



ALPHATAG



**ИНСТРУКЦИЯ
ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ**



Благодарим вас за выбор
лазертаг-оборудования поколения «Альфатаг»,
желаем интересных и безопасных игр!



www.laserwar.ru



8-800-551-88-02

Звонок по России бесплатный

СОДЕРЖАНИЕ

1	О производителе	6	14.3	Установка программы	39
2	Комплектация для игры	8	14.4	Запуск программы	39
3	Технические характеристики комплекса	14	14.5	Языковая настройка	41
4	Включение комплекса	16	14.6	Первый экран программы	42
5	Настройка комплекса на центральном устройстве	17	14.7	Совместимость с лазертаг-оборудованием	43
6	Сборка игрового комплекса	19	14.8	Подключение игровых комплектов	43
7	Режим готовности к игре	21	14.9	Изменение параметров в пресете	45
8	Режим ожидания	22	14.9.1	Изменение ТТХ-настроек	45
9	Работа комплекса во время игры	23	14.9.2	Меню «Звуки»	47
10	Настройка параметров	28	14.9.3	Обновление прошивки	49
11	Особые параметры игры	34	14.10	Запуск игры через конфигуратор	50
12	Проверка версии и обновление прошивки	36	14.11	Как начать игру?	51
13	Зарядка	37	15	Alphatag Player	60
14	Работа с ПО «Альфатаг»	38	16	Контакты сервисных центров	64
14.1	Функции программы	38	17	Принципиальная схема игрового тагера	66
14.2	Технические требования	39			

Компания LASERWAR входит в ТОП-3 мировых производителей лазертага и является лидером отечественного рынка. Мы создаём и реализуем высокотехнологичное оборудование более 12 лет.



Разрабатываем и бесплатно предоставляем кроссплатформенный софт, в том числе CRM-систему.



Ежегодно выпускаем новое поколение лазертаг-оборудования.



Проектируем лазертаг-арены, полигоны и продвигаем франшизу LASERWAR без % роялти и паушального взноса.



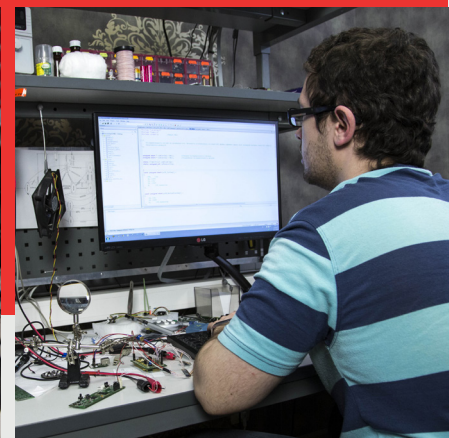
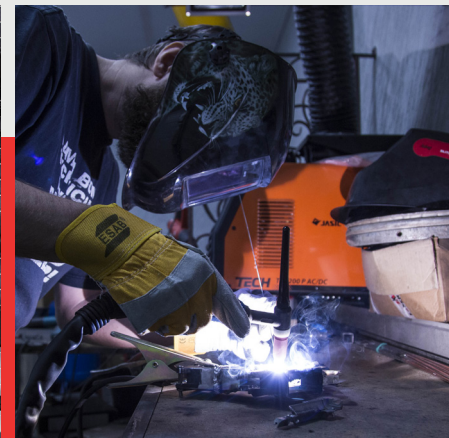
Экспортируем продукцию в 80+ страны мира.



Оборудование соответствует ГОСТ ISO 9001-2011, стандартам Евразийского «ЭС», европейским стандартам «СЕ».



Лидеры отечественного лазертага по объему продаж и количеству стран экспорта.



«Альфатаг» — современное поколение внеаренного лазертаг-оборудования премиум-класса от LASERWAR.

Для экипировки «Альфатаг»-игрока понадобится следующий набор:

- тагер — одно или два устройства;
- датчик поражения (повязка, шлем или жилет) — одно или два устройства;
- программа-конфигуратор для «Альфатага», скачанная на компьютер или планшет, приложение «Alphatag Player» для мобильного телефона.

По желанию — дополнительные устройства: мобильный телефон, девайсы «Медик», «Инженер» и др.

Бизнес-комплектации для игр (включают минимум 10 комплектов):

- [«Стартап»](#)
- [«Лучший выбор»](#)
- [«Милитари-арена»](#)
- [«Больше драйва»](#)
- [«Спецназы мира»](#)
- [«Наборы супергероя»](#)

Смотрите подробнее на www.alphatag.ru.

Лазертаг-оружие, совместимое с поколением «Альфатаг»

Рекомендуем линейку «Уникальных» тагеров из ударопрочного пластика. По умолчанию лазертаг-тагеры поставляются на оптической системе Prisma. Дополнительные опции: система отдачи Feedback, подствольный гранатомет, наплечные ремни, утяжелители, прицелы и т.д.

Флагманы «Альфатага»

AR-15 «Рейнджер»



Длина: **72 см**

Высота: **26 см**

Вес: **1 300 г**

Дистанция поражения: **250*/500 м****

Аккумулятор: **Li+ (3 000 мА·ч; 3,7 В)**

AK-15 «Ратник»



Длина: **74 см**

Высота: **25 см**

Вес: **1 140 г**

Дистанция поражения: **250*/500 м****

Аккумулятор: **Li+ (3 000 мА·ч; 3,7 В)**

* на оптике Prisma

** на оптике Parallax

Датчики поражения «Альфатага» с OLED-дисплеем

Повязка



Анатомическая форма: не давит на уши и не ощущается на голове даже после многочасовой игры. Сменная манжета с трехслойной дышащей тканью Air Mesh. Снимается для стирки, легко меняется на чистую. Пять сенсоров поражения.

Время работы: **12 ч**

Аккумулятор: **Li+(2 900 мА/ч; 3,7 В)**

Время до полного заряда: **4 ч**

Шлем



5 сенсоров поражения. Удобные крепления регулируются по длине и не натирают кожу. Шлем надежно фиксируется и не сдавливает голову.

Время работы: **12 ч**

Аккумулятор: **Li+ (2900 мА/ч; 3,7 В)**

Время до полного заряда: **4 ч**

Датчики поражения для «Альфатага» с OLED-дисплеем

Бронежилет



Все жилеты идут в комплекте с ременно-плечевой системой и пошиты в цвете A-TACS — военного камуфляжа. 8 сенсоров поражения. Сменная подкладка с трехслойной дышащей тканью Air Mesh выполнена в единой цветовой гамме с жилетом, легко снимается для стирки.

Время работы: **36 ч**

Аккумулятор: **Li+ (10 000 мА/ч; 3,7 В)**

Время до полного заряда: **12 ч**

Жилет



Все жилеты идут в комплекте с ременно-плечевой системой и пошиты в цвете A-TACS — военного камуфляжа. 8 сенсоров поражения. Сменная подкладка с трехслойной дышащей тканью Air Mesh выполнена в единой цветовой гамме с жилетом, легко снимается для стирки.

Время работы: **36 ч**

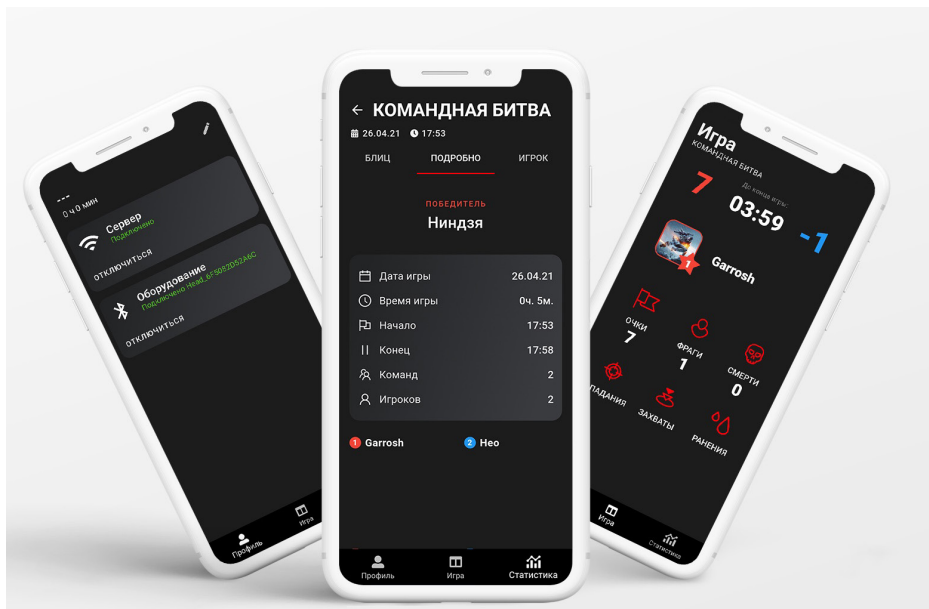
Аккумулятор: **Li+ (10 000 мА/ч; 3,7 В)**

Время до полного заряда: **12 ч**

Вмещают процессор и коммуникационный модуль. При одновременной игре с несколькими сенсорами центральным устройством будет то, где включен параметр Master Mode (подробнее о его настройке смотрите ч. 5).

Приложение Alphotag Player

«Alphotag Player» позволяет получать статистику в реальном времени. Игрок анализирует победы и поражения соперников, следит за собственными результатами. Доступно в App Store, Google Play и Huawei App Gallery.



Конфигуратор для «Альфатага»

Установочный файл доступен на сайте laserwar.ru и на сайте alphatag.ru. Приложение доступно для скачивания на Android и с мая 2021 года на iOS.



Дополнительные игровые устройства

Также вы можете связать сенсоры со следующими устройствами:

- Мобильный телефон
- Кейс «Медик»
- Кейс «Инженер»

«Альфатаг» взаимодействует со всеми игровыми устройствами, выпускаемыми компанией LASERWAR. Полный перечень устройств вы можете найти в нашем интернет-магазине: www.laserwar.ru/shop.



Игровой комплекс состоит из центрального устройства и подчиненных ему устройств.

В качестве подчиненных устройств выступают:

- до двух тагеров,
- дополнительный датчик поражения,
- дополнительное игровое устройство.

Режимы игрового комплекса:

- включение,
- сборка,
- готовность,
- ожидание,
- игра.

Центральным устройством — устройством, принимающим команды, в поколении «Альфатаг» является датчик поражения:

- жилет,
- повязка,
- шлем.

Индикация комплекта (свет, звук, дисплеи)

Звук. Звуковой динамик Pro-signal установлен в оружии — для поколения «Альфатаг» записано 120 уникальных звуков (старт игры, перезарядка, выстрелы, попадания, события и т.д.).

Возможна замена на собственные звуки и голосовые команды.

В работе оружия используется полифоническое звучание (сопровождение событий и команд), в центральном устройстве — монофоническое звучание.

