

Manual de instrucciones sobre el uso del escenario Battle Royale en juegos de lasertag



Battle Royale es uno de los géneros de juegos de computadora cuyo nombre se remonta a la novela del mismo nombre del escritor japonés Kosyun Takami. Para los juegos de este género, hay dos principios fundamentales: al inicio, los jugadores están prácticamente desarmados y se proporcionan del equipo necesario ya estando en el sitio, y el segundo es la disminución de la zona segura en la que los jugadores pueden encontrarse a medida que avanza el juego. El último sobreviviente gana.

El escenario, construido sobre los principios básicos de "Battle Royale", fue desarrollado por Forpost para lasertag externa. Para llevar a cabo un juego de este tipo, además del equipo en sí (el tazer, la diadema, o chaleco con firmware 19.2 y superior), debe tener un servidor (teléfono o tableta con el Lasertag Operator versión 2.0.3 y superior instalado) y un enrutador que esté instalado en el centro del sitio. El área de la zona de juego dependerá de su radio de acción.

El principio de reducción de las zonas se implementa mediante el control RSSI (el nivel de la señal de Wi-Fi recibida desde el enrutador). A intervalos predeterminados, el jugador cuyo kit tiene un RSSI menor que el valor determinado en el escenario, comienza a "sangrar", sus unidades de salud disminuyen constantemente. Para detener el sangrado, el jugador debe acercarse al enrutador. Por lo tanto, no podrá "escondarse en los arbustos" y convertirse en ganador sin disparar un tiro.

Convencionalmente, las zonas son círculos de varios diámetros con un enrutador en el centro. Pero debe tenerse en cuenta que la cobertura de la señal de Wi-Fi puede ser heterogénea y, en muchos aspectos, depende de la geometría del sitio y la presencia de obstáculos naturales o artificiales.

Para cada zona en el programa, se selecciona su propio nivel de RSSI (de 0 a -100 dbm) y el tiempo que pasa dentro de la zona, cuando es seguro estar en ella.

Cuando el tiempo de encontrarse dentro de una determinada zona está por terminar, los conjuntos dan una señal audible de que es hora de pasar a la siguiente zona. Al jugador se le da tiempo (configurado en el programa) para moverse a la zona con un nivel de señal más alto desde el enrutador.

En el último período del juego en la zona cero (en el centro), el sangrado se activa en cualquier valor de RSSI. Como resultado, incluso con cero actividad de los jugadores, el juego revelará al ganador, es decir al que por último se le terminan las unidades de salud.

Por defecto, el fuego amistoso está activado (los jugadores, independientemente del color del kit, se impactan entre sí), el jugador tiene una vida, el daño es del 25%, el renacimiento automático está desactivado. Al iniciar las municiones están limitadas: un cargador con 10 cartuchos.

Como la munición puede terminarse rápidamente, se colocan botines en todo el campo de juego. Las estaciones SIRIUS son las más adecuadas como botines: se pueden programar para distribuir cartuchos, cargadores y unidades de salud. Una opción interesante es el uso de la SIRIUS en el modo "Bono" (con un disparo en el dispositivo, las unidades de salud se duplican), así como en el modo "Aleatorio" (o las vidas se duplican, o el cargador se llena de cartuchos o se agregan unidades de salud).


Después de un poco de preparación, también puede usar el Smart mini remote como botín. Como es programable, cada uno de sus tres botones se puede utilizar para instalar prácticamente cualquier comando, incluso hasta el de disparo.

