

# **Використання головної пов'язки та жилета в автономному режимі роботи**

**Інструкція з експлуатації**

Останнє оновлення  
20.12.2023

## Зміст

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 1   | Побудова та робота.....   | 3  |
| 1.1 | Загальні поняття про побудову ПФП.....  | 3  |
| 1.2 | Управління режимами.....  | 3  |
| 2   | Автономні режими пов'язки чи жилета.....  | 5  |
| 2.1 | Активатор.....  | 5  |
| 2.2 | Медик.....  | 6  |
| 2.3 | Зомбі-ходок.....  | 8  |
| 2.4 | Рубіж.....  | 10 |
| 2.5 | Заручник.....   | 12 |
| 3   | Порівняльна таблиця індикацій та функцій автономних режимів пов'язки чи жилета..... | 15 |

Ця інструкція є актуальною для комплектів позаареного лазертага з версіями прошивок для тагера - 19.2 і вище, для пов'язки/ жилета - 5.2 і вище.

Починаючи з цих версій прошивок гравець без тагера, а лише у пов'язці чи жилеті, може брати участь у грі. Ця функція дозволяє не тільки урізноманітнити сценарії, але й при обмеженій кількості комплектів збільшити кількість гравців, що задіяні в ігровому процесі.

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



## **1 Побудова та робота**

### **1.1 Загальні поняття про побудову ПФП**

Головна пов'язка та/або жилет входять до комплекту кожного гравця і є пристроями для фіксації та індикації влучення (ПФП). Вони складаються з текстильної основи, блоку управління та датчиків влучення.

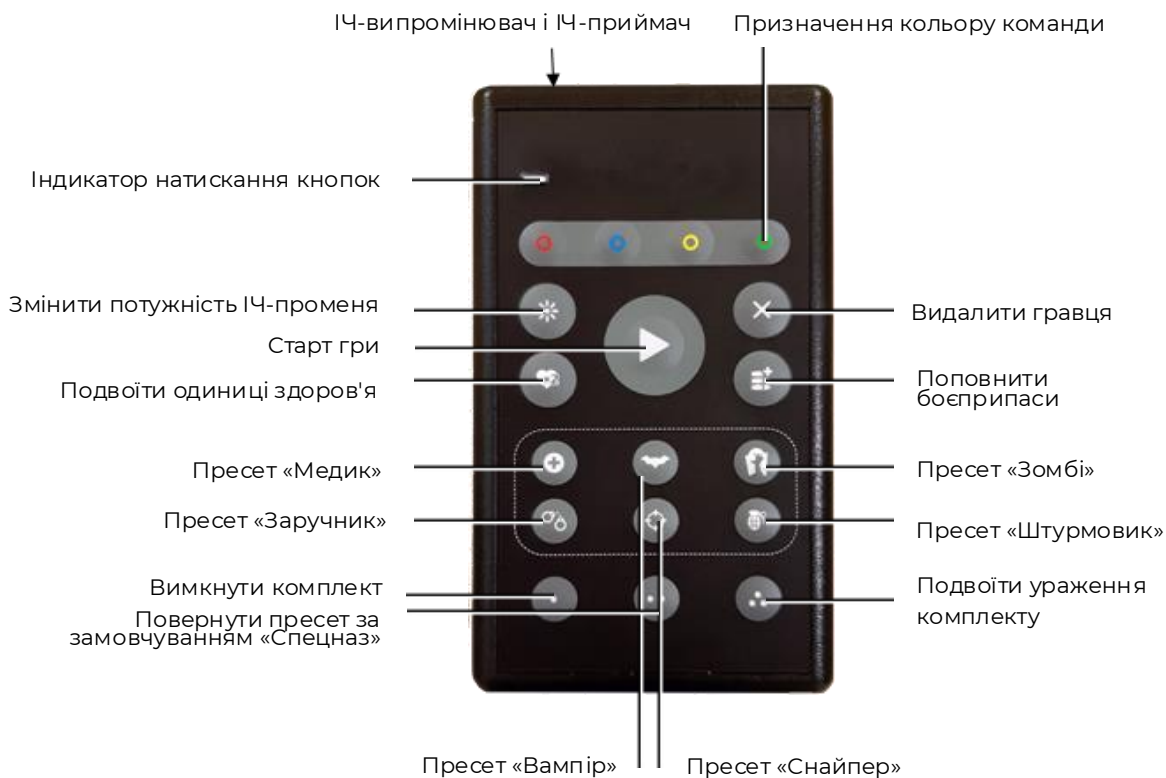
У пов'язки 4 датчики попадання (3 по периметру пов'язки і один у блоці керування), а у жилета – 9 (6 на передній частині, 2 ззаду на плечах і ще один вбудований у блок управління).

Всередині блоку управління розміщена електронна плата, на якій встановлено один із датчиків влучення, вібраційний пристрій, а також акумулятор, який заряджається зарядним пристроєм через спеціальний роз'єм.

