

СУБЕРТАГ-СЦЕНАРИИ. ОПИСАНИЕ

В программном обеспечении СУБЕРТАГ по умолчанию доступны 22 сценария. Используя редактор сценариев, это количество может быть увеличено. Благодаря гибкой настройке игровых цепочек вы можете самостоятельно создавать свои варианты игры.

Сценарии СУБЕРТАГ отличаются друг от друга настройками, параметрами времени, урона, игровыми событиями. Для того, чтобы не запутаться в многообразии сюжетов, мы сделали краткую справку к каждому из видов игры. В пояснениях разобраны основные настройки, события, действия и параметры сценария. Все они изменяемы, поэтому вы можете модифицировать уже существующие варианты игры с учетом пожеланий игроков.

ЛУЧШИЙ ИЗ ЛУЧШИХ

Условия победы: набрать наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 1

Время игры — 5 мин

Время шока — 3 сек

Время неуязвимости — 0,5 сек

Время возрождения — 10 сек

Количество жизней — 10

Зона «ранения» — отдельные зоны

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/1/отключен

Поражение своих — включено

В сценарии «Лучший из лучших» участники играют каждый сам за себя, зарабатывая очки рейтинга. Они начисляются в том случае, если игрок попал в соперника или убил его. Убитый игрок может автоматически восстановиться

через 10 секунд (время возрождения). Участник с наибольшим количеством очков отмечается особым образом. Его жилет и бластер меняют цвет базового свечения и начинают мерцать. Лидер может меняться с течением времени раунда. В конце игры жилеты всех игроков начнут мерцать в течение 10 секунд. Участник, набравший наибольшее количество очков, считается победителем.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Условия победы: побеждает команда, набравшая большее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 5 мин

Время шока — 3 сек

Время неуязвимости — 0,5 сек

Время возрождения — 10 сек

Количество жизней — 10

Зона «ранения» — отдельные зоны

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/1/отключен

Поражение своих — отключено

«Противостояние» — сценарий, в котором соревнуются 2 команды. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга. Они начисляются в том случае, если игрок попал в соперника или убил его. Убитый игрок может автоматически восстановиться через 10 секунд (время возрождения). В конце игры жилеты всех игроков начнут мерцать в течение 10 секунд.

ПЯТНАШКИ

Условия победы: побеждает команда, набравшая большее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 5 мин

Время шока — 3 сек

Время неуязвимости — 0,5 сек

Время возрождения — 10 сек

Количество жизней — 10

Зона «ранения» — отдельные зоны

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/1/отключен

Поражение своих — отключено

В «Пятнашках» игроки делятся на 2 команды. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга. Они начисляются в том случае, если игрок попал в соперника или убил его. Убитый игрок может автоматически восстановиться через 10 секунд (время возрождения). В отличие от «Противостояния» в этом сценарии нет классической игровой смерти. Если здоровье игрока опускается до отметки 0, то он автоматически переходит в другую команду. Таким образом, в конце раунда все участники должны оказаться в одной команде. После чего автоматически начнется новый раунд, в котором игроки будут поделены на 2 команды. В конце игры жилеты всех игроков начнут мерцать в течение 10 секунд.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ – ЗАХВАТ БАЗ

Условия победы: побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 10 мин

Время шока — 2 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 5

Зона «ранения» — отдельные зоны

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/1

Поражение своих — отключено

В сценарии «Противостояние – захват баз» есть две команды, которые ведут борьбу за захват баз соперника и очки рейтинга. Они начисляются в том случае, если игрок попал в соперника или убил его, либо захватил базу противника. Игроки автоматически не восстанавливаются, поэтому в сценарии рекомендуется использовать «Энерджайзеры» CYBERTAG. Базами в этом сценарии являются «АУЛЫ». Для того, чтобы захватить базу необходимо выстрелить в АУЛ. Игрок, попавший в АУЛ наносит ему урон и получает очки рейтинга. Для полного захвата базы необходимо исчерпать весь жизненный ресурс АУЛа. Захвативший базу игрок увеличивает свой рейтинг. Через 15 секунд после захвата база восстанавливается и возвращается в игру. По истечении заданного времени по результативности действий команд определяется победитель.

