EXO

LASERTAG SYSTEM

Режимы игры

БОЕЦ

В галактике поднялась новая волна восстаний... Только настоящий БОЕЦ способен вернуть мир и свободу на планеты! Взаимодействуя с командой, захватывая вражеские базы, он сможет победить противника. ТЫ ГОТОВ БОРОТЬСЯ?

10
рекомендуемое время игры

команда соло

сложность

БОЕЦ

Простой режим для начинающих игроков или тех, кто просто решил размяться перед более сложным сценарием.

Задача команды — набрать больше очков, чем их соперники. Для этого необходимо поражать противников и вражескую базу.

После попадания в противника его жилет загорится белым светом, бластер будет отключен на пять секунд. После этого времени он снова сможет стрелять и может быть поражен.

Для поражения базы необходимо сделать в нее два выстрела с интервалом в 3 секунды. После поражения базы деактивировать ее снова можно будет через 30 секунд.

Игрокам доступно только оружие с двойным лучом («Базука»).

деактивация
5 сек

жизни
∞

оружие
урон/скорострельность
БАЗУКА 1/3

очки за поражение базы
10

патроны
∞

броня
0

очки за противника
2

защищенность

огневая мощь
80

СПЕЦНАЗ

Битва развязалась не на жизнь, а на смерть! Нужна помощь, подготовленные бойцы, способные выжить в сражении... И... Спецназ выходит на задание! Ловкость и быстрота солдат способна вывести любого противника из боя, а их непробиваемая броня станет преградой любому оружию. Ну что? Поменяешь ход сражения?

10
рекомендуемое время игры

команда соло

сложность

Простой режим с возможностью смены оружия. Игрокам доступны «Винтовка» и «Дробовик». Переключиться между ними можно в любой момент игры нажатием на кнопку смены оружия на бластере.

«Винтовка» — узкий поражающий луч, большой урон, малая скорострельность.

«Дробовик» — широкий короткий луч, средняя скорострельность, средний урон.

Задача команды — набрать больше очков, чем их соперники. Для этого необходимо поражать противников и вражескую базу.

Каждый игрок имеет в запасе 10 пунктов брони. Для деактивации противника необходимо произвести несколько выстрелов, пока количество брони не станет равным 0. После этого жилет противника загорится белым светом, автомат будет отключен на пять секунд.

деактивация
5 сек

жизни
∞

оружие
урон/скорострельность

ВИНТОВКА 7/3

ДРОБОВИК 4/4

очки за поражение базы
10

патроны
∞

броня
10

очки за противника
2

защищенность

огневая мощь
60

ЗОМБИ

В тихом городе произошла катастрофа — неизвестный вирус поразил несколько человек. В результате действия вируса бойцовские навыки людей оказались сильно ослабленными, однако выживаемость значительно возросла. В результате деактивировать зомби стало очень просто, но очистить от них город невозможно. Зомби активно пытаются передать вирус всем здоровым людям, ведь зомби ненавидят красный цвет...

5
рекомендуемое время игры

каждый сам за себя

сложность

Развлекательный соло-режим. Игроки красной команды «Люди» пытаются выжить. Игроки зеленой команды «Зомби» стараются как можно быстрее перекрасить игроков красной команды в зеленый цвет.

В начале игры все игроки принадлежат красной команде. Через 10 секунд после старта несколько игроков автоматически случайным образом переходят в зеленую команду (становятся «зомби»).

У каждого игрока красной команды есть 3 пункта защиты и 3 жизни. После снятия всей защиты «Человек» будет деактивирован на пять секунд, броня восстанавливается полностью, он теряет одну жизнь. Когда количество жизней станет равным нулю, игрок автоматически станет «зомби». «Людям» доступно только оружие «Винтовка». За поражение базы они получают одну жизнь. За всю игру каждый игрок может поразить каждую базу только один раз. За поражение 5 зомби без собственной смерти игрок команды «люди» получает бонус — увеличенную скорострельность.

Игроки зеленой команды имеют в своем распоряжении только оружие ближнего боя — «Дробовик». Защиты у них нет, жизни бесконечные. За поражение базы «Зомби» очков не получают, однако их выстрелы деактивируют базу и в течение 20 секунд игроки красной команды не могут получить дополнительные жизни.

Как только все игроки перейдут в команду «Зомби» игра остановится автоматически. Если по окончании игры хотя бы один игрок останется в команде красных, он будет считаться победителем вне зависимости от количества набранных очков.

деактивация
5 сек

жизни
3

оружие
урон/скорострельность

ВИНТОВКА 1/3

ДРОБОВИК 1/4

поражение базы
+1 жизнь

патроны
∞

броня
3

очки за «зомби»
2

защищенность

огневая мощь
60

очки за «людей»
80

АЛЬФА

В засаде сидеть больше не было сил... Отряд двинулся навстречу противнику. Ни страха, ни малейшего сомнения в команде... Только вперед! Только к победе!

В этом поединке каждый станет командиром! Дерзай, АЛЬФА!

10
рекомендуемое время игры

команда соло

сложность

Стандартный командный режим, требует точной стрельбы и командного взаимодействия. Задача — набрать больше очков, чем команда соперника.

Игрокам доступно только оружие «Винтовка». Броня отсутствует. Время деактивации — 5 секунд.

За поражение противника игрок получает 2 очка, пораженный противник теряет 1 очко. Таким образом, к концу игры игрок или команда может набрать отрицательное количество очков.

За попадание в союзника так же снимется 1 очко, однако сокомандник не будет поражен (деактивация не наступит).

