «Заряд встановлений»/«Bomb has been planted» і вмикається таймер, який графічно на екрані зображений у вигляді гніту старовинної гранати, який згорає. «Горить» гніт пропорційно часу, виставленому в полі «Часовий механізм». Тепер завдання команд стають діаметрально протилежними – команді саперів необхідно впродовж роботи таймера пострілами в пристрій знешкодити бомбу (контроль також здійснюється за нижніми двома рядами світлодіодів екрана), а мінерам – протидіяти цьому, вражаючи суперника. Відповідно на постріли тепер уже мінерів станція не реагує.
- Далі два варіанти. Або сапери встигають знешкодити бомбу, і вона повертається до початкового стану – звучить звукове повідомлення «Бомбу знешкоджено» / «Bomb has been defused» і на екрані знову з'являється кільце з перехрестям. Або бомба вибухає.



- Вибух анімовано відображається на екрані Мультистанції та супроводжується відповідним звуком.
- Оскільки під час вибуху бомби буде виконано умову дострокового завершення сценарію «Бомбу підірвано», раунд закінчується перемогою команди мінерів.

Використовувати оновлений режим «Бомба» можна тільки починаючи з версії прошивки мікроконтролера Мультистанції MS_v2.1.14. Тому виникає необхідність оновити прошивку.