**Лазерные бои, или Лазертаг: почувствуй себя Люком Скайуокером**

Наверное, взять в руки лазерный меч после просмотра лукасовской эпопеи мечтает каждый. Эта идея впервые пришла в голову Джорджу Картеру Третьему, американцу, в кинотеатре в 1977 г., где крутили Четвёртый эпизод «Звёздных войн». Всерьёз за разработку он, однако, взялся лишь спустя пять лет, и в 1984 г. в Далласе, в штате Техас, был открыт первый центр для игры «Фотон». Затем право на использование бренда и технологий было продано предпринимателю из Торонто, уже к 1987 г. игра стала настолько популярной, что открылось ещё 45 арен.

По правилам игры, участники поражали друг друга инфракрасными лучами из бластеров. А чтобы было видно, попал ты или нет, игроки надевали жилеты с россыпью датчиков, срабатывавших при попадании лазерного луча в цель. Это-то нехитрое оборудование в те дни весило целых 6 кг.

То была, по сути, одна из первых компьютерных игр в реальном измерении. Арены были многоуровневые, с множеством переходов, закоулков и ходов, в которых игроков на каждом шагу подстерегали опасности. Была предусмотрена специальная площадка для болельщиков, которые могли подбадривать свою команду криками, и практиковаться в стрельбе по мишеням (это никак не влияло на ход игры). Конечно, по современным меркам лабиринт в «Фотоне» был довольно-таки примитивным, зато участники свободно перемещались по нему, а не сидели на базах. Первым создателем лабиринта для «Фотона» был Дж. С. Коллинз, а Кен Кэйллэт придумал эффектное звуковое сопровождение.

Заплатив за вход, игроки получали бэйдж, дававший им право доступа на поле боя. Все участники разделялись на две группы, красную и зелёную, и снабжались инструкцией и амуницией. Согласно уставу, в одного игрока нельзя было попадать более трёх раз подряд, поэтому приходилось изощряться с выбором цели. В целях безопасности, не разрешалось стрелять с расстояния меньше 5 футов. Бластеры перезаряжались автоматически; после каждого залпа оружие в течение 5 (а в некоторых случаях 10) секунд было неактивным. Побеждала команда, которая первой расстреливала базу противника.

Игра быстро сделалась такой популярной, что, как это заведено в Америке, по её следам выпустили одноименный телесериал, а Питер Дэвид настрочил целую кипу дешёвых романов.

Однако вернёмся на минутку в прошлое, в самый конец 70-х. Именно тогда верховное руководство армии США додумалось использовать лазерные винтовки для своих учений. Принцип их действия был очень схож с тем, что задействовался для игры «Фотон». Эта система называлась MILES, по ней американские солдаты проходили военную подготовку до самого начала 1990-х, когда её сменила следующая версия, MILES-2000, дополненная и улучшенная. Последняя отлично зарекомендовала себя. Сегодня похожие системы используются в армиях всего мира, включая военные формирования НАТО. В производстве лазерного оружия для военных лидируют шведы (компания SAAB), швейцарцы (компания RUAG), а также американцы (корпорация Cubic). Существует аналогичный продукт и в России — «9Ф838», а его модификацию для танков, «КОТЛАС», делают в Белоруссии.

В то же время, в 1979 г. компания **Worlds of Wonder** выпустила на рынок игрушки-фазеры из «Звёздного пути» (Star Trek). Под этим названием, согласно задумкам создателей, скрывался «**ф**отонный м**азер**» — так как лазеры, явление новое, ещё не были у всех на слуху. Но поскольку мазеры ассоциировались с излучателями радиации, само слово которой имело негативный оттенок, аббревиатуру принято расшифровывать так: «**фаз**овая эн**е**рго-**р**ектификация». (Физики продолжали твердить, что это название абсурдно: обычный свет ректифицированным не является, но их, конечно, никто не слушал). Фактически же, фазеры представляли собой бластеры, испускавшие видимые либо инфракрасные лучи.

В 1986 г. на рынке появились сделанные по образу и подобию фазеров игрушки Lazer Tag (от слов laser, т.е. «лазерный луч», и tag, т.е. «метка»). Изготовила их всё та же **Worlds of Wonder**, а от неё эстафету приняли ещё несколько компаний. Через какое-то время **WoW** предложила называть так и саму систему, лежащую в основе игры «Фотон» и её аналогов. И, хотя впоследствии «z» заменилось на «s», само название прижилось.

Первые арены для лазертага были одноуровневые, с картонными препятствиями, и никакой площадки для наблюдения не было и в помине. Вдобавок, они были очень малы. Сегодня большинство центров для лазертага находится в руках разработчиков амуниции. Самой популярной из них на территории СНГ остаётся Q-Zar, которая более не выпускается.

