

СЦЕНАРИИ

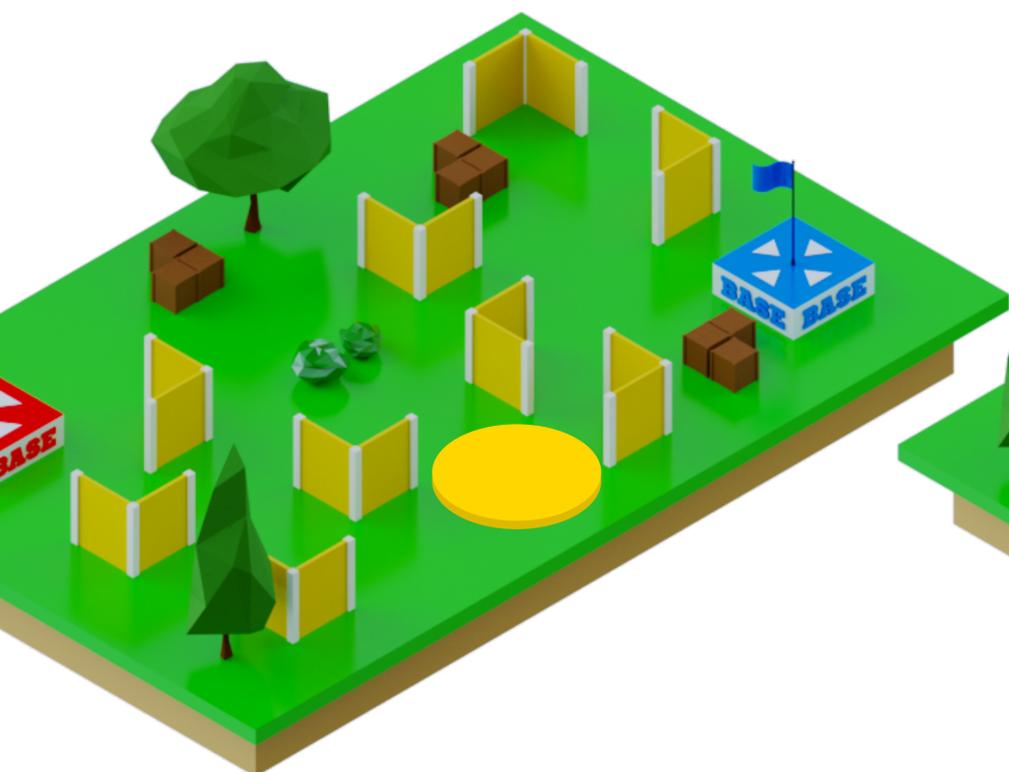
ДЛЯ ВНЕАРЕННОГО ЛАЗЕРТАГА



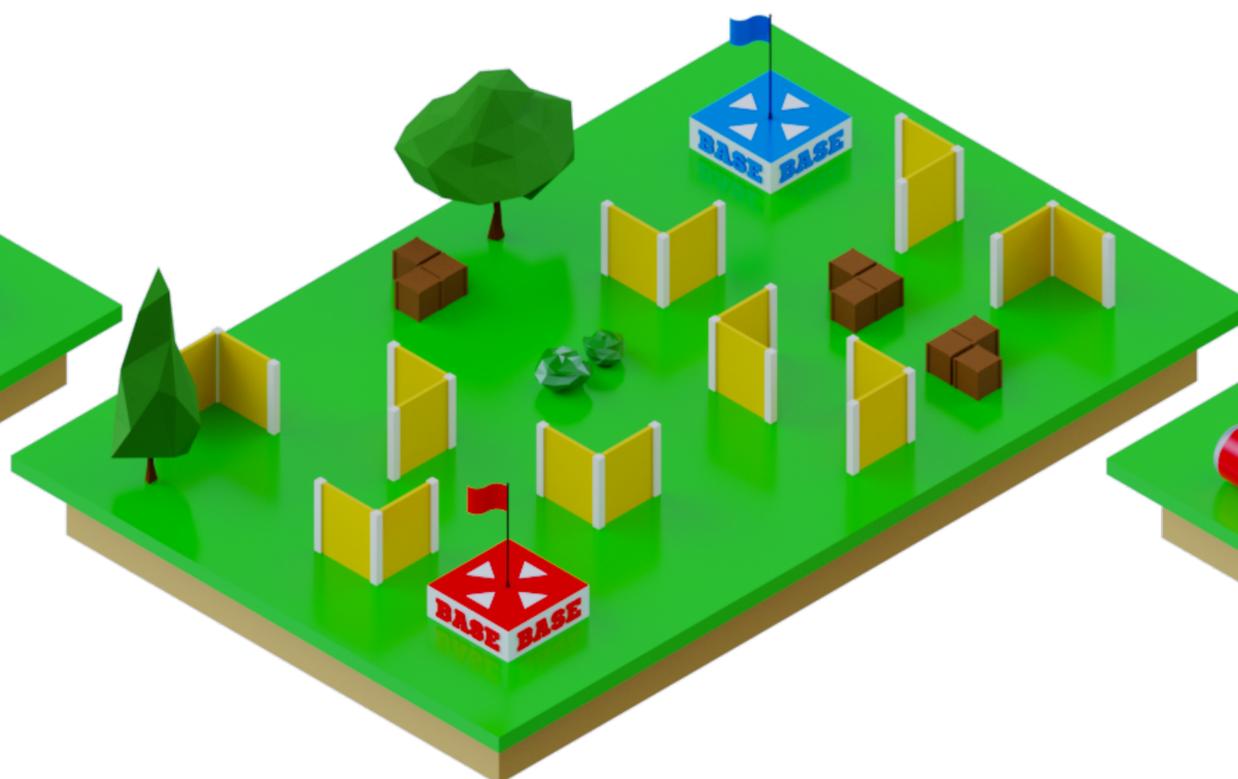
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОБУСТРОЙСТВУ ПЛОЩАДОК



