



ИГРОВЫЕ СЦЕНАРИИ

www.golasertag.ru

LASERFORCE

LaserForce gen 7 — это последнее, самое продвинутое оборудование лазертага на сегодняшний день. Оборудование австралийского производства, которое с 1988 года успешно лидирует в лазертаг-индустрии теперь покоряет гостей LaserLand.

Чем же так хорош LASERFORCE?

- Оборудование полностью русифицировано. Даже самые юные игроки поймут звуковые сигналы оборудования, а также смогут прочесть распечатки.

- LaserForce - очень надежное оборудование. В нём имеется встроенная антивандалная система. Корпус сделан из легкого высокопрочного материала.

- Более 20 сценариев игры, включающие как всем известные «командный», «индивидуальный» и «захват флага», так и новые эксклюзивные ролевые сценарии, где у отдельных игроков могут появляться дополнительные особые ресурсы.

- Единая всемирная рейтинговая система с личной статистикой игроков. Можно сравнивать свои результаты с результатами друзей, а также следить за самыми сильными игроками мира!

- Членская система уровней игроков (описано далее)





СИСТЕМА УРОВНЕЙ LASERFORCE

Доступно только владельцам LASERCARD

Чем больше пройдено миссий, тем выше навыки игрока и его средний счет. Это дает возможность переходить на следующие уровни и получать новые особые ресурсы.

Уровень	Средний счет, необходимый для поддержания уровня	Условия перехода
1. Recruit	Меньше 1500	Необходимо сыграть как минимум 3 стандартных игры, чтобы перейти на следующий уровень.
2. Gunner	1501 - 2500	Необходимо сыграть как минимум 4 стандартных игры, чтобы перейти на следующий уровень.
3. Trooper	2501 - 3700	Необходимо сыграть как минимум 6 стандартных игр, чтобы перейти на следующий уровень.
4. Capitain	3701 - 5000	Необходимо сыграть как минимум 8 стандартных игр, чтобы перейти на следующий уровень.
5. Starlord	5001 - 6500	Необходимо сыграть как минимум 10 стандартных игр, чтобы перейти на следующий уровень.
6. Lasermaster	Больше 6501 очко	Средний счет в стандартных играх должен быть больше чем 6501 очко

Доступно только владельцам LASERCARD

Уровень	Условия перехода
1. Recruit	Чтобы деактивировать игрока-Recruit, игрок -Capitain должен поразить его 2 раза, а игроки Starlord и Lasermaster 3 раза.
2. Gunner	Так же, как и Recruit.
3. Trooper	Нейтральный уровень. Игрок-Lasermaster сможет поразить игрока- Trooper, попав в него 2 раза.
4. Capitain	Для деактивации игроков Recruit и Gunner необходимо поразить 2 раза. Но вы все еще получаете очки за это!
5. Starlord	Для деактивации Recruit и Gunner нужно поразить 3 раза.
6. Lasermaster	Для деактивации Recruit и Gunner нужно поразить 3 раза. Для деактивации Trooper – 2 раза.

Особые ресурсы игроков разного уровня:

Стоимость особых ресурсов может меняться в зависимости от их использования. В таблице описаны особые ресурсы, которые получает игрок при переходе на каждый следующий уровень. Особые ресурсы уровней ниже сохраняются.

Уровень	Условия перехода
1. Recruit	Быстрый огонь. При зажатии курка бластер стреляет автоматной очередью. Активируется автоматически при поражении двух или более игроков подряд без собственной деактивации.
2. Gunner	Неуязвимость. Делает игрока неуязвимым для выстрелов противников на несколько секунд. Активируется кнопкой особых ресурсов .
3. Trooper	Расплата. Деактивированный игрок моментально активируется. Активируется кнопкой особых ресурсов.
4. Capitain	Ракета. Дает больше очков. Срабатывает при наведении на противника более трех секунд и выстрела после наведения. Действует на игроков 4-6 уровня.
5. Starlord	Перезагрузка. Игрок может поразить только что пораженного игрока до его реактивации. Активируется кнопкой особых ресурсов.
6. Lasermaster	Ядерная бомба. Все игроки 5-6 уровня команды противника деактивируются. Активируется кнопкой особых ресурсов.



РЕЖИМЫ НИЗКОЙ СПЛОЖНОСТИ

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: ТЕАМ (Командная игра)

Сложность игры: простой

Тип игры: командная



Описание:

Участники делятся на две команды, желтую и синюю, и надевают жилеты соответствующего цвета. Игроки должны стрелять только в игроков противника, так как за попадание в игроков своей команды может даваться штраф (в зависимости от уровня игрока). Количество жизней и патронов у игрока не ограничено, поэтому он не может выбыть из игры до окончания игрового времени.

Игрок, в которого попали, деактивируется на время от шести до восьми секунд. В течение этого времени фазер игрока неактивен, но игрок всё ещё может быть поражён, поэтому необходимо найти безопасное место. По окончании этого времени игрок реактивируется и может вернуться в игру.

За поражение баз на арене даются очки особых ресурсов. Для поражения целей, игрок должен выстрелить в них трижды, не промахиваясь и оставаясь живым. Базы, имеющие цвет команды противника, и нейтральные базы могут быть поражены. Базы, имеющие цвет игрока, следует защищать от команды противника.

Поражение целей и других игроков также приносит очки особых ресурсов, которые необходимы для активации некоторых возможностей, доступных в игровом режиме.

Внимание: После деактивации противника игрок не может поразить его повторно, пока не произойдёт одно из следующих событий: противник реактивируется, игрок выстрелит в кого-то/что-то ещё, или игрок активирует особую возможность «Перезагрузка».