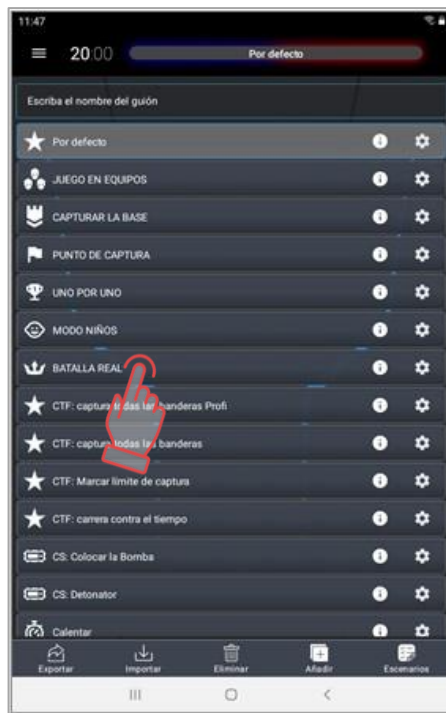
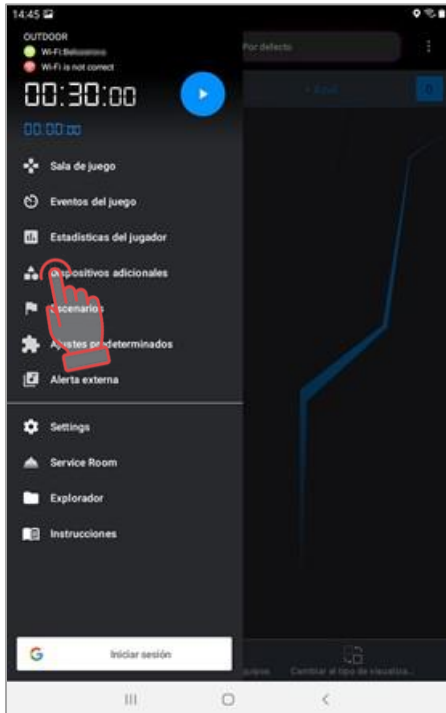
Para que el mini control remoto no se pierda, se coloca en algún tipo de caja grande (del tamaño de una caja de zapatos), asegurándolo desde el interior con un cable. Se puede sujetar en un árbol u otro objeto natural.

Se recomienda que los botines se coloquen principalmente fuera de la cobertura del enrutador, de modo que desde el inicio los jugadores se dispersen por todo el territorio y no se junten cerca de un dispositivo.

El escenario Battle Royale ya está integrado en el programa Lasertag Operator, pero, como cualquier escenario, basado en la composición de los jugadores y la configuración del sitio, necesita ser ajustado. O, en base a ello, cree su propio escenario.


Veamos la configuración de una de las opciones de escenario.

En el menú del programa, haga clic en el elemento "Escenarios" y en la lista de escenarios que aparece, haga clic en el botón  a la derecha del nombre BattleRoyale.