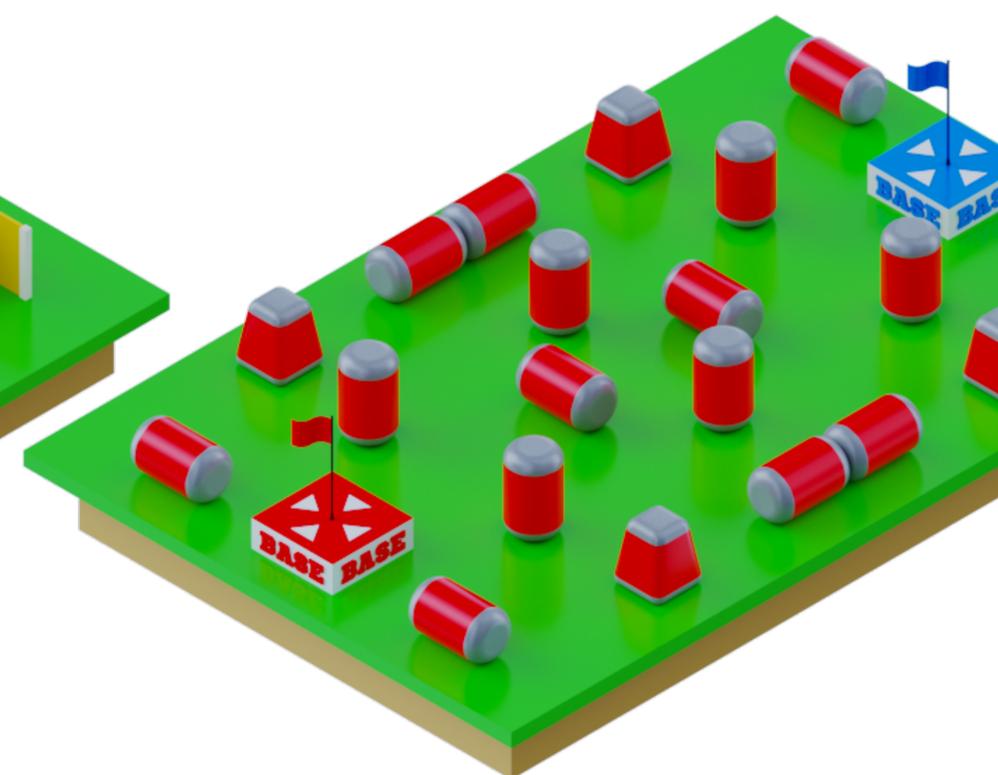
10-11 ПОКОЛЕНИЕ



4-9 ПОКОЛЕНИЕ



СПОРТИВНОЕ ПОЛЕ



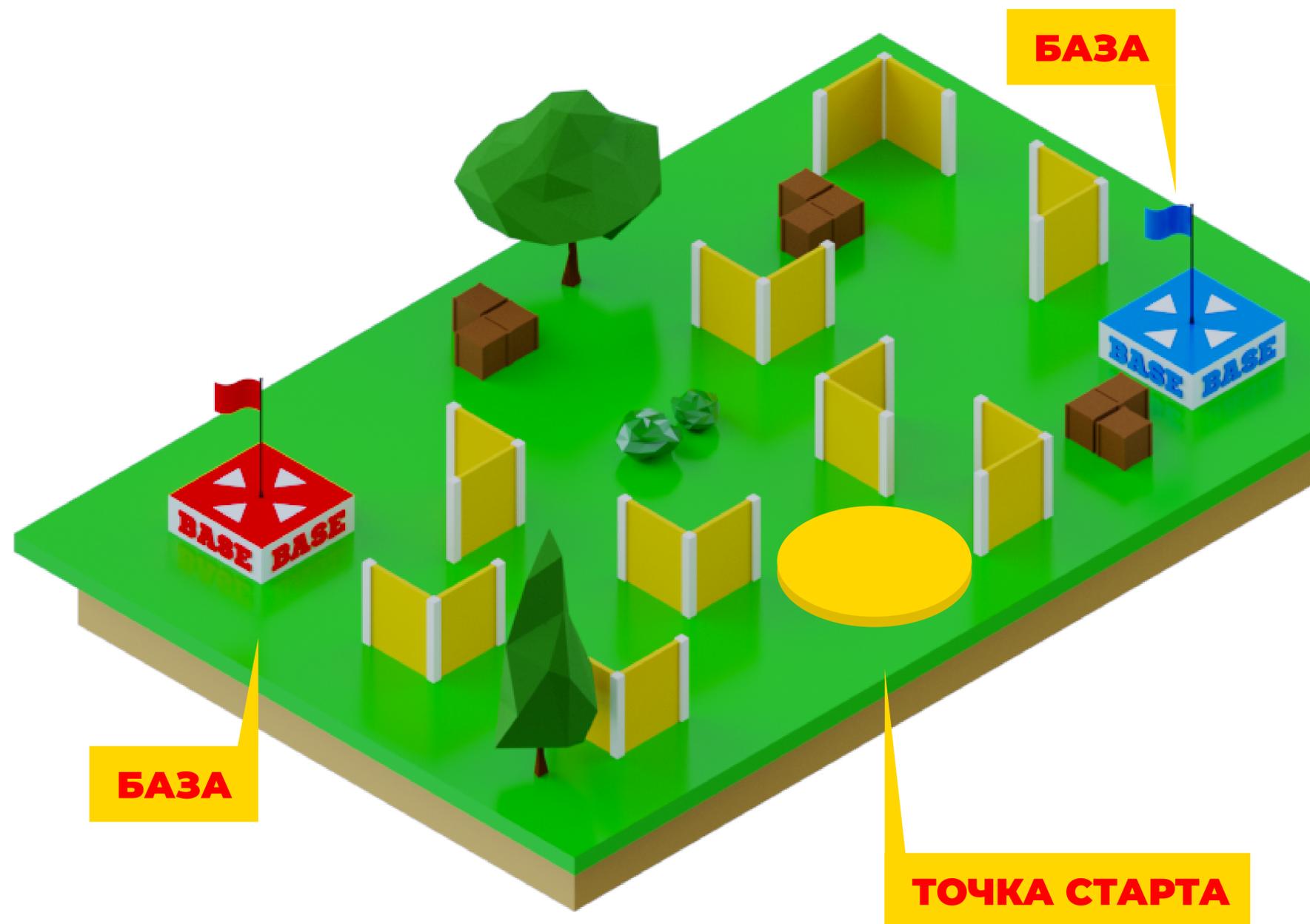
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОБУСТРОЙСТВУ ПЛОЩАДОК



10-11 ПОКОЛЕНИЕ

Лазертаг-оборудование 10-11 поколения вобрало в себя лучшие технические решения и опыт многих прокатных клубов по всему миру.

Мы подготовили несколько рекомендаций для того, чтобы вы смогли полностью использовать возможности передовых лазертаг-платформ. Следуйте простым советам, и ваши игры будут проходить идеально, а игроки будут возвращаться в клуб снова и снова.



ТОЧКА ТЕХНИЧЕСКОГО СТАРТА РАВНОУДАЛЕНА ОТ БАЗ

Обычно, лазертаг-инструкторы раздают оборудование, проводят инструктаж и делят людей на команды, которые затем идут на респауны в сопровождении инструкторов, и начинается игра. Точка раздачи оборудования находится возле места, где встречаются клиентов – как правило, удаленно от баз и игрового поля, возле беседки или места сбора участников. В поле работают 2 инструктора, в каждой команде свой. Таким образом, Вы уделяете максимум внимания клиентам.

В 10-11 поколении все интереснее. Достаточно собрать всех игроков в одном месте, ближе к центру полигона, установить там переносной стол, достать ноутбук с Wi-Fi роутером, можно запускать игры и напрямую с ноутбука переводя сетевую карту в режим точки доступа – это будет Ваша техническая зона старта, инструктажа и выдачи оборудования. Если игроки выбывают из игры, а сценарий не подразумевает точек возрождения – то они возвращаются к Вам в зону технического старта и наблюдают за игрой через ноутбук и динамическую статистику. Что очень интересно и удобно не только игрокам но и инструкторам. Динамическая статистика позволяет видеть процесс игры, назначать правила остановки игры автоматически по условиям победы. Именно поэтому при игре с 10-11 поколением не нужно 2 человека в поле, достаточно одного инструктора. А второй инструктор тем временем может уделять внимание клиентам в беседах, фотографированию игры, оборудованию, дополнительному сервису или игре в зависимости от потребностей. Фактически 10-11 поколение экономит силы инструктора и позволяет автоматизировать процессы игры. Игроки сами расходятся на базы, так как им в зоне технического старта активируют тагеры и назначают обратный отсчет до старта с баз. Еще одним плюсом является точный контроль настроек и быстрая смена сценария игры.

А нахождение точки предварительного технического старта ближе к центру полигона ускоряет процессы игры, игрокам проще дойти до центра полигона, увеличивает интерес к игре и коммуникацию игроков через просмотр статистики и что самое важное – увеличивается вовлеченность. Игроки сразу просматривают статистику – тем самым делают выводы и больше стараются на поле боя.

В Альфатаг 11 поколении каждый игрок может использовать сотовый телефон для накопления личной статистики боя и зарабатывания званий и медалей.

РЕСПАУНЫ ПО ДИАГОНАЛИ ПЛОЩАДКИ

Зачастую инструктора и владельцы клубов располагают базы строго друг напротив друга и не задействуют диагонали. Территории много, зачем ее экономить? Но владельцы аренных лазертаг площадок давно знают, что расположение баз по диагонали более логичное и правильное решение для любой территории. Так увеличивается комфортная зона игры и площадка задействуется полностью. Лучше больше освоить ухоженные и безопасные площади, чем увеличивать размеры полигона.

СТАТИСТИКА — ЗА СЕКУНДЫ

Не упускайте момент предварительной регистрации игроков – на каждую команду выдается листочек регистрации – в котором указывается телефон игрока, ФИО и роспись о техники безопасности. Таким образом, Вы собираете данные для своей базы клиентов, не только заказчика который заранее собрал всех и позвонил Вам, но всех игроков. А грамотное ведение базы игроков через LASERWAR CRM и работа с данными через СМС рассылки или WhatsApp, Viber навсегда привяжет Ваших клиентов к клубу. Кто мешает после игры всем продублировать статус на эти мессенджеры? Игроки это оценят. Ваш номер всегда будет под рукой у них – так как Вы добавитесь к ним в сотовые через мессенджеры. Это настоящий Backdoor к бесконечным заказам. Определились с регистрацией – ушло 5 минут на весь инструктаж – хорошо. Объявляем сценарий и в бой. После игры все знают, что нужно идти к центру площадки. А если все пришли к центру площадки, то значит можно показать людям итоговую статистику. Причем за показателями можно следить и во время игры. В 10-11 поколении используется Realtime статистика, поэтому вся информация по ключевым показателям обновляется ежесекундно. Статистика – это ключевое преимущество новых лазертаг клубов – за счет этого растет посещаемость клуба и повторные покупки Ваших услуг. Статистика как и фотографии выгружается в Ваши социальные группы и собирает просмотры и репосты лучше любой рекламы. Если к этому еще привязать конкурсы и дарить поощрительные призы лидерам недели, месяца и года, то у конкурентов не останется и шанса.