НЕПОБЕДИМЫЙ

Условия победы: побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 5 мин

Время шока — 3 сек

Время неуязвимости — 0, 5 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 5

Зона «ранения» — отдельные зоны

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/1/отключен

Поражение своих — отключено

«Непобедимый» — сценарий, в котором соревнуются 2 команды. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга. Они начисляются в том случае, если игрок попал в соперника или убил его. Убитый игрок автоматически не восстанавливается, поэтому в сценарии необходимо использовать «Энерджайзеры». Ключевое отличие «Непобедимого» заключается в том, что в центре площадки устанавливается дополнительная база, которая каждую минуту дарит неуязвимость игрокам. Но это работает лишь вблизи базы. Неуязвимым игрок будет лишь несколько секунд, поэтому важно рационально использовать это время. В конце игры жилеты всех игроков начнут мерцать в течение 10 секунд.

БОРЬБА ЗА РЕЙТИНГ

Условия победы: набрать наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 1

Время игры — 5 мин

Время шока — 3 сек

Время неуязвимости — 0, 5 сек

Время возрождения — 10 сек

Количество жизней — 10

Зона «ранения» — отдельные зоны

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/отключен

Поражение своих — включено

Сценарий «Борьба за рейтинг» по игровому процессу схож со сценарием «Лучший из лучших». Игроки ведут борьбу за очки рейтинга. Они начисляются в том случае, если игрок попал в соперника или убил его. В случае смерти рейтинг игрока падает на 10 очков. Убитый игрок может автоматически восстановиться через 10 секунд (время возрождения). Убийство другого игрока поощряется не только рейтингом, но восстановлением очков здоровья. После убийства врага игрок в течение 3 секунд восстановит здоровье до исходных 10 пунктов. Поэтому чем больше убиваете вы, тем сложнее убить вас. В конце игры жилеты всех игроков начнут мерцать в течение 10 секунд.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Условия победы: набрать наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 1

Время игры — 3,23 мин

Время шока — 3 сек

Время неуязвимости — 0,5 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 10

Зона «ранения» — отдельные зоны

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/1

Поражение своих — включено

В сценарии «Лучший из лучших» участники играют каждый сам за себя, зарабатывая очки рейтинга. Они начисляются в том случае, если игрок попал в соперника или убил его. Убитые игроки автоматически не восстанавливаются, ждут, когда в игре останется один человек. Участник, который остался единственным выжившим получает званием «Последнего героя», 100 очков к рейтингу, его жилет меняет цвет свечения. После этого для всех участников начинается новый раунд. В конце игры жилеты игроков начнут мерцать в течение 10 секунд.

ОДИН ВЫСТРЕЛ

Условия победы: побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 5 мин

Время шока — 3 сек

Время неуязвимости — 0,5 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 1

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/1/отключено

Поражение своих — отключено

В сценарии «Один выстрел» есть 2 команды, игроки которых имеют 1 единицу здоровья. Независимо от зоны поражения урон, получаемый игроком равен 1. Поэтому в сценарии действует правило «один выстрел — один труп». Игроки автоматически не восстанавливаются, поэтому в сценарии рекомендуется использовать «Энерджайзеры» CYBERTAG. За каждое убийство игрок получает

очки рейтинга. Команда с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В конце игры жилеты игроков начнут мерцать в течение 10 секунд.

КОНТРОЛЬНЫЕ ТОЧКИ

Условия победы: побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 11 мин

Время шока — 2 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 5

Зона «ранения» — отдельные зоны

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/1/отключено

Поражение своих — отключено

В сценарии «Контрольные точки» есть две команды, которые ведут борьбу за очки рейтинга. Они начисляются в том случае, если игрок попал в соперника или убил его, либо захватил контрольную точку. Игроки автоматически не восстанавливаются, поэтому в сценарии рекомендуется использовать «Энерджайзеры» CYBERTAG. Контрольными точками в этом сценарии являются «АУЛЫ». Для того, чтобы захватить активное устройство лабиринта необходимо выстрелить в него, после чего начнется отсчет времени удержания. Для полного захвата необходимо удерживать «АУЛ» в течение 5 минут. Каждая секунда удержания добавляет 1 очко рейтинга захватившему игроку. Игра завершится, если игроками одной команды будут захвачены 3 «АУЛА». В конце игры жилеты игроков начнут мерцать в течение 10 секунд.