На платі розміщено 4 світлодіоди (три зелені та один червоний), які показують динаміку вмикання та вимикання пристрою. Крім цього, на увімкненому пристрої при короткочасному натисканні на кнопку включення вони показують рівень заряду акумулятора: 100 % – горять усі світлодіоди, 75 % – два зелені і один червоний, 50 % – зелений і червоний, 25 % – тільки червоний, від 25 до 12 % – червоний світлодіод блимає 2 рази на секунду, менш ніж 12 % – блимає 4 рази на секунду.

### **1.2 Управління режимами**

Через те, що у платі управління пристрою фіксації попадання відсутній Wi-Fi модуль, і немає можливості під'єднатися до мережі, налаштування та керування здійснюється тільки за допомогою Пульта дистанційного управління (Пульт ДК).



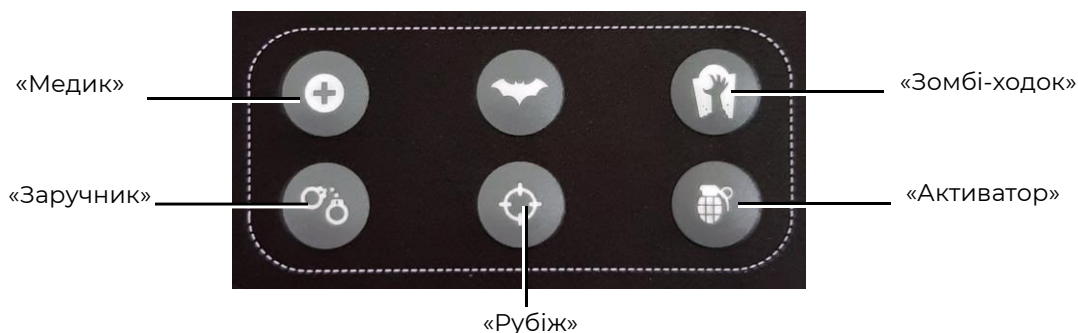
### Зовнішній вигляд пульта ДК

На кожній платі датчиків попадання та платі керування розміщені мініатюрні ІЧ-випромінювачі, які дозволяють роздавати протокольні команди безпосередньо від пов'язки чи жилета.

Існує 5 режимів автономної роботи пов'язки/ жилета:

- «Активатор»;
- «Медик»;
- «Зомбі-ходок»;
- «Рубіж»;
- «Заручник».

Для їх активації використовуються кнопки Пульта ДК:



Гравці з пов'язками або жилетами, активованими в автономному режимі, можуть грати у складі команди гравців з повними ігровими комплектами (з тагерами). Причому переважно використовувати їх в іграх, керованих лише Пультом ДК. Можлива участь таких гравців і в серверних іграх, але потрібно врахувати, що такі комплекти не керуватимуться з додатка і не братимуть участі в загальній статистиці.

Відповідно до специфіки управління ПФП в автономному режимі, ці пристрої не реагують на команди Пульта ДК «Подвоїти одиниці здоров'я», «Призначити пресети», «Поповнити боєприпаси» та «Вимкнути комплект».

## 2 Автономні режими пов'язки чи жилета

### 2.1 Активатор






Режим «Активатор» дозволяє гравцеві, екіпірованому лише пов'язкою або жилетом, під час гри відроджувати деактивованих гравців своєї команди безпосередньо на ігровому майданчику.

Активатор відроджує раз на 10 секунд гравців, що знаходяться в радіусі впливу ІЧ-променів пристрою (близько 3-х метрів прямої видимості). Крім звичайних гравців, він також відроджує деактивованих гравців своєї команди, які грають лише у пов'язках/жилетах, увімкнених в автономних режимах «Активатор», «Зомбі-ходок» та «Медик».