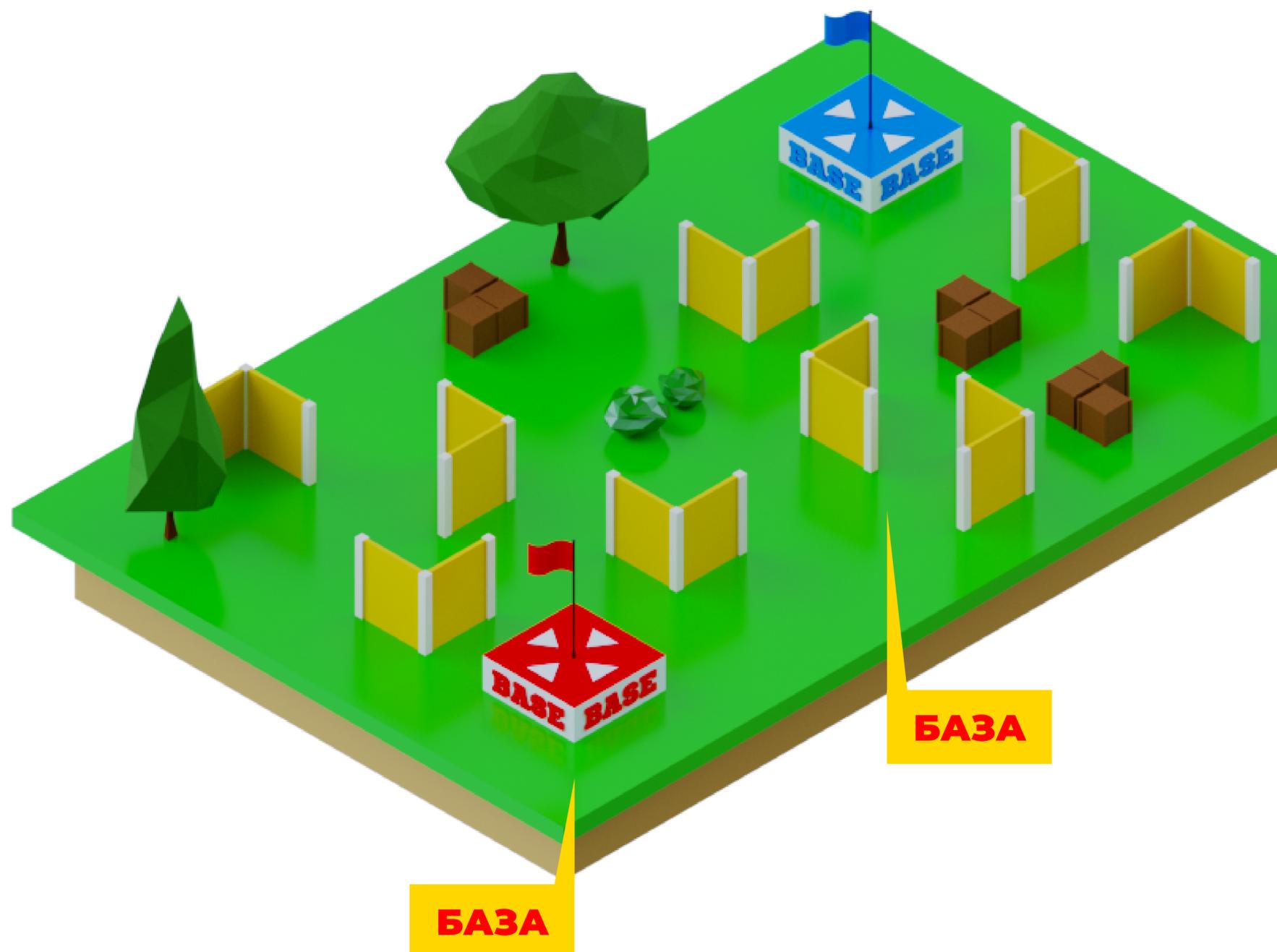
РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОБУСТРОЙСТВУ ПЛОЩАДОК



4-9 ПОКОЛЕНИЕ

Лазертаг-оборудование 4-9 поколения — это, прежде всего, идеальный баланс между ценой и качеством.

Миллионы игр, сотни тысяч игроков и тысячи прокатных клубов по всему миру уже испытали эти платформы в деле. Стабильные, без ошибок, без обрывов, без багов — с «четверки» до «девятки» мы храним совместимость и преемственность настроек. На одной площадке можно одновременно играть с разными поколениями электроники. Только честная игра и упорство борьбы.



ТОЧКА СТАРТА

При использовании 4-9 поколений электроники у владельца появляется куча вариантов размещения оборудования: вы можете создавать сбалансированные площадки, либо концентрировать внимание игроков только на определенном квадрате. Какой будет ваша площадка — решать вам.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА

Расстановка игровых объектов зависит от цели игры. Вы хотите молниеносные штурмы? Тогда цифровой флаг в центре площадки вам в помощь. Хотите вдумчивой игры со стороны обеих команд? Тогда имитатор взрывного устройства или бомба LASERWAR заставят думать о каждом игровом действии.

СТАТИСТИКА ПОСЛЕ ИГРЫ

В 4-9 поколении используется офлайн статистика. Поэтому важно расположить базу инструктора так, чтобы игрокам было удобно добраться до нее после игры. Это также необходимо учитывать при планировании лазертаг-площадки.

ИГРА ПОД КОНТРОЛЕМ

Минимальный набор инструктора, который будет необходим для обработки всех событий. На площадке вы будете способны решить любой вопрос и закрыть любую боль клиента. Игрокам останется лишь наслаждаться лазертаг-битвой.

ПРОЗРАЧНОСТЬ ИГРЫ

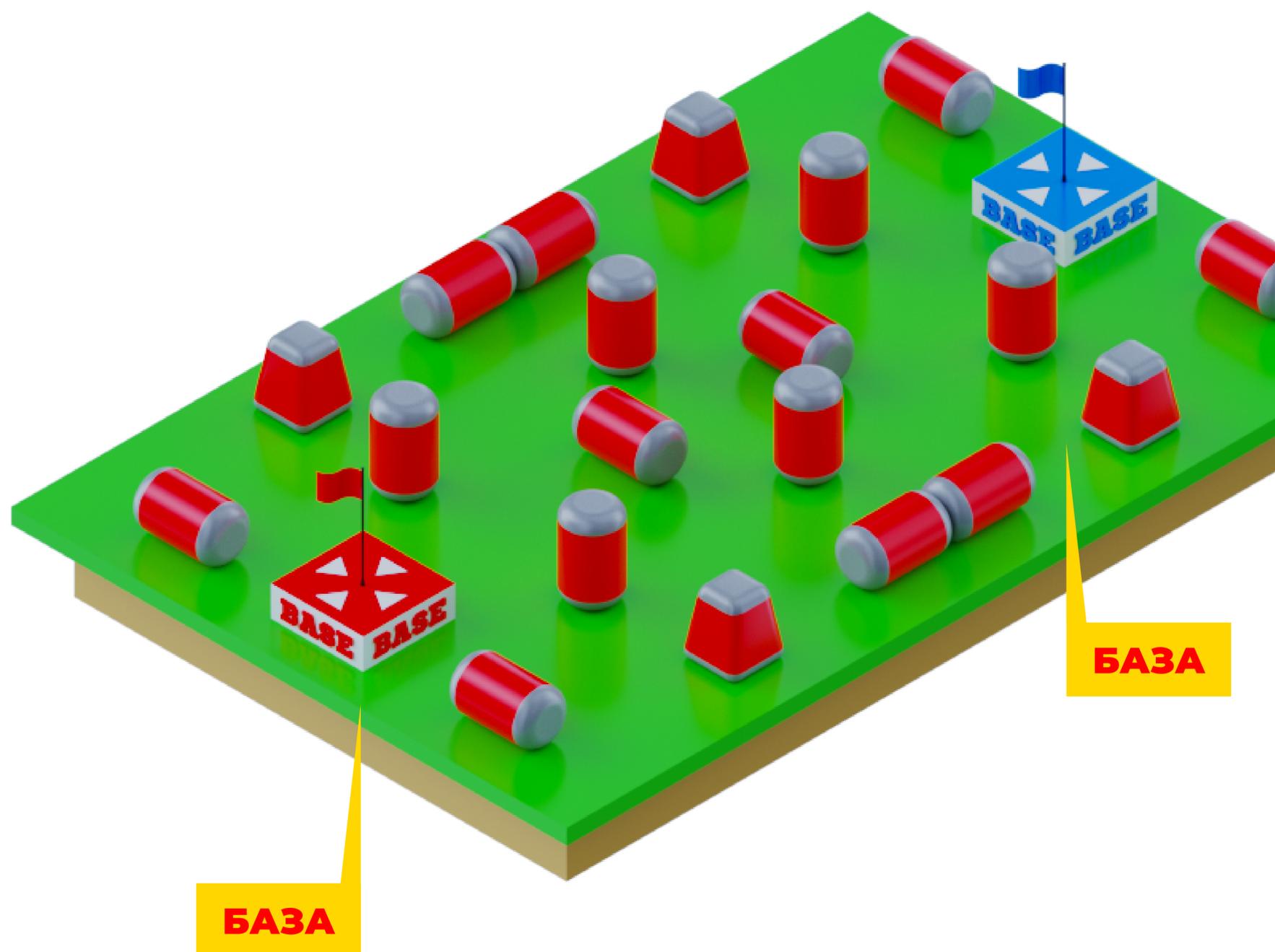
Игровая площадка должна просматриваться со всех сторон. Инструкторы на поле должны видеть каждый квадрат, а там, где размещены игровые объекты — должен стоять отдельный человек, который будет контролировать как работу девайсов, так и игроков. Размещайте устройства в хорошей зоне видимости и контролируйте процесс. Всегда.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОБУСТРОЙСТВУ ПЛОЩАДОК



СПОРТИВНОЕ ПОЛЕ

Спортивные площадки — игровые поля со своей спецификой. Здесь важно учитывать каждую деталь: нельзя допускать преимущества ни одной из команд. Баланс и непредвзятость — вот, чем отличаются спортивные поля от любых других площадок. Если вы собрались проводить лазертаг-турниры, то наши советы помогут вам избежать ошибок.



