



Battlefield Sports

Laser game je sport, který začíná nacházet oblibu mnoha lidí – ať hledají střelecký trénink, fyzický pohyb či prostě zábavu, přestřelky s laserovými zbraněmi jsou způsob, jak prožít všechno troje najednou. Je k tomu samozřejmě potřeba jistá technologie, a v jejím vývoji se zřejmě zatím nejdále dostala australská firma Battlefield Sports.

Základem jejich zbraní je systém SATR – Small Arms Transmitter Receiver, tedy zhruba „komunikační jednotka simulující ruční zbraň“. Srdce celého systému představuje infračervená svítivá dioda, jako v televizních ovladačích – odpadá tedy riziko poškození sítnice hráče při přímém zásahu oka, a tím i potřeba ochranných brýlí. Přesto je dostatečně výkonná, aby dokázala za denního světla zajistit „dostřel“ minimálně 100 metrů. Jejím cílem jsou tři infračervené senzory – jeden na zbraní a dva na těle hráče.

Pokud je infračervená dioda srdcem zbraně, pak elektronika je zcela jistě jejím mozkem. Koordinuje paprsek i rádiové spojení zbraní a zajišťuje jejich mnohočetné funkce. Ovládá zpětnou vazbu, která je světelná i zvuková. Při výstřelu se ozve zvuk střelby a zároveň se rozsvítí světlo na ústí zbraně. Současně se na okamžik zatmí obraz v kolimátoru – to má simulovat vliv zpětného rázu. Pokud infračervený paprsek zasáhne cíl, vydá zbraň zasaženého výkřik a na jeho zbra-



Infračervená mina Claymore. Jedno bliknutí... a polovina nepřátel jde na mrtvoliště.



Nafukovací překážky vypadají velmi věrohodně a uvnitř i venku z nich lze sestavit hotové labyrinthy



„Zbraně“ se skutečným zbraním mohou podobat více či méně. Každá z nich je spojena šňůrou se dvěma senzory, které se páskou či suchým zipem umísťují na čelo a zátylek.

ni začne po tři sekundy blikat červené světlo. Současně zbraň střelce ohlásí „Zásah potvrzen“. Po vyčerpání „životů“ červené světlo zůstane svítit, zbraň zasaženého přestává fungovat a zbraň střelce hlásí „Cíl zabit“. Pokud náhodou střelíte a zasahnete někoho, kdo je již vyřazen, i to vám zbraň oznámí.

Na podsvíceném displeji z tekutých krystalů si můžete kdykoli přečíst, kolik

vám zbývá životů, kolik nábojů, kolikrát jste zasáhli, kolik protivníků jste zabili a jaké je vaše procentuální skóre zásahů. Prázdný zásobník vám zbraň oznámí i hlasem. Obrovskou výhodou celého systému je, že téměř všechny funkce zbraně jsou regulovatelné – lze nastavit počet životů cíle, zranění, které zbraň způsobí, kapacitu zásobníku včetně neomezené, zbraní lze dát „tlumič“ vypnutím