Для поражения вражеской или нейтральной базы необходимо сделать в нее два выстрела с интервалом в 3 секунды. После этого стрелявший получит 10 очков, база будет деактивирована на 30 секунд.

деактивация
5 сек

жизни
∞

оружие
урон/скорострельность
ВИНТОВКА 1/3

очки за поражение базы
10

патроны
∞

броня
0

очки за противника
2

защищенность

огневая мощь
40

очки за союзника
-1

очки за поражение
-1

СТРАТЕГ

Бой продолжался уже несколько дней. Силы бойцов начали угасать, но никто не хотел сдаваться! Оставалось надеяться лишь на хитрость и смекалку командиров. В бой вступила новая сила — стратегия! А ты готов решить исход битвы?

10
рекомендуемое время игры

команда соло

сложность

Задача команды набрать больше очков, чем ее противники.

Основным отличием от других сценариев является возможность в течение игры получать дополнительные спец. способности и использовать их для набора очков.

На игровой арене располагаются АУЛы — мишени, дающие бонус одному игроку раз в 30 секунд. Для получения бонуса достаточно просто выстрелить в мишень.

Существуют три вида бонусов:

«Очки» — мишень горит желтым цветом, за поражение игрок сразу получает бонусные очки.

«Скорострельность» — мишень горит фиолетовым цветом, на 30 секунд игрок получает увеличенную скорострельность.

«Невидимка» — мишень горит синим цветом, на 20 секунд все датчики игрока выключаются, поразить его невозможно до тех пор, пока он не сделает хотя бы один выстрел. Затем бонус будет обнулен.

Игрокам доступны «Винтовка» и «Дробовик». Каждый игрок имеет 10 пунктов брони, которая автоматически восстанавливается после получения урона в течение 5 секунд.

деактивация
5 сек

жизни
∞

оружие
урон/скорострельность

ВИНТОВКА 7/3

ДРОБОВИК 4/4

очки за мишень
25

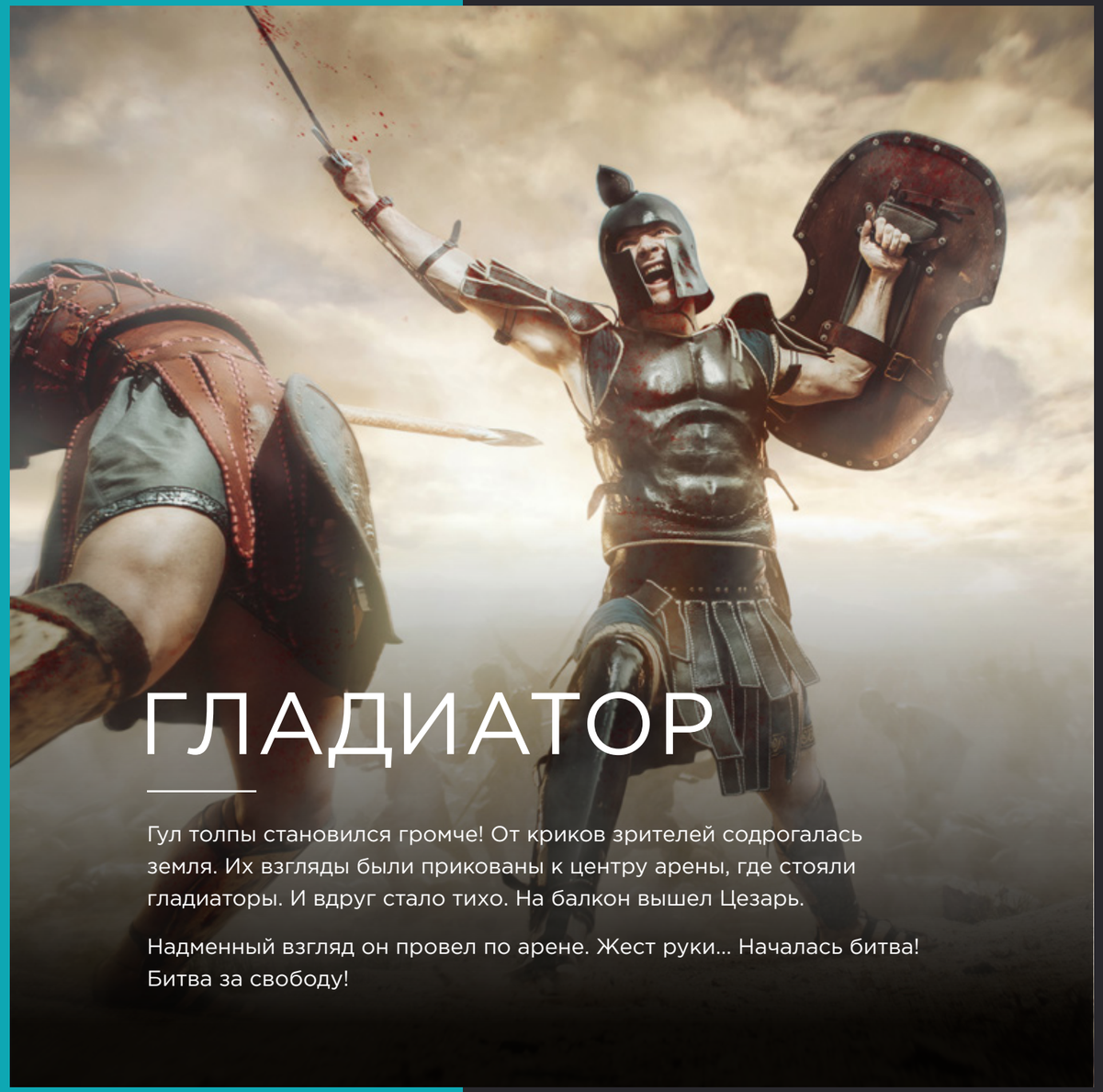
очки за противника
2

патроны
∞

броня
10

защищенность

огневая мощь
70



ГЛАДИАТОР

Гул толпы становился громче! От криков зрителей содрогалась земля. Их взгляды были прикованы к центру арены, где стояли гладиаторы. И вдруг стало тихо. На балкон вышел Цезарь.

