

Программы для интерактивного лазерного 3D тира

«Зачистка территории»

«Загадка куба»

«Охота на уток»

«Зомби»

«Звездный щит»

«Пирамида»



ПРОГРАММА «ЗАЧИСТКА ТЕРРИТОРИИ»



Динамичная 3D игра для работы в составе интерактивного лазерного 3D тира на одного стрелка.

Объемная картинка позволяет полностью погрузиться в виртуальный мир, где есть только Вы с лазерным оружием в руках и группа вооруженных до зубов террористов.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ ИГРЫ



Вы находитесь на территории секретного объекта, захваченного террористами. У Вас одна минута времени и неограниченное количество боеприпасов. Ваша задача за несколько раундов пройти территорию объекта, очистить ее от бандитов, не задев заложников, и набрать как можно больше очков. По окончании игры, если Вы достаточно успешно зачистили территорию, Вам будет присуждено одно из трех почетных званий.

ОКНО «НАСТРОЙКА» И ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

При запуске программы откроется рабочее окно с настройками. Внизу экрана расположены кнопки.



«Правила» — описание работы с игровой программой

«О компании» — информация о компании

«Настройка» — на экран выводится окно с настройками программы

«Старт» — начать игру



© ООО «Лазерсофт»
Новосибирск, 2011

Усложнить или упростить выполнение боевой задачи помогут настраиваемые параметры:

- **Режимы:** 1, 2, 3 (1 — стрелок стоит неподвижно и смотрит в одну сторону; 2 — стрелок стоит неподвижно и смотрит по сторонам; 3 — стрелок перемещается и смотрит по сторонам (по умолчанию))
- **Скорость камеры** — от 5 до 20 км/ч. (по умолчанию 15)
- **Время игры** — от 1 до 10 минут (по умолчанию 1 минута)
- **Число мишеней** — от 1 до 8 (по умолчанию 5)
- **Патронов на мишень** — от 1 до 20, либо неограниченное количество (по умолчанию "неограниченное")
- **Ближняя дистанция до мишени** — от 5 до 20 метров — определяет минимальное расстояние, на котором может появиться мишень (по умолчанию 10)
- **Дальняя дистанция до мишени** — от 10 до 50 метров, определяет максимальное расстояние, на котором может появиться мишень (по умолчанию 30)

Также в настройках можно включить или отключить следующие параметры:

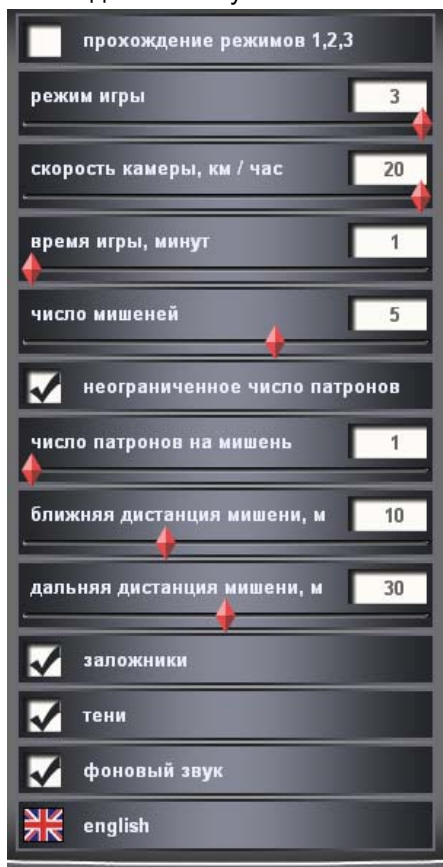
- **Заложники** — всегда есть возможность пройти игру и без них (по умолчанию "выкл")
- **Тени** — отображение теней от объектов (по умолчанию "вкл"). При отключении этой опции увеличивается быстродействие компьютера
- **Фоновый звук** — звуковое сопровождение (по умолчанию "вкл")

Кнопка «**English/Русский**» позволяет переключиться с русского на английский интерфейс программы.

Если опция

«**Прохождение режимов**

1,2,3» включена, то игра начнется с 1-го режима, после удачного прохождения первого раунда переключится на 2-ой режим, после прохождения которого, перейдет на режим 3 и останется на нем до конца игры. При этом выбор режима игры не имеет значения.