Свет. Датчики поражения имеют световую индикацию True Color.

Вибрация. Вибросигнал срабатывает во время принятия комплексом команд и событий.

Монохромный OLED-дисплей в поколении «Альфатаг» установлен на оружии (1,3 дюйма) и на датчиках поражения (0,98 дюйма).

Время заряда комплекта

	ОРУЖИЕ	ПОВЯЗКА, ШЛЕМ	ЖИЛЕТ
ЕМКОСТЬ АККУМУЛЯТОРА	3000 мА·ч; 3,7 В	2900 мА·ч; 3,7 В	10 000 мА·ч; 3,7 В
ВРЕМЯ ЗАРЯДКИ	4 часа	4 часа	12 часов
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ АКТИВНОЙ ИГРЫ	12 часов	12 часов	36 часов
МАКСИМАЛЬНОЕ ВРЕМЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ *	24 часа	24 часа	74 часа

* Максимальное время использования с выключениями устройства.

Индикация зарядки на дисплее

Уровень заряда выводится на OLED-дисплее во всех режимах.

4

ВКЛЮЧЕНИЕ КОМПЛЕКСА

СЕНСОРНОЕ УСТРОЙСТВО	<p>Для включения датчика поражения (повязки, шлема, жилета) зажмите и удерживайте в течение пяти секунд кнопку над дисплеем. После включения вы услышите короткий звуковой сигнал, сенсоры на датчике поражения замигают разными цветами поочередно. В верхней части дисплея вы увидите имя устройства, процент заряда.</p> <p>Затем на основном дисплее отобразятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● HW — версия оборудования ● FW — версия прошивки ● SN — серийный номер устройства
ЛАЗЕРТАГ ОРУЖИЕ	<p>Для включения тагера установите ключ в разъем на корпусе, поверните его на 90° по часовой стрелке. В верхней части дисплея вы увидите имя устройства, процент заряда.</p> <p>Затем на основном дисплее отобразятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● HW — версия оборудования ● FW — версия прошивки ● SN — серийный номер устройства <p>Из динамика оружия звучит звуковое приветствие. Если оружие изготовлено без дисплея, то при запуске вы услышите только звуковое приветствие.</p>
ДРУГИЕ УСТРОЙСТВА	<p>Мобильный телефон подключается через «Alphatag Player» при активированной функции Bluetooth и установленном соединении к Wi-Fi-сети.</p> <p>Другие игровые устройства включаются согласно паспорту изделия.</p>

5

НАСТРОЙКА КОМПЛЕКСА НА ЦЕНТРАЛЬНОМ УСТРОЙСТВЕ

- 1 Возьмите включенный датчик поражения (повязку, шлем или жилет). Для входа в режим настройки комплекса сделайте три кратковременных нажатия на кнопку включения.
- 2 При кратковременных нажатиях на кнопку во время настройки вы будете менять положение курсора, таким образом выбирая тот или иной параметр в меню.
- 3 Удерживая кнопку зажатой в течение трёх секунд, вы измените значение выбранного параметра.
- 4 При переходе на пункт Exit и удержании кнопки в течение трёх секунд вы выйдете из режима настройки комплекса, устройство применит установленные параметры.



Меню настроек комплекса



ВНИМАНИЕ!

При входе в режим настройки связь с подключенным оборудованием будет разорвана. Она восстановится после выхода из режима.

НАЗВАНИЕ ПАРАМЕТРА	НАЗНАЧЕНИЕ	РЕЖИМЫ РАБОТЫ	НАСТРОЙКА ПО УМОЛЧАНИЮ
MASTER MODE (МАСТЕР КОМПЛЕКСА)	Включение датчика поражения как центрального или подчиненного	Включен / Выключен	Включен
COMM ENABLE (КОММУНИКАЦИОННЫЙ МОДУЛЬ)	Включение коммуникационного модуля*	Включен / Выключен	Включен
WEAPON COUNT (СЧЕТЧИК ТАГЕРОВ)	Возможное кол-во подключаемого оружия	0 / 1 / 2	1
SLAVE SENSORS (ПОДЧИНЕННЫЕ ДАТЧИКИ ПОРАЖЕНИЯ)	Дополнительный датчик поражения	Включен / Выключен	Выключен
AUX DEVICE (ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА)	Дополнительное игровое устройство	Включен / Выключен	Выключен
EXIT (ВЫХОД)	Выход из режима конфигурации		

* Рекомендуем выключать в локальных играх для экономии энергии.

Варианты настроек

Сетевая игра с двумя оружием и дополнительными сенсорами:

- Master Mode и Slave Sensors включены,
- Aux device выключен,
- в параметре Weapon Count стоит цифра 2.

Локальная игра с одним оружием и датчиками поражения:


- Master Mode включен;
- Comm enable, Aux device и Slave Sensors выключены;
- в параметре Weapon Count стоит цифра 1.

6

СБОРКА ИГРОВОГО КОМПЛЕКСА



ЦЕНТРАЛЬНОЕ УСТРОЙСТВО

Датчик поражения с включенным в настройках параметром Master Mode .


- 1 Через несколько секунд после включения и демонстрации данных об устройстве на дисплее появятся мигающие порядковые номера для подключения подчиненных устройств.
- 2 На дисплее центрального устройства (ЦУ) после подключения подчинённого отобразится его имя, порядковый номер перестанет мигать. Соединение сопровождается световой и звуковой индикацией.
- 3 Подключите другие устройства. Максимум - четыре.
- 4 После сборки всего комплекса на ЦУ появится знак .
- 5 Датчики поражения начнут мигать цветом команды, к которой принадлежит игрок.

Устройство с выключенным параметром Master Mode в настройках.

- 1 Дополнительные датчики поражения подключаются к центральному устройству автоматически.
- 2 После соединения они начинают мигать цветом команды, к которой принадлежит игрок.


- 1 После включения начинается поиск центрального устройства. В этот момент на дисплее оружия появится значок Bluetooth 
- 2 Поднесите оружие к ЦУ, и соединение произойдет автоматически.
- 3 Если соединение с центральным устройством не произошло, то оборудование продолжит совершать попытки.
- 4 Если произойдет потеря связи, оружие выдаст соответствующий звук и будет повторять его каждые 10 секунд. Аналогичные звук и индикация появятся, если связь по каким-либо причинам будет потеряна во время игры.
- 5 Когда происходит соединение оружия с датчиками, звучит короткий звуковой сигнал, на экране оружия и датчиков появляется знак 
- 6 Затем на OLED-дисплее тагера отобразится имя ЦУ, с которым оружие соединилось. Это поможет в настройке оборудования, когда одновременно включено много игровых комплектов.

После соединения всех заявленных устройств ЦУ издаст звуковой сигнал и перейдет в режим готовности к игре. Если в настройках не указано ни одного подчиненного устройства, то ЦУ игрока придет в режим готовности сразу же, минуя режим сборки комплекта.

В режиме готовности на экране оружия и датчиков поражения отображается знак — 

8

РЕЖИМ
ОЖИДАНИЯ

В случае отложенного старта раунда на дисплеях центрального устройства и тагера отобразятся индикатор  и таймер с обратным отсчетом.

Игровые комплекты активируются и вступят в игру только после того, как таймер дойдет до нуля.

Данная функция используется для того, чтобы игроки успели занять позиции на полигоне.

9















РАБОТА КОМПЛЕКСА
ВО ВРЕМЯ ИГРЫ


При старте игры на центральном устройстве появляется знак Play ().

Тагер озвучивает команду «Выдвигаемся».

ИКОНКИ СОСТОЯНИЯ ТАГЕРА С ДАТЧИКОМ ПОРАЖЕНИЯ

	Ожидание соединения на подчиненном устройстве
	Готовность к игре
	Ожидание запуска
	В игре
	Поломка оружия
	Режим «Паузы» - включается с пульта администратора, при этом время раунда продолжает идти
	Игра остановлена администратором
	«Конец игры» - команда передается с пульта
	Завершение игры
	Игрок убит

ИКОНКИ КОМАНД	
	WiFi включен
	WiFi выключен
	Патроны/магазины добавлены
	Здоровье восстановлено
	Ранение
	Режим «Огонь по своим» (Friendly fire) включен
	Режим «Огонь по своим» выключен
	Бинт
	Режим «вампир» включен
	Режим «вампир» выключен
	Аномалия
	Радиация
	Увеличение здоровья
	Скорострельность увеличена

ИКОНКИ КОМАНД	
	Увеличенный урон
	Захват контрольной точки
	Смена команды
	ИВУ (имитатор взрывного устройства) активирован
	ИВУ деактивирован
	Респаун (возрождение игрока)
	Разоружение
	Шок
	Флаг захвачен
	Флаг установлен



Пример индикации на оружии во время игры



Пример индикации оружия во время паузы

Weapon_6B7C4F5E	Имя устройства
100%	Процент заряда
/ 08	Количество магазинов
AUTO	Режим стрельбы
♥ 100	Количество здоровья
🔫 030	Количество патронов в снаряженном магазине
⌚ :38	Наносимый игроком урон
FF	Режим «Огонь по своим»
🦇	Режим «Вампир»

🔫 00.0	Скорострельность
🔋 00.0	Время перезарядки оружия
iR 000	Мощность выстрела ИК
MILES2	Протокол ИК
🔫 0000	Количество магазинов / обойм
🔫 000	Емкость магазина / обоймы
🔫 000	Размер урона, наносимого противнику
FF 🦇	Включены режимы Friendly fire («Огонь по своим») и «Вампир»
⏸	Режим «Паузы»

НАСТРОЙКИ ТТХ ДАТЧИКОВ ПОРАЖЕНИЯ

ПАРАМЕТР	ОПИСАНИЕ	ДОПУСТИМЫЕ ЗНАЧЕНИЯ	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ
СЕРИЙНЫЙ НОМЕР	Серийный номер подключённого датчика поражения	—	—
ИМЯ УСТРОЙСТВА	Имя подключённого датчика поражения	—	—
ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ЛОКАЛЬНОЙ ИГРЫ	Длительность раунда при игре без использования софта	∞ - 4 ч. 47 мин	∞
ЗАДЕРЖКА СТАРТА ЛОКАЛЬНОЙ ИГРЫ	Если указан 0, то нет задержки начала игры.	0-255 секунд	25 секунд
ГРОМКость ВЫСТРЕЛА	Если указан 0, то звук выключен.	0-100%	50%
ГРОМКость СОБЫТИЙ		0-100%	50%
ИК МОЩНОСТЬ	Рекомендуем выставлять значения от 15%	1-100%	100%
РЕЖИМ ВИБРАЦИИ	Условие срабатывания установленного в тагере вибромоторчика	Выкл. / Выстрел, попадание, событие	Выстрел, попадание, событие
ВЫКЛЮЧЕНИЕ ЭКРАНА ВО ВРЕМЯ ИГРЫ	Выключение дисплеев устройств для обеспечения маскировки	Вкл. / Выкл.	Выкл.

