

# Инструкция по игре с кинектом



Файл Settings.txt:

```
testMode=off&posRight=300&posLeft=300&posRear=2000&posFront=1400
```

testMode=on включает вывод картинки с кинекта для настройки положения. Вывод производится только с одной камеры, а всего их три, все должны быть открыты.

Остальные параметры регулируют зону, в которой должен находиться человек для начала игры.

Положение определяется в см для какой-то точки тела человека (условно центр позвоночника) относительно того места, где установлен сам сенсор кинекта.

posRight/posLeft - расстояние вправо/влево от центральной оси. posRear - максимальная удаленность назад от кинекта, posFront - минимальное приближение к кинекту. Лучше, чтобы человек стоял около задней границы зоны, то есть чуть меньше 2 м от сенсора. Значения можно менять, чтобы настроить зону. Ограничение зоны реагирования кинекта не влияет на его способность захватывать объекты. Кинект захватывает двух первых людей и остальных уже не отслеживает, поэтому по возможности нужно ограничить угол зрения сенсора справа и слева, в идеале, чтобы видел только человека перед собой.



# Инструкция для промо-персонала



1. Человек должен встать на метку на полу. Надпись и красный круг на экране должны стать активными (темнее).
2. Кинект видит любого человека, находящегося в зоне его действия, но захватывает (то есть начинает реагировать на его действия) не более двух человек.
3. Если кинект захватил человека (то есть «увидел» его, начал реагировать на действия), и он никуда не уходит, то кинект уже не упускает этого человека из поля зрения. Поэтому если человек встал на метку на полу, но почему-то активации не происходит, участнику нужно подойти ближе и медленно отойти до метки. Тогда кинект увидит участника и будет следить именно за его действиями.
4. Далее необходимо объяснить участнику принцип игры и краткие правила, то есть:
  - ✓ Участнику предлагается забить пять голов, чтобы выиграть приз от BUD.
  - ✓ Чтобы начать игру, необходимо замахнуться и ударить ногой по мячу (либо нажать на клавиатуре «Enter»). Произойдет переход ко второму экрану, где уже начинается игра.
  - ✓ Промо-персонал может помочь участнику забивать голы. Для этого в момент взмаха ногой следует нажимать «Enter».
  - ✓ Если участник забил менее пяти голов, то промо-персонал должен предложить ему сыграть ещё, нажав на клавиатуре кнопку «Пробел». В этом случае произойдёт переход к первому экрану.
5. В зависимости от общего количества участников промо-персонал может менять уровни сложности игры: чем больше людей пришло поучаствовать, тем сложнее можно выставить уровень игры, чтобы подарки не закончились раньше окончания мероприятия. Уровень сложности меняется нажатием на кнопки от 1 до 4 на клавиатуре.

**ВАЖНО:** Необходимо всё время отделять людей (толпу) от зоны видимости кинекта, т.е. постараться оградить зону или попросить смотрящих отойти на чуть большее расстояние и встать сбоку, а не по центру, где стоит участник, чтобы посторонние люди не попали в поле зрения кинекта.

# Инструктаж на случай форс-мажора и функционал кнопок клавиатуры



1. Если кинект перегрелся (такое бывает за целый день работы). Необходимо сделать 15 минутный перерыв.
2. Если перерыв не помог, то игра управляется полностью при помощи пульта.

## Функционал кнопок:

**Пробел** – перезапуск игры, переход к первому экрану.

Enter - на первом экране запуск игры, в игре удар по мячу (любая имитация удара по мячу в кинекте).

**Цифры 1, 2, 3, 4** - переключение уровня сложности.

Если свернулось окно и промо-персонал не может вернуться на полный экран, необходимо нажать **правой кнопкой мыши**, в появившемся меню выбрать «Fullscreen».

Есть кнопки, которые **нельзя** нажимать:

alt + f4

ESC

**СПАСИБО!**

