

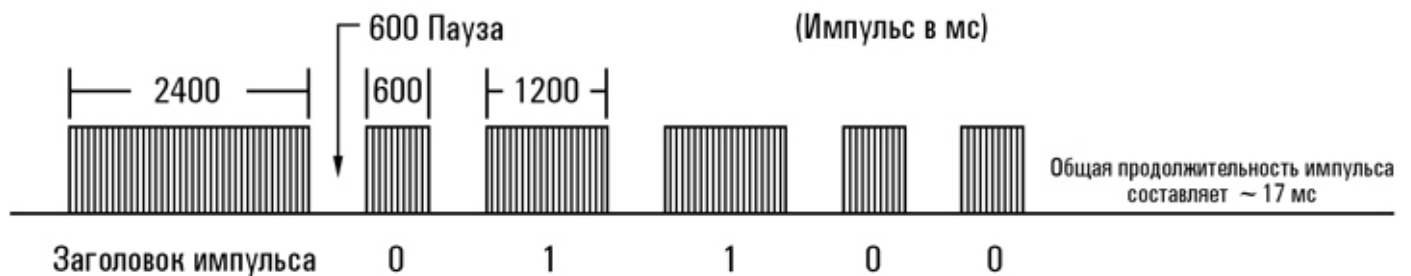
Протокол LASERWAR

Протокол посылки ИК-сигнала, последние изменения внесены с 10 октября 2012г. Протокол ИК-обмена оборудования LASERWAR 4-го поколения основан на открытом протоколе MilesTag II Data Protocol, соответственно при разработке 4-го поколения ставилась задача максимально обеспечить совместимость с оборудованием, использующим международный протокол MILES2, тем не менее в расширенном протоколе LASERWAR есть дополнительные команды, они выделены синим цветом.

Выстрел

Заголовок (импульс 2400 мкс) + 14 бит данных (первый бит выстрела всегда равен нулю)

Графическое изображение выстрела представлено на рисунке ниже



Расшифровка:

[Header]-[0ppppppptttddd]

pppppppp (7 бит) - Идентификатор игрока (у Lite, Nano и HSL версий ID = 50)

tt (2 бита) - "цвет" команды игрока

00 = Красные 01 = Синие 10 = Желтые 11 = Зеленые

ddd (4 бита) - наносимый урон

0000 = 1 0100 = 7 1000 = 20 1100 = 40

0001 = 2 0101 = 10 1001 = 25 1101 = 50

0010 = 4 0110 = 15 1010 = 30 1110 = 75

0011 = 5 0111 = 17 1011 = 35 1111 = 100

Байт 1	Значение байта 1	Байт 2	Значение байта 2
0x80	Добавляет игроку X единиц здоровья (количество единиц здоровья не может быть больше, чем задано в начальных настройках ружья)	1 to 100	—
0x81	Добавляет игроку X патронов (общее количество патронов не может быть больше, чем задано в начальных настройках ружья)	1 to 100	—

0x82	Зарезервировано	—	—
0x83	—	0x00	Убить игрока
0x83	—	0x01	Пауза/Снять с паузы
0x83	—	0x02	Начать игру
0x83	—	0x03	Восстановить настройки по умолчанию
0x83	—	0x04	Respawn
0x83	—	0x05	Новая игра
0x83	—	0x06	Полная амуниция
0x83	—	0x07	Конец игры
0x83	—	0x08	Сбросить время
0x83	—		Смена цвета команды (Если был "красный", то станет
		0x09	"синим" и наоборот. Если был "желтым" или "зеленым" то станет "красным"
0x83	—	0x0A	Инициировать игрока
0x83	—	0x0B	Взорвать игрока
0x83	—	0x0C	Новая игра
0x83	—	0x0D	Полное здоровье
0x83	—	0x0E	Сменить мощность выстрела (если была меньше 50% то станет 99%, если была больше 50% то станет 49%)
0x83	—	0x0F	Полная амуниция игрока
			Удвоить количество единиц жизни игрока до конца раунда.
0x83	—	0x10	Может быть повторно использовано вплоть до достижения 255 единиц жизни
0x83	—	0x11	Передается контрольной точкой в случае ее захвата
0x83	—	0x12	Передается ИВУ в случае деактивации бомбы
0x83	—	0x13	Зарезервировано
0x83	—	0x14	Обнулить очки
0x83	—	0x15	Тест повязки
0x83	—	0xE8	Оглушить игрока (здоровье не уменьшается, но не может стрелять определенное время)
0x83	—	0x17	Разоружить игрока
0x83	—	0x20	Увеличить силу выстрела (след. значение в таблице урона) до конца раунда (пока не убьют)
0x83	—	0x21	Upgrade скорострельности до 750 выстр/мин
0x83	—	0x22	Двойная жизнь до конца раунда (следующая такая же команда будет проигнорирована и не увеличит количество единиц здоровья)
0x84	—	—	Зарезервировано
0x85	—	0x13	Зарезервировано
0x86	—	0x13	Зарезервировано
0x87	—	0x13	Зарезервировано
0x88	—	0x13	Зарезервировано
0x89	—	0x13	Зарезервировано
0x8A	—	0x00-0x0F	Добавляет игроку X обойм (общее количество патронов не может быть больше, чем задано в начальных настройках ружья)
0x8B	—	0x00-0x0F	Аптечка (количество здоровья - согласно таблице урона, количество единиц здоровья не может быть больше, чем задано в начальных настройках ружья)
0xA0	—	1-100	Радиация - отнимает у игрока X единиц здоровья
0xA1	—	1-100	Аномалия - добавляет игроку X единиц здоровья (количество единиц здоровья не может быть больше, чем задано в начальных настройках ружья)
0xA2	—	—	Резерв - используется артефактами
0xA3	—	0-7	Резерв - используется артефактами
0xA8	—	1-16	Установить пресет X игровых настроек: 0 - Штурмовик 1 - Заложник 2 - Последний герой 3 - Зомби 4 - Спецназ
0xA9	—	0-3	Сменить цвет команды на X: 0 - красные 1 - синие 2 - желтые 3 - зеленые

0xAA	—	0-32	Воспроизвести звук № X
0xB0	—	-128- 127	Отнять/добавить здоровья красной команде
0xB1	—	-128- 127	Отнять/добавить здоровья синей команде
0xB2	—	-128- 127	Отнять/добавить здоровья желтой команде
0xB3	—	-128- 127	Отнять/добавить здоровья зеленой команде
0xB4	—	0-3	Respawn команды X (0 - красные, 1 - синие)
0xB5	—	0-3	Пауза команды X (0 - красные, 1 - синие)
0xB6	—	0-3	Убить команду X (0 - красные, 1 - синие)
0xB7	—	0-3	Полная амуниция команды X (0 - красные, 1 - синие)
0xB8	—	0-127	Respawn игрока с ID = X
0xB9	—	0-127	Пауза игрока с ID = X
0xBA	—	0-127	Убить игрока с ID = X
0xBB	—	0-127	Полная амуниция игрока с ID = X
0xBE..0xFF			Резерв - команды настройки оружия по ИК-каналу