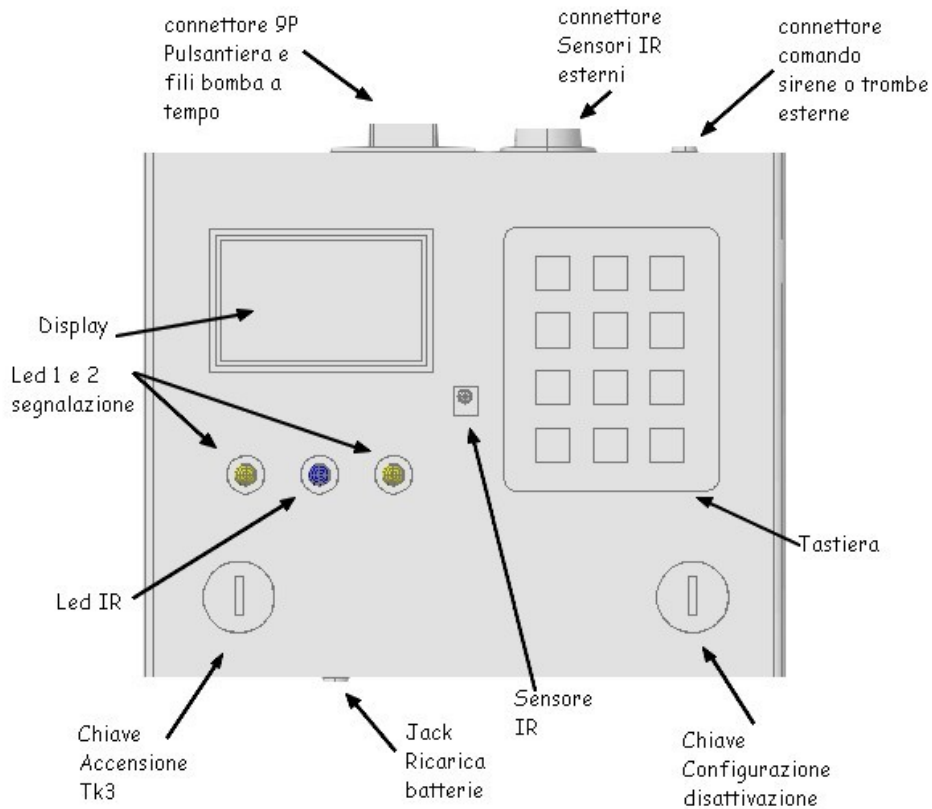


Manuale TK3

1 Descrizione TK3 (tactical Kombat Kube)

Il TK3 o anche centralina scenari è stata implementata per rendere giocabile molti degli accessori che possono incontrarsi in un campo di gioco Laser Tag aumentando il divertimento ed il coinvolgimento. Il Tk3 può essere configurato per funzionare nelle seguenti modalità:

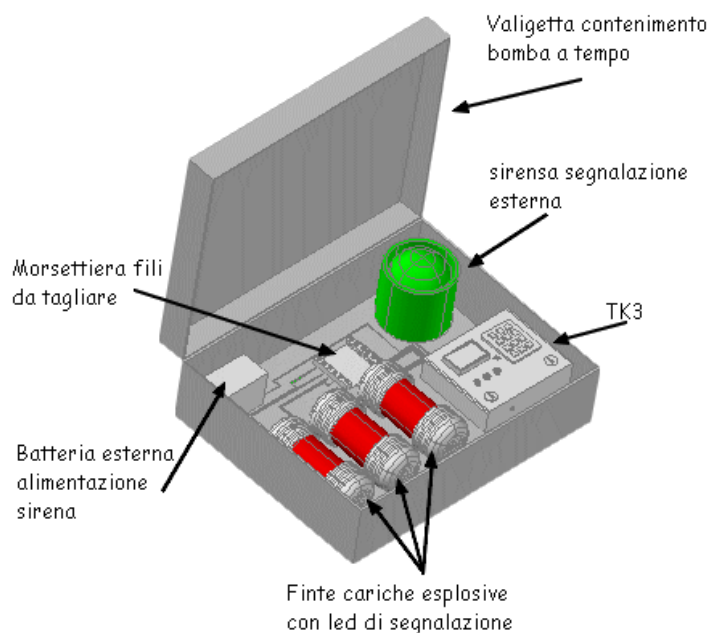
1. Bomba a Tempo
2. Punto di Respawn
3. Casse mediche
4. Casse di munizioni
5. Bandiera elettronica
6. Bersaglio elettronico
7. Target passivo