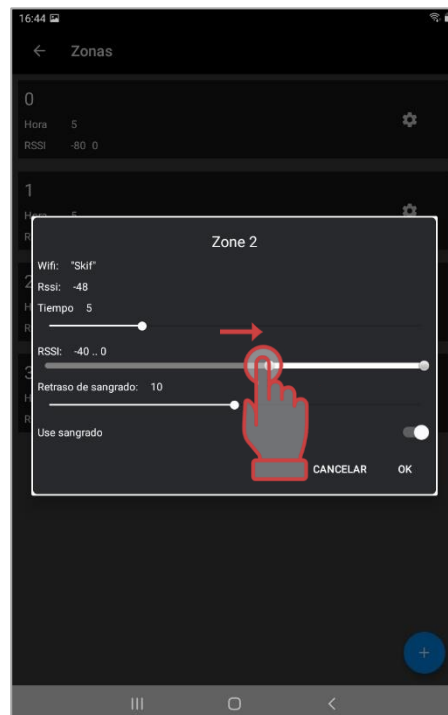
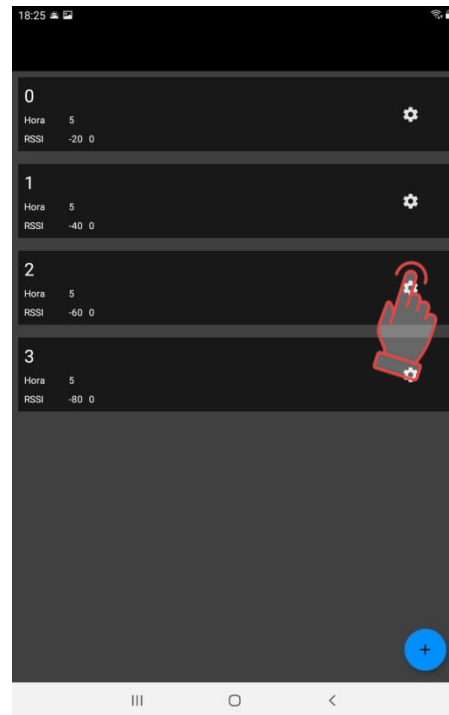
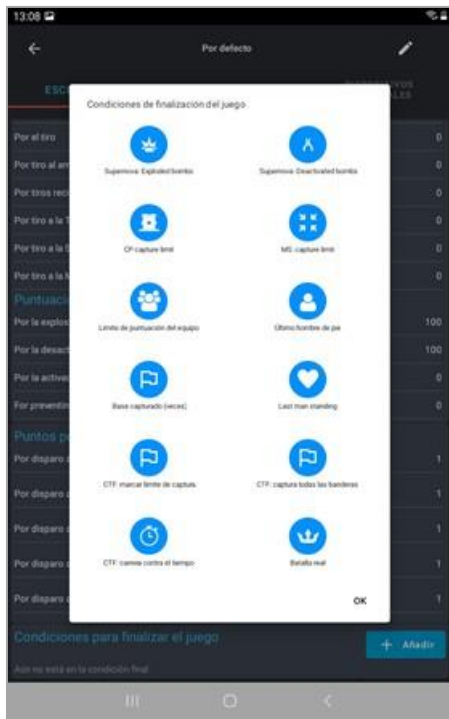
En la ventana que se abre, en la pestaña "Escenarios", antes que nada, debe establecer las condiciones de finalización del escenario: haga clic en el botón "+AÑADIR" más en la esquina inferior derecha de la ventana. Luego haz clic en el botón con el ícono "Royal Battle(por defecto, la condición ya está agregada al escenario con el nombre apropiado). Después de eso, el nombre de la condición aparecerá en el campo "Condición de finalización del juego".

En este caso, esta condición tiene funciones avanzadas y se puede configurar.

La ventana de configuración se abre haciendo clic en el botón  a la derecha del nombre de la condición. Primero debe determinar el número de zonas: se agregan presionando el botón más. Se borran intercambiando a la izquierda. En nuestro caso, seleccionamos, además de la zona cero, 3 zonas más.

Ahora necesita configurar cada zona; para hacer esto, haga clic en botón similar en el lado derecho de la celda del campo. Puede configurar el rango de nivel de RSSI, el tiempo para permanecer de forma segura dentro de la zona (en minutos), encender / apagar el sangrado y tiempo de retraso, es decir cuántos segundos se le dan al jugador para pasar a la siguiente zona.

Al mover los controles deslizantes de izquierda a derecha, se establecen los valores de RSSI: para la zona tercera de - 80% a 0%, para la segunda - de -60% a 0%, para la primera - de -40% a 0 y para 0 - de -20 a 0%. Establecemos el tiempo de permanencia seguro en la zona por 5 minutos. Encienda el sangrado con un retraso de 10 segundos. Haga clic en Aceptar.

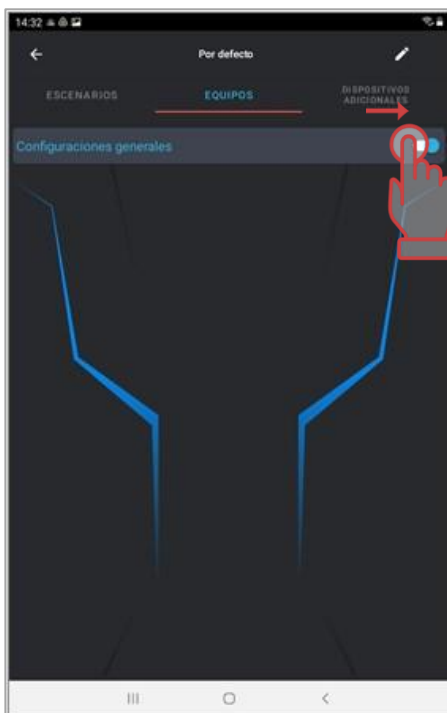


Además de la condición "Royal Battle", es necesario agregar "Quedará solo un jugador" si el juego es "Cada uno para sí mismo" o "Quedará un equipo" si la batalla es de equipo.