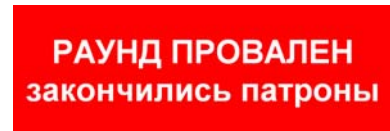


Опция «**Скорость камеры**» позволяет в 3-ем режиме увеличить или уменьшить скорость передвижения игрока по территории объекта.



Параметр «**Число мишеней**» задает количество террористов в каждом раунде, которых надо поразить для перехода в следующий раунд.

Необходимо помнить, что при попадании в заложника раунд считается проваленным, тем не менее, Вы переходите в следующий, но с Вас снимаются очки.



Параметр «**Патронов на мишень**» устанавливает количество выстрелов, которое необходимо для поражения террористов в каждом раунде.



Если израсходованы все патроны и убиты не все террористы, то раунд считается проваленным.

При включенной опции «**неограниченное число патронов**» количество боеприпасов неограниченно.

Инструментальные параметры «**Ближняя дистанция до мишени**» и «**Дальняя дистанция для мишени**» определяет, на каком минимальном и максимальном расстоянии соответственно может появиться мишень. Например, если в опции «**Ближняя дистанция до мишени**» стоит 10, значит, мишень не может быть показана ближе, чем на это расстояние.

В левом верхнем углу расположена шкала времени.

В правом верхнем — количество террористов, которых необходимо убить.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ:

- Успешно пройденный раунд — игрок поразил все цели, не задел заложника и не израсходовал все имеющиеся патроны — 500 очков;
- За каждого убитого террориста — 100 очков;
- Промах — снимается 5 очков;
- Попадание в заложника — минус 50 очков
- По окончании игры, если Вы достаточно успешно зачистили территорию, Вам будет присуждено одно из трех призовых мест.

Набрав более 2500 очков, Вы получите почетное звание «Элита Спецназа». Более 1500 очков принесут Вам звание «Солдат Удачи». Настреляв менее 1500 очков, Вы заработаете звание «Рядовой Боец».



По умолчанию игра длится одну минуту, но есть возможность увеличить время игры до 10 минут.

При увеличении времени игры пропорционально увеличивается сумма очков, которую необходимо набрать для призового места. Например, если Вы поставили время игры 3 минут, то для звания Элиты Спецназа необходимо набрать 7 500 очков.

ПРОГРАММА «ЗАГАДКА КУБА»

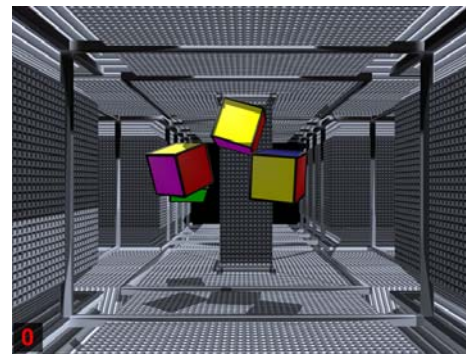


Увлекательная и захватывающая игра для работы в составе интерактивного лазерного 3D тира на одного, двух или трех человек.

Погрузитесь в незабываемое виртуальное приключение по огромному лабиринту с вращающимися кубиками.

Настроив игру на трех игроков, Вы сможете устроить соревнование с друзьями и попытаться разгадать Загадку куба.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ ИГРЫ



Вы попадаете в огромный лабиринт, где путь Вам преграждают вращающиеся разноцветные кубики.

У Вас одна минута времени и неограниченное количество боеприпасов.

Ваша задача как можно дальше продвинуться в этом громадном лабиринте со множеством коридоров. Но попасть в следующий коридор возможно только, отстрелив метким выстрелом у куба грань «правильного» цвета — цвета, который дается Вам программой перед началом игры. Помните, что вращающихся кубиков у Вас на пути с каждым уровнем будет становиться всё больше.

По окончании игры на экран выводится количество разбитых Вами граней.

ОКНО «НАСТРОЙКА» И ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

При запуске программы откроется рабочее окно с настройками. Внизу экрана расположены кнопки.



