

# Умная контрольная точка



LASERWAR




# Содержание

## Начало работы

1. Введение
2. Описание

## Игра с «Умной контрольной точкой»

3. Включение/Выключение
  4. Настройка
  5. Управление
  6. Сценарии
- 

# Начало работы

## 1. Введение

Поздравляем с приобретением дополнительного устройства «Умная контрольная точка». 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 всем разобраться и начать игру. Если вы уже опытный пользователь, то прочтите всю информацию и проверьте, что ничего не упустили из возможностей «Умной контрольной точки».

## 2. Описание

«Умная контрольная точка» — девайс, без которого не обходится ни одна лазертаг-игра. Возможности и сценарии точки стали основой для развития других дополнительных устройств.

Девайс может поддерживать союзников, восстанавливать здоровье и награждать ИК-импульсами противников, в запасе — три игровых сценария.

На верхней части устройства расположена индикаторная панель с 80 светодиодами и ярким семисегментным дисплеем. Светодиоды делятся на два круга: внешний из 32 диодов отображает цвет команды, которая захватила девайс; внутренний из 48 светодиодов отвечает за индикацию процесса захвата и удержания.

Дисплей показывает первостепенные для игроков данные: время раунда, время удержания точки. Элементы управления расположены в нижней части контрольной точки — это кнопка администратора, кнопка включения и разъем для зарядки.



# Игра с «Умной контрольной точкой»

## 3 Включение/выключение

Точка включается и выключается кнопкой, которая находится в нижней части основания. После включения голосовой помощник просигнализирует о выборе сценария и на индикаторной панели отобразится текущий сценарий. Кнопка администратора отвечает за выбор.

## 4. Настройка

Настраивать все параметры «Контрольной точки» можно вручную или через LASERWAR-конфигуратор. Для настройки через софт, подключите USB-базу, найдите в разделе девайсов «Умную контрольную точку».

Для перехода в режим конфигурации зажмите кнопку администратора

На индикаторе	Пояснение	Диапазон
P 01	№ сценария	1-3
P 02	Задержка старта	1-59:59
P 03	Смена языка	русский/английский

**P 01** -Три сценария на выбор: Захват контрольной точки, Точка Battlefield, Пункт управления.

**P 02** - Задержка старта: установленное время, через которое начнётся игра после включения устройства. Устанавливается от одной секунды до 60 минут.

**P 03** - Устройство поддерживает два языка — английский и русский.

## 5. Управление

Из элементов управления две кнопки. Лазертаг-пульт поможет перезапустить сценарий и вернуться в меню (команда «Новая игра» или «Старт игры»). Точку принимает выстрелы с Умного пульта PRO, для этого в параметрах пульта зайдите в «Сервис», выберите «Урон 1 HP», затем цвет команды.

Ниже в таблицах представлены все параметры сценариев, которые можно настроить без подключения к программному обеспечению. Настройки в софте немного расширены. Например, есть команда отрицательного импульса.

## 6. Сценарии

### *Захват контрольной точки*

**P 11** - время, в течение которого игроку необходимо удерживать точку.

**P 12** - время до выброса отрицательной энергии. При этом у игрока, находящегося поблизости, отнимают очки здоровья

<b>Сценарий «Захват контрольной точки»</b>			
P 11	Время захвата	10-59:59	секунды
P 12	Задержка отрицательного импульса	0-9	секунды

Самый простой и популярный сценарий — «Захват контрольной точки». Участвуют до четырёх команд. Отсчёт времени начинается после поражения тагером устройства. В этом сценарии необходимо захватить точку. Захват осуществляется в течение установленного в настройках времени. При выстреле внешнее кольцо окрашивается в цвет команды игрока, поразившего точку, на внутреннем кольце отображается процесс захвата, а на дисплее производится обратный отсчет времени.

Точка выбрасывает отрицательную энергию, если этот пункт включен в

настройках. По истечении указанного времени девайс считается захваченным, раунд — завершённым.

Игрок противоположной команды, произведя выстрел, может прервать процесс захвата и инициировать его уже для своей команды. При последующих перезахватах точки общее время захвата команд суммируется.

По завершении раунда внешнее кольцо мигает цветом команды-победителя, а на круговой шкале отображается прогресс захвата. По количеству зажженных диодов каждого из цветов понятно сколько времени команды захватывали точку. Нажимая кнопку администратора, вы переключаетесь между командами-участниками и видите время захвата.

### **Точка Battlefield**

<b>Сценарий «Точка Battlefield»</b>			
Р 21	Время захвата	10-59:59	секунды
Р 22	Задержка отрицательного импульса	0-9	секунды
Р 23	Время удержания	1-59:59	минуты
Р 24	Приращение скорости захвата	0,01-99,99	0,01 секунды
Р 25	Задержка положительного импульса	0-59:59	секунды
Р 26	Количество положительных импульсов	0-9	

**Р 21** - время, в течение которого точка инициирует процесс захвата.

**Р 22** - время до выброса отрицательной энергии, при этом у игрока находящегося поблизости отнимаются очки здоровья

**Р 23** - время, которое нужно удерживать точку после захвата

**Р 24** - коэффициент ускорения времени при повторном поражении одной и той же командой

**Р 25** - время задержки перед выбросом положительного импульса

**Р 26** - общее количество положительных импульсов для поддержки захватившей команды

В этом сценарии игроку важно знать два понятия — время захвата и время удержания. Ключевая особенность заключается в том, что чем больше игроков одновременно захватывают точку, тем ближе победа.

В остальном, сценарий работает также, как и предыдущий за исключением того, что после захвата точку необходимо удерживать заданное время. При этом устройство запоминает время удержания. После удержания точки заданное время игра заканчивается и выводится статистика в виде круговой диаграммы с суммарным временем удержания по каждой команде.

### **Пункт управления**

<b>Сценарий « Пункт управления»</b>			
Р 31	Очки прочности	1-9999	
Р 32	Команда-владелец	0-4	
Р 33	Задержка восстановления	1-59:59	секунды
Р 34	Скорость восстановления	1-9999	1 хп/сек
Р 35	Задержка отрицательного импульса	0-9	секунды
Р 36	Задержка положительного импульса	0-59:59	секунды
Р 37	Количество положительных импульсов	1-30	

**Р 31** - количество единиц здоровья(прочности)

**Р 32** - команда владелец пункта управления

**Р 33** - время до начала автоматического восстановления

**Р 34** - скорость регенерации здоровья(прочности)

**Р 35** - время до излучения отрицательного импульса

**Р 36** - время до излучения положительного импульса

**Р 37**- общее количество положительных импульсов в момент излучения

Изначально точка принадлежит какой-либо команде (или ожидает первого выстрела для определения команды-владельца). Точка имеет определенное количество единиц прочности. Когда точка не повреждена, она через заданные промежутки времени выдает импульс положительного воздействия.

После выстрела в точку соперников, точка теряет очки прочности равные мощности выстрела. При этом с заданной задержкой выдается импульс отрицательного воздействия, если он установлен в софте.

По истечении заданного времени очки прочности восстанавливаются до номинального значения, точка снова будет генерировать положительные импульсы для своей команды. Если после очередного выстрела очков прочности не осталось, девайс считается уничтоженным, и игра прекращается.

На круговой диаграмме показано общее количество «снятых» очков прочности каждой командой. Нажатием кнопки можно последовательно просмотреть статистику.

Завершающий пункт - сохранение настроек. Он устанавливается после регулировки всех параметров и подтверждается длительным нажатием на кнопку администратора.

<b>Сохранение</b>			
<b>St</b>	сохранение настроек		



## **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