En esta misma pestaña, puede establecer el número de puntos recibidos por los jugadores por diversas acciones. Dado que en este escenario el juego es de supervivencia, los puntos no tienen que ser tomados en cuenta. Pero para las estadísticas, puede establecer, por ejemplo, 1 punto por impacto y 2 puntos por desactivación.

A continuación, seleccione la pestaña "Equipos". Para que todos los jugadores estén en igualdad de condiciones, seleccionamos la configuración general y mueva el interruptor hacia la derecha. Para cambiar la configuración, debe tocar la inscripción "Configuración general".



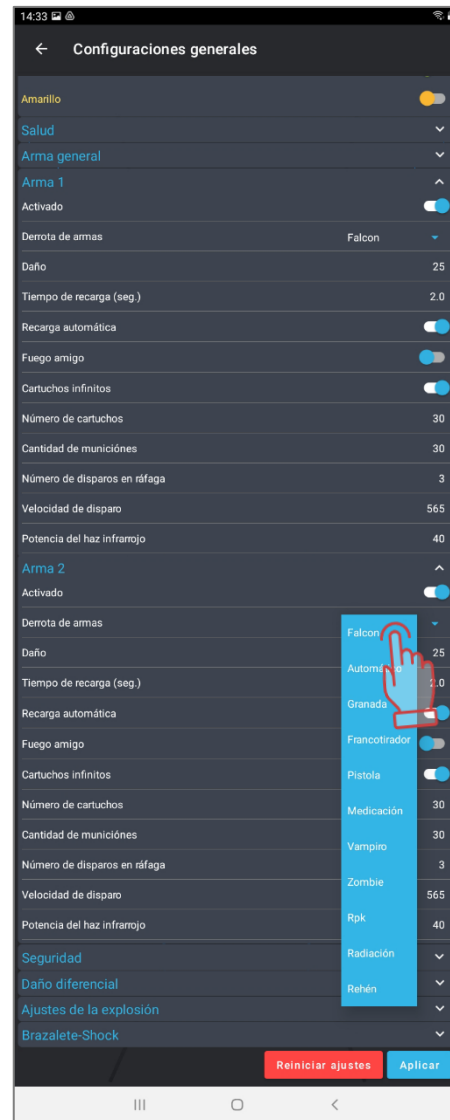
Para agregar colorido al juego, incluimos los cuatro colores de los equipos (aunque en nuestro caso el juego no tiene equipos). Las configuraciones se dividen en grupos: "Salud",

"Armas", "Daño diferenciado", "Configuración de explosión". Para abrir el grupo, haga clic en el botón de marca de verificación blanco a la derecha del nombre.

Para guardar la configuración, después de los cambios en cada grupo, es necesario presionar el botón naranja con la marca de verificación.

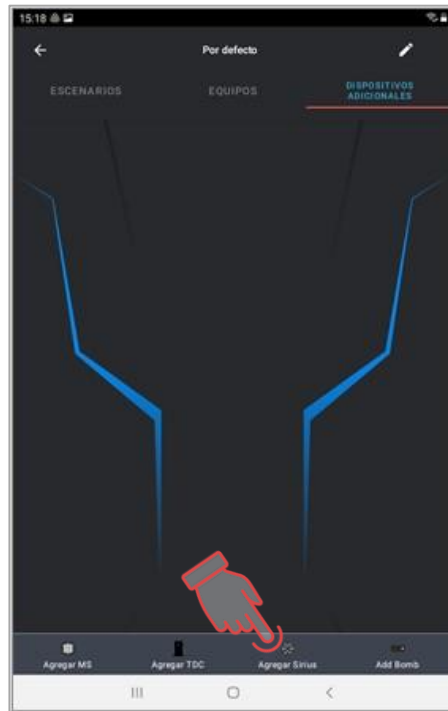
En el grupo de Salud, configuramos 100 unidades de salud, el tiempo de invulnerabilidad es de 1.0 segundos y el tiempo de choque es de 1.2. Elija un período de sangrado de 1 segundo, daño por sangrado - 1 unidad de salud. Establezca el tiempo de renacimiento automático y otros parámetros en cero.