Особые ресурсы становятся доступными игроку по мере увеличения его уровня. Изменить уровень во время игры невозможно.

Игроки низкого (первого) уровня не могут попадать в игроков своей команды. Игроки второго уровня и выше могут, но получают сигнал предупреждения при наведении бластера на игроков своей команды. За поражение игроков своей команды игрок теряет очки и деактивируется. На игрока попадания игроков его команды никак не влияют.

Уровни игроков: Применяются стандартные шесть уровней.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков	Специальные очки
Попадание в противника	100 + 10 x разница в уровнях	1
Попадание в противника ракетой	500 + 100 x разница в уровнях.	2
Попадание в игрока своей команды	-50	
Попадание в игрока своей команды ракетой	-250	
Поражение базы на арене	1001	5
Активация ресурсы «Ядерная бомба»	500	

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: INDIVIDUAL (Соло игра)

Сложность игры: простой

Тип игры: индивидуальная



Описание:

Это стандартный режим LaserForce. Участники играют каждый сам за себя и стреляют во всех игроков, которых встречают. Количество жизней и патронов у игрока не ограничено, поэтому он не может выбыть из игры до окончания игрового времени.

Игрок, в которого попали, деактивируется на время от шести до восьми секунд. В течение этого времени фазер игрока неактивен, но игрок всё ещё может быть поражён, поэтому необходимо найти безопасное место. По окончании этого времени игрок реактивируется и может вернуться в игру.

За поражение целей на арене даются бонусные очки. Для поражения целей, игрок должен выстрелить в них трижды, не промахиваясь и оставаясь живым. Все базы на арене считаются нейтральными и могут быть поражены любым игроком.

Поражение целей и других игроков приносит очки особых ресурсов. Они необходимы для активации возможностей, доступных в игровом режиме. Список особых возможностей приведён выше.

После деактивации противника игрок не может поразить его повторно, пока не произойдёт одно из следующих событий: противник реактивируется, игрок выстрелит в кого-то/что-то ещё, или игрок активирует особую возможность «Перезагрузка».

Особые ресурсы становятся доступными игроку по мере увеличения его уровня. Изменить уровень во время игры невозможно.

Уровни игроков: Применяются стандартные шесть уровней.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков	Специальные очки
Попадание в противника	100 + 10 x разница в уровнях	1
Попадание в противника ракетой	500 + 100 x разница в уровнях.	2
Поражение базы на арене	801	5
Активация ресурсы «Ядерная бомба»	500	

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: PARTNERS (Партнеры)

Сложность игры: простой

Тип игры: индивидуальная

Описание:

Это стандартный режим LaserForce, аналогичный режиму Team, со следующими отличиями:

Игроки делятся на команды по два человека. Жилет любого цвета может быть в любой команде. Однако, использование отдельного цвета для каждой команды упрощает распознавание игроков и сокращает количество выстрелов в игроков своей команды.

Все базы на арене считаются нейтральными и могут быть поражены любым игроком.

Уровни игроков: Применяются стандартные шесть уровней.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков	Специальные очки
Попадание в противника	100 + 10 x разница в уровнях	1
Попадание в противника ракетой	500 + 100 x разница в уровнях.	2
Попадание в игрока своей команды	-50	
Попадание в игрока своей команды ракетой	-250	
Поражение базы на арене	801	5
Активация ресурсы «Ядерная бомба»	500	



НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: Supercharge individual (Ускоренная соло игра)

Сложность игры: простой

Тип игры: индивидуальная

Описание:

Это более быстрая версия стандартного режима Individual. Правила и настройки идентичны, за следующими исключениями:

Время деактивации снижено вдвое.

Сложность получения особых возможностей не возрастает при их использовании.

Очки, набранные в этом режиме, не влияют на уровень игрока.



НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: Supercharge team (Ускоренная командная игра)

Сложность игры: простой

Тип игры: индивидуальная

Описание:

Это более быстрая версия стандартного режима team. Правила и настройки идентичны, за следующими исключениями:

Время деактивации снижено вдвое.

Сложность получения особых возможностей не возрастает при их использовании.

Очки, набранные в этом режиме, не влияют на уровень игрока.





РЕЖИМЫ СРЕДНЕЙ СПЛОЖНОСТИ

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: Masters (Мастера)

Сложность игры: средний

Тип игры: индивидуальная

Описание:

Это стандартный режим LaserForce, вариация режима Individual, разработанная для чемпионатов. Правила и настройки идентичны, за следующими исключениями:

Все игроки имеют одинаковый уровень, соответствующий стандартному шестому уровню (LaserMaster).

Особый ресурс «Неуязвимость» недоступен.

Уровни игроков: Применяются стандартные шесть уровней.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков	Специальные очки
Попадание в противника	100 + 10 x разница в уровнях	1
Попадание в противника ракетой	500 + 100 x разница в уровнях.	2
Поражение базы на арене	801	5
Активация ресурсы «Ядерная бомба»	500	



НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: GLADIATOR (Гладиатор)

Сложность игры: средний

Тип игры: индивидуальная, командная и парная



Описание:

У игроков ограничено количество жизней, и они пытаются стать последним выжившим гладиатором, уничтожая своих противников.

Количество жизней, с которыми участник начинает игру, зависит от его уровня. Чем выше уровень, тем меньше жизней он имеет. Игрок, в которого попали, деактивируется и теряет жизнь. Когда у игрока не осталось жизней, он выбывает из игры.

Дополнительные жизни могут быть получены за попадание в противников и поражение целей на арене. В индивидуальном и парном типах игры все базы на арене являются нейтральными, а в командном могут быть дружественными, нейтральными или принадлежать команде противника, в зависимости от цвета.