Надменный взгляд он провел по арене. Жест руки... Началась битва! Битва за свободу!

10
рекомендуемое время игры

соло

сложность

ГЛАДИАТОР

На арене останется только один! Режим на выбывание.

Каждый игрок имеет в запасе 25 жизней и пополнить их невозможно. После окончания жизней игрок покидает арену.

Для поражения противника достаточно попасть в него один раз, после этого он будет деактивирован на 5 секунд.

Игроки пользуются «Винтовкой», патроны бесконечные.

За поражение противников и баз игроки получают очки. Кто больше очков набрал, тот и победил.

Если играют две и более команд игра автоматически остановится, когда на арене останутся игроки только одной команды.

деактивация
5 сек

жизни
25

оружие
урон/скорострельность
ВИНТОВКА 1/3

очки за базу
10

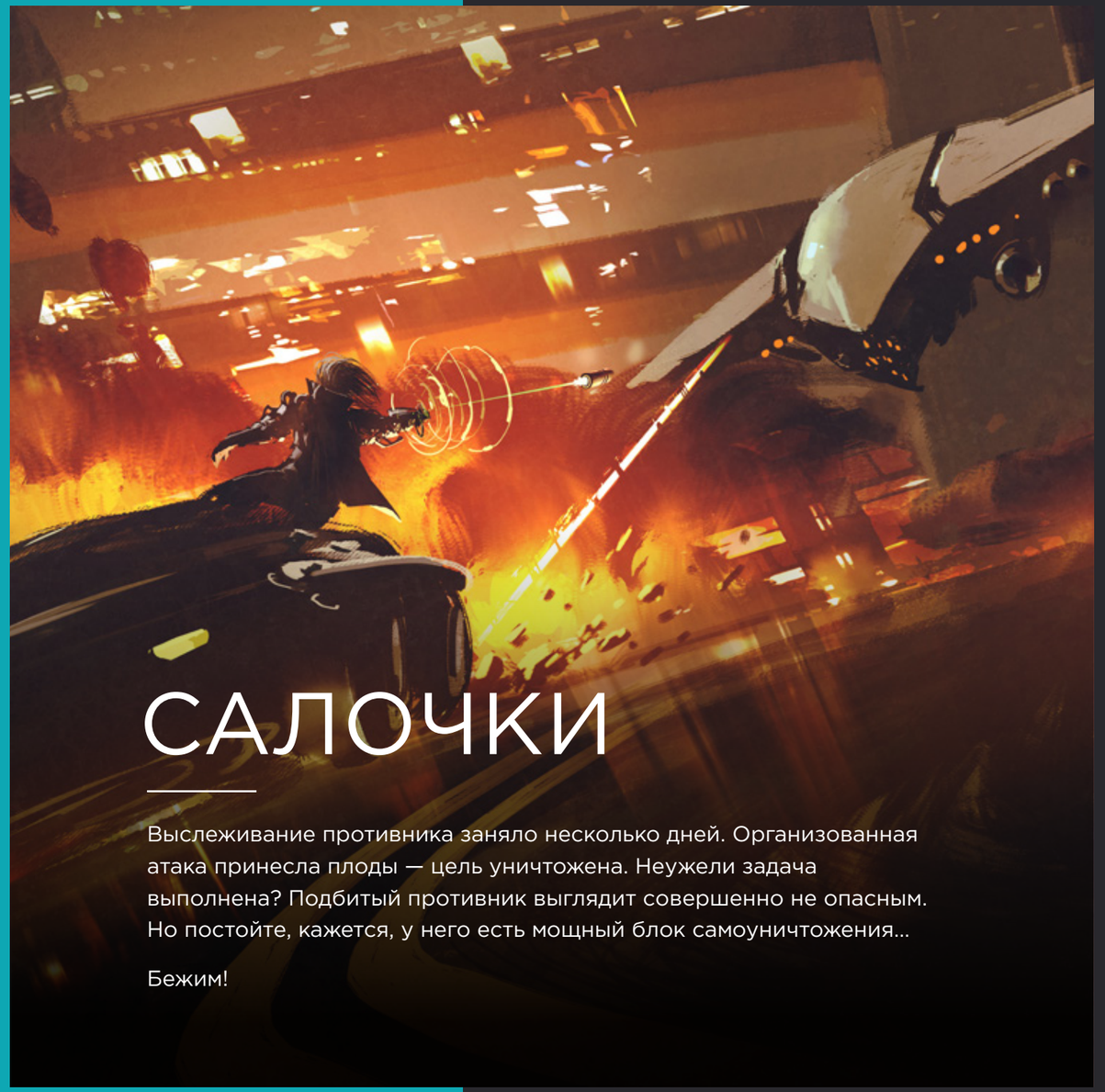
патроны
∞

броня
0

очки за противника
2

защищенность

огневая мощь
40



САЛОЧКИ

Выслеживание противника заняло несколько дней. Организованная атака принесла плоды — цель уничтожена. Неужели задача выполнена? Подбитый противник выглядит совершенно не опасным. Но постойте, кажется, у него есть мощный блок самоуничтожения...