En el "Arma general" seleccionamos solo la inclusión del retroceso (si está disponible en el tager). Los parámetros restantes los deshabilitamos.

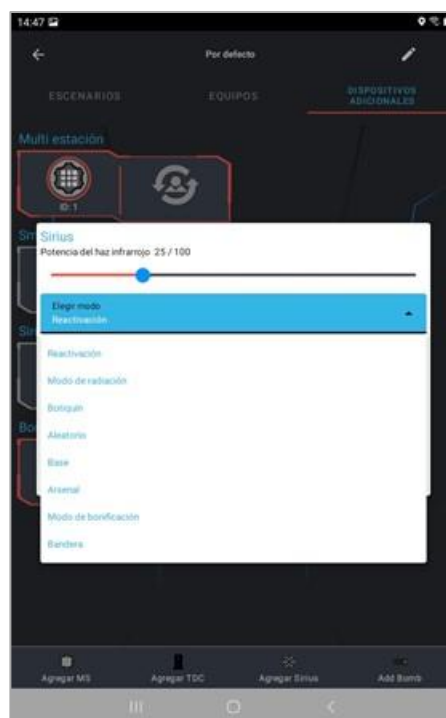


Según el escenario, a cada jugador al principio se le proporciona un solo arma con munición limitada. Por lo tanto, seleccionamos el grupo "Arma 1" y lo activamos con el interruptor. Establecemos el daño en 25 (ya que el jugador tiene 100 puntos de vida, el kit es eliminado después de 4 impactos del oponente), el tipo de daño es Falcon (estándar), el tiempo de recarga es de 0.4 segundos. Seleccionamos 1 cargador con 10 cartuchos, disparos de uno a uno, cadencia de tiro de 60 disparos por minuto, potencia del haz IR: 40% (para excluir disparos de largo alcance y posibles rebotes). Activamos "Fuego amistoso" y desactivamos los parámetros restantes.

En el grupo "Arma 2", apagamos la segunda arma. Guardamos la configuración y vamos a la pestaña "Dispositivos adicionales". Para jugar completamente en este escenario, se requiere del botón, como se describió anteriormente. Por lo tanto, utilizamos las estaciones SIRIUS disponibles: apretamos en el botón de selección y agregamos secuencialmente dispositivos al juego. Una vez que las tarjetas SIRIUS aparecen en el campo de la pestaña, los dispositivos deben configurarse. Para hacer esto, toque la tarjeta; se abre una ventana con la opción de eliminar el dispositivo del escenario, configurar o cambiar la ID.



Por ejemplo, configuramos que tres SIRIUS funcionarán en el modo "Arsenal": cada 30 segundos, reparten un cargador con 10 cartuchos. Dos SIRIUS restaurarán unidades de salud, uno en el modo "Aleatorio" y uno en "Bonificación".



La edición del escenario finaliza haciendo clic en la flecha en la esquina superior izquierda de la ventana del programa.

Ahora queda por seleccionar en el menú principal, el punto "Sala de juegos", seleccionar el escenario "BattleRoyale" y "dispersar" los kit de jugadores por colores.

El tiempo en este escenario no está limitado, por lo que el temporizador se puede configurar, por ejemplo, durante 60 minutos.

Ahora debe preparar el sitio: coloque el enrutador en el centro y es mejor ponerlo de tal manera que toda la zona más cercana esté lo más abierta posible, sin barreras ni refugios y para que los jugadores no puedan esconderse dentro de ella..

Si no es posible conectarlo a la red eléctrica, utilice una fuente de alimentación autónoma. El botón debe colocarse en todo el sitio, preferiblemente fuera de la tercera zona.