УСТАНОВКА БОМБЫ

Условия победы: побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 5 мин

Время шока — 1,5 сек

Время неуязвимости — 0,5 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 5

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/1/отключено

Поражение своих — отключено

Игровой процесс в сценарии завязан на базах игроков. Базы игроков оборудованы АУЛом, который, во-первых, может выдать игроку виртуальную бомбу, во-вторых, может быть подорван неприятелем.

АУЛ в этом сценарии может быть в трех положениях:

1. АУЛ горит желтым — бомба союзнику не выдавалась, противник не заложил бомбу
2. АУЛ горит фиолетовым — бомба выдана союзнику, противник не заложил бомбу
3. АУЛ горит красным — противник заложил бомбу, требуется разминирование АУЛа

Для того, чтобы получить бомбу, игроку необходимо выстрелить в АУЛ. Активное устройство лабиринта изменит свой цвет с желтого на фиолетовый, а участник теперь сможет заложить бомбу на вражескую базу. Подбежав к вражескому АУЛу и выстрелив в него, цвет вражеского АУЛа изменится на красный, начнется отсчет до взрыва. Если его не обезвредят союзники

выстрелом в течение 20 секунд, то АУЛ «взорвется». Игроку, заложившему бомбу, начисляется 50 очков рейтинга. За успешный подрыв АУЛа начисляется 100 очков рейтинга, а за успешное разминирование — 25. Игрок с бомбой дополнительно не обозначается специальным цветом, поэтому его трудно будет отследить вражеской команде. Если же игрок с бомбой был убит, то он сможет восстановиться при помощи «Энерждайзера», бомба никуда не пропадет. Если же были убиты игроки с бомбами обеих команд, то начнется новый раунд. В конце игры жилеты игроков начнут мерцать в течение 10 секунд.

ЗАХВАТ ФЛАГА

Условия победы: побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 5 мин

Время шока — 1,5 сек

Время неуязвимости — 0,5 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 5

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/1/отключено

Поражение своих — отключено

В этом сценарии игрокам придется побороться флаги, которые можно забрать на базах команд. Взять вражеский флаг можно, выстрелив в АУЛ противника. У игрока, который взял флаг, изменится цвет жилета, АУЛ также поменяет цвет свечения. После этого игроку необходимо отнести флаг на свою базу и выстрелить в АУЛ. Только после этого участнику начисляются рейтинговые очки. В игре флаг может быть перехвачен противниками и возвращен обратно на базу. Поэтому важно следить за цветовыми обозначениями игроков. В конце

игры жилеты игроков начнут мерцать в течение 10 секунд. В сценарии побеждает команда, принеся большее количество флагов, как следствие — получившая наибольшее количество очков рейтинга.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЭНЕРДЖАЙЗЕРА

Время шока — 2 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 1

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/1

Поражение своих — отключено

«Подключение энерджайзера» — по сути не является сценарием. Это шаблон, который можно использовать в готовом виде либо отредактировать и сохранить, чтобы потом накладывать на любой из готовых сценариев. В данном шаблоне доступно от 2 и более «АУЛов». По умолчанию заданы 1 — «Энерджайзер, который может воскрешать каждые 5 секунд» (1) и «Энерджайзер, который воскрешает по нажатию кнопки» (2). Как видно из названия первый будет производить ИК-выстрелы и возрождать игроков каждые 5 секунд. При использовании второго энерджайзера, игрок сможет возрождаться самостоятельно, нажимая на кнопку.

Главное учитывать, что каждый «АУЛ» принадлежит определённой команде. То есть, если команд по сценарию две и вы хотите добавить к сценарию энерджайзер, который не будет принадлежать ни одной из команд, то следует настроить его на третью команду, которой объективно нет в игре. В этом случае, игроки двух существующих команд будут восприниматься «АУЛом» как соперники.