Особые ресурсы недоступны. Для победы игроки должны полагаться только на свои способности.

Игра автоматически закончится по завершении времени или если останется только один игрок или команда.

Все игроки деактивируются одним попаданием противника.

Уровни игроков:

Количество жизней в начале игры у каждого игрока зависит от его уровня.

Уровень	Жизни
1. Recruit	30
2. Gunner	27
3. Trooper	23
4. Captain	20
5. Starlord	17
6. Lasermaster	15

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков	Получаемые жизни
Попадание в противника	$100 + 10 \times \text{разница в уровнях}$	$0.25 + 0.04 \times \text{разница в уровнях}$
Попадание в игрока своей команды	-50	теряется одна жизнь
Поражение базы на арене	1001 (вражеская) или 801 (нейтральная)	5

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: TAG(салочки)

Сложность игры: средний

Тип игры: индивидуальная

Описание:



Это развлекательный режим. В начале миссии определённое количество игроков случайным образом назначаются водящими. Чем больше участников в игре, тем больше выбирается водящих.

Цель водящего - поразить другого игрока и сделать водящим его. Водящий может сделать это только поразив игрока ракетой. Цель других игроков - набирать очки, стреляя в водящих, избегая их ракет. Поражённый игрок деактивируется на четыре секунды, а затем реактивируется. Поразивший его игрок возвращается в нормальный режим. Водящий не может делать обычные выстрелы, ему доступны только ракеты. Для запуска ракеты необходимо наводить бластер на жилет противника три секунды и после специального сигнала нажать на курок. Водящий не может никаким образом набирать очки и должен просто пытаться сделать водящим другого игрока, попав в него ракетой.

Игроки, которые не водят, не могут стрелять друг в друга. Они могут стрелять только в водящего игрока.

Водящий не деактивируется при попаданиях в него. Он остаётся активным всё время, и остальные игроки, скорее всего, будут постоянно стрелять в него с безопасного расстояния. Водящий теряет очки каждый раз, когда в него попадают, так что ему следует попасть в кого-нибудь ракетой как можно быстрее.

Если игрок остаётся водящим слишком долго, компьютер из жалости автоматически назначит водящим другого игрока, выбранного случайным образом. Однако, водивший игрок в таком случае получает существенный штраф.

Игроки, не являющиеся водящими, могут поражать базы на арене. За это они не получают очков, но после поражения определённого количества целей (изначально одной), игрок получает особую возможность «быстрый огонь». Это может быть использовано для получения большего количества очков на водящем игроке. Если игрока поражают, то возможность «быстрый огонь» утрачивается. Однако, после поражения ракетой кого-либо ещё, игрок может снова получить её, поражая базы на арене. Количество целей, необходимых для получения особой ресурса, раз за разом увеличивается.

Невозможно сразу поразить игрока, который поразил вас. Например, если игрок А поражает игрока В, тот не может поразить игрока А. Эта защита длится, пока игрок А не выстрелит в игрока В или любую цель на арене, или пока игрок В не поразит другого игрока.

Уровни игроков:

Все игроки играют на одном уровне.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков
Попадание в водящего игрока	30
Попадание в вас ракетой	-100
Попадание в вас	-10
Переназначение водящего по таймауту	-1500

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: Shadows (Тени)

Сложность игры: средний

Тип игры: индивидуальная, командная и парная.



Описание:

Этот режим требует от игрока умения прятаться и скрытно перемещаться по арене. Вам необходимо уметь незаметно подобраться к противнику.

Жилет игрока может находиться в двух режимах: обычной стрельбы или стрельбы ракетами. В обычном режиме игроки могут использовать как обычные выстрелы, так и ракеты. Подсветка жилета приглушённо мигает, бластер захватывает жилет такого противника как в обычной игре.

В режиме стрельбы ракетами игрок может использовать ТОЛЬКО ракеты. Однако, захват цели ракетой происходит быстрее, чем в обычном режиме. Подсветка жилета выключается, и звук захвата такого жилета у противника отсутствует. Звук захвата такого жилета ракетой соответствует обычному.

Переключаться между режимами можно во время игры, удерживая кнопку особых ресурсов. Переключаться можно как в активированном, так и в деактивированном состоянии.

Подсветка жилета игрока, захваченного ракетой, включается на полную яркость, а затем постепенно снижается до нормального состояния. В индивидуальном и парном типах игры все базы на арене являются нейтральными, а в командном могут быть дружественными, нейтральными или принадлежать команде противника, в зависимости от цвета.

Подсветка жилета игрока, поражающего цель на арене, включается на полную яркость.

Один выстрел или поражение ракетой деактивируют противника.

Игрок, поражённый выстрелом, остаётся деактивированным меньше время, чем игрок, поражённый ракетой.

Игроки 1-3 уровней переключаются в режим обычной стрельбы при деактивации. Игроки 4-6 уровней остаются в том режиме, в котором были.

Уровни игроков: Продолжительность яркой подсветки жилета при захвате его ракетой зависит от уровня игрока.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков
Попадание в противника	100 + 5 x разница в уровнях
Попадание в противника ракетой	500 + 120 x разница в уровнях.
Попадание в игрока своей команды	-50
Попадание в игрока своей команды ракетой	-250
Поражение базы на арене	801

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: Photon emulation (Эмуляция Photon)

Сложность игры: средний

Тип игры: индивидуальная, командная и парная.