ПАРАМЕТР	ОПИСАНИЕ	ДОПУСТИМЫЕ ЗНАЧЕНИЯ	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ
ЯЗЫК ИНТЕРФЕЙСА	По умолчанию альтернативным языком является английский, но вы можете установить любой язык по вашему усмотрению с помощью сервисного центра	Русский, альтернативный язык	Русский
АВТОПЕРЕЗАРЯДКА	Когда закончатся патроны в снаряжённом магазине, тагер сам перезарядится	Вкл. / Выкл.	Выкл.
МАСКА КОМАНД	Возможность выбора команд, принимающих участие в игре. Игроки команд, которые исключены из маски, будут игнорироваться в данной игре	Красный, синий, жёлтый, зелёный	Красный, синий, жёлтый, зелёный
ЯРКОСТЬ ФОНОВОГО СВЕЧЕНИЯ	Свечение сенсоров во время игры	0-100%	0
ИК ПРОТОКОЛ	Используемый протокол передачи данных	Miles II / Alpha Link	Miles II
ЦВЕТ ПРИ ПОПАДАНИИ	Каким цветом замигают датчики поражения игрока при попадании по нему	Цвет команды Красный Синий Жёлтый Зелёный Малиновый Голубой	Цвет команды
РЕЖИМ ВАМПИРА	После смерти игрок переходит в ту команду, боец которой его убил	Вкл. / Выкл.	Выкл.
ДРУЖЕСТВЕННЫЙ ОГОНЬ	Возможность наносить урон игрокам своей команды	Вкл. / Выкл.	Выкл.
ПОПОЛНЕНИЕ БК ПРИ РЕСПАУНЕ	Восполнение боекомплекта игрока при оживлении	Вкл. / Выкл.	Выкл.

ПАРАМЕТР	ОПИСАНИЕ	ДОПУСТИМЫЕ ЗНАЧЕНИЯ	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ
РЕЖИМ ИК СЕНСОРА ОРУЖИЯ	Реакция тагера на попадание в датчик оружия	Выкл. / Поломка / Ранение	Выкл.
ТИП ПЕРЕЗАРЯДКИ	Что происходит при перезарядке тагера, если в снаряжённом магазине ещё остались патроны	Пополнение / Потеря	Пополнение
ИДЕНТИФИКАТОР ИГРОКА	Уникальный идентификационный номер игрока	1 - 65535	1
ЦВЕТ КОМАНДЫ	Принадлежность игрока той или иной команде	Красный Синий Жёлтый Зелёный Малиновый Голубой	Красный
КОЛИЧЕСТВО ЖИЗНЕЙ	Количество возможных возрождений игрока в течение раунда. При достижении указанного количества больше возродиться не сможет. 0 = бесконечные жизни.	0 - 99	0
МАКСИМУМ ОЧКОВ ЗДОРОВЬЯ	Максимальные очки здоровья, которые может иметь игрок в течение раунда. При нуле определяется значением параметра «Очки здоровья»	0 - 999	999
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ	Количество очков здоровья на старте раунда	1 - 999	100
ВРЕМЯ АВТОВОСКРЕШЕНИЯ	Время, по прошествии которого убитый игрок восстанавливает очки здоровья без использования аптечек. 00 мин. 00 сек. = отключённое автовоскрешение	00 мин. 00 сек. – 04 мин. 15 сек.	00 мин. 00 сек.
ВРЕМЯ РЕГЕНЕРАЦИИ	Время, по прошествии которого здоровье раненого игрока восстановится до максимума. 00 мин. 00 сек. = отключённая регенерация	00 мин. 00 сек. – 04 мин. 15 сек.	00 мин. 00 сек.
ИНТЕРВАЛ КРОВОТЕЧЕНИЯ	Подробное описание в разделе «Особые параметры игры»	00 мин. 00 сек. – 04 мин. 15 сек.	00 мин. 03 сек.

ПАРАМЕТР	ОПИСАНИЕ	ДОПУСТИМЫЕ ЗНАЧЕНИЯ	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ
ВРЕМЯ НЕУязвимости	Время, в течение которого игрок не может быть поражён повторно	00.00 сек. – 25.50 сек	00.07 сек
ВРЕМЯ ШОКА	Время, в течение которого раненый игрок не может стрелять	00.00 сек. – 25.50 сек	00.08 сек
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПАТРОНОВ	Максимальное количество патронов, которые может иметь игрок в течение раунда	1 - 65534	300
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ГРАНАТ	Максимальное количество гранат для подствольного гранатомёта, которые может иметь игрок в течение раунда	1 - 255	10
ИНФИЦИРОВАНИЕ	Режим, при котором игроки со старта раунда периодически теряют очки здоровья	Вкл. / Выкл.	Выкл.
УРОН ОТ ИНФИЦИРОВАНИЯ	Количество очков здоровья, которое будут терять игроки	1 - 255	1
периодичность инфицирования	Периодичность срабатывания инфицирования	00 мин. 01 сек. – 04 мин. 15 сек.	00 мин. 01 сек.
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ЖИЗНИ С ВИРУСОМ	Показывает, сколько времени проживёт игрок с настройками инфицирования	Параметр редактированию не подлежит	
БОНУС ЖИЗНЕЙ	Возможность увеличения или уменьшения очков здоровья игрока (зависит от параметра «Очки здоровья»)	0,1 – 25,6	0,1
БОНУС УРОНА	Возможность увеличения или уменьшения урона игрока (зависит от параметра «Урон»)	-9 – 246	0
БОНУС БЕЗОПАСА	Возможность увеличения или уменьшения количества патронов игрока (зависит от параметра «Количество патронов»)	0,1 – 25,6	0,1
БОНУС ПЕРЕЗАРЯДКИ	Возможность увеличения или уменьшения времени перезарядки тагера (зависит от параметра «Время перезарядки»)	0,1 – 25,6	0,1

НАСТРОЙКА ТТХ ТАГЕРОВ

ПАРАМЕТР	ОПИСАНИЕ	ДОПУСТИМЫЕ ЗНАЧЕНИЯ	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ
СЕРИЙНЫЙ НОМЕР	Серийный номер подключённого датчика поражения	—	—
ИМЯ УСТРОЙСТВА	Имя подключённого датчика поражения	—	—
РЕЖИМ ПЕРЕВОДЧИКА ОГНЯ	Режим работы кнопки переключения режимов стрельбы	Позиция / Триггер / Двойная перезарядка	Позиция
ПАТРОНОВ В МАГАЗИНЕ	Объём магазина	1 - 999	30
РЕЖИМ ГЛУШИТЕЛЯ	«Приглушённый» звук выстрела	Вкл. / Выкл.	Выкл.
УРОН	Наносимый игроком урон	1 - 100	25
СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ	Количество выстрелов в минуту	20 - 1250	550
ОТСЕЧКА	Длина очереди при зажатии спускового крючка	1 - 255	3
ВРЕМЯ ПЕРЕЗАРЯДКИ	Количество времени, которое затрачивается на восстановление патронов в снаряжённом магазине	00. мин 01 сек. – 04. мин. 15 сек.	00. мин 03 сек.
КОЭФФИЦИЕНТ ПЕРЕГРЕВА	Подробное описание в разделе «Особые параметры игры»	0 – 255	0

ПАРАМЕТР	ОПИСАНИЕ	ДОПУСТИМЫЕ ЗНАЧЕНИЯ	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ
ВРЕМЯ ПОЛОМКИ	Промежуток времени, в течение которого тагер не может стрелять, получив урон в датчик ствола (если параметр «Режим ИК сенсора оружия» установлен в режиме «Поломка»)	Выкл. – 04 мин. 15 сек.	00. мин 03 сек.
РЕЖИМ ПОДСТВОЛЬНИКА	Использование подствольного гранатомёта в игре	Вкл. / Выкл.	Выкл.
УРОН ОТ ГРАНАТЫ	Урон, наносимый выстрелом из подствольного гранатомёта	1 - 100	100
ВРЕМЯ ПОЛЁТА ГРАНАТЫ	Промежуток времени после выстрела из подствольного гранатомёта, после которого произойдёт взрыв	00 мин. 01 сек. – 04 мин. 15 сек.	00. мин 02 сек.
УРОН ОТ ГРАНАТЫ	Количество времени, которое затрачивается на восстановление гранаты в подствольном гранатомёте	00 мин. 01 сек. – 04 мин. 15 сек.	00. мин 10 сек.

Перегрев

«Температура ствола», изначально равная нулю, с каждым выстрелом увеличивается на 1°, но каждые 333 миллисекунды уменьшается на 1°. После достижения заданного уровня, указанного в параметре «Коэффициент перегрева ствола», оружие произведёт «холостой» выстрел, не наносящий урона сопернику. Если игрок продолжит огонь, то после четырёх таких выстрелов тагер симулирует поломку. Чем выше скорострельность оружия, тем быстрее будет наступать время перегрева.

Кровотечение

Кровотечение открывается, когда игрока, на которого после ранения действует неуязвимость, поразили как минимум двое игроков из команды соперника. За счёт действующей неуязвимости урон засчитан не будет, однако поражённый игрок вскоре начнёт терять очки здоровья. Сила кровотечения является переменной величиной. Первоначально она составит 10% от урона, полученного игроком во время неуязвимости. Каждое последующее срабатывание будет наносить на единицу урона меньше.

Например: игрок в период неуязвимости получил 50 урона. Следовательно, начальное значение кровотечения составит 5 ХП, следующее – 4 ХП, затем – 3 ХП и так далее. Кровотечение прекращается в трёх случаях:

- виртуальная смерть игрока;
- снижение урона от кровотечения до нуля;
- лечение кровотечения командами «Аптечка», «Бинт».

Частота, при которой игрок будет терять очки здоровья, регулируется параметром «Интервал кровотечения».

Вампир

При активации параметра игрок, у которого закончились очки здоровья, меняет цвет и возрождается в команде соперника, который «убил» его.

Дружественный огонь

Данный параметр позволит поражать на поле боя игроков своей команды. По умолчанию «Дружественный огонь» выключен. Активируйте его, если вы заинтересованы в максимальной реалистичности лазертаг-боя.

Броня

Параметр доступен только в случае использования жилета в качестве датчика поражения. Диапазон значений – от 0 до 999.

Особенности:

- игрок не будет терять очки здоровья, пока ему не уничтожат броню;
- пока броня не уничтожена, она может восстанавливаться. Скорость регенерации зависит от параметра «Время восстановления» (диапазон значений: выкл. – 12 мин. 15 сек.);
- броня перестаёт восстанавливаться, если у игрока не максимальное количество здоровья.