2 Accensione e spegnimento del TK3

Per accendere il TK3 girare la chiave di accensione verso il pallino colore blu. Per spegnere il TK3 girare la chiave verso il pallino rosso

3 Modalità Bomba a Tempo (modalità 1)



Una volta acceso il TK3 appariranno sul display le seguenti schermate:

- **Bomba V1**
IRETAG

La seconda schermata indicherà il tipo di funzionamento della bomba , “Atomica”

- **Bomb Tip**
Atomica

O Gas/ battereologica

- Bomb Tip
Gas/batte

Nota: Nella modalità Gas/batte il TK3 la disattivazione sarà possibile solo coprendo i sensori (finta maschera antigas) pena la perdita di 5 pv ogni 5 secondi di permanenza nelle vicinanze della bomba.

La terza schermata sarà quella principale del Timer della bomba a tempo. Nel caso si è scelto la disattivazione tramite codice da inserire, la schermata sarà la seguente:

- Codxxxxx
hh.mm.ss

Se non è prevista la disattivazione tramite codice la schermata sarà invece la seguente:

- TIMER
hh.mm.ss

hh= Ore
mm = minuti
ss = secondi

Il conteggio alla rovescia del timer sarà scandito dal lampeggio alternato dei due led di segnalazioni posti sul frontale del TK3. Quando mancheranno 5 minuti allo scadere del Tempo Il buzzer emetterà un suono ogni secondo.

3.1 Disattivazione tramite codice

Per disattivare la bomba a tempo tramite codice di disattivazione sarà necessario inserire il codice tramite il tastierino numerico. Ogni volta che si inserirà un numero del codice questo sostituirà una dei caratteri "x". La cancellazione di un numero inserito sarà possibile tramite il tasto "*" ed ogni numero cancellato sarà sostituito con il carattere "x".

Una volta inserito il quinto numero del codice di disattivazione sarà possibile fermare il conteggio alla rovescia premendo il tasto "#". Se il codice è corretto la bomba sarà disattivata ed apparirà la seguenti schermate:

- Codice
Corretto

Se si inserirà un codice errato la bomba esploderà immediatamente .

3.2 Disattivazione tramite fili da tagliare

Per poter disattivare la bomba a tempo sarà necessario interrompere la continuità ad uno dei fili della morsettiera filo 1, filo 2 o filo 3 (accessorio esterno bomba tempo). Se si interrompe il giusto filo la bomba si disattiverà in caso contrario la bomba esploderà immediatamente. Se chi si avvicina per disattivare la bomba ha il ruolo del geniere (arma laser tag impostata con ar_gen = on nel menù configura gioco), potrà farsi indicare dalla bomba il filo da tagliare (simula la maggiore esperienza del geniere con gli ordigni esplosivi). Per poter conoscere il filo da tagliare dovrà entrare nel menù attiva/disattiva bomba della propria arma, puntare il proprio fucile verso il sensore del TK3 e premere il pulsante di ricarica. Se l'operazione è stata fatta correttamente apparirà la seguente schermata:

- Geniere
OK
- Filo
n: X

X = numero del filo da tagliare

3.3 Disattivazione tramite chiave

Per disattivare la bomba tempo tramite la chiave di disattivazione, sarà necessario inserire la chiave a cilindro nella propria serratura (chiave di configurazione) e ruotarla in senso orario. La chiave dovrà essere tenuta in questa posizione per alcuni secondi fino alla conferma della lettura della chiave (simula una chiave elettronica) tramite la schermata:

- Chiave
Inserita

Se la chiave viene riportata in posizione verticale (rilasciata) prima che della conferma di lettura, la bomba esploderà immediatamente, in caso contrario si avrà la conferma della disattivazione.

3.4 Disattivazione tramite ruolo del geniere

Se la bomba potrà essere disattivata solo da ruolo speciale del geniere, il giocatore che ha l'arma impostata con questo ruolo (arma laser tag impostata con ar_gen = on nel menù configura gioco) dovrà entrare nel menù attiva/disattiva bomba della propria arma, puntare il proprio fucile verso il sensore del TK3 e premere il pulsante di ricarica. L'avvenuta disattivazione della Bomba sarà segnalato dalla seguente schermata:

- **Geniere
OK**

3.5 Disattivazione della Bomba a tempo ed Esplosione

La bomba a Tempo potrà essere configurata per essere disattivata con uno, tutti o combinazione dei metodi di disattivazione sopra descritti. Se tutte le operazioni previste sono andate buon fine il Timer della bomba si bloccherà ed apparirà la seguente schermata:

- **Bomba
fermata**

La schermata bomba fermata lampeggerà insieme ai due led di segnalazione frontali fino allo spegnimento del TK3.