Описание:



Перенеситесь в глубины времени. В 1984 году мир впервые увидел лазертаг. Был создан Photon. Он был первой лазертаг-системой, и, несмотря на то, что его уже нет с нами сегодня, некоторые до сих пор считают его лучшим. Теперь, благодаря чудесам технологий LaserForce, вы можете сыграть в него сами и составить собственное мнение!

Режим эмулирует классические настройки Photon. Правила просты:

Скорость стрельбы очень низка (приблизительно один выстрел в секунду).

Нет звука захвата базы.

Противник деактивируется одним попаданием.

В вас могут попадать всё время, однако, деактивировать вас можно только когда вы активированы.

Время деактивации - пять секунд.

Между попаданием в противника и его деактивацией есть задержка (приблизительно 0.5 секунд).

Вы можете выстрелить в противника три раза подряд, после чего вам необходимо «почистить» свой бластер, выстрелив в кого-либо/что-либо ещё.

Нейтральные и вражеские базы на арене поражаются тремя выстрелами подряд и дают бонусные очки.

В индивидуальном и парном типах игры все базы на арене являются нейтральными, а в командном могут быть дружественными, нейтральными или принадлежать команде противника, в зависимости от цвета.

Уровни игроков: Все игроки имеют одинаковый уровень.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков
Попадание в противника	10
Попадание в игрока своей команды	-30
Попадание в вас	-10
Поражение вражеской базы на арене	201
Поражение нейтральной базы на арене	50

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: Running Man (Беглец)

Сложность игры: средний

Тип игры: командная

Описание:



Незаслуженно обвинённые в преступлении, один или два беглеца (runners) пытаются уйти от большой группы полицейских (stalkers), отправленных на их поимку.

У каждого игрока ограничено количество жизней. Каждый раз, когда игрока деактивируют, он теряет жизнь. Когда жизни заканчиваются, игрок выбывает из игры. Цель игроков - уничтожить команду противника и не быть уничтоженными самим. Поражение баз на арене даёт дополнительные жизни, и рекомендуется поразить их как можно раньше, чтобы избежать выбывания.

Обычно в качестве беглеца выбирается опытный игрок. Остальные игроки становятся полицейскими.

Полицейские должны активно искать беглецов. В противном случае жилет предупреждает игрока фразой «Внимание, у вас мало времени». Если в течение короткого периода времени (около двенадцати секунд) полицейский не поразил беглеца, он получает второе предупреждение: «Внимание, у вас критически низкий запас времени». Если в последующие двенадцать секунд полицейский не найдёт беглеца то будет деактивирован и потеряет одну жизнь.

Количество жизней в начале игры определяется по сложному алгоритму, который учитывает уровень всех беглецов и полицейских. Благодаря этому, даже игроки с низким уровнем могут быть беглецами и противостоять двадцати полицейским.

Жилет выдаст предупреждение, когда у игрока останется мало жизней.

Беглецам доступен один особый ресурс, «Расплата», активация которой требует десяти очков особых ресурсов.

Внимание: ПРЕСЛЕДОВАНИЕ БЕГЛЕЦОВ СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО.

Когда полицейских в игре много, они, вероятно, начнут игру с низким или даже критически низким количеством жизней. В таком случае хорошей идеей является раннее поражение целей на арене для получения дополнительных жизней.

Игроки третьего и более высоких уровней могут стрелять в игроков своей команды. Это плохая идея, поскольку приведёт к деактивации и потере жизни стрелявшего.

Особый ресурс беглеца «Расплата» также активирует «Перезагрузку», поэтому, если беглец и полицейский выстрелили друг в друга одновременно, беглец может использовать «Расплату» и поразить полицейского ещё раз до того, как тот активируется.

К окончанию игры может стать возможным повторное поражение игроков до их реактивации.

Все базы на арене считаются нейтральными и могут быть поражены любым игроком.

Игра автоматически завершится если закончится время или останется только одна команда.

Уровни игроков: Количество жизней, с которыми игрок начинает игру, зависит от уровня игрока.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков	Специальные очки
Попадание в противника	100	1
Попадание в игрока своей команды	-50	-
Поражение базы на арене	801	5

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: Highlander (Горец)

Сложность игры: средний

Тип игры: индивидуальная



Описание:

Игроки - бессмертные, борющиеся за уничтожение всех противников. Остаться должен только один! Игроки имеют неограниченное количество патронов и ракет. В начале игры как выстрелы, так и ракеты наводятся медленно. Однако, с ходом игры скорость возрастает и достигает максимума к кульминации.

Выстрелы в игроков приносят очки особых ресурсов, но единственный способ уничтожить противника - поразить его ракетой. Когда игрок выбывает из игры таким образом, его очки и очки особых ресурсов достаются поразившему его игроку. Поражение целей на арене также приносит очки особых ресурсов, которые могут быть использованы для активации следующих особых возможностей:

Перезагрузка: Перезагружает оружие игрока, позволяя выстрелить или поразить ракетой игрока, которого он только что поразил. Для активации удерживайте кнопку особых ресурсов, будучи активированными. Изначально стоит 10 очков специальных ресурсов, к концу миссии стоимость снижается до 5.

Щит: Предоставляет временную защиту от ракет. Для активации удерживайте кнопку особых ресурсов, будучи деактивированными. Действует до реактивации или 10 секунд. Изначально стоит 5 очков специальных ресурсов, к концу игры стоимость возрастает до 30.

С ходом игры время деактивации слегка увеличивается. Игроки становятся более уязвимыми, когда они деактивированы. В конце миссии можно повторно поражать игроков в деактивированном состоянии без использования особого ресурса «Перезагрузка».

К концу игры ракеты становятся такими быстрыми, что может быть сложно поразить противника обычным выстрелом. Используйте быстрые выстрелы навскидку до того, как начнётся звук захвата базы ракетой.

