

Игровое устройство «Цифровой флаг»



L A S E R W A R



Содержание

Начало работы

1. Введение
2. Описание

Игра с «Цифровым флагом»

3. Включение/Выключение
 4. Настройка
 5. Эксплуатация
 6. Прошивка устройства
- 

Начало работы

1. Введение

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

Девайс является флагманом линейки дополнительных устройств LASERWAR. Понятный интерфейс и система управления позволяют достать девайс из коробки и сразу приступить 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 «Цифрового флага».

2. Описание

«Цифровой флаг» — разработка компании LASERWAR 2021 года. Это универсальное устройство захвата и индикации, поддерживает семь сценариев. На игровом поле он может заменить «Контрольную точку», «Командный пункт», «Универсальную точку», «Аптечку», «Медика» и «Арсенал». Главное преимущество — девайс отыгрывает уникальный сценарий «Цифровой флаг».

Совместим с оборудованием восьмого, девятого, десятого и одиннадцатого поколений. Отличие от других устройств — фирменный дизайн и богатый функционал. Флаг состоит из двух X-образных модулей и четырёх вертикальных световых индикаторов. На верхней панели устройства размещен яркий информативный OLED-дисплей и четыре кнопки управления.

Благодаря конструкции вертикальных световых индикаторов, выполненных из ударопрочного полимера и сегментных светодиодных панелей, устройство на большом расстоянии сообщает игрокам в каком состоянии находится и кем захвачено.

Игра с «Цифровым флагом»

3. Включение/выключение

«Цифровой флаг» включается кнопкой, расположенной на нижней поверхности верхнего X-образного модуля. Там же расположен и разъём для зарядки. Включение сопровождается звуковым сигналом и световой индикацией (смена цвета красный-синий-жёлтый-зелёный-фиолетовый-голубой). Для выключения устройства нажмите эту же кнопку.

4. Настройка

Для входа в меню настроек после включения устройства нажмите кнопку «Esc». Откроется окно с четырьмя разделами.

- **«Система»** – основные настройки устройства
- **«Сценарий»** – настройки для каждого из сценариев
- **«WiFi»** – настройки для сетевой игры. По умолчанию такие:
WiFi включён
SSID (идентификатор сети) – ALPHATAG_NET
Key – без пароля
- **«Инфо»** – содержит версию прошивки «Цифрового флага» и серийный номер устройства

Настройка системных параметров

По умолчанию установлены следующие параметры:

- **Имя:** Digital flag (необходим для сетевой игры).
- **Задержка старта:** диапазон 0–3600 секунд. Устанавливается для локальной игры, при сетевой значение задаётся сервером через софт. Для запуска локальной игры с задержкой применяется команда пульта «Старт с задержкой».
- **ID:** 64 (уникальный номер устройства, необходим для идентификации в сетевой игре). Диапазон 1–65534.
- **Громкость:** 70%. Диапазон 1–100%.
- **Язык:** русский (возможна смена на английский).
- **ИК мощность:** 100% (влияет на радиус воздействия срабатывания

датчиков устройства).

- **ИК протокол:** MILES II — протокол передачи данных.

- **Маска команд:** RBYG (то есть Red/Красные, Blue/Синие, Yellow/Жёлтые, Green/Зелёные). Задаёт цвета команд, принимающих участие в игре. При исключении того или иного цвета устройство перестанет взаимодействовать с игроками исключённой команды.

- **Игра:** сценарий, отображаемый при включении устройства. Может быть выбран любой из семи доступных.

- **Сброс настроек** (сброс настроек на заводские).

Параметры флага настраивайте вручную или в программном обеспечении «Альфатаг». Использовать приложения для других поколений невозможно.

5. Эксплуатация

«Цифровым флагом» управляют с помощью четырёх кнопок на корпусе. Навигация по меню осуществляется кнопками «Влево»/«Вправо», выбор – кнопкой «ОК», отмена/возврат в предыдущее меню – кнопкой «Esc».

Датчик поражения устройства расположен в глубине корпуса, что исключает случайные попадания под углом и с большого расстояния. Активация возможна только выстрелом в сенсор с близкого расстояния.

На выбор доступны семь сценариев: «Цифровой флаг», «Контроль флага», «Противостояние», «Военная база», «Аванпост», «Госпиталь» и «Арсенал».

Цифровой флаг

За каждой командой закрепляется флаг (он в течение игры светится цветом команды, которой принадлежит). Задача игроков – захватить флаг соперника и доставить его на свою базу.

Захват осуществляется выстрелом в сенсор поражения устройства (расположен в центре верхней панели, ниже OLED-дисплея). Игрок получает специальную цифровую метку, что он является носителем флага. Выстреливший во флаг соперника должен добежать до своей базы и выстрелить в свой «Цифровой флаг», тем самым отдать метку, тогда захват будет засчитан.