Se le operazioni di disattivazioni non sono state effettuate correttamente si avrà l'immediata esplosione della bomba e si subiranno le seguenti conseguenze:

I giocatori che rimangono nelle vicinanze della bomba saranno eliminati immediatamente e l'avvenuta esplosione sarà segnalata dal buzzer ,dal lampeggiare dei led di segnalazione Frontali e della seguente schermata:

- **Bomba
Esplosa**

Nota:L'esplosione della bomba potrà essere segnalato tramite una tromba o sirena esterna con propria batteria di alimentazione collegando il circuito al connettore di comando esterno come indicato nello schema "attivazione dispositivi di segnalazione esterna"

4 Modalità punto di respawn (modo 2)

Una volta acceso il TK3 appariranno sul display le seguenti schermate:

- **Respawn
Point V1**

La seconda schermata indicherà lo stato del punto di respawn

- **Respawn
Attivato**

La terza schermata sarà quella principale del Timer del punto di respawn.

- **TIMER**
hh.mm.ss

hh= Ore
mm = minuti
ss = secondi

Il conteggio alla rovescia del timer sarà scandito dal lampeggio alternato dei due led di segnalazioni posti sul frontale del TK3. Quando il conteggio alla rovescia arriverà a zero il TK3 invierà prima un segnale di “respawn” (per ritornare in gioco sarà necessario trovarsi di fronte l'emettitore IR del TK3) e poi ripristinerà il Timer secondo il tempo di respawn configurato. L'invio del segnale di respawn avverrà ogni volta che il Timer arriverà a zero. I giocatori che hanno le armi impostate come Geniere potranno bloccare o sbloccare i punti di respawn. Per bloccare o sbloccare un punto di respawn dovranno entrare nel menù attiva/disattiva bomba della propria arma, puntare il proprio fucile verso il sensore del TK3 e premere il pulsante di ricarica. Se l'operazione è stata fatta correttamente si verificheranno le seguenti situazioni:

- Ne caso in cui il punto di Respawn era Attivo il respawn si bloccherà ed apparirà la schermata “Respawn Bloccato”
- Nel caso in cui il punto di respawn era Bloccato il punto di respawn si riattiverà e ripartirà il conteggio alla rovescia

5 Modalità tenda primo soccorso o cassa medica (modo 3)

Quando il TK3 è impostato in questa modalità all'accensione apparirà la seguente schermata:

- **Medical**
Box V1

La seconda schermata indicherà il numero di oggetti contenuti in ogni cassa medica

- **M xxxxxx**
B xxxxxx

MB = Medical Box
x = numero di oggetti in ogni cassa

Il numero sarà compreso fra 0 e 9 e per poter utilizzare uno dei kit medici contenuti nelle casse sarà necessario premere il corrispondente tasto. Nella prima riga sono indicate le casse dalla numero 1 alla 6 e nella seconda quelle dalla numero 7 a 12 (* =10, 0 = 11, # = 12).

Per utilizzare ad esempio uno de Kit medici contenuti nella 5 cassa si dovrà tenere premuto per un secondo il tasto numero 5 nel momento in cui rilasceremo il tasto ci verrà inviato un kit di cure (5 Punti Vita). Per ogni kit medico utilizzato il TK3 si bloccherà per 10 secondi ed apparirà la schermata:

- **Curando**

Una volta terminata la cura verrà visualizzata la schermata oggetti nei contenitori e naturalmente

verrà aggiornato il numero degli oggetti nella cassa dalla quale abbiamo prelevato il kit medico. Se un contenitore è vuoto premendo il corrispondente tasto verrà visualizzata la schermata

- Scatola Vuota

Nota: Il led IR è impostato in modalità Ir boost On in questo modo se si utilizza all'interno di una tenda medica si potranno curare in contemporanea più elementi della stessa squadra aumentando il numero massimo di ferite recuperabili.