ХАОС

Условия победы: побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 10 мин

Время шока — 2 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — 10 сек

Количество жизней — 5

Зона «ранения» — отдельные зоны

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/1

Поражение своих — включено

Игроки площадки делятся на 2 команды. Никто из участников не знает своих союзников: настройка базового цвета одинакова у обеих команд. Единственный способ понять, кто за кого играет, — выстрелить в игрока. Для каждой из команд цвет попадания отличается: в настройках по умолчанию выставлены зеленый цвет для одной команды, синий для второй. Цвет добивания одинаков у всех игроков.

За точные попадания в соперника добавляются очки рейтинга, за поражение игроков своей команды можно уйти в минус. Поэтому важно в первые минуты определить, кто конкретно играет в вашем составе.

В конце игры жилеты игроков начнут мерцать в течение 10 секунд. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга.

ОДИНОКИЙ ЗОМБИ

Условия победы: набрать наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 1

Время игры — 10 мин

Время шока — 2 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — 10 сек

Количество жизней — 5

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/1

Поражение своих — включено

Правила сценария просты и понятны. В «Одиноком зомби» каждый играет сам за себя. За убийства и ранения начисляются очки рейтинга. Особенность сценария в том, что здесь есть «зомби». В этой роли может выступать любой игрок. Если «зомби» убивает другого участника, то последний меняет цвет базового свечения, теряет рейтинг и примеривает на себе эту роль. Но хуже всего остаться на этой позиции в конце: когда время игры истекло — у игрока отнимается тысяча очков рейтинга.

Участник, набравший наибольшее количество очков, побеждает в сценарии.

СПАРТАНЦЫ

Условия победы: побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 10 мин

Время шока — 1 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 1, 15

Зона «ранения» — отдельные зоны

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/1

Поражение своих — отключено

Один из воинственных вариантов игры. Игроки поделены на 2 команды. Задача первых — оборонять свою базу, защищаясь от волн противников. Задача вторых — прорвать оборону и уничтожить базу. Если кого-то из игроков первой команды убьют, то он автоматически переходит в другую команду. За убийство и ранение участникам начисляются очки рейтинга.

Побеждает команда, которая набрала наибольшее количество очков.

ПРОСТОЙ ЗАХВАТ ФЛАГА

Условия победы: побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 10 мин

Время шока — 2 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 5

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/1

Поражение своих — отключено

Этот вариант игры знаком лазертаг-бойцам по стандартному сценарию «Захват флага». Отличие заключается в том, что здесь у игроков нет права на ошибку.

Любой участник, который смог «снять» флаг и донести его до своей базы, приносит своей команде победу в раунде. Если же игрока с флагом убили, то флаг возвращается на ту базу, откуда был «снят». По традиции, за убийства и ранения лазертаг-бойцам начисляются очки рейтинга.

ФУТБОЛ

Условия победы: побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков рейтинга

Количество команд — 2

Время игры — 10 мин

Время шока — 2 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней — 5

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/1

Поражение своих — включено

Игроки поделены на 2 команды. Один из участников в начале игры подсвечивается оранжевым цветом. Этот игрок должен донести «мяч» до базы противника и выстрелом в АУЛ «забить гол» вражеской команде. Игрок с «мячом» может отдавать «пас» союзникам, выстрелив в сокомандника 1 раз. В таком случае он восстанавливает однополчанину здоровье. Игроки по команде также могут «забрать мяч», выстрелив в союзника 1 раз. Но в таком случае здоровье стрелявшего не восстановится. За все игровые действия начисляются очки рейтинга. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

ЗОМБИ АПОКАЛИПСИС

Условия победы: побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Количество команд — 2

Время игры — 10 мин

Время шока — 1 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — 5 сек

Количество жизней у человека: 10

Количество жизней у зомби: 15

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» человека (слева/справа/спина/бластер) — 4/4/8/0

Урон зон «поражения» зомби (слева/справа/спина/бластер) — 3/3/6/0

Поражение своих — отключено

Для работы сценария необходимо наличие АУЛа для каждой команды (люди, зомби).

В начале каждого раунда игроки автоматически делятся на 2 команды: люди и зомби. Количество зомби вдвое меньше, чем людей, но зомби убить сложнее, чем человека.

