

## Informacje ogólne

Każdy z graczy wyposażony zostaje w kamizelkę połączoną z bronią. Zarówno w broni jak i kamizelce umieszczone są czujniki które reagują na strzały przeciwnika. W trakcie gry wszystko świeci oraz wydaje dźwięki i komunikaty głosowe stosowne do aktualnej czynności. Każdy z trafionych graczy zostaje o tym poinformowany specjalnym komunikatem dźwiękowym „You are hit”, następnie pozostaje nieaktywny przez kilka sekund. Jeżeli wybrana została opcja gry z limitowaną ilością żyć a utracone życie było właśnie ostatnim, wówczas pojawi się dodatkowy komunikat – 'You are dead'. W wariacie gry DeathMatch komunikat ten jest jednoznaczny z końcem gry dla danego gracza, w pozostałych przypadkach pojawi się kolejny komunikat – 'Recharge' który informuje o konieczności udania się do stacji doładowań. Komunikat taki pojawia się również w trakcie gier z limitowaną ilością amunicji, po wystrzeleniu przez gracza ostatniego lasera. Park w swojej ofercie proponuje różnego rodzaju scenariusze gier. O rodzaju rozgrywki decydują gracze dopasowując go do swoich upodobań oraz poziomu zaawansowania. Standardowo każda z gier trwa 20 minut + 10 minutowe szkolenie.

Na naszych arenie dostępne są również dodatkowe urządzenia które uatrakcyjniają grę. W zależności od wybranego rodzaju gry urządzenia te mogą być aktywne lub nie.

**Rechargery** – lub inaczej bazy czy stacje doładowań, podstawowy element areny wykorzystywany w scenariuszach gier kiedy ilość żyć lub amunicji jest limitowana. Kiedy gracz zużywa całą przydzieloną mu ilość żyć lub amunicji jego kamizelka sygnalizuje to komunikatem 'Recharge', należy wówczas udać się do bazy w celu uzupełnienia zapasów. Uwaga – doładowanie jest możliwe tylko w wypadku całkowitego wykorzystania żyć lub amunicji, nie jest możliwe tzw. uzupełnianie zapasów w trakcie.



**Granaty**- każdy gracz oprócz standardowej opcji strzału może odpalić tzw. granat (za pomocą broni), różnica pomiędzy standardowym strzałem a granatem polega na nieco większym zasięgu jaki ma granat. Uwaga, trafienie przeciwnika granatem zabiera mu większą ilość żyć i punktów niż w przypadku standardowego trafienia, osoba odpalająca granat nie zdobywa jednakże za to żadnych punktów. W opcji z limitowaną ilością amunicji granat charakteryzuje się zwykle większym zużyciem amunicji, ilość użyć granatu nie jest limitowana, należy jednak zachować odpowiednie przerwy pomiędzy jego użyciami. O sposobie użycia granatu informujemy swoich graczy podczas szkoleń.

## Scenariusze gier

**Gra SOLO – każdy na każdego**

Jest to naszym zdaniem najprostszy wariant proponowany początkującym graczom. W grze może brać udział minimalnie 2 graczy. Trafiając przeciwnika gracz zdobywa punkty, kiedy gracz zostaje trafiony punkty zostają utracone. Całkowita ilość punktów decyduje o zajmowanej pozycji w tabeli. Dopuszcza się grę w dwóch wariantach. Pierwszy tak zwany „Unlimited” w którym gracz otrzymuje nieograniczoną ilość amunicji oraz żyć. W drugim wariantcie ilości żyć oraz amunicji jest limitowana a po jej wyczerpaniu gracz musi udać się do specjalnego miejsca zwanego „Recharger” w celu doładowania. Ilość doładowań jest nieograniczona.

### **Team game – gra drużynowa**

Jest to klasyczna gra drużynowa w której gracze zostają podzieleni na dwie drużyny: Czerwoni oraz Zieloni. Wygrywa drużyna której gracze zdobędą najwięcej punktów, punkty graczy z danej drużyny są sumowane. Wariant gry jest proponowany od 4 osób do 10. Nie ma obowiązku aby w drużynach znajdowała się ta sama ilość osób. W zależności od stopnia zaawansowania można wybrać wariant w którym trafienia do graczy ze swojej drużyny są wyłączone lub też nie. Dodaje to dodatkowy stopień trudności gdyż przypadkowe trafienie gracza ze swojej drużyny zabiera punkty osobie trafionej i strzelającej w efekcie czego drużyna traci aż dwa punkty. Gra drużynowa, podobnie jak i „Solo” jest dostępna w opcji „Unlimited” oraz w opcji z doładowywaniem w bazach.

### **VIP defense – ochrona VIP-a**



Jest to bardzo ciekawy drużynowy wariant gry którego celem jest zdobycie jak największej ilości punktów dla swojej drużyny. W każdej drużynie wybieramy VIP-a który zostaje naznaczony specjalną opaską. Punkty są przydzielane tylko i wyłącznie za strzały do VIPa drużyny przeciwnej, tak więc celem pozostałych graczy jest ochrona swojego wybrańca i atak na VIP-a drużyny przeciwnej. Każde trafienie do przeciwnika deaktywuje go jak w pozostałych scenariuszach, jednakże nie są za to naliczane punkty. Zaleca się aby w grze brało udział przynajmniej 8 osób (po 4 w każdej z drużyn). Gra jest dostępna zarówno w opcji „Unlimited” jak i z doładowywaniem w bazach. Ze względu na to że zwycięstwo zależy od kooperacji w ramach danej drużyny, wariant ten jest szczególnie proponowany w zajęciach typu Teambuilding.

### **DeathMatch**

Kolejny wariant gry w którym celem jest zdobycie jak największej ilości punktów. Gra jest dostępna zarówno w wariantcie solo jak i drużynowym. Każdy z graczy zaczyna mając określoną ilość żyć które muszą mu wystarczyć do końca gry. Limitowana ilość żyć dostarcza dodatkowej adrenaliny, trzyma w napięciu – celem jest przecież również przetrwanie. Ilość żyć została tak dobrana aby zapewnić graczom możliwie jak najdłuższy czas gry. Standardowo gra kończy się po 20 minutach, dla graczy którzy utracili już wszystkie życia kończy się wcześniej. Zasady naliczania punktów są takie same jak w pozostałych scenariuszach. Zaleca się aby w grze brało udział przynajmniej 8 osób.

### **Laser Sniper**