«Правила» — описание работы с игровой программой

«О компании» — информация о компании

«**Настройка**» — на экран выводится окно с настройками программы
«**Старт**» — начать игру

Усложнить или упростить прохождение лабиринта помогут настраиваемые параметры:

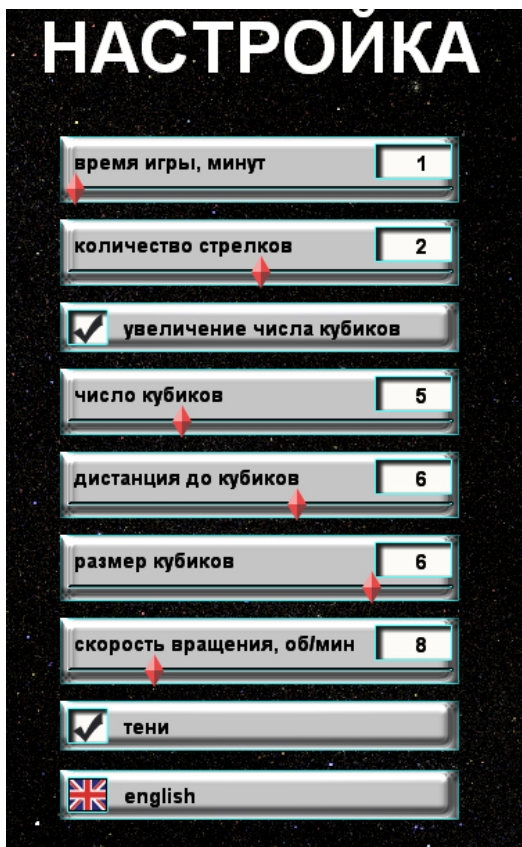
- **Время игры** — от 1 до 10 минут (по умолчанию 1 минута)
- **Количество стрелков** — 1, 2, 3 (по умолчанию 1)
- **Число кубиков** — от 1 до 14 (по умолчанию 6)
- **Дистанция до кубиков** — от 3 до 8 (по умолчанию 5)
- **Размер кубиков** — от 2 до 7 (по умолчанию 6)
- **Скорость вращения** — от 2 до 30 оборотов в минуту (по умолчанию 10)

Также в настройках можно включить или отключить следующие параметры:

- **Увеличение числа кубиков** — по умолчанию "вкл"
- **Тени** — отображение теней от объектов (по умолчанию "вкл"). При отключении этой опции увеличивается быстродействие компьютера

Кнопка «**English/Русский**» позволяет переключиться с русского на английский интерфейс программы.

Установите **количество стрелков** в игре. Каждому стрелку будет присвоен определенный цвет. Это значит, что стрелять каждый игрок должен в грани, окрашенные именно «своим» цветом. Рубеж считается пройденным, когда один из игроков отстрелит грани «своего» цвета у всех вращающихся кубиков.



При включенной опции «**Увеличение числа кубиков**» число вращающихся кубиков будет соответствовать номеру рубежа. На первом рубеже — один кубик, на втором — два, на третьем — три и т.д.

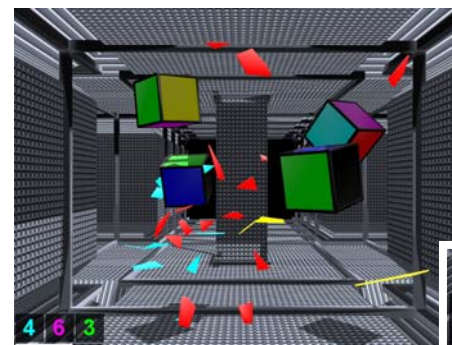
Если убрать галочку с опции «**Увеличение числа кубиков**», то тогда необходимо установить число кубиков (параметр «**Число кубиков**»), который определяет, сколько будет кубиков на рубеже. Например, если установить число кубиков 3, то при игре на каждом рубеже будет всегда вращаться по 3 кубика.

С помощью опции «**Дистанция до кубиков**» можно удалить или приблизить огневой рубеж.

Опция «**Размер кубиков**» позволяет уменьшить или увеличить размер куба. Также Вы самостоятельно можете сильно усложнить игру, **увеличив скорость вращения**. Помните, что меткий выстрел в одну из граней куба, автоматически ускоряет его вращение, которое со временем замедлится до начальной скорости.

По умолчанию игра длится одну минуту, но есть возможность увеличить время игры до 10 минут.

В нижнем левом углу расположена шкала времени. Здесь же происходит подсчет разбитых граней всеми игроками.



По окончании игры на экран выводится количество разбитых Вами кубиков.



