



---

## Программа «Бунт на корабле»

---



© ООО НТЦ «ЛАЗЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»  
Новосибирск, 2009

### ПРОГРАММА «БУНТ НА КОРАБЛЕ»

Корабль под названием «Эспаньола», водоизмещением 200 тонн, снялся с якоря и начал своё плавание к Острову Сокровищ. Одноногий пират Джон Крысильвер поднял бунт и захватил шхуну. Ему помогают Худой Билли и Боцман Джоб. Вы капитан и должны освободить свой корабль от пиратов, вернуть себе золото и карту Острова Сокровищ. Жизнь всех честных людей на судне находится в ваших руках. Стреляйте в пиратов, стреляйте быстро и метко, и победа будет за вами!



Меткий выстрел в мышь принесет вам 100 очков, за три точных выстрела подряд – бонус 300 очков.

Одноногий Джон Крысильвер бежит по палубе с бутылкой рома, виртуозно уворачиваясь от пуль, и попутно отдает приказы своей команде. Пирата невозможно убить, но зато можно помешать командовать мышами, разбив бутылку в его руках и заработав при этом дополнительно 100 очков.

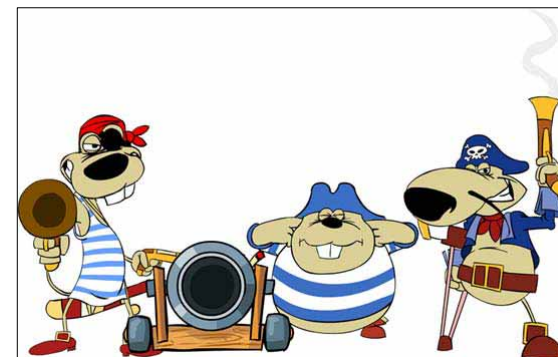
Верткий пират Худой Билли носится с палубы на палубу, карабкаясь по лестницам и канатам. Билли ловко заряжает пушки ядрами и, не целясь, стреляет в вас из мушкетов. Помешайте ему заряжать пушки и стрелять в вас. Если Билли удалось выстрелить из мушкета, то вы теряете 25 очков. Упитанный Боцман Джоб прыгает по палубам как мячик. Главная его задача

– поджечь фитиль и выстрелить из пушки. Вы рискуете потерять 100 очков, если не успеете предотвратить выстрел!

При метком попадании в горящий фитиль или ядро, которое несет Билли начисляется по 100 очков.

Выстрелами можно раскрывать сундуки с золотом, взрывать бочки с порохом, раскатывать уложенные ядра, разбивать бутылки, фонари, керосиновые лампы, свечи - очки при этом не начисляются.

По окончании игры разыгрывается спектакль награждения. Чем больше набранных очков, тем уступчивее мыши и щедрее подношение.



Победителю в игре – первое место – пираты вынесут самый главный трофей – карту Острова Сокровищ. За второе место – сундук с золотом. За третье – мыши выходят с белым флагом. Если очков набрано меньше, чем необходимо на третье место, то мыши на экране не появятся.

### Порядок начисления очков

- попадание в пирата - 100 очков
- за три точных выстрела подряд бонус - 300 очков
- попадание в бутылку с ромом, которую пьет капитан - 100 очков
- попадание в горящий фитиль - 100 очков
- попадание в ядро, которое несет Билли 100 очков
- Худой Билли выстрелил в вас из мушкета - минус 25 очков.
- Боцман Джоб выстрелил в вас из пушки - минус 100 очков

### Параметры игры по умолчанию (одинаковы для всех зон, задаются на предприятии-изготовителе):

- время игры – 1 минута
- уровень сложности игры – средний (зона поражения 150%)
- количество очков для призовых игр:
  - 1-ое место – 8000 очков
  - 2-ое место – 6000 очков
  - 3-ье место – 4000 очков

### Особенности программы

- Программа имеет три режима работы: на 1-го, 2-х и 3-х игроков. В случае двух или трех игроков, экран делится на две или, соответственно, три игровых зоны. Каждая зона представляет независимое игровое поле, в котором происходит развитие сюжета. При этом у каждого игрока своя зона стрельбы, время начала и окончания игры, свои очки.