НАДУВНЫЕ ФИГУРЫ

Сейчас надувные фигуры в спортивных лазертаг-соревнованиях — это общепринятая практика. Фигуры легко возводить, легко перевозить, легко передвигать, они безопасны для игроков и устойчивы к многочисленным нагрузкам. Если вы нацелены на спорт, то фигуры неотъемлемая часть вашей мобильной лазертаг-площадки. Но в будущем появятся альтернативные варианты лазертаг полей и быстровозводимых фигур. Принципы диагональности баз на площадке в спорте не соблюдаются, тут важнее расстановка фигур и унификация под требования федерации спорта.

ПЛОЩАДКА БЕЗ ПРОСТРЕЛОВ

Выбирая схему расположения надувных фигур или иных игровых препятствий необходимо учесть, что дальность выстрела спортивного тагера позволяет поразить противника на противоположной стороне игрового поля. Поэтому следует избегать прямых зон, простреливаемых из угла в угол. Для этого позиции фигур смещаются в шахматном порядке, перекрывая сквозные прострелы. Это сделает игру динамичнее и честнее.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ДЕВАЙСОВ

Спортивный лазертаг отличается от других своей унификацией. Правила, игровые настройки, расположение девайсов — все эти моменты давно стандартизированы. Остается лишь следовать правилам и проводить хорошие турниры. Запрашивайте в Федерации спортивного лазертага правила и регламенты проведения игр — наши специалисты Вам обязательно помогут влиться в спортивное движение. А программы 10 и 11 поколения помогут зарегистрировать игроков заранее и играть без задержек в режиме нон-стоп. Увеличивая тем самым количество играющих в единицу времени.

ИГРА ПОД КОНТРОЛЕМ

На игровой площадке судьи часто располагаются за фигурами и следят за тем, чтобы лазертаг-устройства захватывались по правилам. Если есть необходимость, то судьи вмешиваются в игровой процесс. При планировании это важно учитывать. Если же используются последние поколения лазертаг оборудования — то цифровые флаги, работающие через программу беспристрастны и всегда покажут настоящего победителя.

СТАНДАРТНЫЕ ТАГЕРЫ

В спорте должен быть свой классический снаряд — инструмент который выдает одинаковые характеристики, уникальное оборудование LASERWAR подходит под эти требования лучше всего. Хищники для возрастной группы, Фениксы для детей или Шершни в отдельной дисциплине — прекрасный выбор для Вашего бизнеса. Хотя спорт это больше чем бизнес — это и здоровый образ жизни, и вклад в будущее детей и своё в том числе. Уже сейчас вместе в компанией LASERWAR проводятся крупнейшие международные соревнования и лиги по лазертаг спорту.

ГРАНИЦА ПЛОЩАДКИ

Площадка спортивного лазертага всегда должна быть огорожена по периметру. Неважно, что это: ограда, просто граница на земле, киперная лента — границы должны быть обязательно. Никаких забегов по дуге быть не должно. Все находятся в одинаковых условиях и соблюдают принципы честной игры. Зачастую площадка для спорта находится в спортзале или футбольном поле — и ограждение не требуется, но быть внимательным к деталям и безопасности необходимо — этим спорт отличается от классического лазертага. Граница площадки нужна и зрителям и болельщикам.



ДЕАКТИВИРОВАТЬ ВСЕХ ИГРОКОВ ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ КОМАНДЫ

Игроки делятся на 2 сбалансированные по составу команды. Цель только одна – перестрелять команду соперника и остаться в живых. В классической командной битве нет возможности воскрешения с помощью дополнительного оборудования: аптечек, боевых баз или комплектов медика.

Если тебя деактивировали – ты возвращаешься на точку сбора и ждешь окончания раунда. Сценарий с низким темпом игры, подойдет в паузах и перерывах между другими сценариями. Раунд рекомендуется проводить не более 10 минут, чтобы перерыв в игре был минимален. Время раунда сильно зависит от территории и количества участников.

Использование дополнительных устройств – арсенала или точек радиации и аномалии значительно улучшают игровой процесс на большой территории.



КОМАНДНАЯ БИТВА



ИГРОКИ

4-56 человек



ВРЕМЯ РАУНДА

5-10 минут



СЛОЖНОСТЬ

★ ★ ★ ☆ ☆



НАСТРОЙКИ

Классические



ТЕМП ИГРЫ

Низкий темп игры

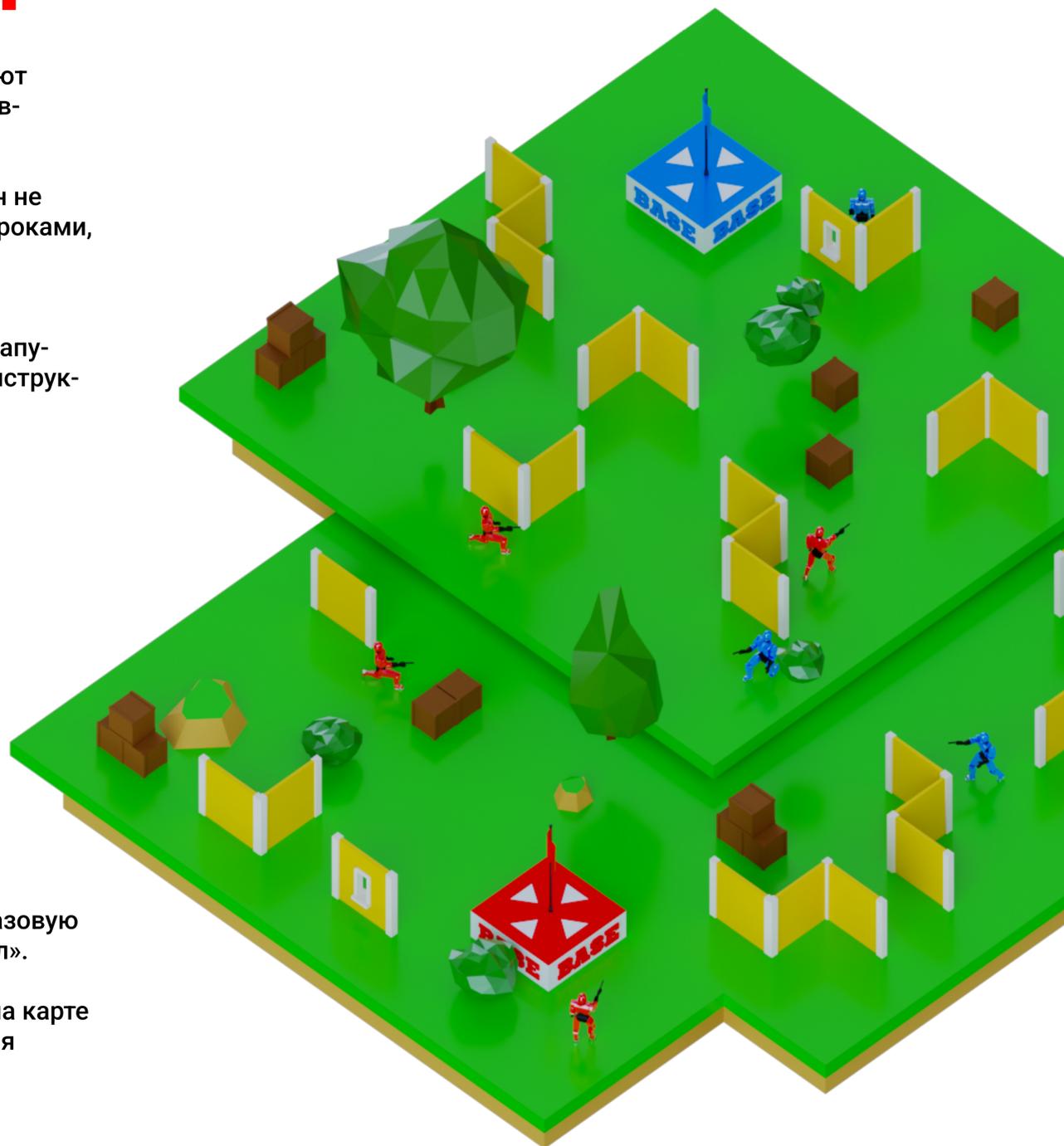
ОСОБЕННОСТИ

- Деактивированные игроки ожидают окончания схватки в заранее условленном месте
- Если игрока деактивировали, то он не может общаться с остальными игроками, в том числе с представителями команды соперника.
- Восстановить здоровье игрока и запустить его в раунд может только инструктор.

ДЕВАЙСЫ

В сценарии дополнительно можно использовать «Умную аптечку 2.0», «Базовую аптечку» на выдачу патронов, «Арсенал».

Они могут стать ключевыми точками на карте и будут требовать особенного внимания игроков.



РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИНСТРУКТОРА

- 1** Все игроки должны быть в равных условиях.
- 2** Можно миксовать игроков: дети и родители могут играть в одной команде, смешанные разновозрастные составы допускаются.
- 3** Перед стартом необходимо объяснить технику безопасности, пристрелять оборудование и показать площадку.
- 4** Все раунды четко обозначить любым возможным способом: свисток или громкоговоритель.
- 5** Во время игры внимательно следить за участниками. Пояснять и предлагать помощь в обращении с лазертаг-оборудованием.
- 6** После игры обязательно похвалить обе команды за волю к победе.
- 7** С разрешения игроков возможно провести ребалансировку составов, если игра после двух раундов подряд пошла в одни ворота.