ПРОГРАММА «ОХОТА НА УТОК»



Красочная и реалистичная охотничья 3D игра на одного стрелка, благодаря которой Вы сможете поучаствовать в самой массовой и распространенной охоте – охоте на уток.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ ИГРЫ

Охота на водоплавающих птиц всегда интересна и успешна, особенно охота с чучелами.

В конце лета и осенью, множество подросших за лето и ставших на крыло молодых уток прилетают на водоемы, где в зарослях камыша их ожидают охотники. По зеркалу воды плавают заранее расставленные для них чучела, а звук манка служит отличным ориентиром.



В игре охотнику не приходится долго ждать, утки появляются почти сразу и летят к приманке – охота началась! Если удача Вам не сопутствовала и на подлёте вы упустили несколько уток, то не останавливайтесь, ведь всегда можно развернуться и добить улетающих птиц.

Достаточно одного меткого выстрела в утку, чтобы она стала Вашей добычей. Подсчет идет по количеству убитых птиц. По окончании игры, если Вы набрали достаточное количество уток, Вам будет присуждено одно из трех почетных званий.

ОКНО «НАСТРОЙКА» И ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

При запуске программы откроется рабочее окно с правилами игры. Внизу экрана расположены управляющие кнопки.



«Старт» — начать игру

«Настройка» — на экран выводится окно с настройками программы

«Правила» — описание работы с игровой программой

«О компании» — информация о компании

Чтобы упростить или усложнить игру в программе предусмотрен ряд настроек:

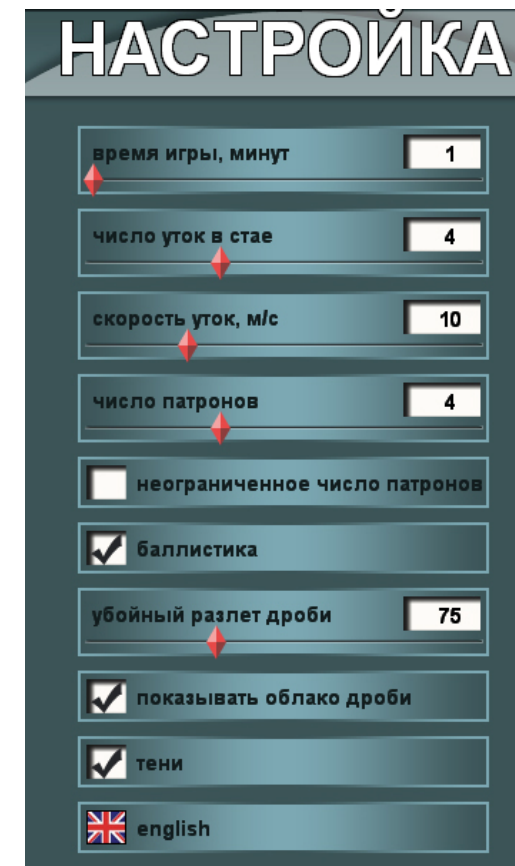
- число **уток в стае** — от 1 до 15 (по умолчанию 5)
- **средняя скорость** полета уток — от 5 до 30 м/сек (по умолчанию 15)
- **число патронов** — от 1 до 20, либо неограниченное количество (по умолчанию 4)
- **показывать облако дробы** — да/нет (по умолчанию да)
- **убойный разлет дробы** — от 25 до 150 (по умолчанию 75)
- **баллистика** — да/нет (по умолчанию нет)

Параметр «число уток в стае» задает количество уток в стае. Каждая утка летит со своей случайной скоростью, которая может отличаться от средней скорости полета уток в стае.

Параметр «число патронов»

устанавливает количество выстрелов, которые у вас есть на каждую стаю.

При включенной опции «неограниченное число патронов» количество боеприпасов неограниченно.



Опция «показывать облако дроби» дает возможность увидеть разлет дроби при выстреле. Чем выше параметр «убойный разлет дроби», тем больше зона поражения при выстреле.



При выключенном параметре «показывать облако дроби» разлет дроби на экране не изображается.

Параметр «баллистика» (расчет точки попадания в зависимости от скорости движения утки и времени полета пули) значительно усложняет выполнение точного выстрела. Поэтому для новичков рекомендуется отключить этот параметр. Опытным охотникам стрельба с учетом баллистики принесет истинное удовольствие.

