

Дополнительное устройство «Артефакт»



LASERWAR



Содержание

Начало работы

1. Введение
2. Описание

Игра с дополнительным устройством «Артефакт»

3. Включение/Выключение
 4. Настройка
 5. Эксплуатация
- 

Начало работы

1. Введение

Поздравляем с приобретением дополнительного устройства «Артефакт». Ваше время в лазертаге — это наша ответственность, мы стремимся сделать игру простой, увлекательной и современной.

Девайс разработан таким образом, чтобы его достали из коробки и сразу приступили к работе. Если вы только знакомитесь с нашим лазертаг-оборудованием, инструкция поможет быстрее во всём разобраться и начать игру. Если вы уже опытный пользователь, то прочтите всю информацию и проверьте, что ничего не упустили из возможностей «Артефакта».

2. Описание

«Артефакт» — девайс, созданный по идеи популярной игры. В лазертаге он имитирует зоны радиации, аномалии, восстановления в зависимости от заданных настроек в программном обеспечении.

На устройстве расположены ИК-диоды, светодиоды и фотодатчик. Источником питания служат батарейки. Кнопка включения находится в батарейном отсеке.

«Артефакты» различаются значками, есть четыре типа: Огонь, Вода, Земля и Воздух. Основной принцип работы такой: одинаковые по своей природе устройства не взаимодействуют между собой. Могут быть соединены друг с другом, например, Вода и Огонь или Земля и Воздух, также возможны и другие комбинации.

Игра с дополнительным устройством «Артефакт»

3. Включение/выключение

Девайс включается и выключается нажатием кнопки в батарейном отсеке. После включения «Артефакт» переходит в режим «Ожидания».

4. Настройка

Девайс настраивается в LASERWAR-конфигураторе. Для программирования необходимо подключить к компьютеру USB-базу и запустить софт.

Одновременно возможна настройка только одного «Артефакта».

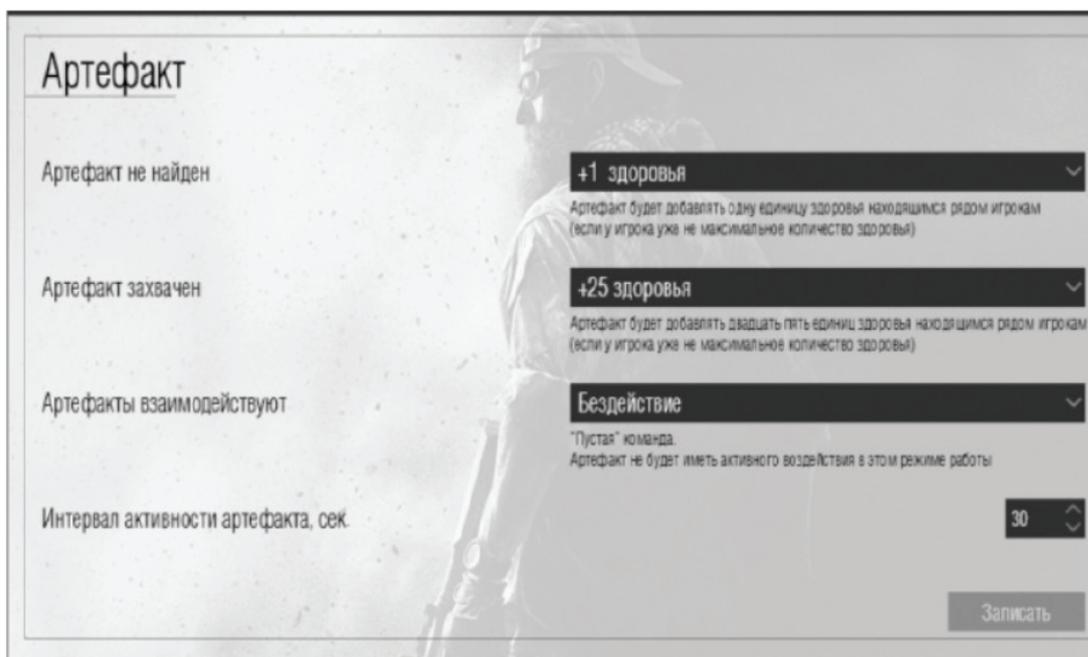
Перевод в режим программирования происходит следующим образом:

удерживайте нажатой тактическую кнопку (на лицевой стороне рядом со светодиодом есть специальное отверстие), нажмите кнопку включения.

Светодиод загорится розовым цветом. Поднесите устройство к USB-базе.