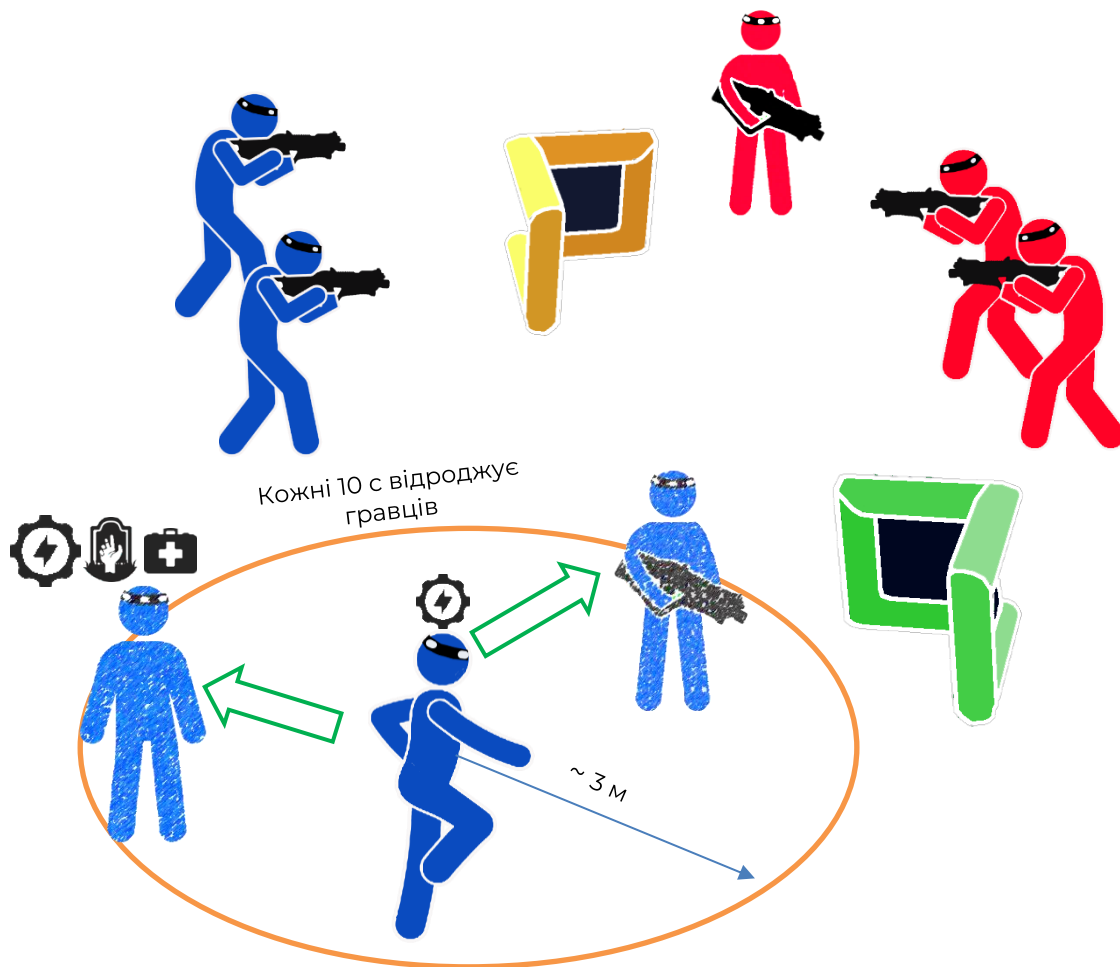
Причому в цьому режимі відроджується і гравець, який грає тільки з тагером, що має вбудовані датчики влучення, і з тим самим ID, що й ПФП. Єдине, щоб запобігти об'єднанню в один комплект пристроїв, потрібно стежити, щоб спочатку були увімкнені в автономному режимі пов'язка або жилет, а потім тагер.

Активатор може бути деактивований гравцем команди суперників. На початку раунду він має 100 одиниць здоров'я і при шкоді зброї суперників 25 одиниць після 4 попадань у нього припиняє виконувати свою функцію. Відновити режим можна або за допомогою гравця тієї ж команди з аналогічною роллю, або з додаткового пристрою (Мультистанція або Сіріус) в режимі «Відродження» або «База», або подачею з Пульта ДК команди «Старт гри».

Для запуску на пов'язці або жилеті автономного режиму «Активатор» необхідно:

1. Обрати з ігрового комплекту пов'язку або жилет.
2. Увімкнути пристрій довгим натисканням на кнопку увімкнення. Датчики будуть світитися переливом всіх кольорів, а зумер відтворюватиме короткі сигнали, що показують, що пов'язка/жилет немає зв'язку з тагером з тим же ID.
3. З відстані не більше пів метра направити випромінювач Пульта ДК на будь-який з датчиків ПФП і натиснути кнопку «Пресет «Штурмовик» . Відтворюється звук високої частоти і датчики пов'язки починають блимати червоним кольором із частотою 1 раз на секунду.
4. Кнопкою призначення кольору вибрати команду, на яку впливатиме Активатор. Лунає звуковий сигнал і колір світіння датчиків змінюється на вибраний колір.
5. Активація режиму здійснюється натисканням кнопки Пульта ДК «Старт гри» . Зумер відтворює тривалий сигнал, індикатори спалахують на секунду та гаснуть. Під час раунду активована пов'язка коротко загоряється кольором команди приблизно раз на 20 секунд.
6. На влучення у пристрій з тагера суперника індикатори реагують спалахом світлодіодів білим кольором, а при деактивації (наприклад, після 4-х влучень) вони спочатку на тривалий час спалахують білим кольором, а потім блимають кольором команди раз на 1 с.
7. Скидання режиму – натискання на кнопку Пульта ДК «Видалити гравця» .
8. Вимкнення ПФП здійснюється довгим натисканням на кнопку включення на блоці управління.

Рекомендується використовувати гравця з активованою пов'язкою або жилетом у режимі «Активатор» у складі групи гравців, які штурмують, наприклад, базу суперників, або, навпаки, захищають платформу установки лазертаг-бомби. У цьому випадку, поки пристрій такого гравця функціонує, деактивованим гравцям не потрібно повертатися на базу для відродження.



Принцип роботи пов'язки/жилета у режимі «Активатор»

## 2.2 Медик



Гравець у пов'язці або жилеті, увімкнених в автономному режимі «Медик», безпосередньо на ігровому майданчику має можливість відновлювати одиниці здоров'я комплектів учасників раунду.