Игра автоматически завершится, если закончится время, или останется только один игрок.

Уровни игроков: Все игроки имеют одинаковый уровень.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков	Специальные очки
Попадание в противника	100	1
Попадание в противника ракетой	500 + очки противника	2+ специальные очки противника
Поражение базы на арене	801	5

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: Time Warp (Искажение времени)

Сложность игры: средний

Тип игры: индивидуальная, командная и парная.

Описание:

Игроки, попавшие в ловушку времени, изо всех сил стараются продлить жизнь и не допустить того, чтобы таймер дошел до нуля.

Игроки начинают игру, имея определённое количество времени жизни. Когда таймер доходит до нуля, игрок выбывает из игры. Дополнительные секунды можно получить при поражении игроков, уничтожении баз и использовании особых ресурсов.

Особые ресурсы следующие:

Time-boost: Все очки особых ресурсов игрока меняются на время. Для активации необходимо удерживать курок, оставаясь живым. Каждое очко особых ресурсов дает одну секунду дополнительного времени. Все имеющиеся очки особых ресурсов будут обменены.

Time-freeze: Время останавливается, когда игрок деактивирован, и продолжает идти, когда игрок возвращается в игру. Для активации необходимо удерживать кнопку особых ресурсов во время деактивации. На каждые две секунды заморозки тратится одно очко особых ресурсов. Таймер игрока продолжит обратный отсчет, когда закончатся очки особых ресурсов, либо, когда закончится деактивация игрока.

Time-drain: Переход времени от противника к игроку. Для активации необходимо навести бластер на противника до характерного звука наведения ракеты. За каждый такой сигнал 4 секунды будут переводиться игроку, который наводится на противника, пока либо у противника не кончится время, либо наведение не сойдется.

Time-warp: Переход времени от всех противников к игроку. Стоимость 15 очков особых ресурсов для активации. Бластер скажет «Способность особые ресурсы доступна». После активации (кнопкой специальных возможностей) 15 очков особых ресурсов будут списаны сразу, а за каждые 2 секунды действия будет списываться по одному. Каждую секунду действия этого особого ресурса противники теряют по одной секунде, а игрок, активирующий Time-warp, получает две. Time-warp заканчивается, когда игрока деактивировали, либо, когда у него кончились все очки особых ресурсов.

Если у игрока есть возможность активировать как time-warp, так и time-boost, то активируется time-warp.

Жилет игрока, который активировал time-warp, будет издавать специальный звук (повышенные тона) каждые несколько секунд, а также будет постоянно светиться без мигания. В то же время игрок не сможет стрелять.

Когда активируется time-warp, у игроков, которые подвергаются атаке, жилет издает специальный сигнал на пониженных тонах. Таким образом, игроки могут и понять, что их время высасывают, и остановить это, найдя игрока, который активировал time-warp.

Игра закончится автоматически, если остался только один игрок (или команда), или вышло время игры.

Все игроки поражают друг друга одним выстрелом для деактивации.





Уровни мастерства: Количество времени на старте игры зависит от уровня мастерства игрока.

Уровень	Время в начале игры по отношению к продолжительности игры	Попадание в противника. секунды
1. Recruit	50%	10+ 0,1* (разница в уровнях)
2. Gunner	45%	9+ 0,1* (разница в уровнях)
3. Trooper	40%	8+ 0,1* (разница в уровнях)
4. Captain	35%	7+ 0,1* (разница в уровнях)
5. Starlord	30%	6+ 0,1* (разница в уровнях)
6. Lasermaster	25%	5+ 0,1* (разница в уровнях)

Начисление очков:

Событие	Очки	Специальные очки	Примечания
Поражение игрока противника	100+10*(разница в уровнях)	1	-
Поражение игрока своей команды	-50	-	-
Попадание ракетой в игрока противника	500+100*(разница в уровнях)	2	-
Попадание ракетой в игрока своей команды	-250	-	-
Поражение базы на арене	1001 для базы противника 801 для нейтральной	5	+ 20 или 30 секунд

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: Wedlock (смертельные узы)

Сложность игры: средний

Тип игры: индивидуальная



Описание:

Попав в тюрьму, игроки попарно связываются смертельными узами, от которых зависит жизнь игроков. Но никто не знает, с кем он связан...

Игроки играют в режиме Individual, но в начале игры случайным образом назначаются пары, связанные смертельными узами. Цель игры найти своего партнера и разорвать смертельные узы до того, как игра закончится.

Пока двух игроков связывают смертельные узы, то, что происходит с одним игроком, происходит и с его партнером. Это значит, что если один игрок получил быстрый огонь, то у партнера он включается автоматически, а если одного партнёра деактивировали, то второй тоже деактивируется.

Для получения очереди необходимо деактивировать двух противников подряд, и чтобы игрока самого не деактивировали. Для получения неуязвимости необходимо аналогично деактивировать пятерых противников. При активации любой из специальных возможностей она активируется у партнера.

За каждую деактивацию противника игрок получает очки специальных ресурсов, которые могут быть использованы следующим способом:

Специальная возможность	Стоимость	Эффект
Расплата	5	Игрок и его партнер мгновенно возвращаются в игру
Ракета	3	Получение дополнительных очков и специальных очков
Ядерная бомба	15	Все игроки (кроме партнера) деактивируются
Особая возможность	50	Смертельные узы разорваны

Для того чтобы разорвать смертельные узы, необходимо набрать 50 очков специальных ресурсов на двоих. Жилет игрока объявит: «способность особые ресурсы доступна». Для активации необходимо, чтобы оба игрока были в игре и одновременно нажали на кнопку особых ресурсов. Когда смертельные узы разорваны, остаются преимущества связи, но отсутствуют недостатки. Эффект дублирования особых ресурсов сохраняется, но деактивации игрока при деактивации партнера не происходит.