Также программа позволяет выбрать:

- **Время игры** — от 1 до 10 минут (по умолчанию 1 минута)
- **Тени** — отображение теней от объектов (по умолчанию "вкл"). При отключении этой опции увеличивается быстродействие компьютера
- Программа имеет две версии — **русскую и английскую**.

В нижнем левом углу расположена шкала времени. Здесь же показаны дистанция до летящих уток и количество патронов, если они ограничены.



ПОДСЧЕТ УТОК (для 1 минуты игры)

Убив более 20 уток, Вы получите звание **Крутого охотника**.

Более 10 уток принесут Вам звание **Меткого охотника**.

Настреляв менее 10 уток, Ваше звание — **Начинающий охотник**.

Отметим, что при увеличении времени игры пропорционально увеличивается сумма очков, которые необходимо набрать для призового места. Например, если Вы поставили время игры 3 минуты, то для звания Крутого охотника необходимо настрелять 60 уток.



ПРОГРАММА «ЗОМБИ»



Динамичная игра на выживание для работы в составе интерактивного лазерного 3D тира на одного стрелка.

Объемная картинка позволяет полностью погрузиться в виртуальный мир, где ожившие монстры настолько реальны, что заставляют ваше сердце биться чаще.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ ИГРЫ

Действие игры происходит на территории глухой заброшенной военной базы, где когда-то проводились секретные испытания нового биологического оружия. В результате неудачного эксперимента смертельный вирус вырвался на свободу, зараженным оказался весь обслуживающий персонал базы. Теперь это не просто ученые и служащие — это кровавые Зомби, утратившие все человеческое и единственное, что ими движет — жажда крови!



Ваша задача остановить распространение страшной эпидемии. Для этого необходимо пробраться в самое логово беспощадного врага и устранить их командира.

ОКНО «НАСТРОЙКИ» И ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

При запуске программы откроется рабочее меню с управляющими кнопками:



«?» — описание работы с игровой программой
«**Результаты**» — архив с результатами стрельб
«**О нас**» — информация о компании
«**Настройки**» — на экран выводится окно с настройками программы
«**Играть**» — начать игру
«**Выход**» — выйти из программы

Усложнить или упростить выполнение боевой задачи помогут настраиваемые параметры в окне «**НАСТРОЙКИ**»:

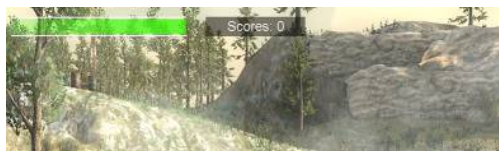
- **Время игры** — 1, 3 или 5 минут (по умолчанию 5 минут)
- **Сложность игры** — легко, средне или тяжело (по умолчанию — «тяжело»)
- **Бессмертие** — включить или выключить (по умолчанию — выключено)
- **Язык** — позволяет переключиться с русского на английский интерфейс программы.



Установите время и сложность игры. Если опция «**Бессмертие**» включена, то игрок становится неуязвим. Помните, что по дороге к логову врага зомби будут атаковать Вас, при этом постепенно отнимая жизнь. Каждый зомби отнимает 20% жизни. Стреляя в аптечки, Вы легко ее восстановите.



Уровень жизни Вы можете контролировать, ориентируясь по шкале, расположенной в верхнем левом углу.



По шкале справа Вы контролируете жизнь зомби при встрече с ним.



ОКНО «РЕЗУЛЬТАТЫ» И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Рекомендуемое время игры 5 минут. Именно за это время у игрока есть шанс дойти до логова врага и убить главного мутанта.

За каждое меткое попадание начисляются очки:

- 300 очков — попадание в голову;
- 50 очков — попадание в тело врага;
- За полученный “удар” от врага — минус 300 очков.

По окончании игры программа предложит Вам сохранить свое имя и результат стрельбы.