Враховуючи гуманність ролі, Медик у радіусі близько 3-х метрів «лікує» гравців незалежно від приналежності до команди – раз на 5 секунд поповнюючи рівень їхнього здоров'я на 25 одиниць (але не більше за стартове значення). Така ж дія здійснюється і на гравців з ПФП в автономному режимі «Медик» та «Активатор». На гравців у пресетах «Зомбі-ходок» вплив зворотний – рівень їхнього здоров'я зменшується на ті ж 25 одиниць. Щоправда, це стосується лише гравців своєї команди, тому що «Ходоки» команди іншого кольору встигають деактивувати «Медика» раніше за його вплив.




Також гравець із пов'язкою або жилетом у цьому режимі «оздоровлює» і тагер з таким самим ID, що має датчики влучення. Потрібно лише дотриматися умови, що ввімкнення пристроїв буде послідовним: спочатку ПФП активується в режимі, а потім вмикається тагер.

Медик на старті має 100 одиниць здоров'я і може бути деактивований пострілами з тагерів суперників (4 попадання при шкоді 25 одиниць) або пов'язкою/ жилетом суперника, увімкненому в автономному режимі «Зомбі-ходок».

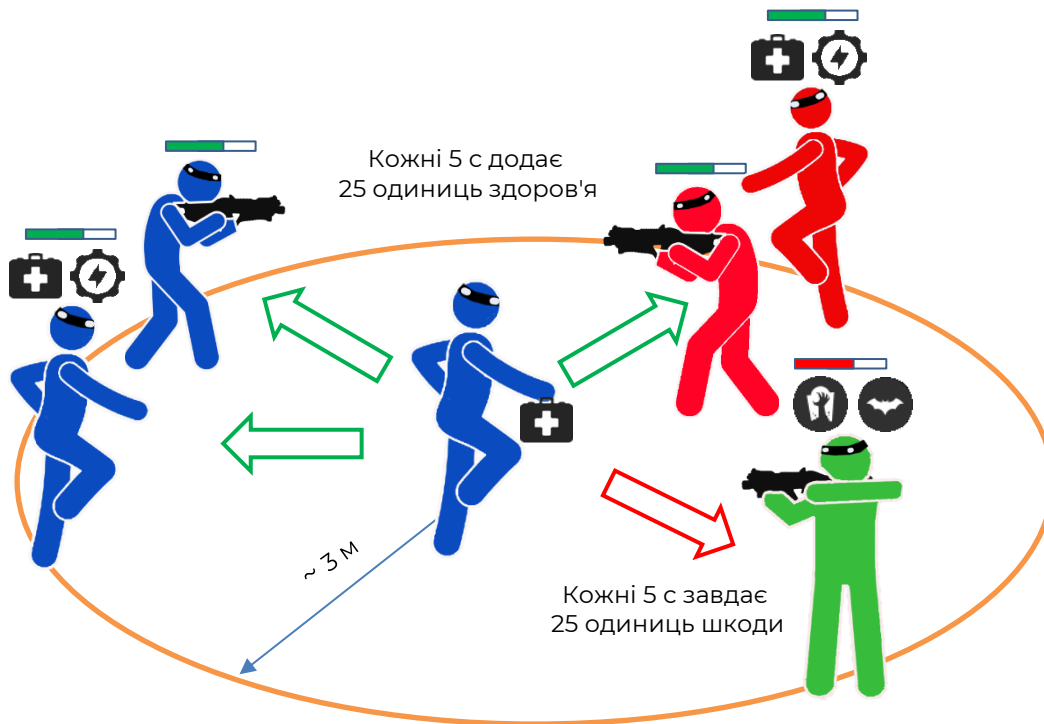
Відновити його можна або за допомогою гравця тієї ж команди, що грає в ПФП з автономним режимом «Активатор», або з додаткового пристрою (Мультистанція або

Сіріус) у режимі «Відродження» або «База», або подачею з Пульта ДК команди «Старт гри».

Для запуску на пов'язці або жилеті автономного режиму "Медик" необхідно:

1. Обрати з ігрового комплексу пов'язку або жилет.
2. Увімкнути пристрій довгим натисканням на кнопку увімкнення. Датчики будуть світитися переливом всіх кольорів, а зумер відтворюватиме короткі сигнали, що показують, що пов'язка/ жилет немає зв'язку з тагером з тим же ID.
3. З відстані не більше пів метра направити випромінювач Пульта ДК на будь-який з датчиків ПФП і натиснути кнопку «Пресет «Медик»  . Відтворюється звук високої частоти і датчики пов'язки починають блимати жовтим кольором із частотою 1 раз на секунду.
4. Кнопкою призначення кольору вибрати колір команди. Хоча Медик впливає на всі команди, вибір кольору необхідний, щоб нейтралізувати влучення в ПФП гравцями своєї команди. Пролунає звуковий сигнал і датчики одноразово загоряються вибраним кольором, а потім продовжать блимати жовтим кольором.
5. Активація режиму виконується натисканням кнопки Пульта ДК «Старт гри»  . Зумер відтворює тривалий сигнал, індикатори спалахують на секунду та гаснуть. Під час раунду, кожні 5 секунд, синхронно з роздачею протокольної команди спалахують жовтим кольором світлодіоди пов'язки/жилета та звучить короткий звуковий сигнал.
6. На влучення в сам пристрій індикатори реагують спалахом світлодіодів білим кольором, а при деактивації вони спочатку на тривалий час спалахують білим кольором, а потім блимають тим же кольором раз на 1 с.
7. Скидання режиму – натискання на кнопку Пульта ДК «Видалити гравця»  .
8. Вимкнення ПФП здійснюється довгим натисканням на кнопку вмикання на блоці управління.

