

הפעלת משחק לייזר טאג

רקע:

1. האטרקציה משתרעת על פני שלושה חדרים.
2. על מנת שנוכל להבין את הנהלים במדויק, יש לקבוע שמות ברורים לכל אחד מהחדרים, על מנת שנוכל לטפל בדברים הנכונים ולהעביר משימות בין אחד לשני.

חדר התדריכים:

1. החדר הנמצא מול הכניסה ללייזר טאג.
2. בחדר זה יבוצע התדריך למשחק.
3. בחדר ספסלים לישיבה של עד 20 איש ומסך טלוויזיה להקרנת סרטון ההדרכה.

חדר הלבשה:

1. החדר הנמצא בכניסה למתחם הלייזר.
2. בחדר זה ישנם 20 קולבים ממוספרים ושם מונחים אפודי הלייזר והרובים.
3. מחדר זה מופעל המשחק, התאורות, מכונות הערפל והמזגן.
4. בקצה הרחוק של חדר זה, ישנו וילון שחור, המוביל ל"חדר המפעיל".

חדר המפעיל:

1. החדר הרחוק הנמצא בקצה חדר הלייזרים.
2. בחדר זה נמצא מחשב ההפעלה של המשחק, מערכת השמע, המגברים ומערכת המצלמות.
3. החדר משמש גם כמחסן וגם כמעבדה - אסור שיכנסו אליו לקוחות !
4. הכניסה לחדר זה מותרת למפעיל בלבד, בפתחת וסגירת היום ולצורך שינוי המשחק הפעיל.

זירת הקרבות:

1. האולם הגדול בו מתקיים המשחק.
2. הכניסה לאולם דרך דלתות ההזזה הכתומות.
3. בקצה האולם ישנה דלת יציאת חירום, שאמורה להיות סגורה בכל עת.
4. כל האמצעים הקיימים בזירת הקרבות מופעלים ומופסקים מחדר הלייזרים.

הפעלת משחק לייזר טאג

איסוף הקבוצה וגיבושה -

1. יש לעבור בדלפק הקבלה, ולהעתיק על פתק את שמות ראשי הקבוצות מתוך הטבלה + כמה שחקנים שילמו מכל מכל קבוצה.
2. יש לקחת את שלט הטלוויזיה מהארון, לצעוד לחדר התדריכים ולהכריז בדרך: "כל השחקנים למשחק לייזר טאג של שעה 15:19, לבוא איתי עכשיו."
3. להכניס את כולם לחדר התדריכים (רק השחקנים - ההורים וכו' נשארים בחוץ).
4. להקריא את שמות ראשי הקבוצות ולוודא כי מספר השחקנים תואם את הרשום.
5. במידה ויש בחדר התדריכים יותר אנשים מכפי שרשום ששילמו, לבקש מכולם להראות את הכרטיסים הצהובים המנוילים למשחק, ולעשות סדר - רק מי שיש לו כרטיס צהוב יוכל לשחק!
6. עדין לא לאסוף את הכרטיסים!

איזה משחק מפעילים ?

- לרוב מומלץ להפעיל לקבוצה עד 7 שחקנים, תחרות של "כולם נגד כולם". הזירה גדולה ואם רודפים אחריך רק 3 יריבים, זה קצת משעמם - אז עדיף שכולם ילחמו בכולם, זה הכי מעניין (אלא אם כן יתעקשו למרות המלצתנו).
- מ-8 שחקנים ומעלה, כבר מומלץ להפעיל משחק 2 קבוצות, ואז גם מקבלים את החוויה הקבוצתית.

הקרנת תדריך למשחק

1. התדריך בוידאו הינו חלק מהחוויה למשחק!
2. אין כוונה לוותר על התדריך או להסתדר בלעדיו, רק במקרה חריג בו מצטרפים שחקנים למשחק ברגע האחרון, כאשר הקבוצה אחרי תדריך.
3. אחרי שבדקנו את כמות השחקנים ווידאנו כי בחדר נשארו רק אלו שיש להם כרטיס צהוב, נכבה את האורות בחדר (נשארת תאורה של הטלוויזיה של מקרן הגלקסיה).
4. יש לקיים את התדריך הבא:

"ברוכים הבאים לייזר טאג אילת !

- הגעתם לזירה הכי יפה בארץ ואתם הולכים לעבור משחק כייפי וחוויתי מאוד, עם הרבה אדרנלין ! על מנת לנצח במשחק, לא צריך להיות לוחם או צלף - כל אחד ואחת ממכם יכולים לנצח ! איך ? פשוט מאוד - צריך לאסוף הכי הרבה נקודות.
- איך אוספים נקודות ? הכנו לכם סרטון הדרכה שיסביר הכל, ואח"כ נענה לשאלות !
5. ואז להפעיל את הסרט (Team - לקבוצות, או "כולם נגד כולם").
- (שימו לב שיש סרטונים עם דיבוב באנגלית ובצרפתית, וסרטונים עם תרגום ברוסית ובערבית).