Бежим!

10
рекомендуемое время игры

команда

сложность

САЛОЧКИ САЛОЧКИ

Задача команды набрать больше очков, чем их противники. Очки начисляются за поражение противников и их базу. Очки отнимаются за поражение союзников и собственную «смерть».

Отличием от стандартных режимов заключается во включенной настройке **i-shot**. Она позволяет деактивированному противнику начать стрелять раньше, чем включатся его датчики поражения. Таким образом, деактивированный игрок имеет преимущество перед живым.

Игрокам доступна только «Винтовка», броня отключена — для поражения противника достаточно одного попадания.

деактивация
6 сек

жизни
∞

оружие
урон/скорострельность
ВИНТОВКА 1/3

очки за базу
10

патроны
∞

броня
0

очки за противника
7

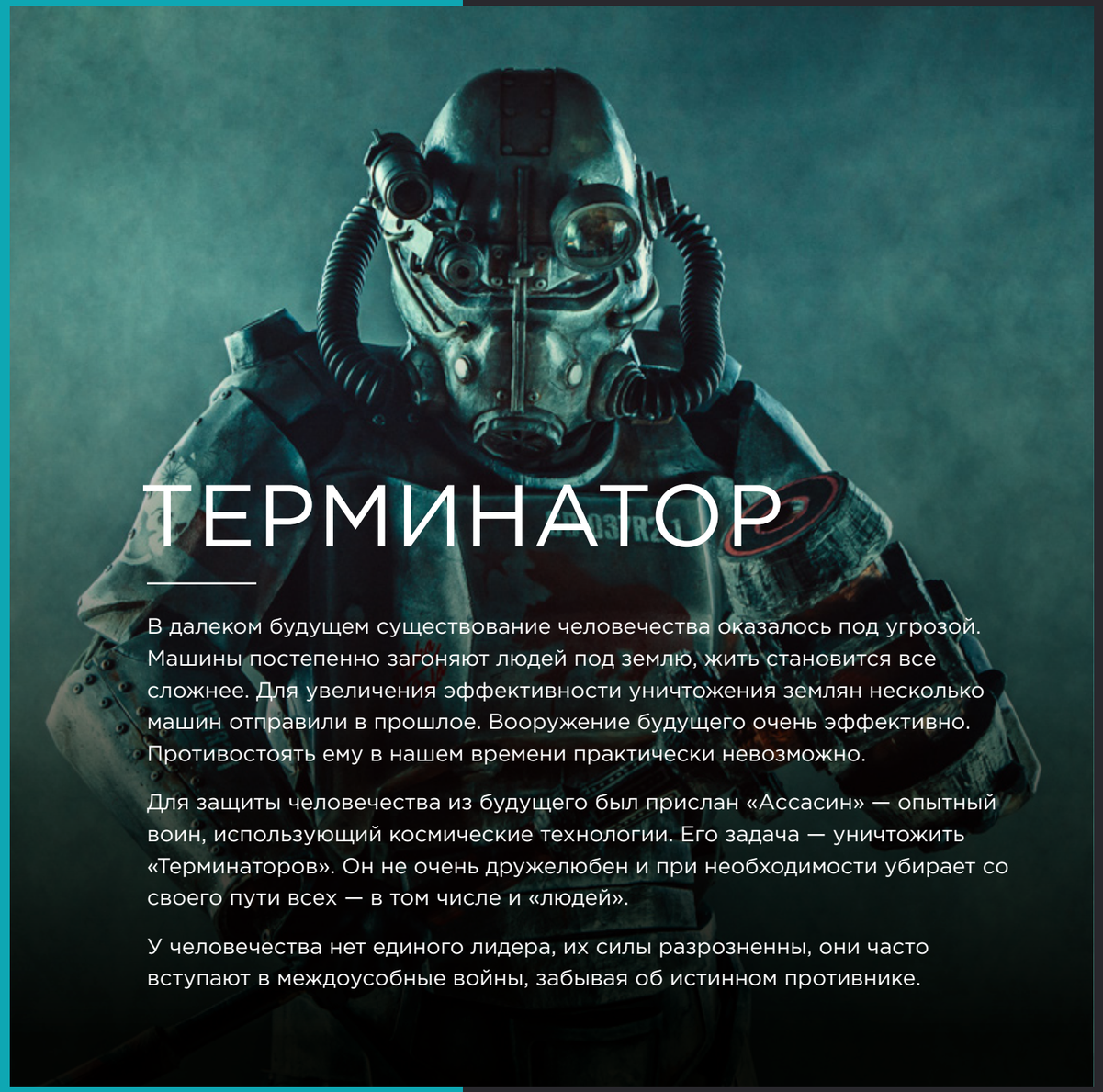
защищенность

огневая мощь
50

очки за союзника
-7

особенности
i-shot

очки за поражение
-3



ТЕРМИНАТОР

В далеком будущем существование человечества оказалось под угрозой. Машины постепенно загоняют людей под землю, жить становится все сложнее. Для увеличения эффективности уничтожения землян несколько машин отправили в прошлое. Вооружение будущего очень эффективно. Противостоять ему в нашем времени практически невозможно.

Для защиты человечества из будущего был прислан «Ассасин» — опытный воин, использующий космические технологии. Его задача — уничтожить «Терминаторов». Он не очень дружелюбен и при необходимости убирает со своего пути всех — в том числе и «людей».

