

# Сценарии игры лазертаг

## 1. «Team Deathmatch»

Вашей команде приказано провести боевую операцию с целью обнаружить и уничтожить отряд соперника. Помните: им поручено то же самое. Работайте в команде, прикрывайте братьев по оружию, сражайтесь до последнего патрона! Да пусть победит сильнейший в этой битве не на жизнь, а на смерть!

Правила:

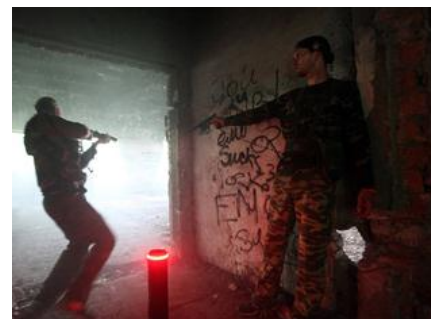
- после виртуальной смерти игрок ожидает окончания раунда в условленном месте;
- "мёртвые" игроки не имеют права общаться как со своей, так и с вражеской командой;
- побеждает та команда, которой удалось полностью уничтожить отряд соперника.\*

\* если по истечении отведённого на раунд времени в обеих командах ещё остались "живые" бойцы, инструктор (судья) подаёт предупредительный свисток. Это означает, что до конца раунда осталась одна минута, по окончании которой битву выигрывает та команда, у которой "в живых" осталось больше игроков.



## 2. «Захват контрольных точек»

Основная задача команд (максимум 2) - захватить и как можно дольше удерживать контрольные точки, не подпуская к ним противника. Захват производится путём выстрела в датчик устройства (контрольной точки), после чего светодиоды на нём приобретают цвет захватившей его команды. Каждая из контрольных точек имеет *максимальное время удержания* - это общее время, в течение которого одной команде необходимо контролировать точку, чтобы она полностью перешла под их контроль (в этом случае точка начинает мигать и издавать характерные звуки).



2.

## 3. «Захват флага»

Участники разделяются на две равные команды и расходятся на свои базы. У каждой команды на базе находится аптечка и флаг соответствующего цвета. Задача — захватить флаг противника и принести его на свою базу. Данный сценарий считается одним из самых динамичных так как играется в режиме нон-стоп.

Правила:

- "мертвый" игрок может воскреснуть только на базе своей команды;
- если игрока убили и он при этом нёс флаг команды противника, знамя кладется на землю на месте виртуальной смерти;
- если после смерти игрока флаг подбирает его товарищ по команде, то он продолжает нести его на свою базу;
- если флаг поднимает игрок команды, чьё знамя было похищено – флаг соответственно возвращается на базу.

Чтобы исключить случаи, когда знамя застревает в недоступной точке, по истечении определённого времени лежащий флаг также возвращается на базу.

