

Bomb

v 4.2



Содержание

1. Бомба для страйкбола, пейнтбола и лазертага	2
2. Ключевые особенности.....	2
3. Сравнение версий Бомбы	3
4. Описание функций меню.....	4
5. Заводские настройки.....	6
6. Максимальные настройки.....	6

БОМБА ДЛЯ СТРАЙКБОЛА, ПЕЙНТБОЛА И ЛАЗЕРТАГА

С помощью Бомбы для страйкбола, пейнтбола и лазертага (CS Bomb) вы сможете разнообразить ваши игры, сделать механику и сюжет более многозадачным. А также вживую воссоздать игру "Counter-Strike"!

Бомба для страйкбола, пейнтбола и лазертага (CS Bomb) создавалась организаторами игр для организаторов. Основная идея устройства – это перенос классической бомбы из игры "Counter-Strike" в реальный мир. Еще мы смогли реализовать "пассатижи" для быстрого обезвреживания и альтернативный вариант деактивации с помощью перерезания реальных проводов.

КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. Реализована возможность задать игру только на введение пароля, только на перерезание кабеля или на их комбинацию.
2. Реализована возможность выбрать и настроить негативные эффекты при ошибке обезвреживания бомбы (ускорение отсчета, пауза между вводом пароля и т.д.).
3. Присутствует звуковая и визуальная индикация активации и деактивации бомбы.
4. Реализована возможность установить задержку до начала игры и период самой игры.

ЗАВОДСКИЕ НАСТРОЙКИ

Ниже перечислены параметры, которые будут установлены по умолчанию при выборе в **Setup** пункта **Reset Settings**.

Start Delay Time	00:10:00
Game Time	01:00:00
Enable Password	Yes
-> Enter Password	225588
-> Show Pass	No
-> SUM Mistakes	No
-> Freeezing Time	00:30:00
Enable Wires	No
Negative Effects	No
Use Flash	No

* Заводские параметры можно изменить по индивидуальному запросу. Для этого требуется перепрошивка устройства.

МАКСИМАЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ

В таблице указаны максимальные параметры, которые можно задать в соответствующем разделе меню.

На что стоит обратить внимание:

1. Если мы вводим число и оно больше указанного, то значение будет взято из таблицы.
2. Если мы вводим время, то идет сличение отдельно часов, минут и секунд с табличным показателем.

Например, для параметра Start Delay Time мы вводим 87:54:66, в итоге получим 05:54:59

Start Delay Time	05:59:59
Game Time	23:59:59
Freezing Time	00:59:59
Penalty Time	23:59:59
Max Mistakes	50
Wires Amount	6

* Параметры приведены для 4-й версии устройства. Некоторые числовые показатели могут отличаться в зависимости от модели (см. таблицу сравнений версий).

СРАВНЕНИЕ ВЕРСИЙ БОМБЫ

Функционал	Опции	Версия 1	Версия 2	Версия 2
Настройка времени	<ul style="list-style-type: none"> игры задержки перед игрой 	+ -	+ -	+ +
Клавиатура	<ul style="list-style-type: none"> установка пароля деактивации установка количества попыток неверного ввода пароля установка задержки между вводами пароля, если предыдущая комбинация была неверной отображение установленного пароля 	+ - + -	+ + +	+ +
Провода	<ul style="list-style-type: none"> настройка количества проводов выбор провода активации выбор провода деактивации 	- - -	2-4 + +	2-6 + +
"Флешка" (кусачки CS)	<ul style="list-style-type: none"> использование флешки для отображения короткого пароля деактивации использование флешки для отключения провода активации игнорирование эффектов при неверном вводе/выборе, если при этом была установлена флешка 	- - -	- - -	+ + +
Эффекты (неверный ввод пароля / перерезан не тот кабель)	<ul style="list-style-type: none"> ускорение отсчета времени штрафные минуты, если был неверный ввод 	- -	- -	+ +
Администрирование	<ul style="list-style-type: none"> вход в меню по паролю администратора старт игры по паролю пользователя 	- -	- -	+ +

ОПИСАНИЕ ФУНКЦИЙ МЕНЮ

Управление

- * - 1. листать меню;
- 2. очистить поле неверного ввода.
- # - 1. перейти в раздел меню;
- 2. применить ввод.

Menu

1. **Start Game** - запустить игру.
2. **Setup** – настройки.

Setup

1. **Start Delay Time** - время задержки до старта игры.
2. **Game Time** - игровое время.
3. **Enable Password** – включить пароль:
 - **Enter Password** – задаем пароль деактивации;
 - **Show Pass** – отображение пароля во время игры;
 - **SUM Mistakes** – подсчет количества неверных паролей (доступно при выборе No в подменю Show Pass);
 - **Max Mistakes** – максимальное количество неверных вводов пароля (доступно при выборе Yes в подменю SUM Mistakes);
 - **Freezing Time** – время задержки между попытками ввода пароля (доступно при выборе No в подменю Show Pass).
4. **Enable Wires** – подключить провода:
 - **Wires Amount** – задаем количество проводов;
 - **Deactivate Wire** – провод деактивации бомбы;
 - **Activate Wire** – провод активации бомбы.

5. **Negative Effects** – негативные эффекты при неправильном действии:

- **Penalty Time** – уменьшить игровое время на время штрафа;
- **Speeding Up Time** – ускорить отсчет времени.

6. **Use Flash** – использовать флешку:

- **Short Password** – сократить пароль деактивации до 5 символов (работает только при вставленной флешке);
- **OFF Activ Wire** – отключить провод активации бомбы (с момента использования флешки и до конца игры);
- **Negative Effects** –негативные эффекты не срабатывают (работает только при вставленной флешке).

7. **Beep** – звуковая идентификация (звук нажатия клавиш и время отсчета).

8. **Access Password** - возможность ограничить вход в Меню с помощью пароля администратора. Для старта игры необходимо будет ввести пароль пользователя, отображение которого при необходимости можно настроить.

9. **Reset Settings** - сбросить настройки до заводских.

10. **Save and Exit** - сохранить изменения и выйти.

11. **Exit w/o Saving** - выйти без сохранения.