Гравців у пов'язках або жилетах з функцією автономного режиму «Медик» рекомендується включати до групи, яка виконує певне тактичне завдання. Вони будуть, не чекаючи на деактивацію комплектів гравців, «підживлювати» їх одиницями здоров'я. Крім цього, такі гравці захищатимуть свою групу від гравців суперника в ролях «Вампір» і «Зомбі». Але треба стежити, щоб Медик випадково не оздоровлював чужих гравців.



Принцип роботи пов'язки/жилета в режимі «Медик»

### 2.3 Зомбі-ходок



Автономний режим «Зомбі-ходок» є повною протилежністю режиму «Активатор» – якщо до гравця з такою роллю наближається суперник, Ходок вражає його комплект, 2-3 рази на секунду роздаючи протокольну команду зі шкодою у 100 одиниць здоров'я.

Аналогічно впливає пристрій на гравців з пов'язками або жилетами, увімкненими в автономних режимах «Медик», «Зомбі-ходок» та «Активатор». При зустрічі з гравцем чужої команди теж у пов'язці з режимом «Зомбі-ходок», уражається той гравець, пауза активності якого закінчується пізніше, тобто. майже випадково.





ПФП у режимі «Рубіж» уражається тільки якщо Ходок не в червоній команді. Автономна пов'язка або жилет у режимі «Заручника» не уражається.

На тагер з ідентичним ID, що має датчики попадання та бере участь у раунді, Ходок не впливає, незалежно від того, в якій команді він знаходиться. Потрібно лише спочатку увімкнути та активувати в автономному режимі пов'язку або жилет, а лише потім увімкнути тагер. Причому результативні дії ПФП зараховуються гравцю із цим тагером.

Зомбі-ходок на старті має 100 одиниць здоров'я і може бути деактивований пострілами з тагерів суперників (4 попадання при ураженні 25 одиниць) або пов'язкою/жилетом суперника, також увімкненим в автономному режимі «Зомбі-ходок». Пристрій у режимі «Рубіж» впливає на Ходока в будь-якому кольорі, крім червоного, але, як правило, не встигає вразити його через різницю величини шкоди та частоти активності.

Відновити його можна або за допомогою гравця тієї ж команди, що грає в ПФП з автономним режимом «Активатор», або з додаткового пристрою (Мультистанція або Сіріус) у режимі «Відродження» або «База», або подачею з Пульта ДК команди «Старт гри».

Для запуску на пов'язці або жилеті автономного режиму "Зомбі-ходок" необхідно:

1. Обрати з ігрового комплекту пов'язку або жилет.
2. Увімкнути пристрій довгим натисканням на кнопку увімкнення. Датчики будуть світитися переливом всіх кольорів, а зумер відтворюватиме короткі сигнали, що показують, що пов'язка/ жилет немає зв'язку з тагером з тим же ID.
3. З відстані не більше пів метра направити випромінювач Пульта ДК на будь-який з датчиків ПФП і натиснути кнопку «Пресет «Зомбі»  . Відтворюється звук високої частоти і датчики пов'язки спочатку спалахують при першому вмиканні – червоним кольором (при повторній активації – кольором команди попереднього налаштування), а потім починають блимати блакитним кольором із частотою 1 раз на секунду.
4. Кнопкою призначення кольору вибрати колір команди, на яку Ходок не впливатиме. Лунає звуковий сигнал і датчики одноразово спалахують вибраним кольором, а потім продовжують блимати блакитним.
5. Активація режиму виконується натисканням кнопки Пульта ДК «Старт гри»  . Зумер відтворює тривалий сигнал, індикатори спалахують на секунду та гаснуть.
6. Далі можна налаштувати радіус впливу пристрою. Для цього необхідно направити Пульт ДК на датчики і натиснути кнопку «Змінити потужність ІЧ-променя»  .  
Можна вибрати 4 величини: приблизно 1, 2, 5 та 10 м – кожне натискання кнопки змінює значення дальності по колу. При першому вмиканні ПФП має радіус дії 1 м. Щоб визначитися за величиною, потрібно натискати кнопку до появи низького звуку зумера пов'язки. Це відповідатиме 1 м. Наступне натискання призначить дальність 2 м і т.д. Відстань не впливає на кількість одиниць здоров'я, що віднімаються.
7. Під час раунду кожні 10 секунд світлодіоди пов'язки/ жилета коротко загоряються блакитним кольором. При впливі Ходока на комплект своєї команди динамік тагера гравця відтворює звук клацання, але гравець не отримує шкоди.
8. На влучення в сам пристрій індикатори реагують спалахом світлодіодів білим кольором, а при деактивації вони спочатку на тривалий час спалахують білим кольором, а потім блимають тим же кольором раз на 1 с.
9. Скидання режиму – натискання на кнопку Пульта ДК «Видалити гравця»  .
10. Вимкнення ПФП здійснюється довгим натисканням на кнопку вмикання на блоці управління.