№	ИМЯ	Очки
1	Lucky	40350
2	ведьмак	38950
3	алексей	38200
4	ведьмак	35650
5	Luckyar	35450
6	ведьмак	34400
7	Lucky	32950
8	миха	32850
9	алексей лена	31900
10	Lucky	23950

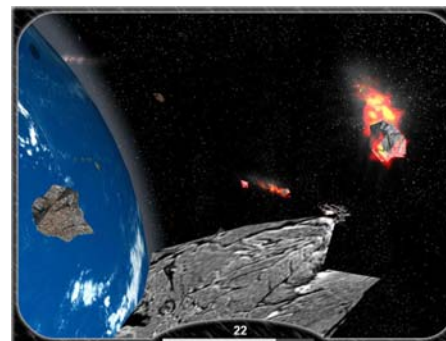
ПРОГРАММА «ЗВЕЗДНЫЙ ЩИТ»



Красочная и реалистичная 3D игра на одного стрелка для интерактивного лазерного тира «Рубин» погрузит Вас в незабываемое виртуальное космическое приключение.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ ИГРЫ

Огромные астероиды и кометы неожиданно появляются рядом с нашей планетой, готовые разорвать ее на куски.



Ваша задача защитить родную планету от грозящих большой бедой объектов. Стреляйте быстро и метко, но будьте предельно внимательны и осторожны — не попадите в спутники и корабли, курсирующие на орбите.

ОКНО «НАСТРОЙКИ» И ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

При запуске программы откроется рабочее окно с настройками и правилами игры. Внизу экрана расположены управляющие кнопки.



«Правила» — описание работы с игровой программой

«О компании» — информация о компании

«Настройка» — на экран выводится окно с настройками программы

«Старт» — начать игру

Чтобы упростить или усложнить игру в программе предусмотрен ряд настроек:

- **Время игры** — от 1 до 3 минут (по умолчанию 2 минуты)
- **Размер комет** — от 5 до 20 (по умолчанию 20)

- **Скорость комет** — от 1 до 10 (по умолчанию 1)
- **Максимальное число комет** — от 1 до 50 (по умолчанию 30)

▪ **Тени** — отображение теней от объектов (по умолчанию "вкл"). При отключении этой опции увеличивается быстродействие компьютера.

Кнопка «**English/Русский**» позволяет переключиться с русского на английский интерфейс программы.

Опция «**Размер комет**» позволяет уменьшить или увеличить размер кометы.

Также Вы самостоятельно можете сильно усложнить игру, **увеличив скорость кометы**. Помните, что вместо одной уничтоженной кометы появятся две новые. Чем лучше Вы стреляете, тем больше целей появится на экране.

Чтобы не переполнять экран кометами установите «**максимальное число комет**», это ограничит число объектов на экране.

Кометы двигаются в 3 раза быстрее астероидов и имеют огненный хвост. За каждую сбитую комету начисляется 3 очка.

За пораженный астероид — 1 очко.

За сбитый гражданский спутник снимается 10 очков.

По окончании игры на экран выводится общее количество набранных очков. А также число сбитых астероидов, комет, гражданских спутников и количество промахов.



ПРОГРАММА «ПИРАМИДА»



Интересная и увлекательная 3D игра для детей и их родителей, для работы в составе интерактивного лазерного тира «Рубин».

С первого взгляда может показаться, что игра совсем нетрудная. Но недаром все простые решения — одновременно самые лучшие! Игра на одного, двух или трех игроков.

ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ ИГРЫ



Перед Вами огромная пирамида, с вершины которой в хаотичном порядке падают разноцветные шары, бочки или кубики. Выбирайте предмет по душе и начинайте игру — метко стреляйте по предмету «своего» цвета — цвета, который дается Вам программой перед началом игры.

Выглядит очень легко? Тогда Вам обязательно нужно попробовать свои силы!

А настроив игру на двух или трех игроков, Вы сможете устроить соревнование с друзьями или близкими на самого меткого стрелка!

ОКНО «НАСТРОЙКИ» И ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

При запуске программы откроется рабочее окно с настройками и правилами игры. Внизу экрана расположены управляющие кнопки.



«**Правила**» — описание работы с игровой программой

«**О компании**» — информация о компании

«**Настройка**» — на экран выводится окно с настройками программы

«**Старт**» — начать игру

Усложнить или упростить прохождение игры помогут настраиваемые параметры:

- **Количество стрелков** — 1, 2, 3 (по умолчанию 2)
- **Время игры** — от 1 до 10 минут (по умолчанию 1 минута)
- **Гравитация** — от 10 до 300 (по умолчанию 50)

Также в настройках можно включить или отключить следующие параметры:

- **Обход вокруг пирамиды** — по умолчанию "вкл"
- **Тени** — отображение теней от объектов (по умолчанию "вкл"). При отключении этой опции увеличивается быстродействие компьютера

Кнопка «**English/Русский**» позволяет переключиться с русского на английский интерфейс программы.