Проверка версии прошивки

- Перед запуском устройств в игру рекомендуем проверить актуальность прошивок.
- Для этого зайдите на сайт alphatag.ru в раздел «Прошивки», здесь указаны актуальные версии.
- Чтобы узнать версию прошивки на вашем комплекте, включите тагер и датчик поражения. На дисплеях отобразится версия прошивки — она обозначена буквами FW (Firmware — от англ. «прошивка»). Также вы можете посмотреть версию прошивки вашего оружия в программе-конфигураторе.

Обновление прошивки




Если у вас установлена старая версия прошивки:

- включите конфигуратор;
- подключите устройства через WiFi-роутер к конфигуратору;
- скачайте с сайта alphatag.ru из раздела «Прошивки» последнюю прошивку;
- зайдите в раздел «Настройки ТТХ» конфигуратора, выберите пункт «Прошивка». Нажмите на кнопку с иконкой папки, выберите скачанный файл прошивки и нажмите на кнопку «Обновить прошивку»;
- при перезагрузке оборудования проверьте версию прошивки.



Внимание! В программное обеспечение «Альфатаг» могут вноситься изменения для улучшения продукта. Актуальную версию инструкции по эксплуатации вы можете скачать на сайте alphatag.ru в разделе «Софт» или запросить в одном из сервисных центров компании LASERWAR.

Для подзарядки тагеров и датчиков поколения «Альфатаг» мы рекомендуем устройства типа «Светлячок» (шесть гнезд зарядки) или «Smart Li+» (одно гнездо зарядки).

Без подключения зарядного устройства

	Аккумулятор полностью разряжен
	Аккумулятор заряжен наполовину
	Аккумулятор полностью заряжен

Во время работы зарядного устройства

	Мигающая молния — идет заряд аккумулятора
	Статичная молния — аккумулятор полностью заряжен

14.1 Функции программы

«Альфатаг» (англ. AlphaTag) — программа от компании LASERWAR, предназначенная для настройки параметров лазертаг-оборудования и сценариев игр, сбора и ведения статистики. Доступна для установки на стационарные компьютеры, планшеты и мобильные устройства.

Программа выполняет следующие функции:

- редактирование пресетов оружия — набора заранее подготовленных настроек ТТХ;
- выбор сценариев игры с установленными ролями и настройками; редактирование параметров игровых персонажей;
- распределение игроков по командам вручную или в случайном порядке;
- запись заданных параметров в лазертаг-оборудование;
- формирование игровых параметров для дополнительных девайсов, их запись в лазертаг-оборудование;
- трансляцию рейтинга, достижений и статистики в процессе игры;
- сохранение и фильтрацию игровой статистики за все время игр по выбранным параметрам;
- формирование и сохранение игровой статистики в формате pdf;
- создание базы игроков для дальнейшей работы с ней;
- формирование и публикацию игровой статистики в социальных сетях ВКонтакте и Facebook.

14.2 Технические требования

Перед началом установки программного обеспечения проверьте, соответствует ли ваше устройство следующим требованиям:

- ОС: Windows 10 (x86, x64).
- Наличие Bluetooth-адаптера с поддержкой BLE и WiFi адаптера.
- Процессор: от 1 ГГц.
- Место на жестком диске: от 50 Мб.
- Оперативная память: от 512 Мб.
- Средство для просмотра pdf-документов.

14.3 Установка программы

Программное обеспечение для «Альфатага» и обновления к нему бесплатны, находятся в открытом доступе. Скачать файл-инсталлятор вы можете в разделе «Софт» на сайте: alphatag.ru.

Запустите установочный файл AlphaTag.exe и следуйте указаниям при установке. В конце установки на вашем рабочем столе появится ярлык программы «Альфатаг».

14.4 Запуск программы

Кликните на ярлык AlphaTag, созданный на рабочем столе. Запуск пройдет за считанные секунды, после чего вам будет предложено создать новый аккаунт или войти в уже существующий.

При создании аккаунта вам надо указать имя, номер телефона и 2 раза ввести пароль. После нажатия на кнопку «Регистрация» вы попадете на главный экран программы. Если у вас уже есть существующий аккаунт, нажмите на ссылку «Залогиниться» под кнопкой «Регистрация». Тогда вы перейдете в окно авторизации.

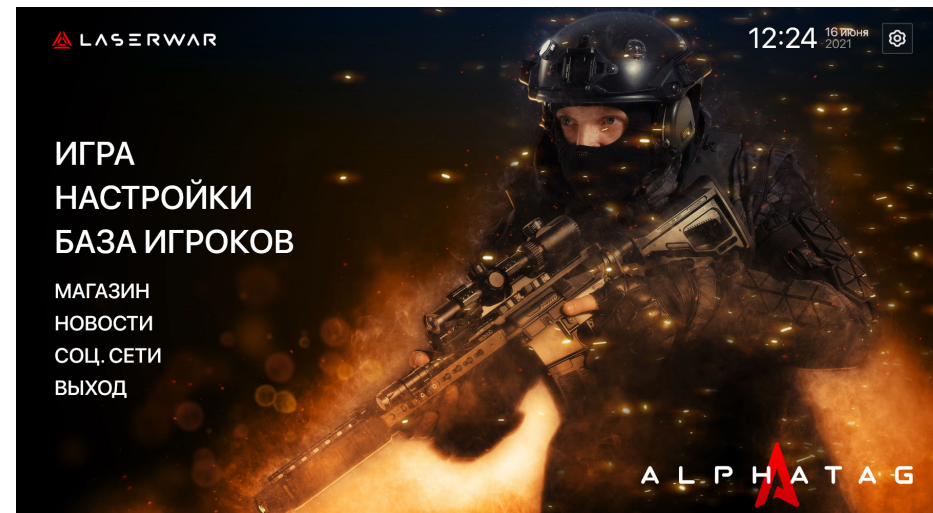


Создание аккаунта



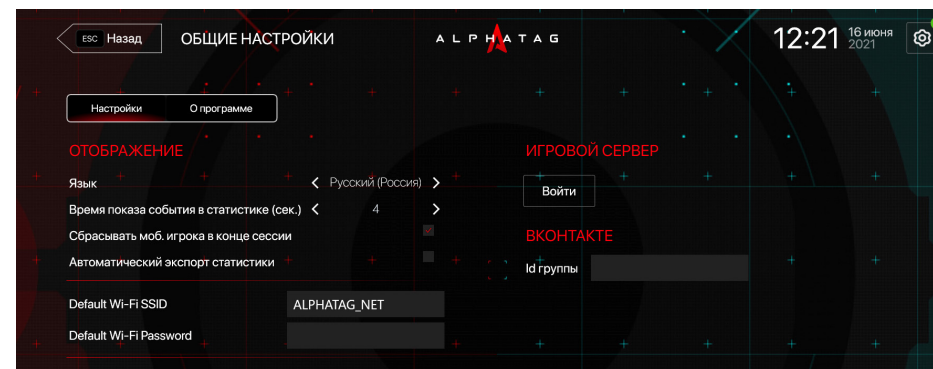
Вход в аккаунт (авторизация)

Укажите ваши логин и пароль для перехода в существующий аккаунт. После успешной авторизации откроется главное окно программы на русском или на английском языке. Время и дата в программе выводятся те же, что указаны на вашем ПО Windows. Подробное описание полей первого экрана в пункте 14.6.



14.5 Языковая настройка

Программа поддерживает по умолчанию 2 языка: Русский (Россия) и English (United States). При установке язык определяется автоматически - за основу берется тот, что установлен в данный момент на Windows 10.



Для смены языка нажмите на значок шестеренки в правом верхнем углу. Перейдите на вкладку «Настройки» (Settings) / «Отображение» (Appearance). Нажмите на название языка, и произойдет автоматическое переключение на другой вариант.

Если нужен перевод на другой язык, обратитесь в сервисный центр и техническую поддержку компании LASERWAR. Вам предоставят программу и файлы на английском с полями для заполнения аналогичных фраз на другом языке.

14.6 Первый экран программы

Пункты меню, размещенные на первом экране программы, выполняют следующие функции:

- **«Игра»** — выбор сценария, запуск игры, просмотр данных статистики уже завершенных игр;
- **«Настройки»** — подключение игровых комплексов к программе для дальнейшего исправления пресетов оружия;
- **«База клиентов»** — контакты участников игр за все время работы;
- **«Интернет-магазин»** — переход в интернет-магазин компании LASERWAR;
- **«Новости»** — переход в ленту новостей на сайте alphatag.ru;
- **«Социальные сети»** — переход в группу vk.com/lasertag;
- **«Выход»** — выключение программы.

Для перехода в нужный пункт меню кликните на него. Чтобы вернуться на главное окно программы, нажмите кнопку **«ESC Назад»** в верхнем левом углу вашего экрана.

14.7 Совместимость с лазертаг-оборудованием


Программа «Альфатаг» совместима со следующим оборудованием:

- тагеры поколения «Альфатаг»;
- датчики поражения (повязки, шлемы, жилеты) поколения «Альфатаг»;
- кейсы «Медик», «Инженер»;
- «Имитатор взрывного устройства»;
- подствольный гранатомет.

14.8 Подключение игровых комплектов

Запустите программу «Альфатаг», авторизуйтесь и включите игровые устройства. Соедините игровые комплексы (подробнее смотрите в пункте «Сборка игрового комплекса»). Для дальнейшей работы перейдите в раздел «Настройки» в программе.

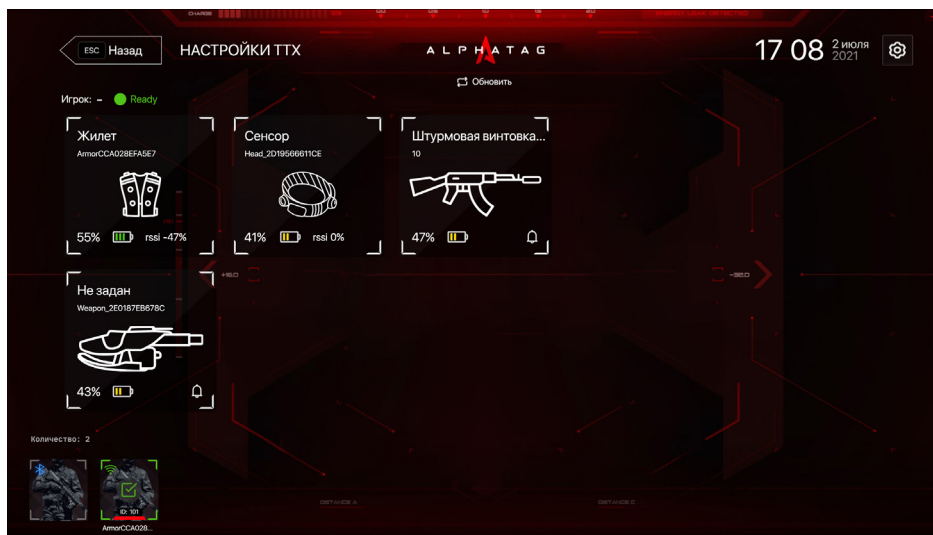
Здесь вы увидите все устройства, которые доступны по WiFi-соединению. Цветовая индикация подключенных игровых комплектов имеет следующее значение:

- **зеленый** - устройство готово к игре (● Ready),
- **желтый** - показывает, что не прошла обработка команды, мы не получили ответ или получили ошибку в ответе (● Pending),
- **красный** - соединение потеряно  .