У человечества нет единого лидера, их силы разрозненны, они часто вступают в междоусобные войны, забывая об истинном противнике.

10
рекомендуемое время игры

команда

сложность

Специальный сценарный режим для игры с ведущими или аниматорами.

Основная задача игроков – сплотиться и уничтожить «Терминаторов». Как только это произойдет, игра будет окончена. В случае окончания игры по времени победа будет присуждаться по количеству очков.

Игроки зеленой команды — «Терминаторы», имеют очень высокую скорострельность, их патроны бесконечны. Количество брони — 50, количество жизней — 50. После окончания жизней игрок «Терминатор» выбывает из игры. Особые способности — «Ядерный удар», уничтожает всех игроков всех команд, кроме «Терминаторов», отправляя их на перезарядку (20 секунд).

Игроки желтой команды — «Ассасины», имеют стандартную скорострельность и повышенный урон. Жизней — 5, броня — 20. Особая способность — «Стелс», игрока невозможно поразить ни в один датчик, стрелять он не может. В этом режиме «Ассасин» может находиться сколь угодно долго, переключение на обычный режим игры производится нажатием на кнопку смены оружия. Патроны бесконечны. После окончания жизней «Ассасин» может пополнить их на энерджайзере.

Оставшиеся 4 команды — синие, красные, фиолетовые и бирюзовые — обычные люди. Эти команды могут деактивировать друг друга, «Ассасина» и «Терминаторов, зарабатывая этим очки. За поражение последних очков дается больше. Жизней — 5, броня — 1. После окончания жизней «люди» могут пополнить их на энерджайзере.

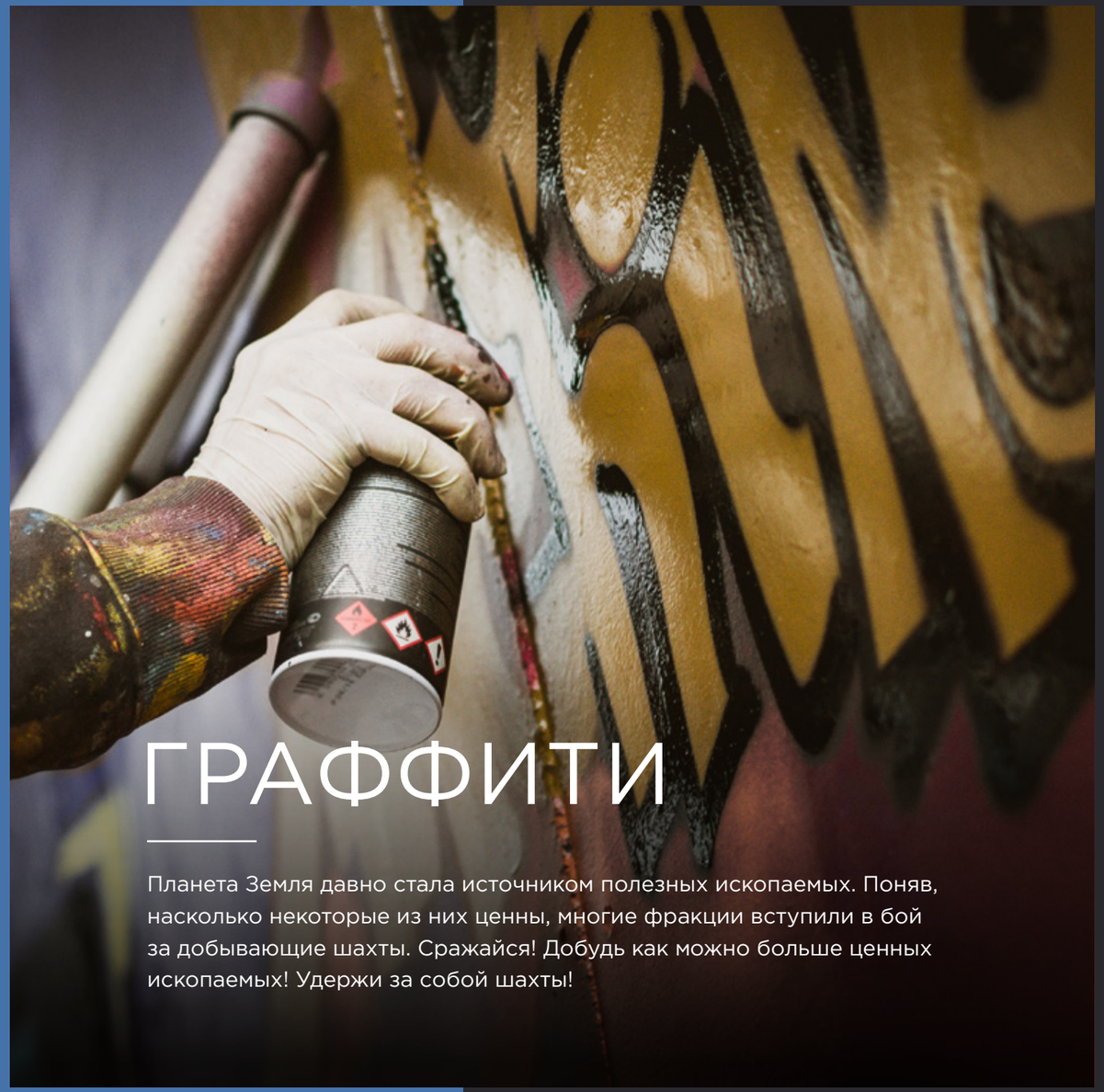
деактивация
5 сек

патроны
∞

защищенность

огневая мощь
10

Люди	Терминаторы	Ассасины
жизни 5	жизни 50	жизни 5
броня 1	броня 50	броня 20
	особенности Ядерный удар	особенности Стелс



ГРАФФИТИ

Планета Земля давно стала источником полезных ископаемых. Поняв, насколько некоторые из них ценны, многие фракции вступили в бой за добывающие шахты. Сражайся! Добудь как можно больше ценных ископаемых! Удержи за собой шахты!

