

Дополнительное устройство «Командный пункт»



L A S E R W A R




Содержание

Начало работы

1. Введение
2. Описание

Игра с «Командным пунктом»

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

Начало работы

1. Введение

Поздравляем с приобретением дополнительного устройства **«Командный пункт»**. 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 «Командного пункта».

2. Описание

«Командный пункт» — вместительный девайс для проведения сценарных игр. Это небольшой зелёный ящик с удобными для переноски ручками и красной кнопкой управления, вся электроника спрятана внутри крышки. Пространство «Командного пункта» специально ничем не занято, вы можете переносить или хранить девайсы меньших размеров.

Включение запрограммировано на ключ. Замок находится на задней стороне крышки, рядом с гнездом питания. Сбоку по периметру расположено 15 ярких светодиодов, в верхней части — 2 фотодатчика. Девайс предусматривает три сценария: «Базовая аптечка», «Захват базы» и «Противостояние»

Игра с «Командным пунктом»

3. Включение/выключение

Девайс включается и выключается поворотом ключа, по бокам крышки светодиоды загораются розовым цветом. Смена сценариев происходит кратковременным нажатием на большую красную кнопку. Выбрав нужный сценарий, подождите три секунды — в подтверждение прозвучит

сигнал «командный пункт активирован».

4. Настройка

«Командный пункт» настраивается через LASERWAR-конфигуратор, некоторые параметры регулируются при выборе сценария вручную. Но основная настройка заложена через программное обеспечение. Для подключения к софту вам понадобится USB-база. Расположите её таким образом, чтобы датчики на базе находились напротив ИК-приемника пункта на расстоянии 10-15 см. «Командный пункт» включите с зажатой красной кнопкой, устройство подаст команду, что режим администратора активирован. После соединения в разделе «Девайсы» найдите «Командный пункт».

Параметры разделены на три раздела: «Захват базы», «Базовая аптечка», «Противостояние». Подробно рассмотрим каждый пункт при описании игровых сценариев.

5. Эксплуатация

В «Командном пункте» из элементов управления только одна красная кнопка. Девайс не принимает команды с лазертаг-пультов. Доступно три сценария.

Базовая аптечка

«Командные пункты» располагаются на базах противоборствующих сторон и при выборе этого сценария выступают в роли аптек, то есть, оживляют погибших, полностью восстанавливая жизни и боезапас. При нажатии на красную кнопку — «Командный пункт» оживит всех игроков в радиусе 1,5 метров. Если же зажать красную кнопку до одиночного звукового сигнала, то активируется автоматический режим — с определенной периодичностью устройство будет оживлять игроков, находящихся в зоне действия. Время между сигналами устанавливается при помощи софта.

В LASERWAR-конфигураторе доступны следующие изменения:

Время регенерации	Включено/Выключено	Устанавливается в секундах
Выполняемое действие		Новая игра/ Реанимация/Старт игры с задержкой

Время регенерации — временной интервал автоматического срабатывания девайса. Регулируется от 1 до 254 секунд.

Выполняемое действие — команда, которую выполняет «Командный пункт» в этом сценарии.

Чтобы сменить сценарий, необходимо выключить и заново включить «Командный пункт».

Захват базы

После активации сценария «Захват базы» прозвучит команда «Выберите время раунда». Смена длительности происходит нажатием на красную кнопку и сопровождается светоиндикацией:

- 1 мигание светодиодов - **2** минуты
- 2 мигания светодиодов - **5** минут
- 3 мигания светодиодов - **10** минут
- 4 мигания светодиодов - **15** минут
- 5 миганий светодиодов - **30** минут
- 6 миганий светодиодов - **60** минут
- 7 миганий светодиодов - **120** минут

«Командные пункты» располагаются на расстоянии, равноудаленном от старта участников. Игрокам нужно стрелять по фотодатчикам с 1-3 метров. Количество попаданий в «Командный пункт» для его захвата настраивается при помощи конфигуратора. Если игрок не успел захватить пункт, то через определенное время, также устанавливаемое программно, количество выстрелов, необходимых для захвата, будет возрастать на 1, пока не достигнет исходного значения. После захвата девайс, как и «Контрольная точка», загорается цветом

этой команды, звучит сигнал «Командный пункт захвачен».

В сценарии «Захват базы» пункт периодически излучает вокруг себя радиацию, поэтому долго находиться возле него не получится. Периодичность и сила поражения также настраиваются. По прошествии отведенного времени светодиоды загорятся цветом победившей команды.

В LASERWAR-конфигураторе доступны следующие изменения:

Количество выстрелов для захвата		Минимальное значение - 1, максимальное - 10000
Время раунда		От 1 минуты до 120
Время восстановления	Включено/ Выключено	От 1 до 254 секунд
Сила радиационного выброса		1-100
Время между выбросами	Включено/ Выключено	От 10 до 254 секунд
Команда при захвате		Доступны 23 команды
Интервал выполнения команд		От 30 секунд до 10 часов

Количество выстрелов для захвата — сколько необходимо произвести выстрелов, чтобы захватить «Командный пункт».

Время раунда — временной интервал длительности одного раунда

Время восстановления — временной интервал, спустя который количество выстрелов, необходимых для захвата возрастёт на 1. Параметр активируется при захвате пункта.

Сила радиационного выброса — сила радиация, излучаемая «Командным пунктом».

Время между выбросами — временной интервал между выбросами радиации.

Команда при захвате — команда, которую выполняет «Командный пункт» после захвата.

Интервал выполнения команд — временной интервал срабатывания «Команды при захвате».

Противостояние

Для сценария в идеале необходимо по одному «Командному пункту» на каждую команду. Они станут оплотом противоборствующих сторон и будут располагаться на базах. Каждому выбирается соответствующий цвет. После запуска сценария вам необходимо нажать красную кнопку, о смене цвета информируют светодиоды. Этот параметр настраивается вручную.

В данном сценарии КП восполняет жизни и боезапас только своей команды. Количество пополнений ограничено и устанавливается конфигуратором.

В случае если КП будет атакован соперником, установленный запас восстановлений и боеприпасов снижается с каждым полученным выстрелом, пока не прозвучит сигнал «База атакована, боезапас уничтожен». После этого светодиоды загораются нейтральным цветом, «Командный пункт» переходит в режим самовосстановления. При желании этот параметр можно отключить.

В LASERWAR-конфигураторе доступны следующие изменения:

Количество боезапаса		1-10000
Количество выстрелов для уничтожения		1-10000
Время восстановления	Включено/ Выключено	От 1 до 254 секунд
Выполняемое действие		Доступны 23 команды

Количество боезапаса — количество пополнений боезапаса, доступных в течение раунда.

Количество выстрелов для уничтожения — количество выстрелов

необходимых для уничтожения боезапаса.

Время восстановления — временной интервал, по истечению которого боезапас КП восстановится до максимума.

Выполняемое действие — команда, которую выполняет «Командный пункт» в этом сценарии.

Появились вопросы по работе устройства? Напишите нашим специалистам:

Геннадий Шедов

Руководитель службы технической поддержки

Skype: help-laserwar.ru
Email: help@laserwar.ru
Телефон: +7 (964) 616-15-15
Viber/WApp: +7 (964) 616-15-15

Максим Акинчиков

Начальник гарантийного отдела

Skype: support-laserwar.ru
Email: support@laserwar.ru
Телефон: 8-800-551-88-02 (доб. 103)



L A S E R W A R