לאחר הפעלת הסרטון - הערכות לקליטת הקבוצה

1. ניתן לחזור לדלפק הראשי ולהחזיר את השלט לטלוויזיה.
2. לחזור לחדר ההלבשה - להדליק את האור הסגול (בלבד).
3. דבר ראשון לגשת ללחוף על לחצן הפעלת הערפל (ליד האור של המחסן) - חשוב !
4. לגשת למחשב ולהכין את החליפות :
5. סידור החליפות במחשב ל-2 קבוצות (Team Eilat) או כולם נגד כולם (FFA Eilat)
5. ללחוף על VESTING - והחליפות יחליפו לצבעים הנכונים.
6. המחשב מוכן למשחק !

הפעלת המשחק לקבוצה -

1. בכניסה לחדר - לעמוד בכניסה ולקחת מכל שחקן את כרטיס הכניסה המנוילן שלו (לשים בכיס).
לומר לכולם כבר בכניסה - לעמוד ליד הקיר ולא לגעת בחליפות.
 2. לאחר שכולם עומדים ליד הקיר הכתום, לחלק את השחקנים ל-2 קבוצות
 3. לאחר שנחלקו ל-2 קבוצות, יש להלביש את הקבוצות לפי הצבעים (בקבוצה על 10 אנשים, רצוי שיהיו 2 עובדים בשלב ההלבשה)
 4. כשכולם לבושים - להשתיק את כולם, לקחת שחקן אחד להדגמה
 5. יתכן ותצטרכו להרים את הקול ולהשתיק את כולם - זה חשוב !
 6. מרגע זה - אתם הסמכות וחייבים להקשיב לכם. לא לדבר כשהשחקנים עדין מדברים.
 7. יש להעביר את התדריך באופן מדויק אך יעיל, לא למרוח זמן.
 8. לאחר התדריך, יש להפעיל את המשחק באמצעות הכפתור הכתום שנמצא מעל הכפתור של הערפל.
 9. נכניס את הקבוצה הכחולה לתוך האולם - ונבקש מהם לירות על הרצפה בכניסה לאולם (אפשרי רק 10 שניות לאחר הפעלת המשחק), על מנת לוודא שהנשקים של כולם תקינים !
 10. נבקש מהם להתקדם לצד השני של האולם ולחכות שם לקבוצה השניה. לסגור את הדלתות אחריהם (חשוב) - ולחכות 10 שניות.
 11. אחרי 10 שניות לפתוח ולהכניס את הקבוצה השניה (לבקש גם מהם לירות על הרצפה).
 12. לסגור אחריהם את הדלת.
 13. יש לתת לחיצה נוספת על לחצן הערפל
 14. לקחת את המיקרופון ולשבת על הכסא - לבצע בקרה על המצלמות.
 15. חשוב ! אסור להיות להחזיק טלפון ביד בזמן משחק בלייזר טאג !!!
 16. טלפון צריך להיות בכיס - אפשר לנהל שיחה עם אוזניה, אבל לא לשקוע במכשיר בשום אופן !
 17. במידה והשחקנים רצים, או משתוללים במגרש - יש לבקש מהם להפסיק את זה.
 18. במידה ועדין לא מקשיבים, לאיים שהולכים לעצור את המשחק.
 19. אם הקבוצה ממשיכה להשתולל :
- א. בנים מעל גיל 18 - יש להיכנס פנימה, להגיע לשחקן שמשתולל ולבקש ממנו להפסיק לרוץ, או שניה חייבים להוציא אותו.
- ב. בנות ובנים מתחת 18 - לקרוא לאחמ"ש, ובנוכחותו לעצור את המשחק.

20. לשיקול אחמ"ש האם להמשיך את המשחק לאחר העצירה, בין היתר כתלות בכמות האנשים שממתינים לשחק.
21. בגמר המשחק - לבקש מהם להוריד את החליפות ולהניח על הרצפה. כולם ישאירו את החליפות על הרצפה, נוכל לשחרר את כולם יחסית מהר - ולתלות מסודר "ברגוע".
22. יש לפתוח את הדלת ולהכווין אותם למסך התוצאות ליד חדר האשליות.
23. יש לכבות את כל האורות ביציאה - אבל לא לכבות את המזגן !!
24. לאחר יציאה, יש להחזיר את הכרטיסים לדלפק

התדריך לקבוצה

כדאי להשתמש אפילו במשפטים האלה במדויק, וחשוב לפי הסדר - הוא הגיוני):