Отображение подключенных комплектов и дополнительных устройств в настройках ТТХ

Чтобы изменить ТТХ-настройки, установленные по умолчанию в оружии, кликните на иконку игрока. В левой части отобразится состав игрового комплекса.



Отображение комплекта игрока

На экране с составом конкретного комплекса отображаются:

- имя пользователя;
- индикатор готовности комплекса к игре;
- типы подключенных устройств (на примере - повязка, жилет, две штурмовые винтовки);
- уровень заряда каждого устройства;
- названия устройств (Device Name #);
- мощность принимаемого WiFi-сигнала (RSSI 90%).

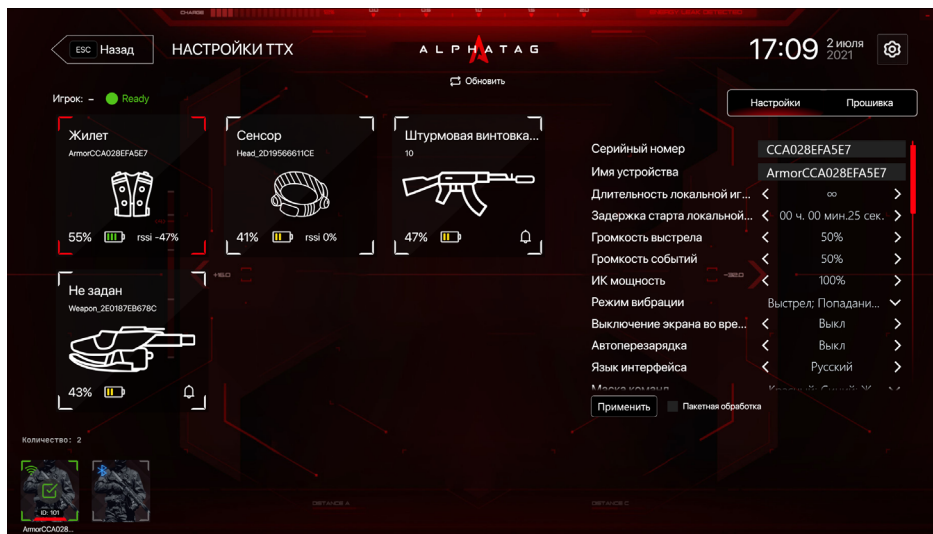
14.9 Изменение параметров в пресете

14.9.1. Изменение ТТХ-настроек

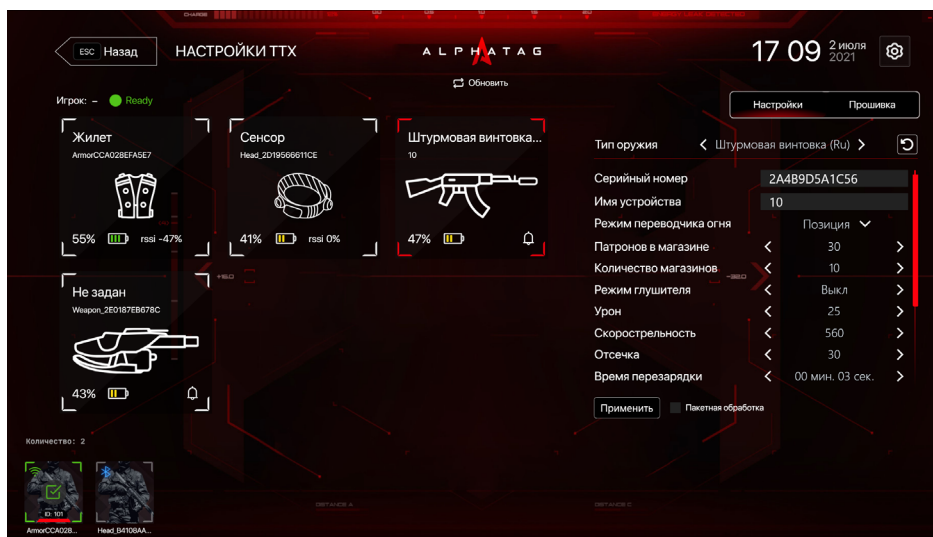
Для изменения ТТХ-настроек, установленных в устройствах комплекса, нажмите на пользователя и выберите конкретное устройство. Значок данного устройства обозначится красными границами.

В правой части экрана выводятся:

- для датчиков поражения — «Настройки» и «Прошивка»;
- для лазертаг-оружия — «Настройки», «Звуки» и «Прошивка».



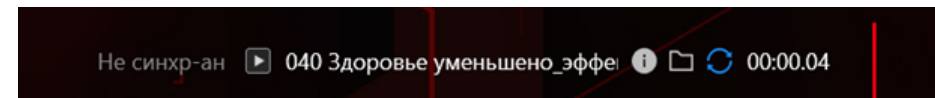
Экран настройки параметров датчиков поражения



Экран настройки параметров оружия

14.9.2. Меню «Звуки»

Звуковая индикация доступна только в параметрах оружия, оно оснащено динамиками с полифоническим звучанием.




В настройках звуков (слева направо):

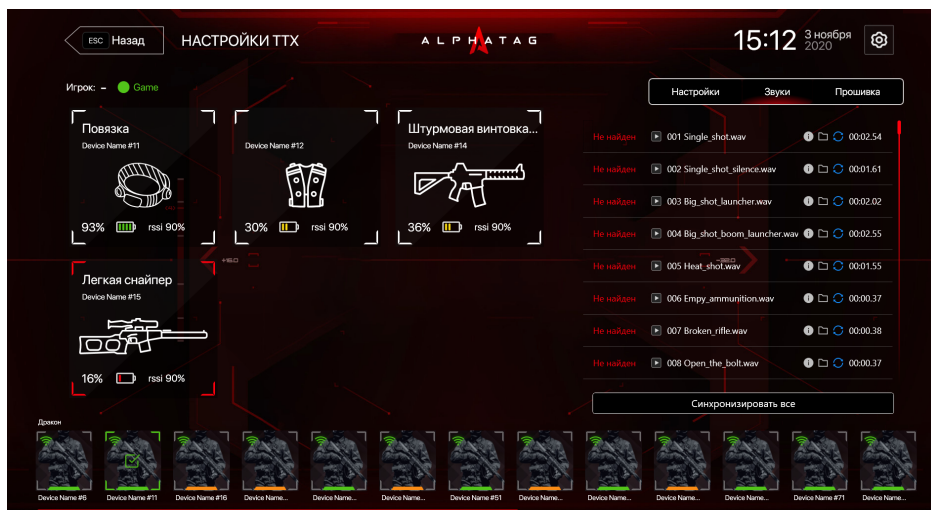
- 1 Выводится информация о доступности звука, возможные значения: «Ок», «Неопределен», «Не найден», «Не синхронизирован».
 - **ок** – файл найден и в папке на диске, и на устройстве, их размеры совпадают.
 - **не найден** – в папке на диске файл есть, на устройстве нет
 - **не определен** – на устройстве есть, в папке на диске нет
 - **не синхронизирован** – есть и там, и там, но отличается размер или CRC.
- 2 Возможность воспроизведения звука (▶),
- 3 Название звука с порядковым номером,
- 4 Информация о размере звука (i),
- 5 Папка, при клике на которую можно заменить звуковой файл,
- 6 Статус звуковой дорожки: синхронизация (🔄) - после клика по этому значку отобразится информация о доступности звука (см. п. 1 этого списка),
- 7 Длительность звуковой дорожки.

Обязательные требования при загрузке новых файлов:

- формат WAV в кодировке IMA ADPCM,
- суммарный размер файлов не должен превышать 8 Мб.

Для настройки звуков:

- нажмите на иконку оружия и зайдите в меню «Звуки»,
- если слева от звука выводится значение «Не найден», то нажмите на синюю иконку  со стрелками около ненайденного звука или нажмите на кнопку «Синхронизировать все».



Файлы со звуками расположены в каталоге:

[%UserProfile%\AppData\Local\Laserwar\Alphatag\Sounds](#)

Всего в базе находится 153 общих звука и еще 57 специальных звуков, адаптированных под конкретную модель оружия (по 3 звука для каждой модели).

Модели оружия

AssaultRifleEu	Phoenix	SniperMedium
AssaultRifleRu	Pistol	SubmachineGunRu
AssaultRifleUsa	Predator	SubmachineGunWo
GrenadeLauncher	Ranger	Terminator
Hornet	Shotgun	Warrior
MachineGunRu	SniperLarge	
MachineGunWo	SniperLight	

14.9.3. Обновление прошивки

Перед запуском устройств рекомендуем проверить актуальную версию прошивки.

- Посмотрите версию прошивки на вашем комплекте: включите оружие с помощью ключа; повязку или жилет — при удержании в течение 5 секунд кнопки над дисплеем.
- После загрузки отобразится версия прошивки — она обозначена буквами FW (Firmware — от англ. «прошивка»). Или зайдите в программе на вкладку «Прошивки» — над кнопкой «Обновить» будет указана версия прошивки вашего устройства.
- Узнайте актуальную версию прошивки у производителя: зайдите на сайт alphatag.ru в раздел «Прошивки», здесь указана последняя версия. Сверьте ее с той, что указана в вашем комплекте.

Для обновления прошивки через программу-конфигуратор перейдите в меню «Настройки», выберите игрока и нажмите на подключенные устройства — оружие или сенсоры. Здесь вы увидите текущую версию прошивки, значок папки с кнопкой «Обновить».

Кнопка «Обновить» выводится независимо от того, обновлено ваше устройство до последней версии или нет.

КАК ОБНОВИТЬ ПРОШИВКУ:

Скачайте с сайта alphatag.ru в разделе «Прошивки» файл с последней версией.



Кликните на значок папки слева от кнопки «Обновить» — откроется папка загрузок на вашем компьютере.