В наши дни лазертаг представляет собой сложную тактическую игру с огромным количеством модификаций. Вот лишь некоторые из них:

* Игры, где нужно расстрелять лучами базу противника (АУЛ), и её защитников заодно.
* Игры с VIP’ом: команда выбирает одного человека, и защищает его, пока его стараются поразить все противники.
* Игра в режиме невидимки, где отключается подсветка детекторов.
* Игра «Захвати вражеский флаг»: вся команда стремится отнять флаг у противника, и установить его у себя на базе. За это она получает победу или дополнительные очки.
* Игры с общим оборудованием для всей команды.
* Игры, в которых один человек назначается джаггернаутом, а остальные стараются его поразить, чтобы занять его место.
* Игры на выбывание, где игрок покидает поле боя после определённого количества поражений.
* Ролевые игры, в которых каждое оружие выполняет строго определённую роль.

Один раунд, как правило, длится 15+15 минут. Данные, полученные в ходе сражения, передаются на центральный компьютер, и потом каждый участник получает итоговую распечатку. Помимо командных игр, существуют также индивидуальные.

Лазертаг — это отличная возможность размяться и выпустить пар. Её нередко сравнивают с пэйнтболом, однако лазертаг имеет перед ним целый ряд преимущество. Во-первых, для лазерных автоматов не нужны сменные патроны: перезарядка проводится на специальных станциях. Во-вторых, пэйнтбол может быть травматичен, а лазерные лучи безболезненны и безопасны. В-третьих, гораздо меньше вероятность испачкаться. Зато выносливости он вам добавит в кратчайшие сроки, позволит поддерживать мышцы в тонусе, и сбалансировать вес. Помните, что физически активные люди более здоровы, и получают от жизни больше радости. Сам создатель, говорят, именовал своё детище «Спортом XXI века».

В зависимости от того, где проходит лазерный бой, бывают такие разновидности:

* Аренные — играют в закрытом помещении с предустановленным оборудованием.
* Внеаренные — проходят на открытом воздухе. Не привязаны к месту.
* Универсальные (их ещё называют «мобильными») — как и первом случае, здесь присутствует лабиринт, однако технической инсталляции он не требует.
* Армейские — имитируют военное сражение.
* Лазертаг в домашнем стиле (также говорят «потребительский») — ни лабиринта, ни помещения нет, а оборудование игроки закупают или делают сами.

Аренные лазертаги разнятся в зависимости от стиля игры, и этим отличаются от всех прочих. Основной критерий различия — скорострельность бластеров, и точности наведения на цель. Так, в «быстрых» лазертагах, жилеты имеют меньше датчиков, поэтому целиться приходится очень тщательно. В системе Q-Zar, к примеру, автоматы способны выдать до 6 выстрелов в секунду. «Быстрые» лазертаги нередко называют «спортивными» и «силовыми», так как в них нечего делать без солидной физической подготовки.

В противовес им, «бродилки» или «квесты» имеют более размеренный темп игры. Игроки утыканы датчиками до такой степени, что достаточно выстрелить «в район человека», чтобы это было засчитано как прямое попадание. Характерный представитель этого типа — Laser Quest. В «бродилках» есть свои бонусы: лабиринт в них, как правило, очень закрученный, а спецэффектов больше на порядок. Сценарии для них черпаются из фантастических книг, а также компьютерных игрушек. Нередко по желанию игроков можно договориться с администрацией, и задать необходимую скорострельность, количество жизней и даже сценарий игры. Диапазон взаимодействий игроков с интерфейсом определяется набором установленных на оборудовании программ. Нередко встречаются детекторы, способные подстраиваться под характер поражения. Такое используется и в армейских системах — чтобы «медики» знали, какую первую помощь нужно применить.

Во внеаренных лазертагах заметно возрастает дальнобойность оружия. Видимость лучей обеспечивается специальной оптикой (тогда как помещение достаточно задымить). Сценарий игры близок либо к военному сражению, либо к пэйнтболу в лазерном варианте. Кстати, арены для пэйнтбола или страйкбола сегодня нередко адаптируют также и под лазерные бои. Поэтому в лазертаге появляется всё большее количество перебежчиков.

Конечно, не без духа соревнования никуда, и уже в конце 1980-х зародились первые чемпионаты. Они бывают внутренние и международные. Внутренние проводятся в таких государствах, как:

* США
* Швеция
* Австралия
* Великобритания
* Финляндия

Первое сражение за мировое первенство с привязкой к системе прошло в Калифорнии в 2003 г. В то же время, турнир «Армагеддон», не заточенный под конкретную систему или оборудование, случился на три года раньше. Маршрут и сценарий в нём меняются каждые пару лет. Как правило, за несколько дней, в которые проходит чемпионат, игроки пробуют свои силы сразу в 10 системах.

Случаются также соревнования между двумя странами (США против Австралии, например). В России проводится национальный турнир, аналогичный тому, что проходит в Штатах, только в значительно меньшем масштабе. Также за первенство в системе Q-Zar регулярно борются в обеих столицах российского государства.

Присоединяйтесь к нам — вы станете сильнее, выносливее, приобретёте новых друзей, и в полную силу ощутите радость бытия!