6 Modalità cassa di munizioni (modo 4)

Quando il TK3 è impostato in questa modalità all'accensione apparirà la seguente schermata:

- Ammo Box V1

La seconda schermata indicherà il numero di oggetti contenuti in ogni cassa munizioni

- A xxxxxx
B xxxxxx

*AB = Ammo Box
x = numero di oggetti in ogni cassa*

Il numero sarà compreso fra 0 e 9 e per poter utilizzare uno degli oggetti contenuti nelle casse sarà necessario premere il corrispondente tasto. Nella prima riga sono indicate le casse dalla numero 1 alla 6 e nella seconda quelle dalla numero 7 a 12. Le casse dalla numero 1 alla 9 conterranno caricatori mentre quelle dalla 10 alla 12 granate per le armi LT munite di lancia granata (* = 10, 0 = 11, # = 12)

Per prelevare ad esempio uno dei caricatori contenuti nella 5° cassa si dovrà tenere premuto per un secondo il tasto numero 5 nel momento in cui rilasceremo il tasto ci verrà inviato un caricatore. Per ogni oggetto prelevato il TK3 si bloccherà per 2 secondi ed apparirà la schermata:

- Consegno

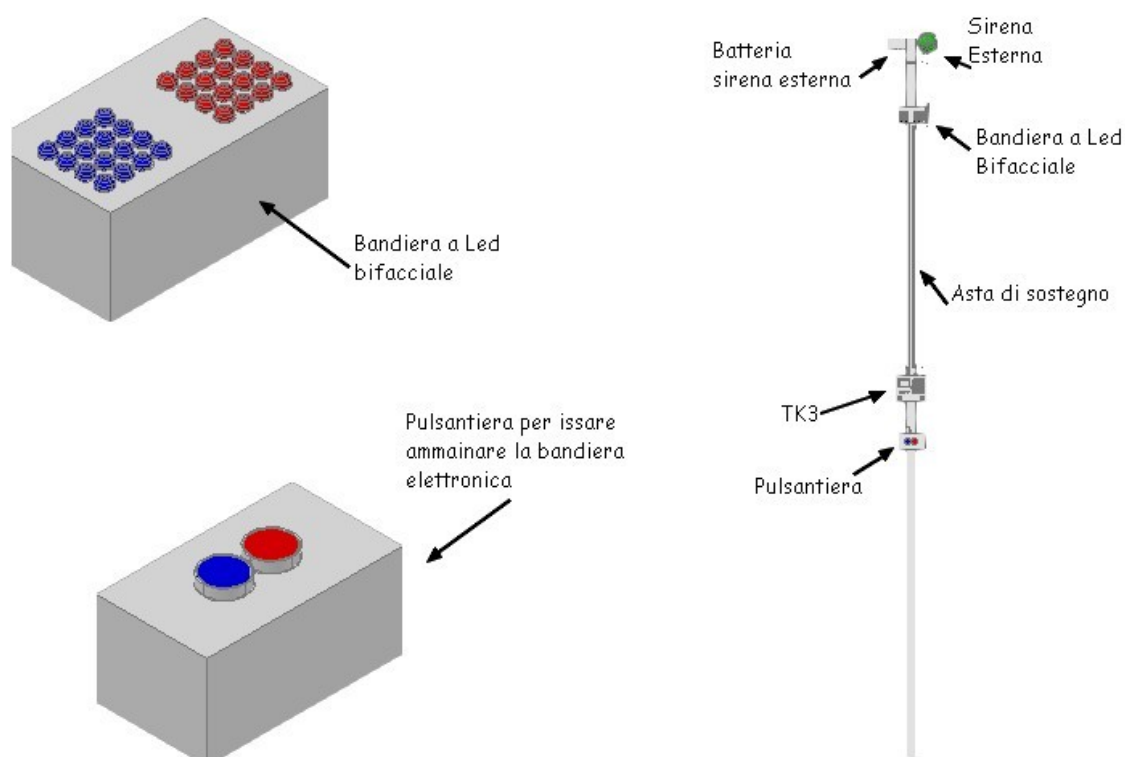
Una volta terminata la consegna verrà visualizzata la schermata oggetti nei contenitori e naturalmente verrà aggiornato il numero degli oggetti nella cassa dalla quale abbiamo prelevato il caricatore.

Se un contenitore è vuoto premendo il corrispondente tasto verrà visualizzata la schermata

- Scatola Vuota

Nota: Il led IR è impostato in modalità Ir boost On in questo modo se si utilizza all'interno di una tenda polveriera si potranno consegnare caricatori in contemporanea più elementi della stessa squadra aumentando il numero di munizioni recuperabili.

