

## ЗАВОДСКИЕ НАСТРОЙКИ

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

<b>Start Delay Time</b>	00:10:00
<b>Game Time</b>	01:00:00
<b>Number of Squads</b>	2
<b>Type</b>	Domination
<b>Modifications</b>	Button
-> Capture Time	00:00:05
<b>Flag Down Rule</b>	-1 for neutral

\* 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

<b>Start Delay Time</b>	05:59:59
<b>Game Time</b>	23:59:59
<b>Press Button</b>	00:01:59
<b>Hold Point</b>	23:59:59
<b>Hold Point *hard</b>	23:59:59
<b>Number of Squads</b>	4

\* Параметры приведены для 3й версии устройства. Некоторые числовые показатели могут отличаться в зависимости от модели (см. таблицу сравнений версий).

<https://maisternia.dsk.ua/deffpoint.html>

# DeffPoint v 9.2



## Содержание

1. Контрольная точка для страйкбола, пейнтбола и лазертага	2
2. Ключевые особенности.....	2
3. Сравнение версий контрольной точки.....	4
4. Описание функций меню.....	5
5. Заводские настройки.....	8
6. Максимальные настройки.....	8

## КОНТРОЛЬНАЯ ТОЧКА ДЛЯ СТРАЙКБОЛА, ПЕЙНТБОЛА И ЛАЗЕРТАГА

Контрольная точка (КТ) – дополнительное устройство, позволяющее играть один из самых интересных сценариев – "Захват контрольной точки".

С помощью КТ вы сможете разнообразить ваши игры, сделать механику и сюжет более многозадачным.

Данная КТ создавалась организаторами игр для организаторов. Основная идея устройства – это удобное и универсальное устройство, полная автономность, контроль результатов и хода игры, вне зависимости от действий игроков.

### КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. КТ рассчитана на командную игру. Минимальное количество команд – 2, максимальное – 4.

2. Есть три способа захвата флага:

- с помощью клавиш;
- с помощью ввода пароля;
- с помощью использования магнитной карты.

Способ захвата можно настроить, путем комбинирования способов в любой вариации.

3. Настраиваются временные отрезки – задержка старта перед игрой и сама игра.

4. Есть четыре запрограммированных сюжета игры:

- доминирование;
- захват точки;
- удержание;
- удержание "hard".

7. **Access Password** – возможность ограничить вход в Меню с помощью пароля администратора. Для старта игры необходимо будет ввести пароль пользователя.

- **Show Pass** – возможность включить отображения пароля, который необходимо ввести для старта игры.

\* Если нужно снова попасть в Меню – необходимо ввести уникальный пароль администратора, который предоставляется индивидуально и может быть изменен только при перепрошивки устройства.

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

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

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

### View Results

Переключение между командами происходит с помощью кнопок (слева от клавиатуры), чтобы вернуться в предыдущее меню, необходимо нажать #

- **Hold Point (Удержание)** - побеждает тот, кто первым продержал КТ заданное время. При перехвате КТ: время команды запоминается.
- **Hold Point \*hard (Удержание, режим: Сложно)** - побеждает тот, кто первым продержал КТ заданное время. При перехвате КТ: время команды сбрасывается.

4. **Number of Squads** - количество команд.

5. **Modifications** - варианты захвата КТ. Возможно задать от 1 до 3 вариантов (далее “флагов”) одновременно.

- **Button** - нажатием кнопки. Дополнительно можно настроить необходимое время удержания кнопки.
- **Password** - введением пароля.
- **Magnetic Key** - поднесением магнитной карты.

\* обратите внимание, что если будет установлено 2 или 3 "флага", то захват осуществится только при их одновременном "поднятии" командой.

6. **Flag Down Rule** - поведение ранее захваченной КТ, если другая команда начинает ее перезахват (доступно, когда в разделе меню **Modifications** выбрано 2 или 3 “флага”)

- **-1 for neutral** - если перехватили хотя бы 1 "флаг" - подсчет времени для удерживающей команды останавливается, а сама КТ переходит в нейтральный режим.
- **-1 for %time** - если перехватили 1 "флаг", то контролирующей команде засчитываются 2 реальные секунды за 1 игровую. Если 2 "флага" - 3 реальные за 1 игровую. Если выбили все выбранные в разделе меню **Modifications** - КТ переходит в нейтральный режим.
- **-all for neutral** - пока не сняты все выбранные в разделе меню **Modifications** "флаги" - КТ продолжает засчитывать контролирующей команде время.

5. Три модели поведения КТ при снятии флага:

- точка становится нейтральной, если снять 1 флаг;
- точка нейтральна, только если сняты все 3 флага;
- точка дает меньше баллов при снятии 1 флага.

6. Автоматическое и ручное сохранение результатов.

7. Возможность продолжить игру с последнего "сейва" и, при необходимости, скорректировать время игры.

8. Просмотр результатов после и во время игры.

## СРАВНЕНИЕ ВЕРСИЙ КОНТРОЛЬНОЙ ТОЧКИ

Функционал	Опции	Версия 1	Версия 2	Версия 3
Количество команд		2	2-3	2-4
Способ захвата	<ul style="list-style-type: none"> <li>• кнопка</li> <li>• пароль</li> <li>• карточка</li> </ul>	+ - -	+ + -	+ + +
Настройка времени	<ul style="list-style-type: none"> <li>• игра</li> <li>• задержка перед игрой</li> </ul>	+ -	+ +	+ +
Режимы игры	<ul style="list-style-type: none"> <li>• доминирование</li> <li>• захват</li> <li>• удержание</li> <li>• удержание (hard)</li> </ul>	+ + - -	+ + + -	+ + + +
Режимы поведения КТ при перехвате	<ul style="list-style-type: none"> <li>• снять один "флаг" для перехода в нейтральное положение</li> <li>• каждый снятый "флаг" замедляет время захвата</li> <li>• снять все "флаги" для перехода в нейтральное положение</li> </ul>	- - -	- - -	+ + +
Результаты	<ul style="list-style-type: none"> <li>• возможность просмотреть результаты из меню после игры</li> <li>• возможность просмотреть результаты во время игры</li> </ul>	+ -	+ -	+ +
Автосохранение результатов	<ul style="list-style-type: none"> <li>• после игры</li> <li>• во время игры</li> <li>• с помощью ключа</li> </ul>	+ - -	+ + -	+ + +
Продолжение игры	<ul style="list-style-type: none"> <li>• возможность продолжить игру с места последнего сохранения</li> <li>• возможность скорректировать время после продолжения игры</li> </ul>	- -	+ -	+ +
Администрирование	<ul style="list-style-type: none"> <li>• вход в меню по паролю администратора</li> <li>• старт игры по паролю пользователя</li> </ul>	- -	- -	+ +

## 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.
3. **View Results** - посмотреть сохраненные результаты.
4. **Download Game** - загрузить сохраненную игру.

\* Игра сохраняется, как автоматически в процессе (по таймингу и по действию), так и принудительно, с помощью ключа администратора.

### Setup

1. **Start Delay Time** - время задержки до старта игры.
2. **Game Time** - игровое время.
3. **Type** - режим игры.

- **Domination (Доминирование)** - побеждает тот, кто дольше продержит КТ в течении игры. При перехвате КТ: время команды запоминается.
- **Capture Point (Захват)** - побеждает тот, кто последним удерживал КТ на момент окончания игры.