10
рекомендуемое время игры

команда

сложность

ГРАФФИТИ

Задача команд — набрать больше очков, чем их противники. Для этого им необходимо не только поражать соперников, но и контролировать устройства на арене - «Граффити». За каждое такое устройство, принадлежащее команде, каждый игрок получает по 1 очку в секунду. Чем больше точек контролирует команда, тем больше очков получает.

Игрокам доступно три вида оружия: «Винтовка», «Дробовик» и «Базука». Какждый игрок имеет в запасе 100 единиц брони, которая автоматически восстанавливается после получения урона в течение 5 секунд. Патроны и жизни бесконечны.

Основной способ победить в этом режиме — перекрашивать как можно больше «Граффити». Для этого достаточно один раз в него выстрелить. Устройство погаснет на 5 секунд и будет недоступно для перекрашивания, но уже будет приносить очки своей команде. После активации его может перекрасить другая команда или погасить та же, для предотвращения перехвата точки вражеской командой.

В начале игры все точки нейтральны и не приносят очков ни одной из команд. Количество активных «Граффити» задается в настройках режима и может быть различным на аренах.

деактивация
5 сек

жизни
∞

оружие
урон/скорострельность

очки за «граффити»
1 в сек

ВИНТОВКА
70/3

патроны
∞

броня
100

ДРОБОВИК
40/4

очки за противника
48

защищенность

огневая мощь
50

БАЗУКА
35/5

КЛАДОИСКАТЕЛИ

После долгих лет поисков, команде удалось найти затерянную пещеру с кладом. Руки начали дрожать в предвкушении победы. Но тут раздался выстрел... Дымка рассеялась... Перед обескураженными героями стояло вражеское войско. Они следили за всем путешествием команды, догадывались, что рано или поздно она сможет найти клад. И поспели вовремя!

Но уступят ли свою победу герои? В бой!

10
рекомендуемое время игры

команда

сложность

Задача команд — набрать больше очков, чем их противники. Единственный способ это сделать — поражать вражескую базу. За подбитых противников очки не начисляются.

Игроки имеют в запасе всего одну жизнь. Для поражения противника достаточно попасть в него один раз, после этого он отправится на перезарядку на свою базу. Задние плечевые датчики на жилете отключены. Игрокам доступно только оружие «Дробовик» без ограничения патронов, скорострельность — 1 выстрел в секунду.

После перезарядки на своей базе игрок имеет 4 секунды неуязвимости, в течение которых стрелять не может.

Для поражения вражеской базы достаточно один раз в нее выстрелить. После этого она будет недоступна для поражения в течение 30 секунд. За подбитую базу игрок получает 1 очко.

деактивация
нет

жизни
1

оружие
урон/скорострельность
ДРОБОВИК 1/1

очки за базу
1

патроны
∞

броня
0

очки за противника
0

защищенность

огневая мощь
30

ЦИТАДЕЛЬ

Высокие неприступные стены возвышаются перед войском. Кругом тишина, раздается лишь гул ветра, будто свист величественной Цитадели! Жизнь замерла, время остановилось в ожидании бури! Надвигается гроза, а с ней и штурм непобедимой крепости... Удар молнии! Грохот грома! Битва началась!

10
рекомендуемое время игры

команда

сложность

Данный режим подойдет для игры двум компаниям или слаженным коллективам. Требует от игроков организованной защиты своей базы и слаженной атаки базы противника и нейтральной базы (если она есть).

Особенностью режима является большое количество очков за поражение базы и сложность выполнения этой задачи.

Поражение базы требует трех выстрелов одного и того же игрока с интервалом в 3 секунды. При этом первый и второй выстрелы отнимут у игрока по 60 очков, третий принесет 721 очко.

Каждый игрок может поразить каждую базу не больше двух раз за одну игру.

Для поражения противника достаточно попасть в него один раз. Время деактивации 5 секунд. Задние плечевые датчики отключены. Игрокам доступно оружие «Винтовка» без ограничения патронов.

Скорострельность понижена до 1 выстрела в сек.

деактивация
5 сек

жизни
∞

оружие
урон/скорострельность
ВИНТОВКА 1/1

выстрел в базу
-60

патроны
∞

броня
0

поражение базы
721

защищенность

огневая мощь
30

очки за противника
40

очки за поражение
-20

4 BBC

Штурм вражеской авиабазы продолжался несколько дней. Отряд повстанцев яростно продвигал свои силы вперед. Победа была близко...

Надо успеть разгромить базу, пока Империя не прислала подкрепление! Восстанию нужен новый всплеск, глоток свежего воздуха в холодном вакууме имперского гнета!!! Теперь будь храбр и не оглядывайся назад. Не оглядывайся...

15
рекомендуемое время игры

команда соло

сложность

Задача команд — набрать больше очков, чем их противники. Для этого необходимо поражать соперников и их базу.