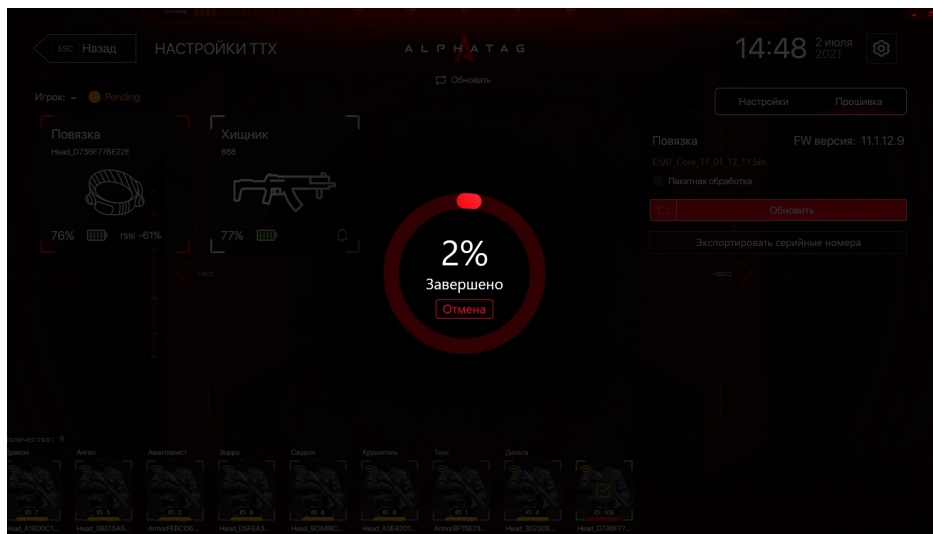
Выберите и загрузите файл с последней прошивкой.



Нажмите «Обновить».



После обновления перезагрузите комплект.



14.10 Запуск игры через конфигуратор

Существует два типа игры — локальная и сетевая.

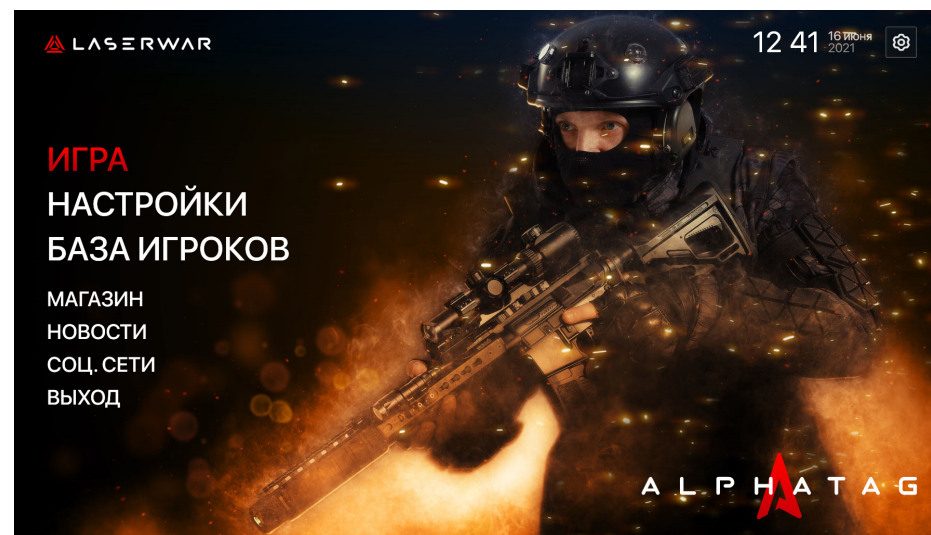
- Локальная игра не требует подключения к интернету. Чтобы ее начать, вам достаточно собрать игровой комплекс и после подключения устройств дать команду с пульта о запуске игры
- Сетевая игра требует подключения к интернету и запускается с помощью конфигуратора (с компьютера, планшета).

ФУНКЦИИ	ЛОКАЛЬНАЯ ИГРА	СЕТЕВАЯ ИГРА
Выбор сценария	С пульта	С помощью конфигуратора
Редактирование ТТХ настроек	С пульта и с помощью конфигуратора	С пульта и с помощью конфигуратора
Смена цвета команды	С пульта и с помощью конфигуратора	С пульта и с помощью конфигуратора
Запуск игры	С пульта	С помощью конфигуратора
Пауза и остановка игры	С пульта	С пульта и конфигуратора

Статистика	Не собирается	Видна в режиме реального времени, собирается и доступна для выгрузки в pdf
------------	---------------	--

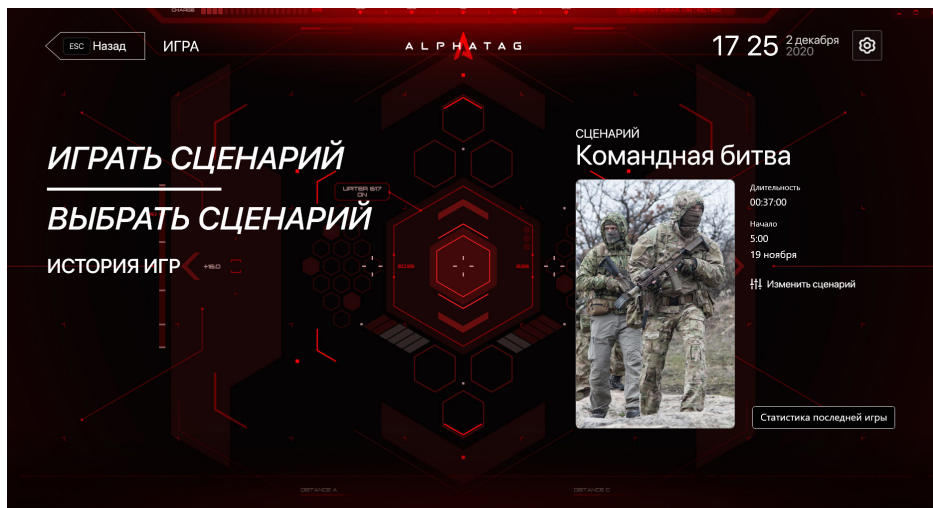
14.11 Как начать игру?

1 Выберите пункт «Игра»



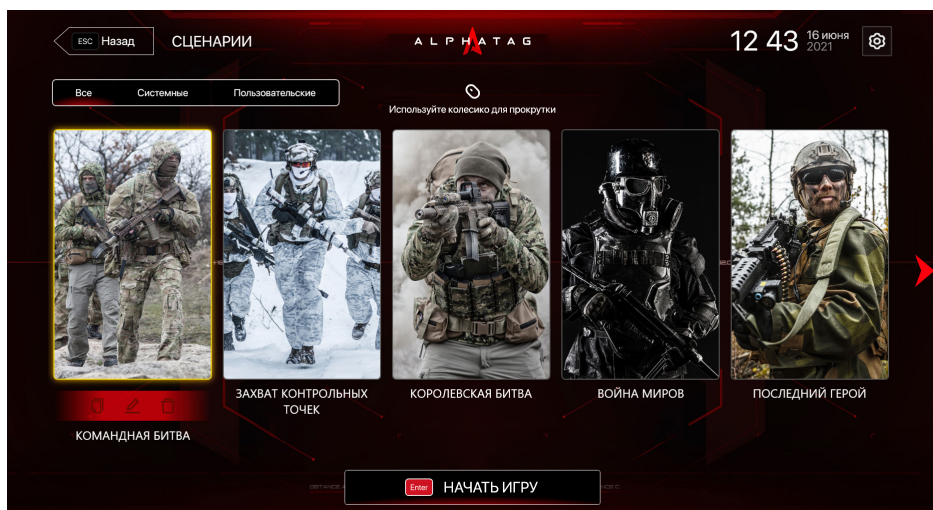
2 Выберите сценарий

В правой части экрана вы увидите установленный по умолчанию стартовый сценарий. Справа от него — информация о длительности раунда и последнем запуске. Возможна гибкая настройка сценария.



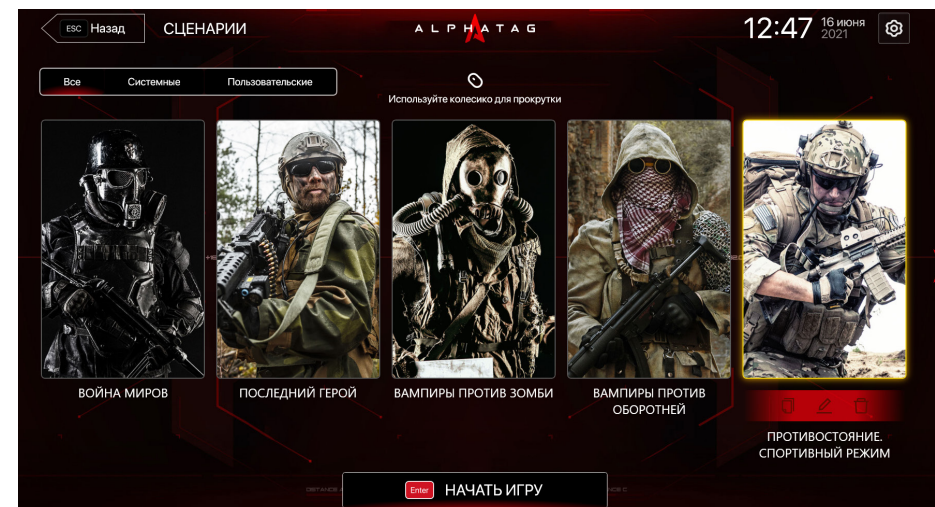
3 При необходимости отредактируйте сценарий

Для смены сценария нажмите в левой части экрана на пункт «Выбрать сценарий». Вы перейдете на экран с системными и пользовательскими сценариями. Первые доступны по умолчанию, вторые — созданные пользователями программы. Используйте колесико мыши или свайп для просмотра всех доступных сценариев. После выбора сценария вы можете настроить параметры игры или перейти сразу к ее запуску, нажав на Enter или кликнув на кнопку «Начать игру».






По умолчанию в «Альфатаг» добавлено 9 системных сценариев:

- «Командная битва»
- «Захват контрольных точек»
- «Королевская битва»
- «Война миров»
- «Последний герой»
- «Вампиры против зомби»
- «Вампиры против оборотней»
- «Противостояние. Спортивный режим»
- «Голодные игры»



При выборе конкретного сценария над названием появятся три иконки: «Копирование», «Редактирование», «Удаление».

- «Копирование»  понадобится вам для создания пользовательского сценария с измененными настройками игры.
- При клике на «Удаление»  вы уберете сценарий из доступных. Удалить можно только пользовательские сценарии.
- При выборе редактирования  откроется экран с описанием выбранного сценария и его настроек.