1. **הרובה** - חשוב להחזיק יד על גלאי החום ולהחזיק את הרובה בגובה הבטן.
2. לא לנפנף עם הרובה בגובה העיניים, כי אפשר לשבור למישהו שן בטעות. רובה ליד הטבור.
3. **על מה יורים ? על כל דבר מואר !**
4. להדגים על החליפה של הדוגמן - בכתפיים, מלפנים, בגב - וגם אפשר לפגוע בנשק
5. **מה קורה אם נפגעים ?**
 - א. החליפה תרטוט רטט קצר של 2 שניות ואח"כ האורות בחליפה יכבו והנשק לא יירה למשך 5 שניות.
 - ב. ב-5 שניות האלה, זה הזמן שלכם לנתק מגע ולהסתתר.
 - ג. לא לרוץ ! יש הרבה קירות ואפשר בשני צעדים להסתתר מזה שירה עליכם.
 - ד. אחרי 5 שניות החליפה תחזור להיות מוארת ותוכלו להמשיך בקרב.
6. **איך מנצחים את המשחק ?**

לא צריך להשתולל ולרוץ - זה שינצח הוא זה שצבר הכי הרבה נקודות.

 7. **איך צוברים נקודות ?** יורים גם על מטרות.
 8. בזירה יש 3 סוגי מטרות -
 - א. מטרות מרובעות צבעוניות - יש הרבה כאלה בזירה (להראות על השלט את המטרה העליונה). כל פגיעה בה נותנת לכם 100 נקודות ! ברגע שיריתם והמטרה נכבתה - יש לכם 100 נקודות.
 - ב. רימוני הלם - מטרה כתומה עם קווים עליה - שווה 500 נקודות.
 - ג. הבסיס של הקבוצה השניה - לכל קבוצה יש מטרה גדולה על התקרה, באחת מהפינות של האולם. אתם צריכים למצוא את המטרה של הקבוצה השניה ולירות עליה. צריך לפגוע בה הרבה פעמים, אבל כשהיא תכבה יהיו לכם 1,500 נקודות !
 9. **חשוב מאוד - אסור לרוץ בשום אופן !**

אין סיבה לרוץ, אפשר להתחבא בקלות - התאורה בפנים עמומה, יש ערפל ובקלות אפשר להתנגש, לפגוע אחד בשני - לפתוח את הראש, או לשבור שיניים (דברים שכבר קרו).

אני משגיח/ה עליכם דרך המצלמות - מי שירוך ולא יקשיב לי, אני אאלץ להוציא אותו החוצה, בלי החזר כספי, או אפילו לעצור את המשחק לכולם !! אז לא להשתולל, אלא רק להנות המשחק.
 10. לשאול אותם: **יש שאלות ???**
לענות בקצרה ובתכליתיות.

נוהל סגירת יום

1. בדוק במצלמות כי אין אף אחד בתוך זירת הלייזר.
2. יש לבצע סיור רגלי במתחם אולם הקרבות ולבדוק כי אין אף אחד באולם ובחדר הלייזרים, וכי לא נגרמו נזקים במהלך היום.
3. יש לאסוף פסולת שהושלכה ע"י השחקנים (לרוב מסיכות פנים).
4. וודא כי דלת החירום (בקצה הרחוק של אולם הקרבות) במצב סגור ולא נפתחת בדחיפה.
5. יש לכבות את מערכת ההגברה (מיקסר + 3 מגברים)
6. יש לכבות את מסך הטלוויזיה של המצלמות.
7. **אפודים ונשק :**
 - יש לספור את החליפות, ולוודא כי מונחות בצורה מסודרת על גבי הקולב. (נשקים מלפנים)
 - יש לבדוק תקינות החליפות והרובים (שברים, אורות, מסך על הנשק תקין ואורות סוללה)
 - יש לחבר את האפודים להטענה (חשוב מאוד לוודא, שכבל הטעינה מגיע מתחת לאפוד ולא מתוך הזרוע) - ולוודא כי הנורה הצהובה נדלקה אחרי החיבור.
 - לאחר חיבור האפודים יש לגשת למחשב ולנתק את המערכת ע"י לחיצה של menus ואז power down ואז סגירת יום **END OF DAY**.

(אם לחצת בטעות על סגירה אחרת - האפודים לא יטענו במהלך הלילה !!)
לשים לב לזה, חשוב מאוד !!)
8. יש לכבות את כל התאורות (סגולה ולבנה) וגם בחדר המפעיל
9. יש לכבות את המזגן
10. לאחר עזיבה, יש לנעול את דלת הזכוכית באמצעות המפתח (המגנט לא מספיק בלילה)