Особенностью режима является включенное добивание игроков. Все время деактивации разделено на две части — «Актив» и «Ворнинг». Первая часть длится три секунды, в течение этого времени поразить игрока невозможно, стрелять он не может. Вторые три секунды деактивации — «Ворнинг» — позволяют добить деактивированного проитвника, заработать на этом очки и отправить его снова на деактивацию. Такми образом, можно безнаказанно добивать противника до тех пор, пока не закончатся его жизни.

Для пополнения боезапаса и игровых жизней необходимо подойти к специальному АУЛу — «Энерджайзеру». Сразу после перезарядки игрок будет деактивирован на 4 секунды, однако состояния «Ворнинг» не будет, добить игрока невозможно.

Для поражения противника достаточно попасть в него один раз. Игрокам доступно оружие «Винтовка», скорострельность 4 выстрела в секунду. Все плечевые датчики отключены.

Попадание в союзников отнимает очки, поражение соперником тоже.

Для поражения базы необходимо произвести в нее два выстрела с интервалом в три секунды. Деактивация базы принесет игроку 10 очков.

деактивация
6 сек

жизни
10

оружие
урон/скорострельность

ВИНТОВКА 1/4

поражение базы
10

патроны
200

броня
0

очки за противника
2

защищенность

огневая мощь
40

очки за союзника
-1

особенности
Добивание

очки за поражение
-1

ЕВРО 1 ВВС

Имперское войско окружило отряд повстанцев. Бежать некуда, за спиной тупик. Значит только вперед! Только к победе!

«Нельзя остановить перемены, как нельзя остановить восход солнца».

Да прибудет с нами сила!

15
рекомендуемое время игры

команда соло

сложность

ЕВРО 1 ЕВРО 1

Задача команд — набрать больше очков, чем их противники. Для этого необходимо поражать соперников и их базу. За попадание в союзников и поражение противником отнимаются очки.

Особенностью режима является включенное добивание игроков. Все время деактивации разделено на две части — «Актив» и «Ворнинг». Первая часть длится три секунды, в течение этого времени поразить игрока невозможно, стрелять он не может. Вторые три секунды деактивации — «Ворнинг» — позволяют добить деактивированного проитвника, заработать на этом очки и отправить его снова на деактивацию. Такми образом, можно безнаказанно добивать противника до тех пор, пока не закончатся его жизни.

Однако, для предовтращения безостановочного добивания в режиме включен рефлексный выстрел — сразу после поражения в течение одной секунды игрок может сделать безнаказанно один выстрел. Таким образом, каждый пораженный игрок может в ответ поразить своего оппонента. Поражение рефлексным выстрелом засчитывается как обычная игровая смерть и приносит соответствующее количество очков.

Для пополнения боезапаса и игровых жизней необходимо подойти к специальному АУЛу — «Энерджайзеру». Сразу после перезарядки игрок будет деактивирован на 4 секунды, однако состояния «Ворнинг» не будет, добить игрока невозможно.

Для поражения противника достаточно попасть в него один раз. Игрокам доступно оружие «Винтовка», скорострельность 1 выстрел в секунду. Все плечевые датчики отключены.

Для поражения базы необходимо произвести в нее два выстрела с интервалом в три секунды. Деактивация базы принесет игроку 10 очков.

деактивация
6 сек

жизни
6

патроны
120

броня
0

защищенность

огневая мощь
30

оружие
урон/скорострельность
ВИНТОВКА 1/1

особенности
Добивание
Рефлексный выстрел

поражение базы
10

очки за противника
2

очки за союзника
-1

очки за поражение
-1

АНТИТЕРРОР

Солдаты окружили захваченную базу. До начала перестрелки оставались минуты, все стихло... Успеет ли спецназ разминировать бомбу и ликвидировать преступников? Смогут ли наемники добиться своего?

И вот мы слышим первый выстрел! Миссия началась!

А на чьей стороне ТЫ?

15
рекомендуемое время игры

команда

сложность

В игре участвуют две команды — «Наемники» (красные) и «Спецназ» (синие). Задача «Наемников» уничтожить всех игроков «Спецназа» или взорвать бомбу. Задача «Спецназа» — предотвратить взрыв бомбы или уничтожить всех игроков «Наемников».

Вся игра разбита на раунды длительностью не более 2-х минут. Раунд может закончиться раньше времени, если одна из команд полностью уничтожила другую и бомба не заложена (или разминирована).

Команды начинают каждый раунд со специально выбранных точек старта, отличных от расположения баз на арене. Каждый пораженный игрок возвращается на точку старта и ждет окончания раунда.

Перед началом каждого раунда дается 25 секунд на закупку вооружения и брони. В случае смерти игрок теряет все купленное вооружение.

Каждый игрок вне зависимости от купленного вооружения всегда имеет 50 пунктов брони и оружие «Пистолет» с бесконечным боезапасом. При необходимости в течение раунда можно переключаться между основным оружием и пистолетом нажатием на кнопку смены оружия. Если патроны купленного оружия закончились, бластер автоматически переключится на пистолет.

Особенным вооружением является полицейский «Щит» — он не имеет запаса прочности и может использоваться сколь угодно долго, пока игрок жив. Щит является основным видом оружия, его покупка не позволит докупить другой вид оружия (игрок будет пользоваться пистолетом). Использование щита позволяет отключить передние датчики и бластер, поразить игрока спереди невозможно, стрелять он не может. При переключении на пистолет все датчики включатся, игрок сможет стрелять.

