

Timer v 6.1



Содержание

1. Игровой таймер.....	2
2. Ключевые особенности.....	2
3. Сравнение версий Игрового таймера.....	3
4. Описание функций меню.....	4
5. Ночной маяк.....	6
6. Заводские настройки.....	6
7. Максимальные настройки.....	6

ИГРОВОЙ ТАЙМЕР

С помощью Игрового таймера Вы сможете контролировать время игры, спланировать несколько этапов, разнообразить игру используя счетчики жизней и смертей, а также влиять на скорость возрождения противника с помощью кнопки, клавиатуры или флешки.

Таймер создавался организаторами игр для организаторов. Основная идея устройства - это удобное планирование игры и автономность команд, которые получают информацию с устройства.

КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

1. Таймер (он же - мертвяк) нужен для каждой команды свой.
2. Настройка времени игры и задержки до старта игры.
3. Настройка этапов (1-5) игры по времени, например:
 - 1-й этап - возрождение каждые 10 мин/6 раз (1 час игры);
 - 2-й этап - возрождение каждые 2 мин/ 30 раз (1 час игры) и т.д.
4. Счетчик смертей - приходя на мертвяк игрок нажимает на кнопку и счетчик увеличивается на "+1". Таким образом можно подсчитать, чья команда была эффективнее.
5. Счетчик жизней - команде выдается ограниченное количество жизней на игру. Выходя с «респы» игрок нажимает кнопку и количество уменьшается на "-1". При использовании всех жизней игроки не возрождаются, и команда проигрывает.
6. Влияние на скорость возрождения с помощью кнопки, клавиатуры или флешки:
 - кнопка - добравшись до Таймера противник, удержав кнопку определенное время, может уменьшить скорость возрождения своего оппонента;
 - клавиатура / флешка - есть возможность как замедлить возрождение противника, так и ускорить свое. В зависимости, какой тип пароля / флешки вы добыли.

Number of Timers	5
Cycles	9999

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

НОЧНОЙ МАЯК

Включается / выключается длительным удержанием (3 секунды) кнопки, которая расположена под индикативными диодами.

* Обратите внимание, что маяк можно активировать только после того, как будет запущена сама игра (нажмите **Start Game**).

ЗАВОДСКИЕ НАСТРОЙКИ

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

Modifications	Cycle Timer
-> Number of Timers	2
-> Time for Timer #1	00:30:00
-> Cycles #1	1
-> Time for Timer #2	00:10:00
-> Cycles #2	9999

* 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
Hold Button	00:04:59
Life	100

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

7. Ночной маяк - нужен для игры ночью, чтобы проще находить место своего возрождения.

СРАВНЕНИЕ ВЕРСИЙ ИГРОВОГО ТАЙМЕРА

Функционал	Опции	Версия 1	Версия 2
Настройка времени	<ul style="list-style-type: none"> • задержки перед игрой • игрового этапа (время этапа + количество повторений для циклического таймера) 	- +	+ +
Циклический таймер	<ul style="list-style-type: none"> • количество уникальных таймеров (этапов) 	1-2	1-5
Счетчик	<ul style="list-style-type: none"> • жизней • фрагов 	+ +	+ +
Возможность влиять на время возрождения	<ul style="list-style-type: none"> • удержанием кнопки • клавиатурой • флешкой 	- - -	+ + +
Ночной маяк		-	+
Администрирование	<ul style="list-style-type: none"> • вход в меню по паролю администратора • старт игры по паролю пользователя 	- -	+ +

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

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. **Modifications** - режим работы Игрового Таймера.
 - **Cycle Timer (Циклический таймер)** - игровые этапы:
 - a) **Number of Timers** - количество уникальных таймеров;
 - b) **Time for Timer#..** - время для Таймера №..
 - c) **Cycles#..** - количество циклов (повторов) Таймера №..
 - **Counter (Счетчик)** - счетчик количества жизней/смертей:
 - a) **Death / Life** - тип счетчика;
Death - подсчитывает количество смертей за игру;
Life - подсчитывает отведенное количество жизней на игру;
 - b) **Number of Lives** - количество жизней (доступно при выборе **Life**);
 - c) **Start Delay Time** - время задержки до старта игры;
 - d) **Game Time** - игровое время.
 - **Influence Timer (Таймер с влияниями)** - возможность влиять на таймер с помощью кнопки, пароля, флешки:
 - a) **Button / Password / Flash** - тип влияния;
Button - удержание кнопки;
Password - ввод пароля;
Flash - использование флешки;
 - b) **Start Delay Time** - время задержки до старта игры;

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

- c) **Cycle Time** - базовое время выхода с "мертвяка";
 - d) **Hold Button** или **Time Minus**;
Hold Button - время удержания кнопки для изменения времени выхода с "мертвяка" (доступно при выборе **Button**);
Time Minus - время, на которое следует уменьшить пребывание на "мертвяке" (доступно при выборе **Password** или **Flash**);
 - e) **Password** - пароль подтверждения влияния (доступно при выборе **Password**);
 - f) **New Cycle Time** или **Time Plus**;
New Cycle Time - новое время пребывания "на мертвяке" (доступно при выборе **Button**);
Time Plus - время, на которое следует увеличить пребывание на «мертвяке» (доступно при выборе **Password** или **Flash**);
 - g) **Password** - пароль подтверждения влияния (доступно при выборе **Password**).
2. **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 перепрошивке устройства.
 3. **Reset Settings** - сбросить настройки до заводских.
 4. **Save and Exit** - сохранить изменения и выйти.
 5. **Exit w/o Saving** - выйти без сохранения.

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