Примечания: Связанные смертельными узами имеют доступ к кредитам друг друга.

Уровни игроков: Все игроки имеют одинаковый уровень.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков	Специальные очки
Попадание в противника	100	1
Попадание в игрока партнера	-50	
Попадание в игрока ракетой	500	2
Попадание в игрока партнера ракетой	-250	
Поражение базы на арене	801	3



РЕЖИМЫ ВЫСОКОЙ СПЛОЖНОСТИ

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: WABBIT SEASON (Сезон охоты)

Сложность игры: профессиональный

Тип игры: командная

Описание:

Это веселая игра. Игроки либо играют за команду охотников (синие), либо за одну из команду зверей: утки (красные) или зайцы (зеленые).

Задача охотников поражать зверей, на которых «объявлен сезон», жилеты которых будут гореть не мигая. Если охотник стреляет в зверя, на которого не «объявлен сезон», он сам деактивируется.

Задача зверей следить, на кого «объявлен сезон» и стараться, чтобы «сезон» был объявлен на зверей другой команды. Звери не могут поражать охотников, однако в конце игры все поменяется! Каждое попадание зверей разных команд друг в друга меняет зверя, на которого «объявлен сезон». То есть, если «объявлен сезон» на уток, а один из зайцев попадает в утку, то «объявляется сезон» на зайцев. Соответственно, звери должны быть внимательны все время.

Охотник получает очки, когда попадает в зверя, на которого «объявлен сезон». Звери получают очки, когда попадают в противника (кроме охотников).

Начисление очков:

Событие	Очки
Охотник попадает в зверя, на которого «объявлен сезон»	100
Охотник попадает в зверя, на которого не «объявлен сезон»	-120
Охотник попадает в игрока своей команды	-100
Поражение зверя другой команды	-10



НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: DEAD MATCH (Смертельный бой)

Сложность игры: профессиональный

Тип игры: командная, индивидуальная и парная



Описание:

Для победы над противником необходимо собрать как можно больше особых ресурсов и использовать их.

Игроки начинают со 100 единицами здоровья и «ружьём». Когда кончаются все хиты, игрок деактивируется и теряет все особые ресурсы, которые у него были. Обычно хватает нескольких поражений для деактивации игрока.

Каждый раз, деактивируя противника, вы зарабатываете одно очко.

Для усиления необходимо использовать особые, которые периодически становятся доступными при поражении баз. Для получения специальной возможности, необходимо поразить базу дважды. Следующую специальную возможность можно получить у той же базы не раньше чем через 20 секунд после получения предыдущего.

Некоторые из специальных возможностей дают новые оружия, которые описаны в таблице ниже.

Оружие	Урон	Патроны
«Ружье»	20	неограниченно
Быстрый огонь	25	30
Ракеты	104-130	10

Существуют 3 вариации данного режима: DM1, DM2 и DM3. Самая простая игра DM1 дает доступ только к самым простым особым ресурсам. В средней по сложности версии DM2 их уже больше. Для продвинутых игроков рекомендуем DM3, где больше всего особых ресурсов

Начисление очков:

Версия режима	Специальные возможности
DM1	Быстрый огонь, Ракеты, Щит, Усиление
DM2	Быстрый огонь, Ракеты, Щит, Усиление, Стелс, Ядерная бомба, Неуязвимость
DM3	Быстрый огонь, Ракеты, Щит, Усиление, Стелс, Ядерная бомба, Неуязвимость + 4 РУНЫ



Продвинутые особые ресурсы «Руны» четырех типов (щит, быстрый огонь, ядерная бомба и усиление) присутствуют только в DM3. Руны действуют, пока игрока не деактивировали. В игре может встречаться только одна руна одного типа. Самый простой способ добыть Руну - деактивировать противника, у которого она есть. Таким образом вы получите и фраг, и руну. Игрок может иметь одновременно только одну руну.

Все игроки могут получить особые ресурсы, поражая базы.

Потерянные единицы здоровья постепенно восстанавливаются, пока игрока не поражают. Жилет издает соответствующий сигнал, когда здоровье восстановится.

При наведении ракеты отсутствует предупреждающий сигнал у игрока, на которого наводится ракета.

Игрок может воспользоваться любым количеством особых ресурсов за игру. Существуют максимальные значения по некоторым особым ресурсам: щит (100 единиц максимум), усиление (250 единиц здоровья максимум) и «Руна» (игрок может иметь одновременно только одну руну) .

Чтобы узнать, каким особым ресурсом обладает та или иная база, необходимо поразить ее один раз и навести бластер на нее. Тогда жилет объявит, какой из особых ресурсов доступен, после чего можно сделать выстрел, чтобы его получить.

Деактивированного игрока можно снова поразить, но это не принесет фраг, а только на 4 секунды деактивирует игрока.

Состояние здоровья игроков можно отслеживать по яркости свечения жилета. Чем меньше хитов здоровья, тем тусклее светит жилет.