В начале каждого раунда один из игроков «Наемников» получает бомбу — его передний, задний датчики и бластер светятся желтым цветом. Он может «заминировать» одну из баз на арене. Для этого ему необходимо находиться под базой в течение 10 секунд. При этом на дисплее автомата будет отображаться время в секундах, прошедшее с начала закладки бомбы.

защищенность

огневая мощь
30

Если до окончания процесса минирования игрок выстрелит, выйдет из под базы или будет поражен процесс закладки сбросится. В случае «смерти» бомба автоматически будет передана другому игроку красной команды случайным образом.

После успешного минирования база станет желтой, прозвучит специальное сообщение на арене. Игрок перестанет светиться желтым цветом.

После минирования взрыв бомбы произойдет через 30 секунд. Для разминирования любой игрок синей команды должен 10 секунд находиться под базой не стреляя (аналогично минированию). Если игрок «Спецназа» не успел разминировать бомбу до ее «взрыва» победа в раунде присуждается красной команде.

Дисплей автомата в режиме закупки

Черная рамка означает, что данный пункт выбран. Для перемещения к следующему пункту нажмите кнопку смены оружия. Для покупки нажмите на курок.

Степень зеленой заливки показывает наличие и количество имеющегося боезапаса для вооружения и прочности для брони. Частичная заливка пропорциональна остатку патронов или брони. Такое вооружение можно пополнить повторной покупкой или использовать в новом раунде.

Размен — число слева показывает количество подбитых вами противников, справа - количество своих игровых смертей.

Деньги — количество доступной игроку игровой валюты. Может быть потрачена на покупки. Валюта начисляется после каждого раунда, за каждого пораженного противника, закладку и разминирование бомбы. Деньги невозможно потерять, их можно только тратить.

Дисплей автомата в режиме игры

Используемое в настоящий момент оружие. Для переключения на пистолет и обратно используйте кнопку смены оружия. Если патроны для текущего оружия закончились бластер автоматически переключится на пистолет.

Количество патронов для текущего оружия. Степень синей заливки означает количество имеющихся патронов относительно максимального кол-ва для данного оружия. Числовое значение показывает точное количество оставшихся патронов. Боезапас пистолета обозначается как 999 (бесконечный).

В режиме игры «Антитеррор» у игроков есть только одна жизнь. Она будет списана после обнуления «Брони», игрок должен будет отправится на точку старта.

Показывает количество имеющейся брони. Степень зеленой заливки показывает количество брони относительно максимально возможного количества (100). При покупке маленького бронежилета зеленая полоска заполнит этот пункт только на 75%.

Игровая валюта

Первая закупка игры — 40

Поражение противника — 10

Победа в раунде — 50

Закладка бомбы (каждому) — 10

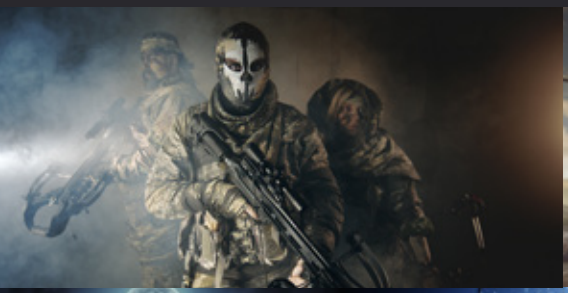
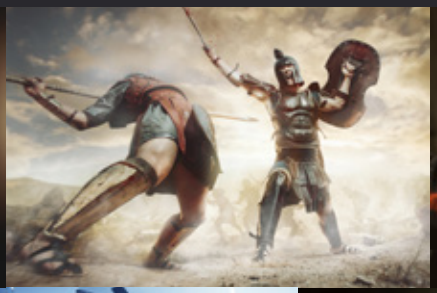
Поражение в раунде — 30/40/50

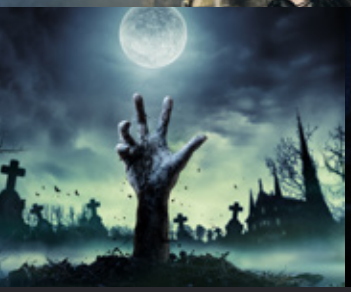
первое поражение - 30, второе - 40, последующие (подряд) - по 50

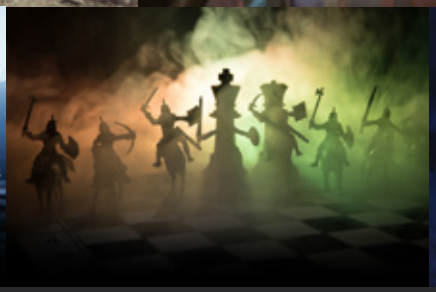
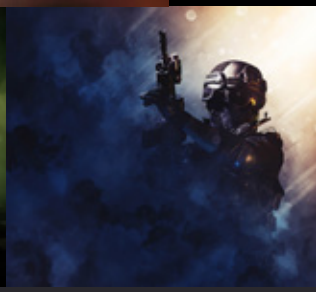
Разминирование (каждому) — 10

Сводная таблица вооружения и брони

Название	Урон	Выстрелов в секунду	Патроны	Стоимость	Поражающий луч	Режим стрельбы
Пистолет	14	4	-	-	узкий	полуавтомат
Обрез	20	3	30	20	широкий	полуавтомат
УЗИ	12	6	60	30	узкий	автомат
М-16	14	6	60	60	узкий	автомат
АК-74	14	8	80	80	узкий	автомат
СВД	65	1	20	100	узкий	полуавтомат
Щит	-	-	-	50		
Броня +25				20		
Броня +50				40		



www.exotag.ru