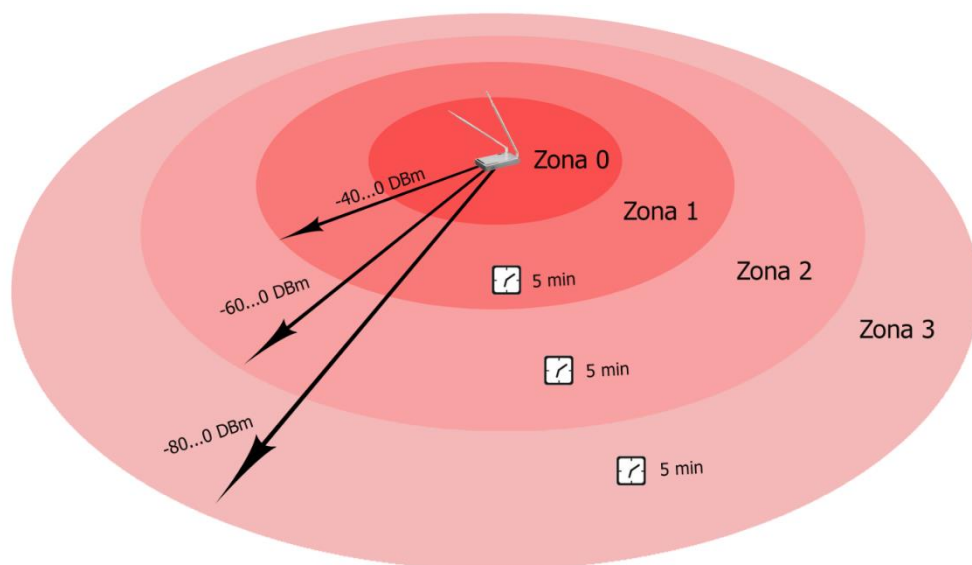
El inicio del juego puede realizar desde el centro del sitio (los jugadores se dispersan) o alrededor de su perímetro. Los jugadores pueden intentar eliminarse inmediatamente entre sí, pero, dado que al inicio, la munición es muy limitada y la cadencia de tiro es baja, es poco probable que puedan desactivar rápidamente a los oponentes. Al comienzo del juego, la tarea de los jugadores es encontrar dispositivos que los ayuden a sobrevivir. Paralelamente, intentar impactar a los rivales.

Con esta configuración del escenario, después de 5 minutos, para todos, cuya señal de Wi-Fi del enrutador (RSSI) mas de 80 unidades, comienza el sangrado, es decir, el jugador perderá una unidad de salud por segundo. Para evitar esto, necesita moverse a la siguiente zona en 10 segundos. Es posible que cuando un obstáculo interfiera con la señal (refugio, piedra, árbol, etc.), sea suficiente simplemente moverse dentro de la zona.

Después de otros 5 minutos, el valor crítico de RSSI será -60%, después de otros 5 ya con un nivel de -40% será inseguro.

Por lo tanto, los jugadores durante el juego no solo necesitan tratar de impactar a los oponentes, sino también monitorear el cambio virtual en la configuración del sitio.

Después de la expiración de los próximos 5 minutos, a todos los sobrevivientes, independientemente del RSSI, automáticamente se les quitaran unidades de salud. Y si en este momento queda más de un jugador, ganará el se le termina la "salud" más tarde que los demás.