Стреляя по игрокам своей команды, игрок теряет хиты здоровья и может сам себя деактивировать.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков
Деактивация противника	1
Деактивация игрока свой команды	-1



Специальные возможности в играх DM и CAPTURE THE FLAG

Быстрый огонь	Возрастает скорострельность. Игроку необязательно нажимать на курок для каждого выстрела. Патроны ограничены. После того, как они кончатся, бластер переключится на обычный режим стрельбы.
Ракеты	Игрок может стрелять ракетами. Количество ракет ограничено. Если ракета запущена до полного наведения, игроку все же наносится некоторый урон.
Щит	Возрастает броня игрока (Колонка «Arm» на табло). Броня помогает игроку сократить получаемый урон.
Усиление	Мгновенное повышение единиц здоровья
Стелс	Лампочки жилета гаснут. Такого игрока труднее заметить.
Ядерная бомба	Игрок наносит в 4 раза больше урона при каждом попадании.
Неуязвимость	Во время действия этого особого ресурса игроку не наносится урон.
РУНЫ (Особые ресурсы)	
Способность особые ресурсы. Быстрый огонь	Возрастает скорострельность. Патроны не ограничены.
Способность особые ресурсы. Усиление	Повышение единиц здоровья и брони (если есть).
Способность особые ресурсы. Щит	Игрок получает в два раза меньше урона.
Способность особые ресурсы. Ядерная бомба	Игрок наносит в два раза больший урон при каждом попадании.

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: CAPTURE THE FLAG (Захват флага)

Сложность игры: профессиональный

Тип игры: командная

Описание:



Игра Capture The Flag является вариацией игры командного DEATH MATCH, в которой у каждой команды есть флаг, который могут захватить другие команды.

Перед тем как играть в эту игру, рекомендуется сначала освоить режим DEATH MATCH.

Каждой команде принадлежит одна из баз, которая хранит флаг. Необходимо защищать свою базу от захвата флага и стараться захватить флаг противника.

Для захвата флага необходимо:

1. Поразить вражескую базу три раза. Жилет игрока, захватившего флаг, будет гореть ярким светом.
2. Вернуться к своей базе живым.
3. Поразить свою базу три раза. При таком захвате вы заработаете 10 фрагов

Чтобы остановить переноску флага необходимо деактивировать игрока, который несет флаг. После деактивации игрока флаг вернется на свою базу.

Существуют 3 вариации данного режима аналогичные DM1, DM2 и DM3. Режим CTF 4 аналогичен CTF 3, за исключением уровней игроков. Это турнирный формат, в котором все игроки имеют один уровень.

Версия режима	Специальные возможности:
CTF1	Быстрый огонь, Ракеты, Щит, Усиление.
CTF2	Быстрый огонь, Ракеты, Щит, Усиление, Стелс, Ядерная бомба, Неуязвимость.
CTF3/4	Быстрый огонь, Ракеты, Щит, Усиление, Стелс, Ядерная бомба, Неуязвимость + 4 РУНЫ

Пока флаг на своей базе (его никто не захватил) можно стрелять в свою базу и получать особые ресурсы. Вы можете захватить флаг противника только если ваш флаг на базе.

Если ваш флаг захвачен, необходимо найти игрока, который его «несет» и деактивировать его.

Когда флаг захвачен, у игроков горит белая лампочка на бластере.

Пока флаг не на базе, нельзя получать особые ресурсы.

Уровни игроков: Применяется система из 6 стандартных уровней.

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков
Деактивация противника	1
Поражение игрока своей команды	-1
Захват флага	10 себе и 2 игрокам своей команды.

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: DEAD AIM (Смертельная цель)

Сложность игры: профессиональный

Тип игры: командная, индивидуальная и парная

Описание:

Количество патронов ограничено, каждый выстрел на счету. Ведь он может стать последним!

У всех игроков выстрелы ограничены. Каждый раз нажимая на курок и при этом не попадая в цель, игрок теряет один выстрел. Однако, за попадание в противника начисляются дополнительные выстрелы. Соответственно для успеха в миссии необходимо метко стрелять.

Если выстрелы закончились, игрок не может стрелять 10-15 секунд (зависит от уровня). После этого игроку начисляется несколько выстрелов.

Каждый игрок может захватить базу один раз за игру. Внимание! Для захвата базы может потребоваться больше трех выстрелов. Это зависит от уровня.

Если у игрока четыре и больше выстрела, он может запускать ракеты. Игрок не услышит, что на него наводят ракету (специальный звук выключен) Успешно запущенная ракета приносит дополнительные очки и выстрелы. Сбитая ракета отнимает выстрелы. Каждый точный выстрел или запущенная ракета деактивирует противника.

Если у игрока два или более выстрела, он может активировать особый ресурс «Расплата» будучи деактивированным. Стоимость активации – 2 выстрела.

Уровни игроков:

Уровень	Выстрелы в начале игры	Максимальное количество выстрелов	Дополнительные выстрелы за поражение противника	Дополнительные выстрелы за ракету
1. Recruit	15	30	1	-
2. Gunner	13	26	0,9	-
3. Trooper	11	22	0,8	-
4. Captain	9	18	0,7	3
5. Starlord	7	14	0,6	3
6. Lasermaster	5	12	0,5	3

Игроки шестого уровня в начале игры не могут захватить базу (недостаточно выстрелов)

Начисление очков:

Событие	Начисление Очков
Поражение игрока противника	100+5*(разница в уровнях)
Поражение игрока своей команды	-50
Попадание ракетой в игрока противника	500+5*(разница в уровнях)
Попадание ракетой в игрока своей команды	- 250
Поражение базы на арене	1001 для базы противника, 801 для нейтральной



РЕЖИМЫ ЭКСПЕРТНОЙ СПОЖНОСТИ

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: SPACE MARINES 4 (Космодесантники 4)

Сложность игры: эксперт

Тип игры: командная

Описание:

Это турнирный формат игры. Играют 2 команды. В каждой команде есть роли, у каждой из которых свои слабые и сильные стороны, а также особые ресурсы

Количество жизней не ограничено, игрок не может выбыть до конца игры. Выстрелы и ракеты ограничены, поэтому игрокам необходимо восполнять свои запасы с помощью игрока ammunition carrier.