- "Бунт на корабле" - призовая игра. Это значит, что в программе ведется статистика всех сыгранных игр, а также статистика призовых игр, т.е. игр, в которых количество набранных очков соответствует одному из призовых мест. Администратор имеет возможность просмотреть в соответствующем окне программы количество сыгранных игр и количество призовых игр отдельно для 1-го, 2-го и 3-его мест. Администратор может по своему усмотрению изменять количество очков для призовых игр.

- В программе предусмотрена возможность настроить основные параметры игры (параметры изменяются во всех зонах одновременно):

- время игры (1,2 или 3 минуты)
- уровень сложности игры: зона поражения 100%, 150%, 200% от видимого размера мишени
- количество призовых очков

- Программа имеет две версии – русскую и английскую

### Порядок работы с программой в режиме «Настройки»

Запустите программу, выберите количество игроков, затем нажмите на клавиатуре букву «L», на экране монитора появится курсор мыши. Переместите курсор в нижнюю часть экрана и во всплывающем меню выберите кнопку «Настройки», далее введите пароль **rubin**. Откроется окно «Настройки».



**ВНИМАНИЕ!** Перед запуском программы необходимо открыть управляющую программу **Laser Ruby** и в окне «Настройки» выбрать соответственно количество стрелков (1, 2 или 3). В случае невыполнения этого условия программа не будет запущена.



**Для одного стрелка.** Стрельба ведется одним стрелком по мышам, которые передвигаются по всему игровому полю (экрану).

**Для двух стрелков.** Экран разделен на две зоны, у каждого игрока своя зона стрельбы, время игры и очки. Каждый стрелок начинает и заканчивает игру независимо от другого.



**Для трех стрелков.** Экран разделен на три зоны, у каждого игрока своя зона стрельбы, время игры и очки. Каждый стрелок начинает и заканчивает игру независимо от других.

## Окно «Настройки». Настраиваемые параметры.

«**Время игры**» – время, в течении которого будет развиваться сюжет игры. При изменении времени игры не забудьте установить соответствующую длительность сеанса в управляющей программе Laser Ruby. Например, если продолжительность игры в программе «Бунт на корабле» увеличить до 2-х минут, то и в управляющей программе Laser Ruby время сеанса необходимо установить 2 минуты (в окне «Администратор»)

«**Зона поражения**» (**уровень сложности**) - размер зоны, при попадании в которую мышь считается пораженной. Изменяя этот параметр, изменяется уровень сложности игры. В программе предусмотрены три значения параметра: 100% (высокий уровень) - соответствует видимому размеру мыши, 150% (средний уровень) - в 1.5 раза больше размера мыши, 200% (низкий уровень)- в 2 раза больше.

«**Количество призовых очков**» - очки для I, II, III мест. В зависимости от набранных очков игроку присуждается первое, второе или третье место. Важно учитывать, что количество набранных стрелком очков возрастает при увеличении времени игры. Так же на количество очков влияют следующие факторы: размер экрана, расстояние от огневого рубежа до экрана, уровень подготовленности игроков.



## Контроль игр

В программе предусмотрен учет количества сыгранных и призовых игр отдельно для каждого места (1-го, 2-го и 3-его места).

Также администратор может посмотреть статистику игр в любом из режимов работы программы:

- на 1-го стрелка
- на 2-х стрелков
- на 3-х стрелков

**ВНИМАНИЕ!** Для каждого режима (1-го, 2-х, 3-х стрелков) ведется свой файл статистики, соответственно в своем окне «**Настройки**».

Для исключения несанкционированного доступа оператора к статистике игр и настройкам параметров, настоятельно рекомендуем администратору (владельцу тира) время от времени менять пароль.

Для этого в меню "**Настройки**" выберите "**Изменить пароль**" и в соответствующем поле введите старый пароль (при первом изменении старый пароль – **rubin**). При вводе пароля не забудьте установить язык ввода - английский