В конце раунда флаг издаёт звуковой сигнал и мигает цветом команды, которой он принадлежал. На дисплее отобразится, сколько вражеских флагов захватили игроки.

Особенности сценария:

- Игрок, выстреливший во флаг соперника, не может поражать других противников.
- Одновременно несколько игроков могут захватить флаг соперника.
- Игрок, который несёт флаг, в случае смерти теряет его.

Настройки

- **Время раунда.** Диапазон 0–1440 минут.
- **Команда.** Цвет команды, которой будет принадлежать флаг в игре.
- **Количество флагов.** Диапазон 0–255. Условие для окончания раунда в локальной игре — количество захватов флага, необходимое для завершения раунда. • Значение 0 равно неограниченному количеству захватов флага.
- **Время восстановления.** Диапазон 10–3600 секунд. Временной отрезок, после которого возможен повторный захват флага.
- **Радиация:** включена/выключена.
- **задержка.** Диапазон 1–9 секунд. В случае если параметр «Радиация» включён, то спустя указанное время после выстрела во флаг устройство единожды пошлёт импульс радиации, наносящий урон всем игрокам, находящимся у «Цифрового флага».
- **мощность.** Диапазон 1–100%. Урон, наносимый радиацией.
- **Импульс.** В сценарии «Цифровой флаг» в качестве импульса используется команда «Реанимация». Срабатывать она будет только на игроков той команды, которой по сценарию принадлежит флаг.
- **включён/выключен**
- **пауза.** Диапазон 10 – 900 секунд. В случае если параметр «Импульс» включён, то спустя указанное время после старта импульс будет готов к использованию. Готовность сопровождается светоиндикацией на верхней части устройства – кнопка в виде отпечатка светится голубым.
- **количество.** Диапазон 1 – 99. Количество излучаемых импульсов. Для срабатывания импульса необходимо коснуться кнопки в виде отпечатка. После использования «Импульса» необходимо время на перезарядку. В этом случае кнопка в виде отпечатка будет мигать, сигнализируя о перезарядке.

Контроль флага

Изначально флаг светится нейтральным белым цветом. Игроки захватывают девайс выстрелом, он окрашивается в цвет команды, поразившей его. Задача игроков — дольше соперников продержаться с флагом.

В конце раунда устройство издаёт звуковой сигнал и мигает цветом

команды-победителя, то есть той команды, которая владела флагом дольше других.

Настройки

- **Время раунда.** Диапазон 0–1440 минут.
- **Время захвата.** Диапазон 3–255 секунд. В течение указанного времени происходит захват флага после выстрела в него.
- **Время владения.** 0–3600. Условие для окончания раунда в локальной игре — временной интервал владения флагом, необходимый для победы. Значение 0 равно неограниченному количеству времени.
- **Радиация.** включена/выключена.
- **задержка.** Диапазон 1–9 секунд. В случае если параметр «Радиация» включён, то спустя указанное время после выстрела во флаг, устройство единожды пошлёт импульс радиации, наносящий урон всем игрокам, находящимся у «Цифрового флага».
- **мощность.** Диапазон 1–100%. Урон, наносимый радиацией.
- **Импульс.** В сценарии «Контроль флага» в качестве импульса используется команда «Реанимация». Срабатывать она будет только на игроков той команды, которой в момент использования импульса принадлежит флаг. Пока девайс нейтрален, использование импульса недоступно.

Противостояние

В начале игры флаг нейтральный, при этом он светится цветами всех команд, принимающих участие в игре. Захват осуществляется выстрелом. Чем дольше команды владеют флагом, тем больше сегментов индикатора светятся цветом этой команды. Задача игроков — дольше соперников удерживать флаг.

В конце раунда флаг издаёт звуковой сигнал и мигает цветом команды-победителя, то есть той команды, которая владела флагом дольше других.

Настройки

- **Время раунда.** Диапазон 0–1440 минут.
- **Время захвата.** Диапазон 3–255 секунд. В течение указанного времени происходит захват флага после выстрела в него игроком.
- **Время владения.** 0–3600. Условие для окончания раунда в локальной игре — временной интервал владения флагом, необходимый для победы. Значение 0 равно неограниченному количеству времени.
- **Радиация.** включена/выключена.
- **задержка.** Диапазон 1–9 секунд. В случае если параметр «Радиация»

ция» включён, то спустя указанное время после выстрела во флаг, устройство единожды пошлёт импульс радиации, наносящий урон всем игрокам, находящимся у цифрового флага.

- **мощность.** Диапазон 1–100%. Урон, наносимый радиацией.