**УМНАЯ
АПТЕЧКА 2.0**



**БАЗОВАЯ
АПТЕЧКА**



АРСЕНАЛ



ЗАХВАТИТЬ И УДЕРЖАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ КОНТРОЛЬНЫХ ТОЧЕК

Сценарий, созданный по мотивам компьютерной игры «Battlefield». В баталии могут участвовать максимум четыре команды. Задача каждой – захватить и насколько возможно долго удерживать контрольные точки, не подпуская к ним соперников. Число точек может быть разным, но выставлять лучше нечётное количество – так будет проще определить победителя. Точки должны быть распределены на территории в равноудаленных местах от старта команд.

Захватить точку просто, достаточно выстрелить в верхнюю панель по центру, точка примет сигнал и загорится цветом команды. После этого начнется отсчет времени, который покажет, сколько команда владела этой точкой.

В настройках установлено максимальное суммарное время удержания точки для каждой команды. И как только какая-то из команд суммарно удерживала точку необходимое время - точка переключится в режим индикации победителя и начнет моргать соответствующим цветом. Перезахватывать такую точку нельзя, она отыграла и показывает результат игры на верхней панели.



ЗАХВАТ КОНТРОЛЬНЫХ ТОЧЕК



ИГРОКИ

4-126 человек



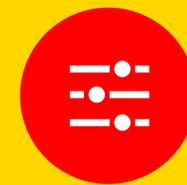
ВРЕМЯ РАУНДА

6-24 минут



СЛОЖНОСТЬ

★ ★ ★ ☆ ☆



НАСТРОЙКИ

Классические,
спортивные, детские



ТЕМП ИГРЫ

Высокий
темп игры

ОСОБЕННОСТИ

- В игре деактивация соперников — не самая главное. Главное — захватывать контрольные точки.
- Игроки перед стартом могут договориться о ролях: кто-то «рашит» точки, а кто-то прикрывает огнём с тылу.
- Бездумно стрелять не нужно, каждый манёвр должен быть оправдан с точки зрения игровой механики.
- Нужно сообщать о статусе «Контрольных точек»: кто ими владеет на данный момент, а также сигнализировать на захвате какой сейчас стоит сосредоточиться.



ДЕВАЙСЫ

В качестве «контрольных точек» можно использовать и «Хамелеон», «Командный пункт», «Умную боевую базу», «Цифровой флаг».

На базах команд можно использовать аптечки или боевые базы для восстановления здоровья игроков.



ХАМЕЛЕОН



КОМАНДНЫЙ ПУНКТ



УМНАЯ БОЕВАЯ БАЗА



ЦИФРОВОЙ ФЛАГ



УМНАЯ АПТЕЧКА 2.0



УНИВЕРСАЛЬНАЯ ТОЧКА

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИНСТРУКТОРА

- 1** Перед игрой проверить заряд всех используемых девайсов.
- 2** Провести подробный инструктаж по правилам захвата «Контрольных точек».
- 3** Объяснить технику безопасности на игровом полигоне.
- 4** Объяснить игрокам, что конкретно они должны делать в игре, чтобы победить.
- 5** Внимательно следить за ходом игры на поле боя.
- 6** Чем больше команд, тем интереснее играть. Рекомендуется использовать нечетное количество «Контрольных точек».

Для повышения сложности на территории также можно расположить точки аномалии и радиации.



ЗАХВАТИТЬ ВРАЖЕСКИЙ ОБЪЕКТ И УНИЧТОЖИТЬ ПРОТИВНИКА ЛИБО СДЕРЖАТЬ НАТИСК НАПАДАЮЩИХ И НЕ ДАТЬ ЗАХВАТИТЬ ОБЪЕКТ.

Этот сценарий поклонники лазертага ценят за отличную динамику. Две команды, задача первой – оборонять здание или высоту, задача второй – штурмом взять объект и уничтожить всех бойцов противника. У нападающих есть преимущество: они могут восстанавливать себе здоровье на базе при помощи аптечки. У обороняющихся – хорошая позиция и продуманный план. На захват высоты или здания дается определенное время. Если за команда штурмовиков уничтожила противника и заняла здание до окончания времени штурма, то победа присуждается ей. Если же обороняющиеся смогли выдержать натиск, то победа за ними.

Время, за которое штурмующая команда одолела соперника, фиксируется. А затем сравнивается во втором раунде этого сценария, если обе команды провели штурм удачно.

Для одной команды этот сценарий с высоким темпом игры, для другой с низким. Поэтому внимательно следим за тем, какая команда больше устала – та будет оборонять здание первыми.



ШТУРМ



ИГРОКИ

10-30 человек



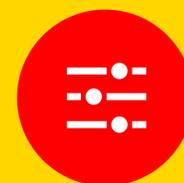
ВРЕМЯ РАУНДА

10-20 минут



СЛОЖНОСТЬ

★ ★ ★ ★ ☆



НАСТРОЙКИ

Классические,
военно-тактические



ТЕМП ИГРЫ

Средний
темп игры

ОСОБЕННОСТИ

- Планирование в этом сценарии играет ключевую роль: если командной игры нет, то вряд ли получится добыть победу
- Путей для достижения победы должно быть несколько: если один не сработал, то нужно пробовать менять тактику.
- В сценарий легко добавляются любые дополнительные устройства или игровые персонажи. Бомба или заложники в здании существенно добавляют интереса
- Обязательно надо менять команды местами после каждого раунда. Смена позволит посмотреть на игровой полигон с другой стороны.



ДЕВАЙСЫ

В сценарии крайне желательно использовать «Имитатор взрывного устройства», мину «Цербер» и бомбу «Кратер». Одни должны активировать эти бомбы, другие — деактивировать. У нападающих обязательно должна быть аптечка для пополнения патронов и жизней. У обороняющихся — на усмотрение организаторов.



**УМНАЯ АПТЕЧКА
2.0**



АРСЕНАЛ



ИВУ



ЦЕРБЕР



КРАТЕР



ТРИНИТИ

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИНСТРУКТОРА

- 1** Обязательно показать территорию игрокам и показать возможные пути атаки и способы обороны.
- 2** Подробно объяснить, как работают лазертаг-устройства в сценарии, как с ними обращаться.
- 3** Желательно, чтобы возле бомб и мин был дополнительный инструктор: контроль активации и деактивации девайсов крайне важен.
- 4** На входах в здание можно сделать ловушки: поставить мины «Церберы», которые будут задерживать нападающих.
- 5** Введение в игру заложников — роль которых выполняют инструкторы также положительно скажется на контроле игрового процесса и его разнообразии.