При убийстве человека он превращается в зомби и наоборот. Раунд длится до тех пор, пока все игроки не окажутся в одной из команд. После завершения раунда игрокам даётся 15 секунд, чтобы разбежаться. В новом раунде игроки снова случайным образом делятся на команды.

Игроки, которые изначально были в победившей команде, зарабатывают по 50 очков.

РАДИАЦИЯ (С 3 АУЛАМИ)

Условия победы: побеждает последний оставшийся в живых игрок.

Количество команд — 1

Время игры — 10 мин

Время шока — 1 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней: 5

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/0

Поражение своих — включено

Вначале игроки прячутся, идёт отсчёт 30 секунд, убивать никого нельзя, жилеты не светятся. В это время рассказывается история, что на атомной станции произошла утечка радиации, за вами вылетел спасатель, но в вертолёте осталось только одно место. Поэтому спасти можно только одного — последнего выжившего.

Далее начинается игра, все игроки могут убивать друг друга, аулы всех воскрешают.

Спустя 2.5 минуты от начала игры случайный аул становится радиоактивным: 10 секунд мигает жёлтым, потом становится зеленым и начинает всех убивать, возродиться можно на оставшихся аулах. И так продолжается пока все аулы не станут радиоактивными.

Когда все АУЛы стали радиоактивными игра продолжается до последнего выжившего игрока.

Цель игры: последним остаться в живых и набрать наибольшее количество очков.

Количество жизней у игроков: 5, при поражении радиацией количество жизней уменьшается до одной.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ БИТВА

Условия победы: побеждает команда, уничтожившая всех игроков из команды соперника и их базу.

Количество команд — 2

Время игры — 10 мин

Время шока — 2 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней: 5

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/0

Поражение своих — отключено

У каждой команды есть база, восстанавливающая убитых игроков, число воскрешений ограничено.

Каждый игрок может забирать жизни (энергию) противников, убивая их. Накопленные жизни можно передавать на свою базу, тем самым увеличивая число воскрешений союзников. Передача жизней на базу осуществляется выстрелом в неё.

Максимальное количество жизней, которое может накопить один игрок - 5. Если игрок отнял несколько жизней и умер, не добежав до базы, то накопленные жизни теряются.

Чем больше жизней накоплено у игрока, тем больше частота мерцания комплекта.

Количество очков за попадание и убийство соперников увеличивается пропорционально накопленным жизням.

Игроку добавляются очки за передачу жизней на базу и отнимаются за воскрешение.

Игроки могут поразить вражеский АУЛ, тем самым уменьшив количество энергии на нём.

Игра заканчивается тогда, когда у одной из команд закончилась энергия на базе и все игроки мертвы.

Цель игры забрать всю энергию команды соперника.

ПЕРЕСТРЕЛКА

Условия победы: побеждает команда, уничтожившая всех соперников.

Количество команд — 2

Время игры — 10 мин

Время шока — 1 сек

Время неуязвимости — 1 сек

Количество жизней: 5

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/0

Поражение своих — отключено

Игроки делятся на 2 команды. У каждого игрока есть по 5 жизни. Воскрешение автоматическое через 10 секунд. Задача простая – убить всех игроков во вражеской команде.

ИСТРЕБЛЕНИЕ

Условия победы: побеждает команда, уничтожившая всех игроков из команды соперника.

Количество команд — 2

Время игры — 10 мин

Время шока — 1,25 сек

Время неуязвимости — 1,2 сек

Время возрождения — отключено

Количество жизней: 5

Зона «ранения» — весь игрок

Урон зон «поражения» (слева/справа/спина/бластер) — 1/1/2/0

Поражение своих — отключено

Игроки делятся на 2 команды. У каждой команды есть база, воскрешающая игроков. Запас воскрешений ограничен и зависит от количества жизней самой базы. Игроки могут атаковать вражескую базу, нанося ей урон, уменьшая тем самым количество воскрешений противника.

Захваченная база восстанавливается через полторы минуты.

Для победы в раунде нужно, что бы все игроки команды соперника одновременно были мертвы, даже если база ещё может воскрешать.