### Принцип роботи пов'язки/жилета в режимі «Зомбі-ходок»

Автономний режим пов'язки або жилета "Зомбі-ходок" за рахунок практично кругового впливу зручний для захисту власної бази від гравців-суперників. Також такого гравця можна включати до групи прориву, який розчищатиме оборону команди іншого кольору.

#### 2.4 Рубіж



Автономний режим «Рубіж» дозволяє проводити сценарій гри, в якому гравці по одному або невеликими групами повинні на якийсь час проходити певний маршрут. В якості перешкод на ньому послідовно на певній відстані розміщені пов'язки або жилети.


Для того, щоб неможливо було наблизитися до них або пройти повз, пристрої своїми ІЧ-випромінювачами в радіусі приблизно 3-4 метри кожні 2 секунди вражають комплекти гравців протокольною командою, що зменшує рівень здоров'я на 50 одиниць. Вплив відбувається на гравців команд усіх кольорів, крім червоного. Набір із пресетом «Заручник» уражається в команді будь-якого кольору.

Окрім цього, ПФП у цьому режимі вражає пов'язки або жилети, які беруть участь у грі в інших автономних режимах, у тому числі і в режимі «Рубіж». Тому рубежі необхідно розташовувати на відстані не менше 3-х метрів, щоб не було взаємної деактивації. Пов'язки в режимі «Зомбі-ходок» будь-якого кольору, крім червоного, вражають «Рубіж» раніше за його вплив.

Для того, щоб пройти кордон і переміститися далі, необхідно влученням з тагера деактивувати перешкоду.



Маршрут необхідно побудувати таким чином, щоб у гравців не було можливості обійти рубежі стороною – наприклад, обгородити сигнальними стрічками або організувати змагання у довгому коридорі приміщення.

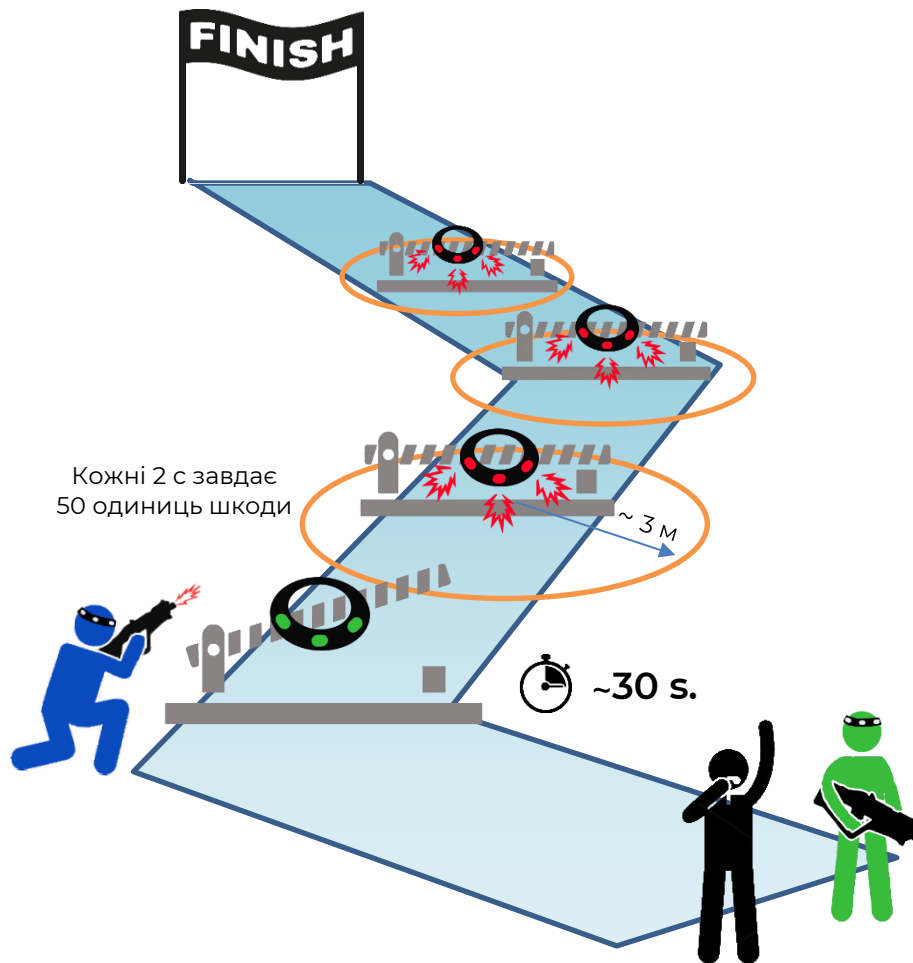
На старті гри пов'язки/ жилети «Рубіж» мають по 100 одиниць здоров'я. Кількість влучень для їх деактивації залежить від ступеня шкоди, виставленого у налаштуваннях зброї. Так, якщо шкода тагера з пресетом за замовчанням становить 25 одиниць, то для проходження рубежу достатньо влучити у ПФП 4 рази. Комплект, запущений в гру за допомогою Пульта ДК з пресетом «Снайпер», за кожне попадання завдає шкоди 50 одиниць - отже, йому достатньо 2 рази попасти в ціль. Для більш коректної гри