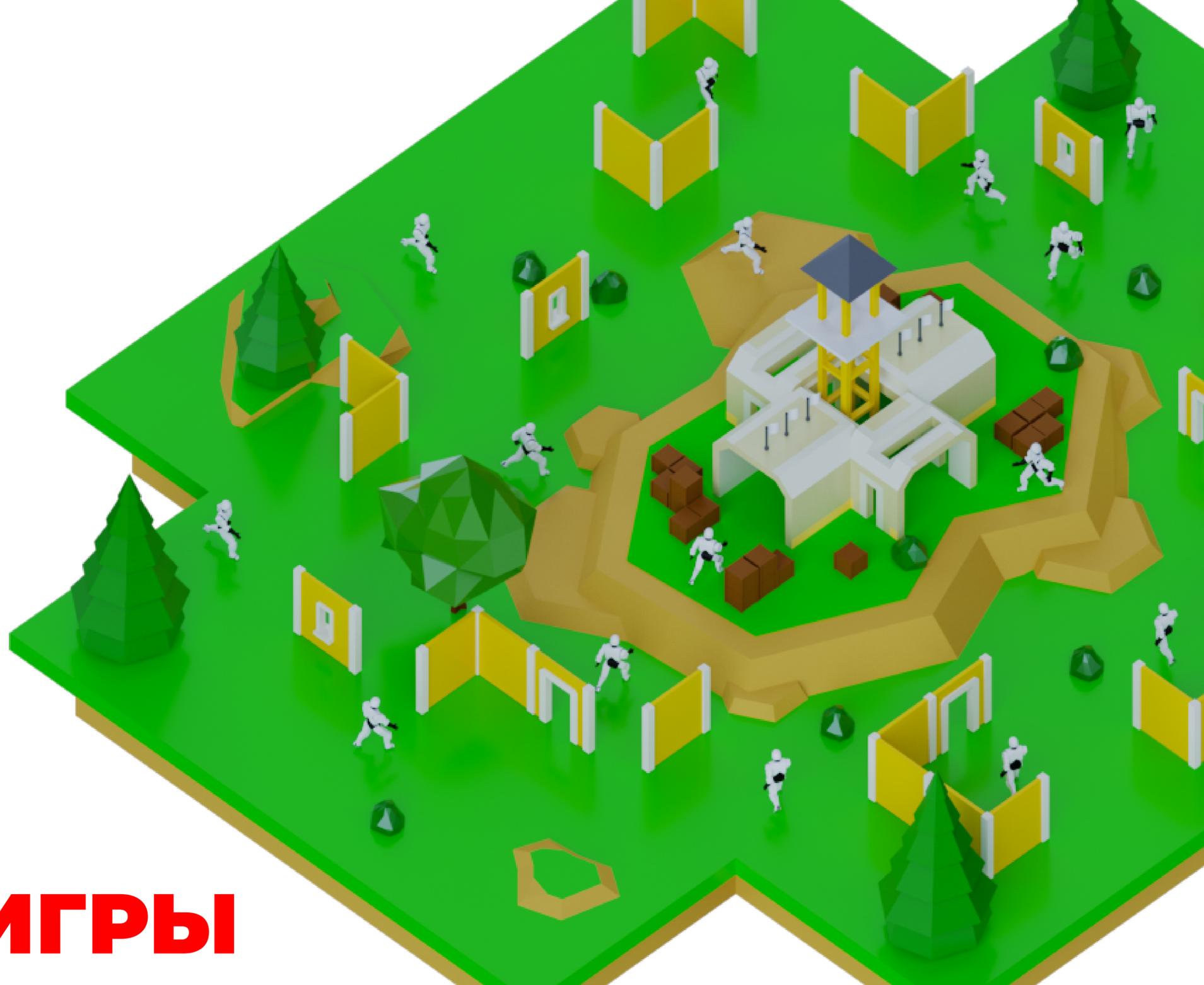


ИГРА НА ВЫЖИВАНИЕ. ЗАДАЧА ИГРОКОВ – НАЙТИ ОРУЖИЕ И ПОБЕДИТЬ ВСЕХ СОПЕРНИКОВ В ТЕЧЕНИЕ РАУНДА

Эксклюзивный сценарий, придуманный разработчиками LASERWAR. Является переложением сюжета одноименного фантастического блокбастера. Оптимальные условия такой игры – не менее 10 участников на полигоне площадью 150 на 150 метров.

В центре полигона или по его окраинам размещают склады с комплектами оружия и полезных девайсов, которые пригодятся бойцам. Общее количество единиц вооружения должно ровно в два раза превышать количество игроков. По команде судьи участники занимают позиции на одинаковом расстоянии вокруг склада. После свистка игроки мчатся к складам и разбирают комплекты. Действовать нужно очень быстро, ведь от этого зависит, с каким вооружением вы чуть позже вступите в схватку с противниками. Отбирать добычу у других игроков запрещено. Вооружившись, участники «Голодных игр» занимают позиции на местности по своему желанию. Через некоторое время судья даёт сигнал о начале боя, выпустив цветную ракету.

После этого каждый играет за себя. Задача одна – выжить самому и перебить всех соперников. Победитель получает главный приз. Убитые игроки направляются в условленное место, где их учёт ведёт судья. О каждом новом выбывшем судья сигнализирует оставшимся участникам с помощью ракеты. Если по окончании времени раунда на поле боя осталось больше одного игрока – приз не достаётся никому.



ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ



ИГРОКИ

20-40 человек



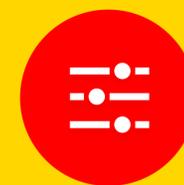
ВРЕМЯ РАУНДА

20-30 минут



СЛОЖНОСТЬ

★★★★☆



НАСТРОЙКИ

Военно-тактические



ТЕМП ИГРЫ

Низкий
темп игры

ОСОБЕННОСТИ

- Сценарий идеально подходит под сборные игры, где нет четкого состава команд.
- Игроки могут образовывать временные союзы, чтобы достичь победы.
- Выжившему всегда приятно получить фирменный приз от организаторов.
- В игру можно выпускать организатора «берсерка», который будет деактивировать игроков и побуждать их к активным игровым действиям.

- Можно сделать специальную зону эвакуации. За 1 минуту до окончания раунда все игроки должны быть в ней. Такой ход увеличит шансы на определение победителя.



ДЕВАЙСЫ

В качестве специального оборудования прекрасно подойдут все индивидуальные девайсы: лазертаг-гранаты, ножи, артефакты, мины. Важно сосредоточить внимание игроков не только на оружии, но и на дополнительных девайсах: одна удачно брошенная граната может поставить с ног на голову всю игру.



ЛАЗЕРТАГ-НОЖ



АРСЕНАЛ



АРТЕФАКТ



ЦЕРБЕР



КРАТЕР



ТРИНИТИ

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИНСТРУКТОРА

- 1 Обязательно следить за эмоциональным настроением игроков: сценарий призван развлекать, а не ссорить участников друг с другом.
- 2 Деактивированные игроки собираются в специальном месте и ждут конца раунда. Чтобы ожидание не было таким длительным можно поставить лазертаг-тир и устроить небольшое соревнование.
- 3 Внимательно нужно проследить за игровым оборудованием: не терять ножи, гранаты, прицелы и пистолеты. Все выдавать лично и принимать самому.
- 4 Наборы оборудования можно делать тематическими.
- 5 В центре можно дополнительно поставить имитатор взрывного устройства с обратным отсчетом, выживший должен будет подобрать к нему пароль и только потом победить.



НЕ ДАТЬ ЗОМБИ ПОРАБОТИТЬ ТЕБЯ И ТВОИХ СОКОМАНДНИКОВ

Сценарий в духе голливудских ужастиков: живые люди сражаются против группы ходячих мертвецов. Только в этом случае зомби вооружены лазертаг-пушками, обладают повышенными запасом здоровья, боезапасом, скорострельностью и уроном. Игрок, которого убивает зомби, сам превращается в живого мертвеца и присоединяется к команде противника. Как и в сценарии «Командная битва», противники сражаются до полной ликвидации одной из команд. Сценарий «Зомби апокалипсис» доступен на всех последних прошивках игровых комплектов от LASERWAR. При активации режима «Зомби» игровой комплект издаёт рычание. Потом «голос» зомби также можно будет периодически услышать во время игры.



ЗОМБИ АПОКАЛИПСИС



ИГРОКИ

20-40 человек



ВРЕМЯ РАУНДА

10-20 минут



СЛОЖНОСТЬ

★ ★ ★ ☆ ☆



НАСТРОЙКИ

Классические,
военно-тактические



ТЕМП ИГРЫ

Средний
темп игры

ОСОБЕННОСТИ

- Смена сторон обязательна для этого сценария. Так игроки лучше поймут сильные и слабые стороны каждой команды
- Стилизация и антураж. Эти две вещи сделают сценарий незабываемым. Оборудуйте места для кладов и выдайте специальные костюмы для каждой из сторон. Впечатлений будет много



ДЕВАЙСЫ

Они могут стать ключевыми точками на карте и будут требовать особенного внимания игроков.



ХАМЕЛЕОН



КОМАНДНЫЙ ПУНКТ



УМНАЯ БОЕВАЯ БАЗА



ЦИФРОВОЙ ФЛАГ



УМНАЯ АПТЕЧКА 2.0



УНИВЕРСАЛЬНАЯ ТОЧКА

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИНСТРУКТОРА

- 1** Выбрать игроков-зомби для первого раунда можно на основе предыдущего сценария. Тот, кто проиграл в предыдущем, становится первым зомби. Потом игроков можно чередовать.
- 2** Обязательно объяснить, что у зомби есть небольшое преимущество по настройкам, поэтому воевать против них лучше сообща.
- 3** Хороший зомби играет, рычит и пугает остальных. Скажите об этом игрокам, чтобы добиться максимального антуража.
- 4** Лучший зомби может быть поощрен фирменными сувенирами клуба, и его фото обязательно попадет на доску почета.



ДОБЫТЬ КЛАД И СБЕЖАТЬ ЛИБО ЗАДЕРЖАТЬ ПРЕСТУПНИКОВ И УНИЧТОЖИТЬ

Эта игра — противостояние заключённых и полиции. Заключённые совершают побег из тюрьмы. Их задача — найти заранее спрятанные ящики с сокровищами, не попавшись полицейским. Полицейские должны не дать беглецам завладеть кладами и обезвредить нарушителей.

Особенность сценария в том, что беглецы вступают в игру с незаряженным оружием, а полиция пускается в погоню через несколько минут после начала раунда. Чтобы пополнить боезапас, преступникам нужно найти «схрон» с патронами. Забирать источник патронов с собой запрещается.

Зарядив оружие, бывшие заключённые начинают поиск клада, а полицейские продолжают преследование и стараются выводить соперников из игры. При этом участники команды беглецов в игру не возвращаются и ждут окончания раунда в условленном месте, а полицейские могут восстановить жизнь на «кладбище», где есть устройство с функцией возрождения.



ПОБЕГ



ИГРОКИ

20-40 человек



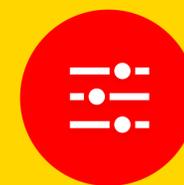
ВРЕМЯ РАУНДА

10-20 минут



СЛОЖНОСТЬ

★★★★☆



НАСТРОЙКИ

Классические,
военно-тактические



ТЕМП ИГРЫ

Средний
темп игры

ОСОБЕННОСТИ

- Смена сторон обязательна для этого сценария. Так игроки лучше поймут сильные и слабые стороны каждой команды.
- Стилизация и антураж. Эти две вещи сделают сценарий незабываемым. Оборудуйте места для кладов и выдайте специальные костюмы для каждой из сторон. Впечатлений будет много.