- **Импульс.** В качестве импульса используется команда «Реанимация». Срабатывать она будет только на игроков той команды, которой в момент использования импульса принадлежит флаг. Пока флаг нейтрален, использование импульса недоступно.

Военная база

За каждой командой закрепляется флаг. В сценарии он выполняет роль «базы», где погибшие игроки могут восстановить здоровье. База имеет определённую прочность и может быть уничтожена соперниками. В случае уничтожения она перестаёт восполнять жизни команде, которой принадлежит, до восстановления прочности.

Задача игроков больше раз уничтожить базу соперников. В конце раунда флаг издаёт звуковой сигнал и мигает цветом команды, которой он принадлежал. На дисплее отобразится, какая из команд и сколько раз уничтожила базу за время раунда.

Настройки

- **Время раунда.** Диапазон 0–1440 минут.

- **Прочность.** Диапазон 1–9999. Величина урона, который необходимо нанести для уничтожения военной базы.

- **Команда.** Цвет команды, которой будет принадлежать база в игре.

- **Количество потерь.** 0–255. Условие для окончания раунда в локальной игре — количество уничтожений базы, необходимое для окончания раунда. Значение 0 равно неограниченному количеству.

- **Время восстановления.** Диапазон 10–3600 секунд. Время, за которое прочность базы восстанавливается с 0 до 100%. По сути, это скорость восстановления прочности.

- **Радиация.** включена/выключена

- **задержка.** Диапазон 1 – 9 секунд. В случае если параметр «Радиация» включён, то спустя указанное время после выстрела во флаг устройство единожды пошлёт импульс радиации, наносящий урон всем игрокам, находящимся у цифрового флага.

- **мощность.** Диапазон 1 – 100%. Урон, наносимый радиацией.

- **Импульс.** В сценарии «Военная база» в качестве импульса используется команда «Реанимация». Срабатывать она будет только на игроков той команды, которой по сценарию принадлежит флаг.

Аванпост

Данный сценарий схож со сценарием «Военная база». Главное отличие – изначально аванпост нейтрален, команды должны захватить его. После захвата аванпост сможет реанимировать игроков команды, владеющей им (для этого настройка «Импульс» должны быть включена). Чтобы перезахватить аванпост, его нужно уничтожить (довести прочность до нуля).

Задача игроков как можно больше раз уничтожить аванпост соперников. В конце раунда флаг издаёт звуковой сигнал и мигает цветом команды-победителя, то есть той команды, которая владела аванпостом дольше других. Время владения отобразится на дисплее.

Настройки

- **Время раунда.** Диапазон 0–1440 минут.
- **Прочность.** Диапазон 1 – 9999. Величина урона, который необходимо нанести для уничтожения военной базы.
- **Время владения.** 0-3600. Условие для окончания раунда в локальной игре — временной интервал владения аванпостом, необходимый для окончания раунда. Значение 0 равно неограниченному времени.
- **Время воскрешения.** Диапазон 10 – 3600 секунд. Время, за которое прочность аванпоста восстанавливается с 0 до 100%. По сути, это скорость восстановления прочности.
- **Радиация.** включена/выключена
- **задержка.** Диапазон 1–9 секунд. В случае если параметр «Радиация» включён, то спустя указанное время после выстрела во флаг устройство единожды пошлёт импульс радиации, наносящий урон всем игрокам, находящимся у «Цифрового флага».
- **мощность.** Диапазон 1 – 100%. Урон, наносимый радиацией.
- **Импульс.** В сценарии «Аванпост» в качестве импульса используется команда «Реанимация». Срабатывать она будет только на игроков той команды, которой принадлежит аванпост.

Госпиталь

Изначально флаг нейтральный, игроки захватывают его выстрелом, он окрашивается в цвет этой команды. В сценарии, при включённом параметре «Импульс», флаг лечит раненых игроков команды, которая его удерживает. Задача игроков — дольше соперников продержать флаг.

По окончании раунда флаг издаёт звуковой сигнал и мигает цветом команды-победителя, то есть той команды, которая владела флагом дольше других. Время владения отобразится на дисплее.

Настройки

- **Время раунда.** Диапазон 0 – 1440 минут
- **Время захвата.** Диапазон 3 – 255 секунд. В течение указанного времени происходит захват флага после выстрела в него игроком
- **Время владения.** 0-3600. Условие для окончания раунда в локальной игре — временной интервал владения госпиталем, необходимый для окончания раунда. Значение ноль равно неограниченному времени.
- **Радиация** включена/выключена
- **задержка.** Диапазон 1–9 секунд. В случае если параметр «Радиация» включён, то спустя указанное время после выстрела во флаг устройство единожды пошлёт импульс радиации, наносящий урон всем игрокам, находящимся у «Цифрового флага».
- **мощность.** Диапазон 1–100%. Урон, наносимый радиацией.
- **Импульс.** В сценарии «Госпиталь» в качестве импульса используется команда «Медик» (лечение раненых игроков. Мёртвые игроки не возрождаются). Срабатывать она будет только на игроков той команды, которой в момент использования импульса принадлежит флаг. Пока флаг нейтрален, использование импульса недоступно.