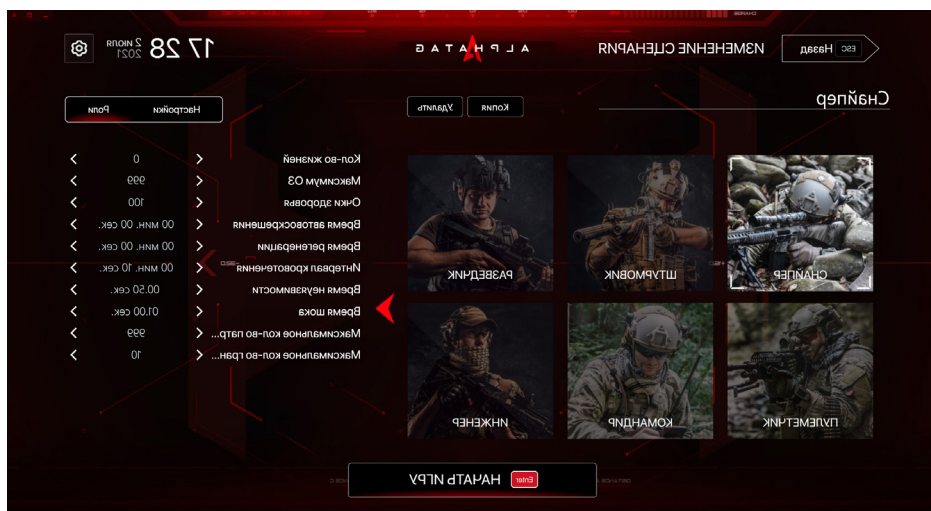
В настройках вы можете редактировать следующие параметры:

- Дружественный огонь
- Режим ИК сенсора оружия
- Яркость фоновое свечения
- Цвет при попадании
- Пополнение БК при респауне
- Режим вампира
- Частота обновления статьи
- Очки за смерть

- Очки за убийство
- Очки за убийство союзника
- Очки за попадание
- Очки за возрождение
- Количество команд
- Очки за установку флага
- Очки за захват устройства
- Очки за уничтожение
- Условие конца игры
- Очки за 1 минуту удержания



Настройка сценария



Когда все пункты настроены, нажмите на кнопку «Начать игру» в нижней части экрана.



Вы можете установить одинаковые параметры для всех игроков и запустить игру. Для настройки ролей игроков (например, снайпер, штурмовик, медик и т.п.), кликните на вкладку «Роли» и проведите настройку ролей для участников игры.

4 Распределите игроков по командам

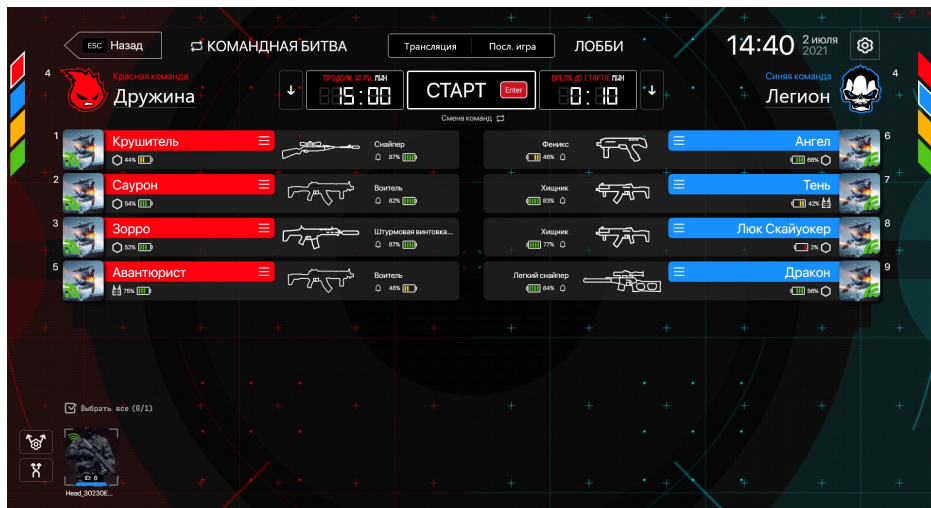
После того, как вы выбрали сценарий и настроили его, вы попадете в игровое лобби. Здесь вы можете распределять игроков по командам вручную или случайным образом. При необходимости отредактируйте время раунда, названия команд, откройте трансляцию на мониторе.



В нижней части экрана расположены иконки распределения игроков:

-  согласно установленным в них цветам;
-  в случайном порядке.

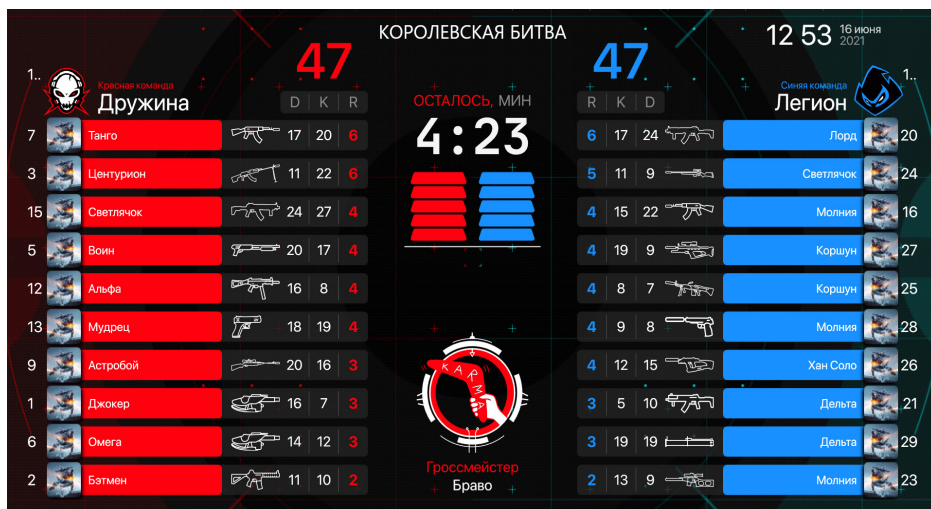
Также вы можете распределить игроков по командам вручную. Чтобы переместить бойца из одной команды в другую, кликните на него левой кнопкой мыши и, удерживая её, переместите игрока в нужное поле. После распределения игроков и дополнительных устройств нажмите кнопку «Старт» для запуска игры.



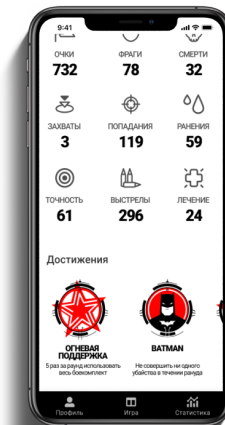
Распределение игроков по командам

5 Вывод трансляции игры на экран

Запустив раунд, нажмите на кнопку «Трансляция» в лобби, чтобы вывести на монитор игровые события. В открывшемся окне отображается информация о количестве виртуальных убийств и смертей, рейтинге каждого игрока и команды в целом. Когда игрок получит достижение, оно будет выводиться на экран.



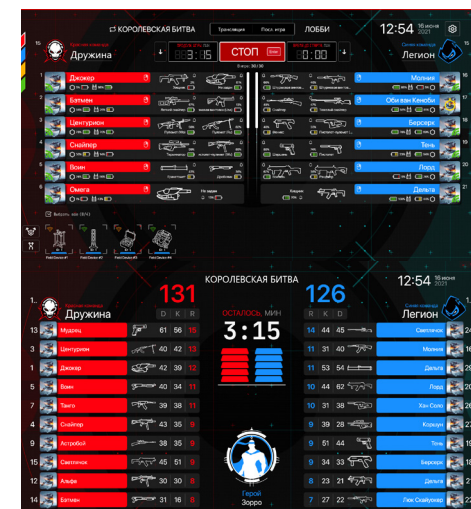
Пример экрана с трансляцией игровых событий

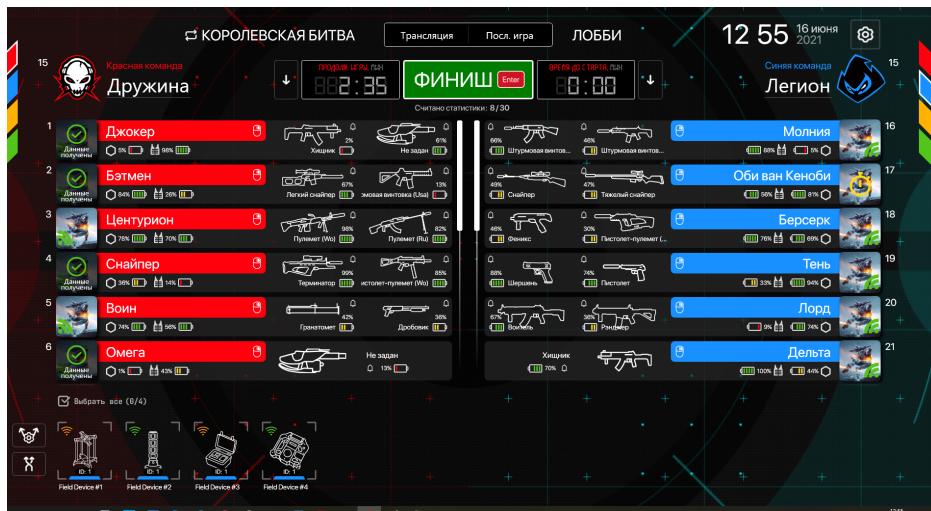


Пример иконок с достижениями

6 Получение статистики

Вы можете нажать в процессе игры на кнопку «Стоп», чтобы завершить раунд, дождаться окончания по времени или при выполнении игровых условий одной из команд.