- В качестве клада прекрасно подойдут командные пункты. В них также можно положить устройства, которые восстановят патроны для заключенных.



ДЕВАЙСЫ

В этом сценарии прекрасно подойдут любые индивидуальные девайсы. Ножи, лазертаг-гранаты, мины, командные пункты — все это можно заигрывать на полигоне. В «Танке» обязательно использование «Арсенала» с пополнением патронов.



ЛАЗЕРТАГ-НОЖ



АРСЕНАЛ



АРТЕФАКТ



ЦЕРБЕР



КРАТЕР



ТРИНИТИ

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИНСТРУКТОРА

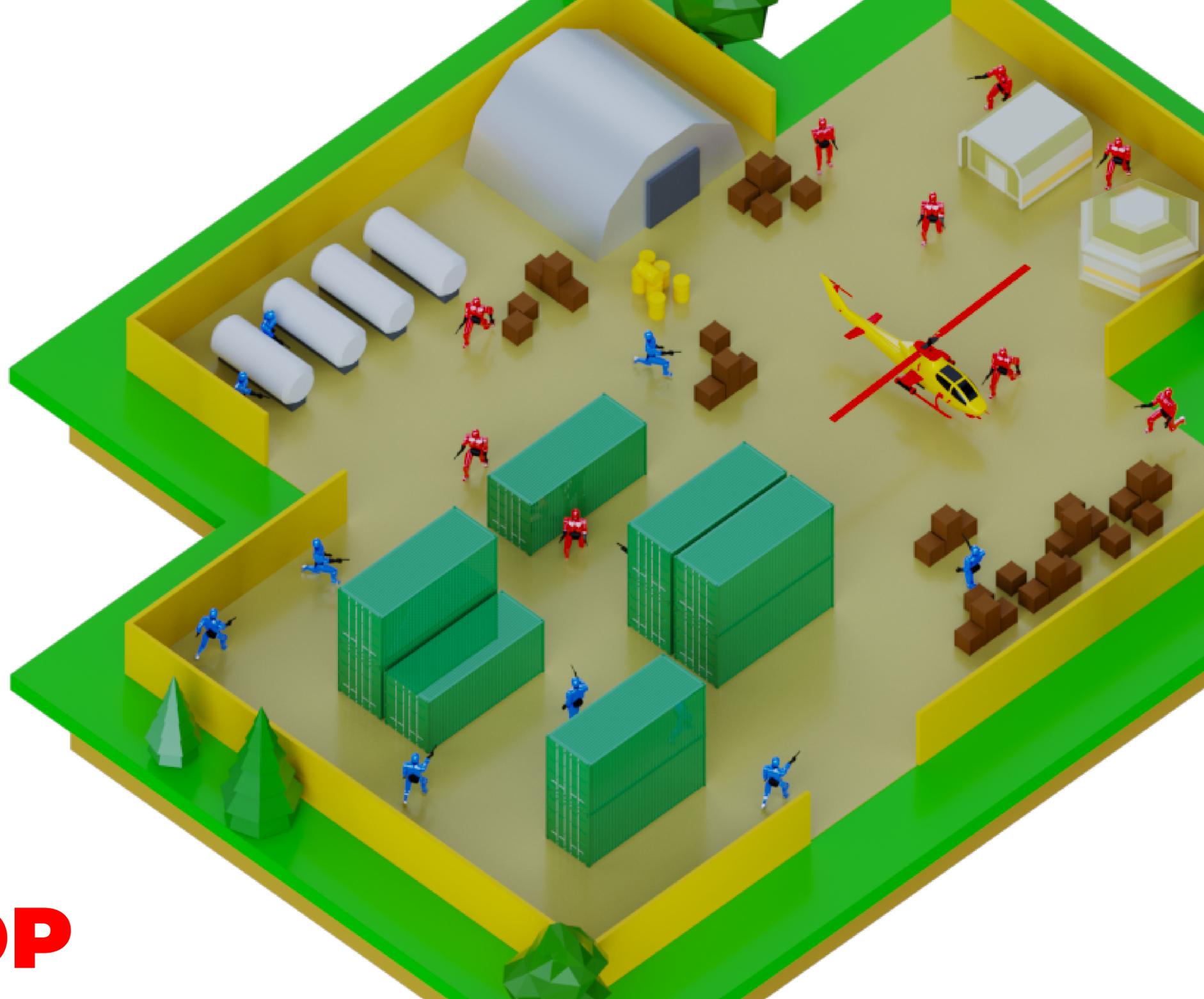
- 1 Игра за беглецов немного сложнее. Поэтому изначально в команду лучше ставить наиболее подготовленных бойцов.
- 2 Деактивированные игроки не восстанавливаются, а это значит, что цена ошибки велика. Объясните это игрокам.
- 3 Заключенные и полицейские обязательно должны столкнуться лицом к лицу. Предусмотрите это на своей игровой площадке.
- 4 В этом сценарии работает правило «деактивированные молчат». Если игрок вышел из игры, то он не имеет права подсказывать товарищам.
- 5 Не затягивайте раунды, иначе игроки на респауне начнут скучать.



РАЗМИНИРОВАТЬ БОМБУ/ НЕ ДАТЬ РАЗМИНИРОВАТЬ БОМБУ

Для всех поклонников Counter Strike в лазертаге есть специальный сценарий, в котором разыгрывается классический принцип Bomb/Defuse. «Контртеррор» — сценарий, который сохранил атмосферу компьютерной игры и накал страстей двух сторон. В сценарии как нигде важна стилизация: если оформить лазертаг-площадку в стиль одной из карт Counter Strike, то эмоции и улыбки в игре обеспечены.

Суть сценария проста. На тропу войны выходят две команды — террористы и контртеррористы. В одном из заранее оговоренных мест бандиты закладывают взрывное устройство. Преступники активируют бомбу и не дают соперникам её отключить. Контртеррористам необходимо отключить взрывное устройство и ликвидировать противников. Возродиться игроки могут на респаунах команд с помощью аптечек.



