

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!