рекомендується виставляти у зброї режим одиночних пострілів (подвійне коротке натискання кнопки перезарядження до появи на дисплеї символу ).


Переможець визначається за найменшим часом, витраченим на проходження маршруту. Причому тут відіграватиме роль не тільки влучність стрільців, а й швидкість їхнього пересування.

Для проведення такого сценарію необхідно:

1. Обрати з набору ігрових комплектів потрібну кількість пов'язок або жилетів.  
Рекомендується використовувати від 3 до 5 одиниць. Комплектні тагери у цьому сценарії не беруть участь, тому що вони не можуть деактивувати пов'язку/ жилет з ідентичним ID, як, втім, і ПФП не вражає «свій» тагер.
2. Підійти до першого рубежу.
3. Увімкнути пов'язку довгим натисканням на кнопку увімкнення. Датчики будуть світитися переливом всіх кольорів, а зумер відтворюватиме короткі сигнали, що показують, що пов'язка/ жилет немає зв'язку з тагером з тим же ID.
4. З відстані не більше пів метра направити випромінювач Пульта ДК на будь-який з датчиків ПФП і натиснути кнопку «Пресет «Снайпер» . Відтворюється звук низької частоти і датчики пов'язки починають блимати червоним кольором із частотою 1 раз на секунду.
5. У цьому режимі колір команди не вибирається, тому для активації пов'язки відразу натискається кнопка Пульта «Старт гри» . Лунає високий звук сигналу, а характер миготіння датчиків трохи змінюється. ПФП активовано в режимі "Рубіж".
6. Далі необхідно розставити по рубежах наступні пов'язки/ жилети та активувати їх.
7. Увімкнути всі комплекти, які беруть участь у грі.
8. Перевірити, щоб колір команди комплекту не був червоним.
9. Направити випромінювач Пульта дистанційного керування на будь-який із датчиків комплекту (на пов'язці, жилеті або тагері) і натиснути кнопку «Старт гри».
10. Перший гравець або група гравців висувається на перший рубіж і прицільними пострілами з тагера мають деактивувати першу перешкоду.
11. На кожне влучення Рубіж реагує миготінням білим кольором. При деактивації спочатку датчики кілька секунд пульсують білим кольором, а потім загоряються так само пульсуючим зеленим кольором, показуючи, що шлях вільний.
12. На проходження рубежу гравцеві дається майже 30 секунд, з яких близько 8 секунд пов'язка горить зеленим кольором, а потім 20 секунд датчики не світяться.
13. Гравець або група гравців переміщуються далі по рубежах, послідовно «розчищаючи» собі шлях. На фініші можна поставити Контрольну точку, захопленням якої гравець фіксує свій прохід.



### Принцип роботи пов'язки/жилета в режимі «Рубіж»

14. Далі пов'язка самовідновлюється і знову починає вражати комплекти гравців з тією самою індикацією - блимає червоним один раз на секунду. Тому можна відразу ж запускати наступного гравця або групу, засікаючи окремий час.
15. Скидання режиму – натискання на кнопку Пульта ДК «Видалити гравця» .
16. Вимкнення ПФП здійснюється довгим натисканням на кнопку вмикання на блоці управління.

У режимі «Активатор» пов'язку/ жилет можна використовувати також як «охоронця» якогось артефакту або тієї ж Контрольної точки – гравцям спочатку потрібно буде знешкодити пов'язку, а потім у них з'являється вікно в 30 секунд для захоплення КТ.

### 2.5 Заручник



Режим «Заручник» – найпростіший автономний режим, який використовується у сценарії, коли гравця потрібно провести за певним маршрутом, не дозволивши супернику його вразити.

Пов'язка або жилет у цьому режимі не впливає ніяким чином на комплекти гравців.




На старті гри Заручник має 100 одиниць здоров'я. Кількість влучень для його деактивації залежить від ступеня шкоди, виставленої у налаштуваннях зброї. Так, у

пресета за замовчуванням «Спецназ» шкода тагера становить 25 одиниць, отже для деактивації Заручника достатньо влучити в його ПФП 4 рази.