КОНТРТЕРРОР



ИГРОКИ

10-30 человек



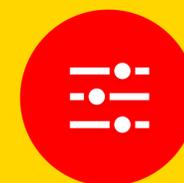
ВРЕМЯ РАУНДА

10-20 минут



СЛОЖНОСТЬ

★ ★ ☆ ☆ ☆



НАСТРОЙКИ

Военно-тактические,
спортивные



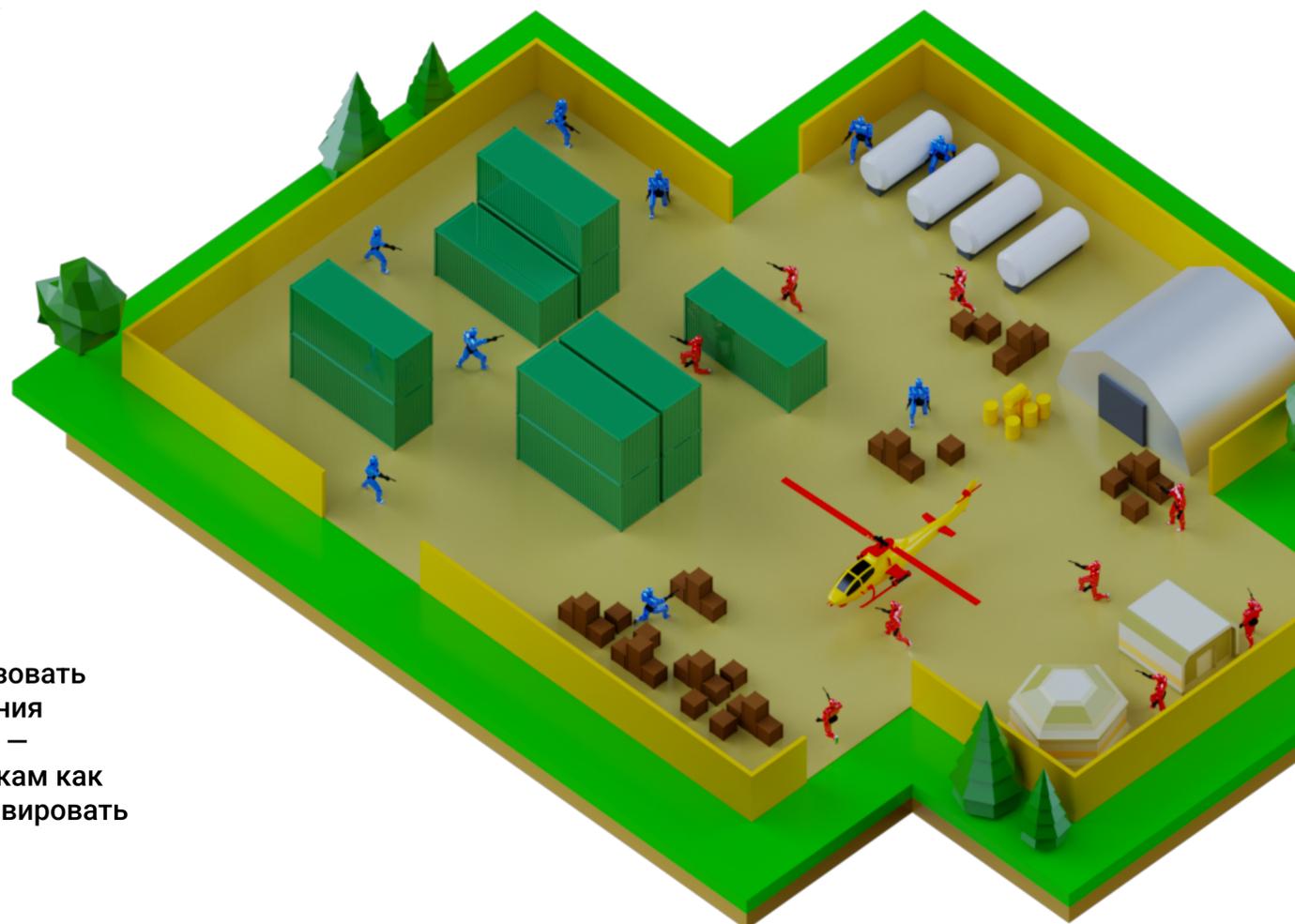
ТЕМП ИГРЫ

Средний
темп игры

ОСОБЕННОСТИ

- Сценарий, в котором одни обороняются, а другие нападают. Смена сторон обязательна.
- Можно усложнить сценарий, если террористам сначала надо найти бомбу, а потом ее заложить.
- Сценарий прост в разыгрывании. Прекрасно подойдет после «Командной битвы» в качестве второго пункта программы.

- Стилизация в «Контртерроре» занимает первое место. Оформите свою площадку в стиле карт из CS и клиенты будут возвращаться к вам снова и снова.



ДЕВАЙСЫ

В сценарии обязательно использовать «взрывную» линейку оборудования LASERWAR. Перед стартом игры – обязательно объяснить участникам как работать с бомбами, как их активировать и деактивировать.



ЛАЗЕРТАГ-НОЖ



АРСЕНАЛ



АРТЕФАКТ



ЦЕРБЕР



КРАТЕР



ТРИНИТИ

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИНСТРУКТОРА

- 1** Напоминайте игрокам о главной задаче сценария. Иногда в пылу боев игроки забывают, что победу приносит не длительная перестрелка, а точный манёвр к девайсу
- 2** У обороняющихся в этом сценарии есть преимущество. Возможно, его можно нивелировать за счет игровых настроек
- 3** Каждая из команд должна сыграть за террористов и спецназ: так игроки лучше поймут сильные и слабые стороны
- 4** При разминировании нужно следить за тем, чтобы игрок обязательно был живым на протяжении всего процесса деактивации бомбы



УНИЧТОЖИТЬ ТАНКИСТА/ ДОСТАВИТЬ ТАНКИСТА ЖИВЫМ ДО НУЖНОЙ ТОЧКИ

В схватку вступают террористы и спецназ. Террористы хотят транспортировать через мирную территорию похищенный у властей боевой танк. Спецназ должен им помешать и устраивает засаду на бандитов.

Танком может стать тележка с высокими бортами, в которой сидит танкист, который не имеет права покидать машину. Танкист обладает большим запасом патронов, 200% жизни и убивает противников с трёх выстрелов. Каска на голове этого игрока закрывает три передних датчика повязки. Танк движется по заранее обозначенному маршруту от базы террористов до выделенного квадрата рядом с базой спецназа. Именно в этот квадрат террористы и должны доставить своего танкиста живым для победы в сражении. Спецназ должен любой ценой уничтожить танкиста.

Танк в движение приводит другой игрок команды террористов. Как только толкающего боевую машину убивают, инструктор командует: «Танк сбит!» После этого поражённый игрок бежит восстанавливаться на базу, а танкист отстреливается от неприятеля. Любой живой его союзник может толкать танк дальше.



ТАНК



ИГРОКИ

10-30 человек



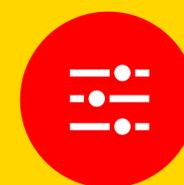
ВРЕМЯ РАУНДА

10-20 минут



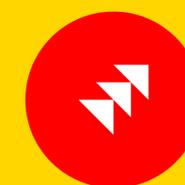
СЛОЖНОСТЬ

★ ★ ★ ☆ ☆



НАСТРОЙКИ

Военно-тактические



ТЕМП ИГРЫ

Низкий
темп игры

ОСОБЕННОСТИ

- Сценарий не для новичков: лучше разыгрывать его среди тех, кто уже не в первый раз приходит играть.
- Командам придется пару раундов искать свою стратегию. Желательно первые 2-3 раунда не брать в зачет.
- Важно заранее продумать маршрут движения танка и объяснить игрокам принцип захвата.

- В идеале, если роль танкиста примерят на себя все игроки из двух команд.



ДЕВАЙСЫ

Для сценария идеально подойдут аптечки, арсеналы, гранаты, мины-растяжки. Желательно остановить свой выбор на «подрывных» девайсах и на устройствах, которые восполняют здоровье. Дополнительно танк также можно оснастить системой подрыва бронетехники Купол 3.0. Если к ней еще подключить пиротехнику, то подрыв танка запомнится игрокам надолго.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИНСТРУКТОРА

- 1** Постоянно следить за соблюдением правил: как захватывается танк, толкает ли его живой игрок, жив ли танкист, есть ли возможность его поразить.
- 2** Если в течение нескольких раундов у спецназовцев не получается деактивировать танкиста, то подскажите им места на маршруте, где танк наиболее уязвим.
- 3** Объясните террористам, что тот, кто толкает танк, также важен как и сам танкист. Победы можно будет добиться только сообща.
- 4** На пути у танка можно сделать ловушки: церберы, кратеры, ИВУ — используйте эти устройства, чтобы увеличить сложность сценария.



**УМНАЯ
АПТЕЧКА 2.0**



**БАЗОВАЯ
АПТЕЧКА**



АРСЕНАЛ



ЦЕРБЕР



КРАТЕР



ТРИНИТИ



ЗАХВАТИТЬ ФЛАГ КОМАНДЫ СОПЕРНИКА И ДОСТАВИТЬ ЕГО НА СВОЮ БАЗУ

Игроки делятся на две команды с равным числом участников и занимают позиции на своих базах. На базе у каждой команды устанавливается аптечка и флаг соответствующего цвета. Для победы команда должна захватить флаг соперника и доставить его на свою базу.

Есть несколько нюансов.

1. Убитый игрок может возродиться только на базе своей команды.

2. Если игрока убили, когда он нёс флаг соперников, добычу кладут на землю там, где был убит знаменосец. Флаг может подобрать союзник убитого — тогда он продолжит нести находку на свою базу. Если же знамя поднимает противник, оно возвращается на «родную» базу.

Ещё вариант — разыграть сценарий только с одним флагом. Одна команда его обороняет, а другая стремится присвоить. Перед началом игры можно также раздать карты, на которых обозначено место установки флага. Тогда командам придётся ориентироваться на местности и сначала отыскать объект, а потом уже вступить в противостояние.



ЗАХВАТ ФЛАГА



ИГРОКИ

10-30 человек



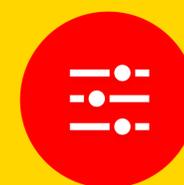
ВРЕМЯ РАУНДА

5-10 минут



СЛОЖНОСТЬ

★ ★ ☆ ☆ ☆



НАСТРОЙКИ

Военно-тактические,
спортивные



ТЕМП ИГРЫ

Высокий
темп игры

ОСОБЕННОСТИ

- Сценарий с высоким темпом игры. Следите за усталостью игроков и чередуйте захват флага с другими сценариями.
- Флаг может лежать на респаунах команд, но также его можно спрятать. Пусть каждая из команд найдет сначала свой флаг и принесет на базу.
- Кто-то бежит, кто-то стреляет: в этом сценарии важно, чтобы игроки распределили свои роли, иначе победы не будет

- Для контроля игроков нужно больше инструкторов: иногда захваты происходят одновременно, нужно следить за несколькими местами.



ДЕВАЙСЫ

В сценарии в качестве дополнительного оборудования может использоваться «Цифровой флаг». Девайсы можно расставить по респаунам команд.



ХАМЕЛЕОН



КОМАНДНЫЙ ПУНКТ



УМНАЯ БОЕВАЯ БАЗА



ЦИФРОВОЙ ФЛАГ



УМНАЯ АПТЕЧКА 2.0



УНИВЕРСАЛЬНАЯ ТОЧКА

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИНСТРУКТОРА

- 1** Придется побегать: для инструктора этот сценарий также динамичен, как и для игроков.
- 2** Нужно быть внимательным к игроку, который несет флаг. Если его деактивировали, он должен оставить флаг на месте
- 3** Объясните игрокам, что если союзник не смог донести флаг, то его может подхватить любой живой боец команды
- 4** Захват флага не должен быть простым: ключевой объект не должен быть захвачен за несколько минут



laserwar.ru



8 800 551-88-02, 8(951)694-01-00



order@laserwar.ru, shop@laserwar.com



Россия, 214031, г. Смоленск, ул. Попова, 40/2