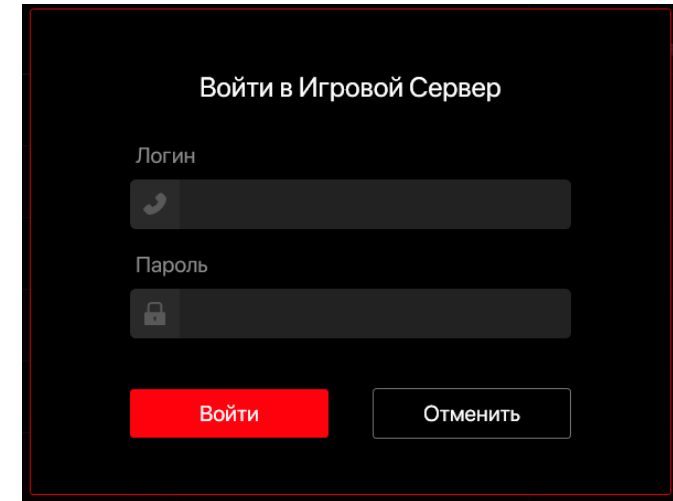


После окончания игры в лобби появляется кнопка «Финиш», под ней – информация о считанной статистике игроков

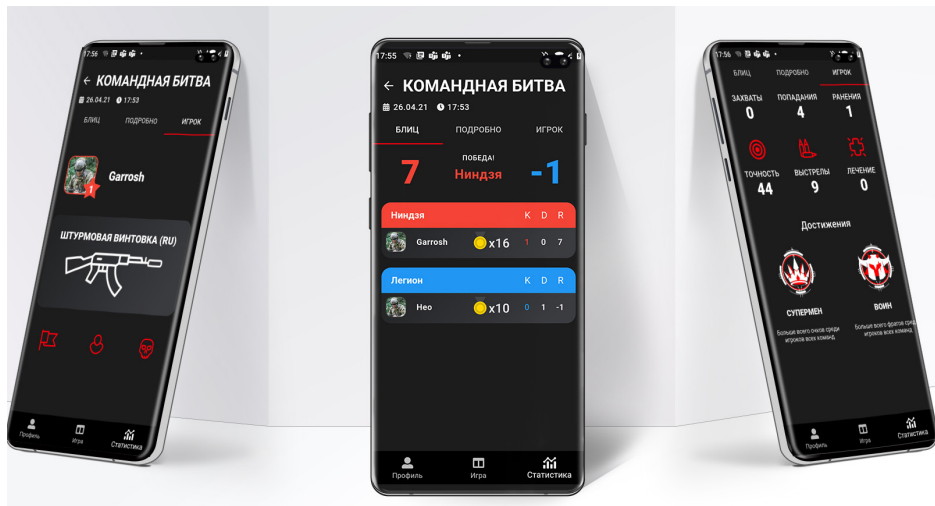
Для получения статистики кликните на кнопку «Финиш». На экране выведутся данные об очках, фрагах, смертях, попаданиях, ранениях, точности, выстрелах и лечении каждого игрока.

Команда/Имя	Очки	Фраги	Смерти	Попадания	Ранения	Точность	Выстрелы	Лечение
Следопыт	46	746	387	4	616	8%	52	86
Мудрец	45	299	541	8	84	33%	24	94
Мистик	41	784	928	14	649	27%	51	237
Мститель	38	699	889	6	861	7%	86	421
Воин	38	947	515	4	212	4%	89	828
Люк Скайуокер	37	797	277	4	436	7%	59	952
Альфа	35	904	451	12	993	35%	34	355
Рейнджер	30	352	612	16	382	25%	63	997
Счастличик	29	935	826	7	722	8%	86	139

Полученную статистику можно экспортировать в Facebook, ВКонтакте или отправить в глобальную базу игроков. Чтобы экспортировать результаты в глобальную базу игроков, вы должны быть зарегистрированы в ней. Нажмите на кнопку [Отправить на LASERTAGBASE.COM](https://lasertagbase.com), в открывшемся окне введите логин и пароль от вашего аккаунта Базы, нажмите «Войти» - статистика проведённой игры будет опубликована на сервере.



Узнайте подробнее о проекте «Глобальная игровая база» на сайте <https://lasertagbase.com/>



Мы разработали мобильное приложение для игр с лазертаг-оборудованием премиум-класса «Альфатаг». Alphas Tag Player подобно сканеру считывает и хранит информацию о действиях бойца.

Это идеальный спутник в лазертаг-сражении. Alphas Tag Player позволяет получать статистику в реальном времени. Игрок анализирует победы и поражения соперников, следит за собственными результатами.

Как работает?

Мобильное приложение получает данные с компьютера, на котором установлен Альфатаг-конфигуратор. Телефон должен быть подключен к той же WiFi-сети, что и сервер. Alphas Tag Player подходит как для фанатов iPhone, так и для любителей Android.

Как пользоваться?

После подключения и выбора оборудования вся статистика попадает в Alphas Tag Player. В «Профиле» хранится информация о победах, поражениях, убийствах и смертях, количестве сыгранных матчей, а также игровом времени.

Во вкладке «Игра» отображаются данные о текущем лазертаг-бое в режиме онлайн. В разделе «Статистика» - список всех игр, в которых вы участвовали.

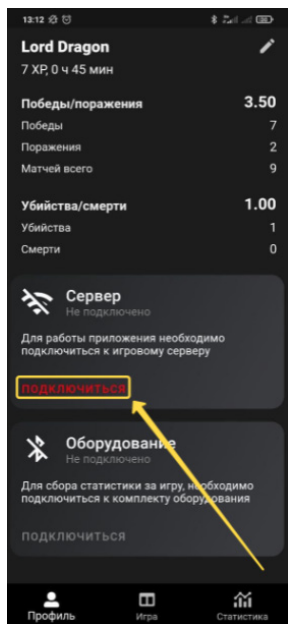
Название сценария отображается сверху экрана телефона. Набранные очки, таблица с результатами участников обновляется во время игры. Итоговый результат появится по завершении.

Принципы работы приложения

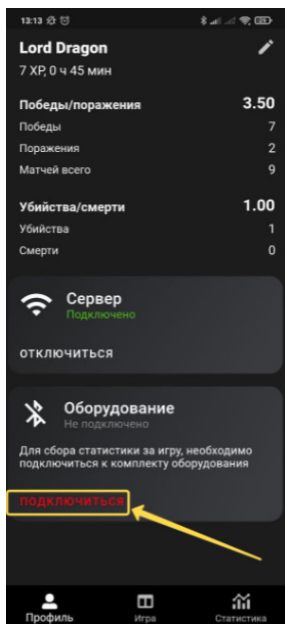
Мобильное приложение получает данные с игрового сервера — компьютера, на котором установлено Windows-приложение «Альфатага» для управления игрой.

Alphas Tag Player работает только вместе с сервером — нет сервера, нет статистики. То есть если вы запускаете игру с пульта, мобильным приложением воспользоваться не удастся: данные просто неоткуда будет получить.

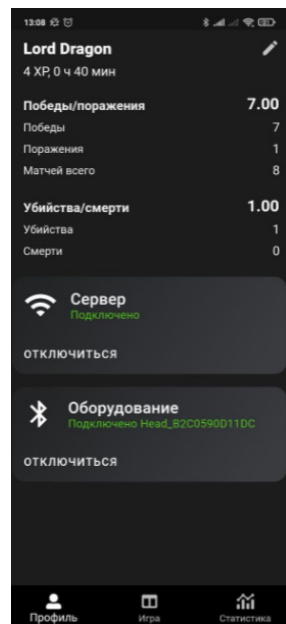
- 1 Подключитесь к серверу.
- 2 Откройте приложение.
- 3 Нажмите кнопку «Подключиться» рядом с надписью «Сервер». При этом смартфон должен быть подключен к той же WiFi-сети, что и сервер.
- 4 Если при подключении приложение обнаружит, что WiFi на смартфоне выключен, то появится соответствующий запрос на включение WiFi.
- 5 Сообщите серверу, с каким комплектом оборудования и с какой повязкой будете играть. Рядом с надписью «Оборудование» также будет кнопка «Подключиться».
- 6 Поднесите смартфон поближе к включенной повязке. Нажмите «Подключиться». Если подключение не произошло, необходимо проверить соединение повязки и сервера.



Подключение к серверу



Подключение к оборудованию



Подключение с сервером и оборудованием установлено

Как пользоваться приложением?

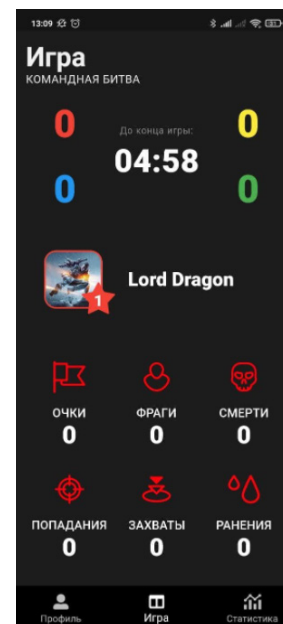
В разделе «Профиль» отображается общая статистика по всем играм: сколько всего сыграно матчей, сколько из них побед, поражений, сколько убийств и смертей, количество отыгранного времени, статусы подключений.

На вкладке «Игра» отображается информация о текущей игре в режиме онлайн: название сценария, очки команд, время до конца, таблица с результатами игроков. Статистика обновляется прямо во время игры.

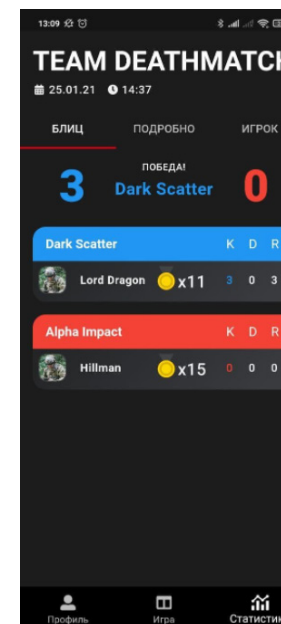
В вкладке «Статистика» находятся три вкладки:

- **Блиц.** Почти тоже самое, что и информация по текущей игре, но уже окончательные, завершённые результаты. Здесь можно быстро ознакомиться с результатами игры.
- Вкладка **«Подробно».** Здесь представлена развернутая информация об игре и о каждом из игроков.

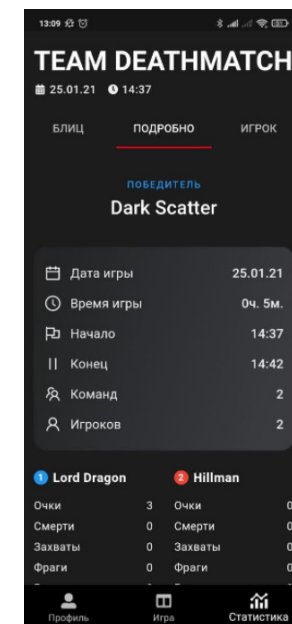
- Вкладка **«Игрок».** Здесь отображается персональная статистика по выбранной игре: место в рейтинге, с каким оружием прошла игра, основные показатели и достижения.



Раздел «Игра»



Раздел «Статистика». Блиц



Раздел «Статистика». Подробно

Любое находящееся на гарантии и имеющее неисправности лазертаг-оборудование нашего производства может быть отремонтировано при соблюдении условий гарантийного обслуживания.

Консультации, связанные с работой программного обеспечения, бесплатны. Если у вас произошли сбои, то вы можете скачать логи программы с датами по адресу:

[%userprofile%\AppData\Local\Laserwar\Alphatag\Logs](#)

Там указана история события, версия программы, прошивок на оружии. Это поможет в кратчайшие сроки устранить все недочеты.

Мы ответим на ваши вопросы по использованию, настройке и работе оборудования:



☎ Телефон: **8 964 616-15-15, 8-800-551-88-02 (доб. 103)**

✉ E-mail: **support@laserwar.com**

Skype: **help-laserwar.ru, support-laserwar.ru**

WhatsApp, Viber: **+7 (964) 616-15-15**

На сайте laserwar.ru более 30 сервисных центров.