На пов'язку або жилет у цьому режимі можуть впливати і ПФП в автономному режимі «Медик» (додає одиниці здоров'я) та «Рубіж» (завдає шкоди).

Відновити його можна або за допомогою гравця тієї ж команди, що грає в ПФП з автономним режимом «Активатор», або з додаткового пристрою (Мультистанція, Сіріус) в режимі «Відродження» або «База», або подачею з Пульта ДК команди "Старт гри".

Для запуску на пов'язці або жилеті автономного режиму «Заручник» необхідно:





















1. Обрати з ігрового комплексу пов'язку або жилет.
2. Увімкнути пристрій довгим натисканням на кнопку увімкнення. Датчики будуть світитися переливом всіх кольорів, а зумер відтворюватиме короткі сигнали, що показують, що пов'язка/жилет немає зв'язку з тагером з тим же ID.
3. З відстані не більше пів метра направити випромінювач Пульта ДК на будь-який з датчиків ПФП і натиснути кнопку «Пресет «Заручник»  . Відтворюється звук високої частоти і датчики пов'язки спочатку спалахують фіолетовим кольором із частотою 1 раз на секунду.
4. Кнопкою призначення кольору вибрати колір команди, який виконуватиме місію і не вражатиме Заручника. Лунає звуковий сигнал і датчики одноразово спалахують вибраним кольором, а потім продовжують блимати фіолетовим.
5. Активація режиму виконується натисканням кнопки Пульта ДК «Старт гри»  . Зумер відтворює тривалий сигнал, індикатори спалахують на секунду та гаснуть.
6. Під час раунду світлодіоди пов'язки/ жилета кожні 5 секунд коротко загоряються фіолетовим кольором.
7. На влучення в сам пристрій індикатори реагують спалахом світлодіодів білим кольором, а при деактивації вони спочатку на тривалий час спалахують білим кольором, а потім блимають тим же кольором раз на 1 с.
8. Скидання режиму – натискання на кнопку Пульта ДК «Видалити гравця» .
9. Вимкнення ПФП здійснюється довгим натисканням на кнопку вмикання на блоці управління.

Під час виконання сценарію гравцям команди необхідно розчищати шлях Заручнику, деактивуючи гравців суперника. При цьому намагатися не допускати попадань в ПФП гравця, що оберігається. Оскільки Заручника можна відновити на Базі, у сценарії можна закласти кілька спроб провести його за маршрутом.



Принцип роботи пов'язки/жилета у режимі «Заручник»

### 3 Порівняльна таблиця індикацій та функцій автономних режимів пов'язки чи жилета

| Режим   |  Активатор |  Медик  |  Зомбі-ходок |  Рубіж  |  Заручник   |
|---|---|--|---|--|--|
| Параметр  |   |  |   |  |  |
| Увімкнення кнопкою Пульта ДК  |            |         |              |   |             |
| Індикація під час увімкнення  |  Червоний  |  Жовтий |  Блакитний   |  Червоний   |  Фіолетовий |
| Вибір кольору команди   | ✓   | ✓  | ✓   | -  | ✓  |
| Світіння під час раунду   | Колір команди   |  Жовтий |  Блакитний   |  Червоний /  зелений |  Фіолетовий |
| Періодичність активностей, с  | 10  | 5  | 0,5   | 2  | -  |
| Величина впливу, од. здоров'я   | Відродження   | +50  | -100  | -50 крім червоних  | -  |
| Радіус впливу, м  | До 3  | До 3   | Від 1 до 10   | До 3   | До 3   |
| Стартове значення одиниць здоров'я  | 100   | 100  | 100   | 100  | 100  |
| Автовідродження   | -   | -  | -   | ✓  | -  |
| Вплив на гравців з тагером та пресетами «Спецназ» (за замовчуванням), «Медик», «Заручник», «Снайпер» та «Штурмовик» | ✓ своєї команди   | ✓ всіх   | ✓ суперників *  | ✓ крім червоних  | -  |
| Вплив на гравців з тагером та пресетами «Вампір» та «Зомбі»   | ✓ своєї команди   | ✓ всіх   | ✓ суперників *  | ✓ крім червоних  | -  |
| Вплив на гравців лише у пов'язці «Активатора»   | ✓ своєї команди   | ✓ всіх   | ✓ суперників  | ✓ крім червоних  | -  |
| Вплив на гравців лише у пов'язці «Медика»   | ✓ своєї команди   | ✓ всіх   | ✓ суперників  | ✓ крім червоних  | -  |
| Вплив на гравців тільки у пов'язці «Зомбі-ходока»   | ✓ своєї команди   | ✓ всіх   | ✓ суперників  | -  | -  |
| Вплив на «Рубіж»  | -   | -  | ✓ Крім червоного  | ✓  | -  |
| Вплив на гравців лише у пов'язці «Заручника»  | -   | ✓ всіх   | -   | ✓  | -  |

\* ПФП у режимі «Зомбі-ходок» та «Рубіж» вражає комплект із тагером, який грає з пресетом «Заручник», незалежно від кольору команди.