Арсенал

Изначально флаг нейтральный, игроки захватывают его выстрелом, флаг окрашивается в цвет команды. В этом сценарии, при включённом параметре «Импульс», флаг восстанавливает боезапас игрокам команды, которая его удерживает.

Задача игроков — дольше соперников продержать флаг. По окончании раунда флаг издаёт звуковой сигнал и мигает цветом команды-победителя, то есть той команды, которая владела флагом дольше других. Время владения отобразится на дисплее.

Настройки

- **Время раунда.** Диапазон 0 – 1440 минут
- **Время захвата.** Диапазон 3 – 255 секунд. В течение указанного времени происходит захват флага после выстрела в него игроком.
- **Время владения.** 0-3600. Условие для окончания раунда в локальной игре — временной интервал владения арсеналом, необходимый для окончания раунда. 0 равен неограниченное время
- **Радиация** включена/выключена
- **задержка.** Диапазон 1–9 секунд. В случае если параметр «Радиация» включён, то спустя указанное время после выстрела во флаг устройство единожды пошлёт импульс радиации, наносящий урон всем игрокам, находящимся у «Цифрового флага».
- **мощность.** Диапазон 1–100%. Урон, наносимый радиацией.
- **Импульс.** В сценарии «Арсенал» в качестве импульса используется команда «Восстановить боезапас». Срабатывать она будет только на игроков той команды, которой в момент использования импульса принадлежит флаг. Пока флаг нейтрален, использование импульса недоступно.

6. Прошивка устройства

Для обновления прошивки в программном обеспечении «Альфатаг» нужно:

- включите флаг;
- откройте софт и зайдите в «Настройки»;
- убедитесь, что устройство отобразилось в программе и нажмите на иконку флага;
- потом нажмите на кнопку «Прошивка»;
- выберите файл прошивки и нажмите «Обновить».

Если флаг с прошивкой 10 поколения, необходимо запустить программное обеспечение LASERWAR UI, удерживая на клавиатуре левые Shift и Ctrl. В софте ниже всех разделов появится кнопка «Upload firmware». При обычном запуске программы обновление невозможно. Приложение найдёт включенное устройство, затем нажмите на кнопку, выберете файл прошивки.

Все актуальные прошивки находятся в специальном разделе на сайте - <https://laserwar.ru/firmware-for-hardware/>.

Появились вопросы по работе устройства? Напишите нашим специалистам:

Дмитрий Сухарев

Специалист службы технической поддержки

ВК: https://vk.com/laserwar_technical

Email: help@laserwar.com

Телефон: 8-800-551-88-02 (доб. 103)

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

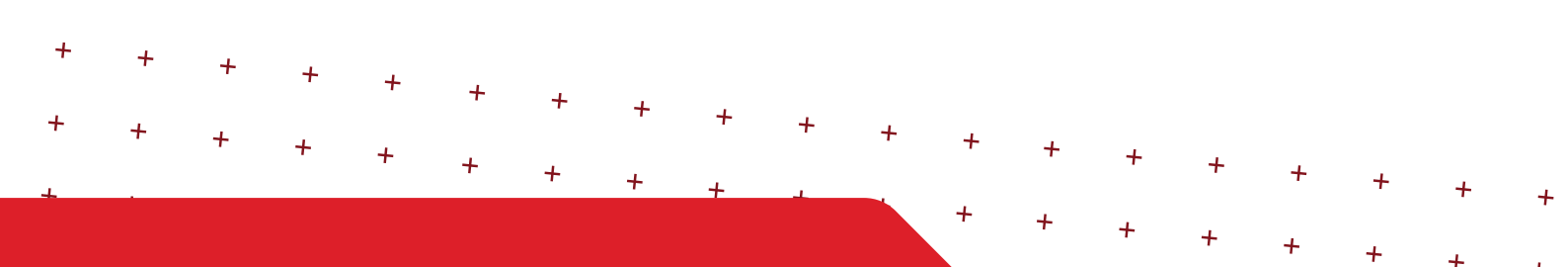
Николай Косоваров

Главный инженер сервисного центра

Email: support@laserwar.com

Телефон: 8-800-551-88-02 (доб. 103)

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



L A S E R W A R