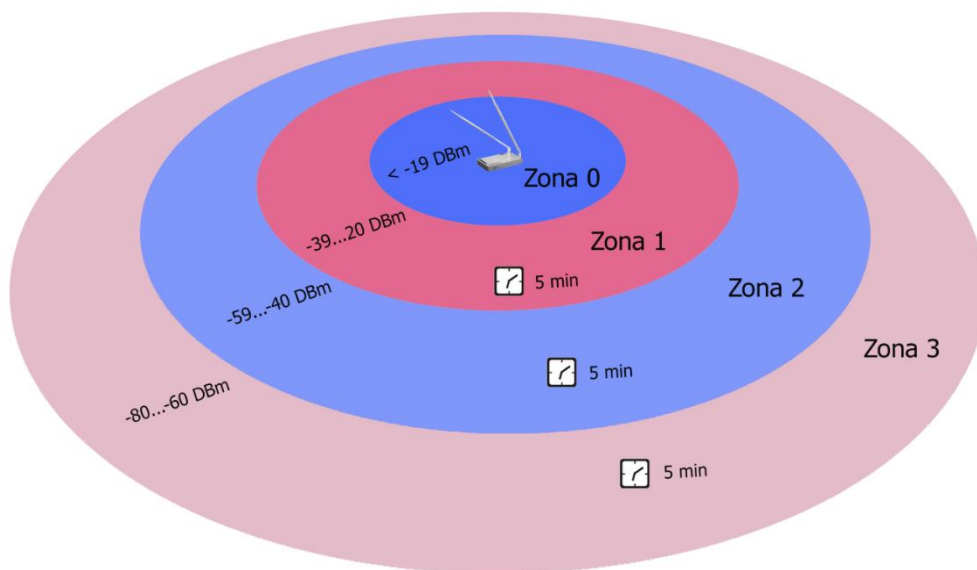


Como cualquier escenario, esta opción debe ajustarse para adaptarse al sitio y al contingente de jugadores.

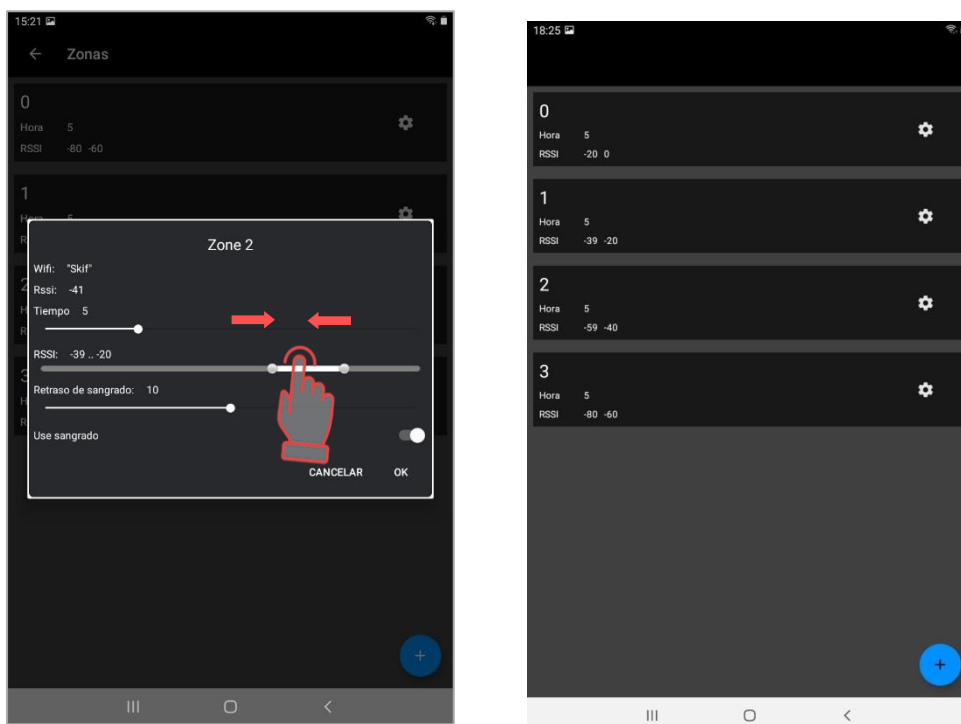
Desarrollo del escenario Battle Royale: comenzar el juego no desde el centro, sino después de dispersar a los jugadores por el sitio, establecer zonas en anillos (no de cero a un cierto valor, pero, seleccionar rangos), comenzar el juego del todo sin cartuchos, jugar en pares, usar Quest- elementos, etc.

Por ejemplo, considere la opción con zonas: anillos. En este caso, al comienzo del juego, los jugadores se dispersan a lo largo del anillo más alejado del centro de la patio. Después de 5 minutos de estar en esta zona, deberán pasar a la siguiente zona para detener el "sangrado", después de otros 5 minutos, a la siguiente, y así sucesivamente al anillo central.

La única diferencia con el tipo de juego clásico es que los jugadores no tienen la oportunidad de salir de una determinada zona en 5 minutos y, por ejemplo, acercarse al centro de la patio con anticipación.



En el programa, en este caso, las zonas antes del inicio del juego se configuran de la siguiente manera:



Otras opciones para optimizar el escenario y realizar juegos están limitadas solo por las capacidades físicas del patio y la imaginación del personal del club.