В конфигураторе выберите нужный девайс, после этого установите команды ИК-воздействия для каждого из режимов, время между активностью и нажмите кнопку «Записать».

В LASERWAR-конфигураторе изменяются следующие параметры:



- Интервал активности программируется в пределах от 10 секунд до 3 минут. Устанавливайте значение в зависимости от задумки вашей игры. Всего доступно более 30 команд для каждого параметра.

- Использование расширенного набора команд позволяет получить преимущество при захвате «Артефакта». Например, использование команды «Восстановить здоровье владельца» пополняет здоровье только захватившему его игроку, а команда «Восстановить боезапас владеющей команде»

полностью вернёт боезапас только той команде, которая его захватила. Если установить для всех режимов команду «Восстановить здоровье зеленой команде», то «Артефакт» возможно использовать в качестве точки восстановления зеленой команды (на игроков другого цвета он воздействовать не будет).

- Допустимо также не задавать никакого воздействия (пустая команда) для определенного режима.

5. Эксплуатация

Каждый артефакт (Земля, Огонь, Вода, Воздух) имеет три режима работы:

1. Ожидание (артефакт не найден)
2. Захвачен (артефакт захвачен)
3. Собран (артефакты взаимодействуют)

Режим «Ожидание»

Сразу после включения «Артефакт» находится в режиме ожидания. Светодиод раз в 10 секунд кратковременно моргает белым цветом и издает хаотичные щелчки, напоминающие звук счетчика Гейгера.

Режим «Захвачен»

Если выстрелить в артефакт, который находится в режиме «Ожидания», то он становится собственностью команды игроков определенного цвета (переходит в режим «Захвачен»). Светодиод будет светить постоянно цветом захватившей команды. Звуковые щелчки — раз в секунду. Если в захваченный девайс выстрелит команда противников, то он перейдет в режим «Ожидание».

Режим «Собран»

Для того, чтобы «Артефакты» объединились и перешли в режим «Собран», необходимо выполнение следующих условий:

- артефакты должны быть разного типа (однотипные не взаимодействуют между собой);
- артефакты должны быть захвачены одной командой;
- артефакты должны находиться рядом друг с другом.

Объединение происходит на протяжении 5-10 секунд. После устройства начинают постоянно мигать цветом команды-владельца. Если в собранный «Артефакт»

попадет противник, то они перейдут в режим «Ожидание», их захват придется провести повторно. Если один из собранных «Артефактов» унести за пределы досягаемости другого, то через определенное время (10-20 секунд) они потеряют взаимодействие и вернуться в состояние "Захвачен".

В каждом из режимов через определенные интервалы времени (программируются в софте) «Артефакт» излучает ИК-команду, соответствующую конкретному режиму.

Появились вопросы по работе устройства? Напишите нашим специалистам:

Игорь Дурев

специалист службы технической поддержки

В : https://vk.com/laserwar_technical

Email: help@laserwar.com

Телефон: 8-800-551-88-02 (до . 103)

Telegram/WApp: +7 (964) 616-15-15

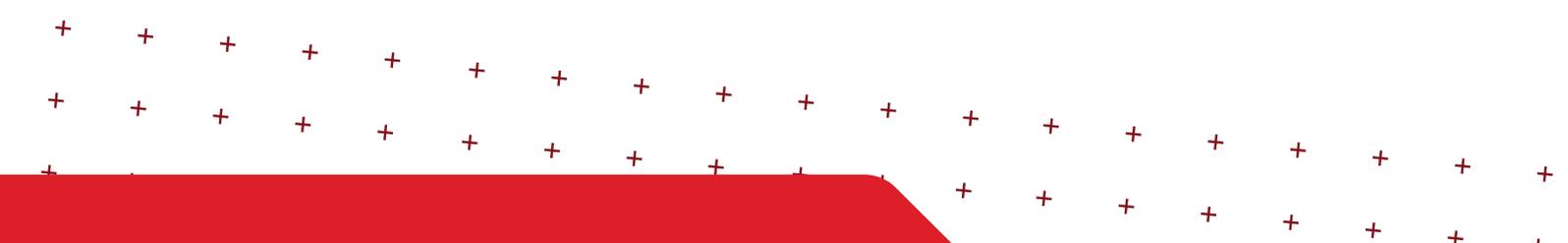
Максим Акинчиков

Начальник гарантийного отдела

Email: support@laserwar.com

Телефон: 8-800-551-88-02 (до . 103)

Telegram/WApp: +7 (964) 616-15-15



L A S E R W A R