Роль	Выстрелы в начале/ восполняется/максимум	Ракеты в начале/ восполняется/максимум	Броня
Commander	20/10/40	-	2
Heavy Weapons	50/10/100	5/5/5	3
Scout	30/10/60	10/5/10	1
Ammo Carrier	Неограниченно	Неограниченно	1

Роль	Особые ресурсы
Commander	Ядерная бомба. Все противники деактивируются. Необходимо удерживать кнопку особых ресурсов в живом состоянии 3 секунды. Стоимость 20 очков особых ресурсов.
Heavy Weapons	Расплата. Мгновенная активация. Необходимо зажать кнопку в деактивированном состоянии. Стоимость 10 очков особых ресурсов.
Scout	Стелс. Огни жилета гаснут. Для переключения необходимо зажимать кнопку особых ресурсов в живом состоянии. В режиме стелс можно стрелять только ракетами.
Ammo Carrier	Восполнение выстрелов: Пополнение запасов выстрелов игрокам своей команды, стреляя в живых игроков



Примечание:

В игре на 2-3 команды базы работают как в стандартном режиме Team. Если играют 4 команды, то все базы работают как нейтральные.

Каждый игрок снимает 1 единицу брони при попадании.

Если Commander деактивирован во время запуска ядерной бомбы (3 секунды после активации), эффекта от бомбы не будет. 20 очков особых ресурсов не восстанавливаются.

У Heavy Weapons всегда активирован быстрый огонь. Однако отсутствует звук наведения.

Scout может стрелять только ракетами во время стелс мода. У Scout наведение ракеты происходит быстрее чем у других игроков.

Ammo Carrier заправляет игрокам своей команды выстрелы и ракеты. Если Ammo Carrier стреляет в живого игрока своей команды, то заправляются выстрелы. Если Ammo Carrier запускает ракету в своего живого игрока, то он заправляет ракеты. У игрока Commander нет ракет. Если Ammo Carrier стреляет ракетой в Commander, то он теряет 500 очков.

Максимальное количество очков особых ресурсов – 20.

Уровни игроков: Не имеет значения

Начисление очков:

Событие	Очки	Специальные очки	Примечания
Поражение игрока противника	100	1	-
Поражение игрока своей команды	-100	-	-
Попадание ракетой в игрока противника	500	2	-
Попадание ракетой в игрока своей команды	-500	-	-
Поражение базы на арене	1001	5	-
Запустить ядерную бомбу	500	-	-
Поражение	-20	-	-
Поражение ракетой	-100	-	-5 выстрелов
Поражение ядерной бомбой	0	-	-2 выстрела

НАЗВАНИЕ РЕЖИМА: SPACE MARINES 5 (Космодесантники 5)

Сложность игры: эксперт

Тип игры: командная

Описание:

Это режим, использующийся для чемпионатов по Laserforce. Соревнуются две команды, каждому игроку назначается одна из ролей Space Marines 5.

Игроки имеют ограниченное количество жизней, выстрелов и ракет. Игрок, потерявший все жизни, покидает игру. Medic команды восполняет жизни, Ammunition carrier восполняет выстрелы. Ракеты не восполняются.



Роль	Жизни в начале/ восполняется/максимум	Выстрелы в начале/ восполняется/максимум	Ракеты	Броня	Снимает единиц брони при попадании
Commander	15/4/30	30/5/60	5	3	2
Heavy Weapons	10/3/20	20/5/40	5	3	3
Scout	15/5/30	30/10/60	-	1	1
Ammo Carrier	10/3/20	Неограниченно	-	1	1
Medic	20/0/20	15/5/30	-	1	1

Роль	Особые ресурсы
Commander	Ядерная бомба. Все противники деактивируются. Необходимо удерживать кнопку особых ресурсов в живом состоянии 3 секунды и еще 3 секунды пробыть в живом состоянии. Стоимость 20 очков специальных ресурсов.
Medic	Восполнение жизней. Может восполнять жизни попаданием в активированных игроков своей команды. Жизни: усиление: восполняет жизни всем активированным игрокам своей команды одновременно. Для использования удерживайте кнопку нособых ресурсов. Стоимость: 10 очков специальных ресурсов.
Scout	Быстрый огонь. Сохраняется до восполнения жизней или выстрелов. Для использования удерживайте кнопку особых ресурсов. Стоимость: 15 очков особых ресурсов.
Ammo Carrier	Восполнение выстрелов. Может восполнять выстрелы попаданием в активированных игроков своей команды. Выстрелы: усиление: восполняет выстрелы всем активированным игрокам своей команды одновременно. Для использования удерживайте кнопку особых ресурсов. Стоимость: 15 очков особых ресурсов.



Базы работают как в стандартном режиме Team.

Если Commander деактивирован во время запуска ядерной бомбы (3 секунды после активации), эффекта от бомбы не будет. 20 специальных очков не восстанавливаются.

Максимальное количество специальных очков – 99.

Начисление очков:

Событие	Очки	Специальные очки	Примечания
Поражение игрока противника	100	1	-
Поражение игрока своей команды	-100	-	-
Попадание ракетой в игрока противника	500	2	-
Попадание ракетой в игрока своей команды	-500	-	-
Поражение базы на арене	1001	5	-
Запустить ядерную бомбу	500	-	-
Поражение	-20	-	-
Поражение ракетой	-100	-	-2 жизни
Поражение ядерной бомбой	0	-	-3 жизни



www.golasertag.ru