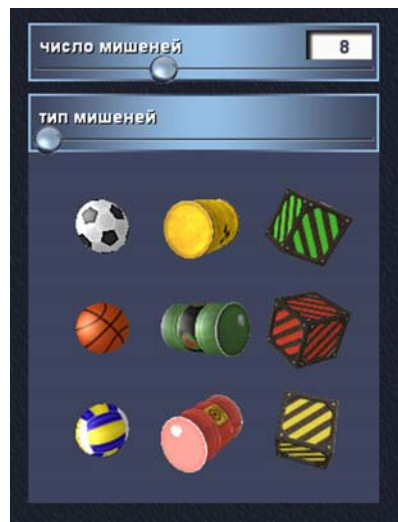
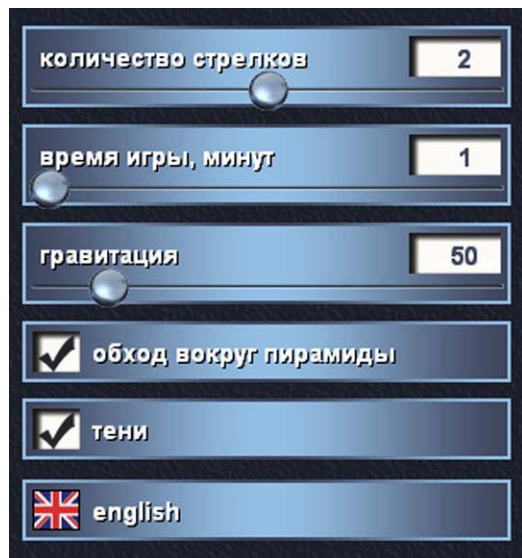
Также в окне «**Настройка**» расположена панель для выбора типа и количества мишеней.

- **Число мишеней** — от 1 до 20 (по умолчанию 8)
- **Тип мишеней** — один из трех: мячики, бочонки или кубики (по умолчанию мячики)

Установите **количество стрелков** в игре. Выберите **тип мишеней**, которые будут «падать» с верхушки пирамиды. Каждому стрелку перед игрой будет присвоен определенный цвет мишени. Это значит, что стрелять каждый игрок должен только в



мишень, окрашенную именно «своим» цветом.



Изменение параметра «**Гравитация**» позволит ускорить или замедлить процесс падения мишеней.

При включенной опции «**Обход вокруг пирамиды**» программа задает вращение пирамиды, что создает эффект ходьбы вокруг нее.

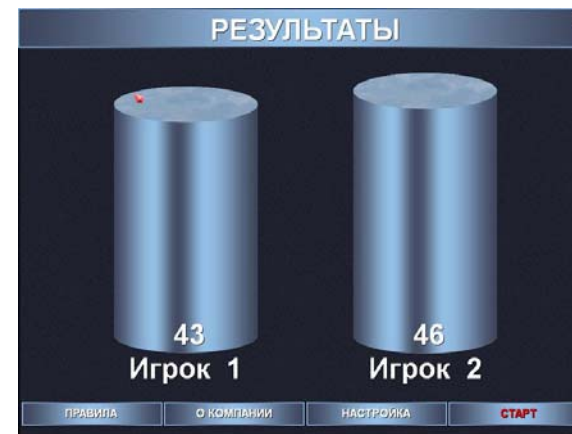
Цвет и структура пирамиды задается программой случайным образом.

По умолчанию игра длится одну минуту, но есть возможность увеличить время игры до 10 минут.

В нижнем левом углу расположена шкала времени. Здесь же происходит подсчет сбитых игроками мишеней.



По окончании игры на экран выводится количество пораженных Вами мишеней.



Если во время работы у вас возникли вопросы или замечания, просим Вас в целях совершенствования программы, присылать свои пожелания по адресу:

ООО «Лазерсофт»

г. Новосибирск, Красный проспект, 200, офис 615

Тел/факс (383) 363-28-00, 228-24-29

E-mail: lasersoft@mail.ru

web:

<http://www.tir-rubin.ru/> <http://www.tir-shop.ru/>