7 Modalità bandiera elettronica (modo 5)



Quando il TK3 è impostato in questa modalità all'accensione apparirà la seguente schermata:

- **Bandiera
Box V1**

Dopo circa un secondo inizierà il conteggio alla rovescia (10 secondi) per l'inizio della partita che sarà indicato dal buzzer e dalla schermata:

- **Partenza
- X-**

X = secondi

Quando il conteggio arriverà a zero sarà segnalato l'inizio della partita da un suono continuo del Buzzer e da sirene o trombe esterne tramite il connettore automazioni esterne.

Una volta iniziata la partita verrà visualizzata la schermata :

- FLAG: yyy
T+xxx:xx

yyy = colore della bandiera nel caso è neutra viene indicata con XX

xxx:xx = minuti:secondi di gioco nel caso in cui la bandiera neutra , modalità "morte immediata" o "ultima parola" indicherà il tempo totale di gioco nella modalità "Bandiera a Tempo" il tempo di possesso della squadra "rossa" o "blu".

Quando il tempo di gioco sarà terminato il TK3 indicherà la squadra vincitrice ed il tempo di gioco o di conquista della bandiera (modalità Bandiera a Tempo) inoltre indicherà il Nick dei giocatori che hanno conquistato la bandiera Colore e Nick. Lo scadere del tempo di gioco sarà indicato con 3 colpi del buzzer interno e di sirene o trombe esterne se collegate al connettore attuatori esterni.

7.1 Come conquistare una bandiera

Per conquistare una bandiera sarà necessario prima sparare nel sensore del TK3 con la propria Laser tag e successivamente premere il tasto del proprio colore della pulsantiera della bandiera elettronica. Nel caso in cui la bandiera è dell'avversario sarà necessario prima ammainare la bandiera dell' e successivamente alzare la propria. La Bandiera issata sarà indicata sul display del Tk3 e dai led di segnalazione bandiera (accessorio esterno) .La pulsantiera rimarrà attiva solo per 5 secondi dopo aver ricevuto il colpo dalle armi lasertag passati i quali si bloccherà nuovamente.

Nota: La bandiera elettronica è già impostata per i futuri aggiornamenti del firmware delle Laser tag (es1.9g) per consentire di scaricare in statistica anche il numero delle bandiere conquistate dai giocatori. Ogni volta che si conquista una bandiera il Tk3 invierà un segnale di "bandiera conquistata" che aumenterà il corrispettivo contatore interno alle laser tag. Con la versione attuale 1.9f sarà possibile visualizzare il nick di chi ha conquistato la bandiera direttamente sul TK3 alla fine della partita

8 Modalità Bersaglio Elettronico (modo 6)

Quando il TK3 è impostato in questa modalità all'accensione apparirà la seguente schermata:

- Bersagli
Box V1

E successivamente

- Bersagli
-attesa-

In questa modalità sarà possibile utilizzare il Tk3 come Bersaglio statico per gare di precisione o taratura delle armi Laser Tag. Per utilizzare il Tk3 come sistema di Taratura dovremo posizionarlo in modo che il sensore capiti al centro del bersaglio.

Sarà necessario impostare le Laser Tag con IR Boost = off (menù “configurazione avanzata”) e sparare prima sul sensore poi di una uguale distanza sia a sinistra che a destra sia sotto che sopra. In questo modo riusciremo a verificare dov'è posizionato il cono emesso dalla laser tag. Sarà necessario fare in modo che il cerchio di ricezione abbia come centro il sensore del TK3. Se così non fosse sarà necessario regolare l'alzo e la deriva del proprio sistema di puntamento fino a quando non si sarà ottenuta una ottima taratura. Una volta posizionato il centro del cerchio di ricezione sul sensore si potrà spostarlo verso l'alto di una distanza pari a quella che c'è fra il proiettore IR e l'ottica nel caso di fucili con gittata superiore alle 4 stelle e leggermente più in basso (distanza a piacere) nel caso di fucili con gittata al disotto delle 3 stelle (vedere l'allegato “taratura laser tag” scaricabile sul forum <http://www.lasertag.it/forum/index.php> nella sezione Attrezzatura)

9 Modalità Target passivo (modo 7)

Quando il TK3 è impostato in questa modalità all'accensione apparirà la seguente schermata:

- **Passive
Target**

La schermata principale della modalità 7 è la seguente:

- **Bxxx yy
Sqqq zz**

B = Punti Blindatura

xxx = numero di colpi che può resistere la blindatura prima di essere considerata distrutta

S = struttura del bersaglio considerati come punti vita che può sopportare prima di essere distrutto

qqq = numero di punti vita

zz = Fattore di scala del bersaglio

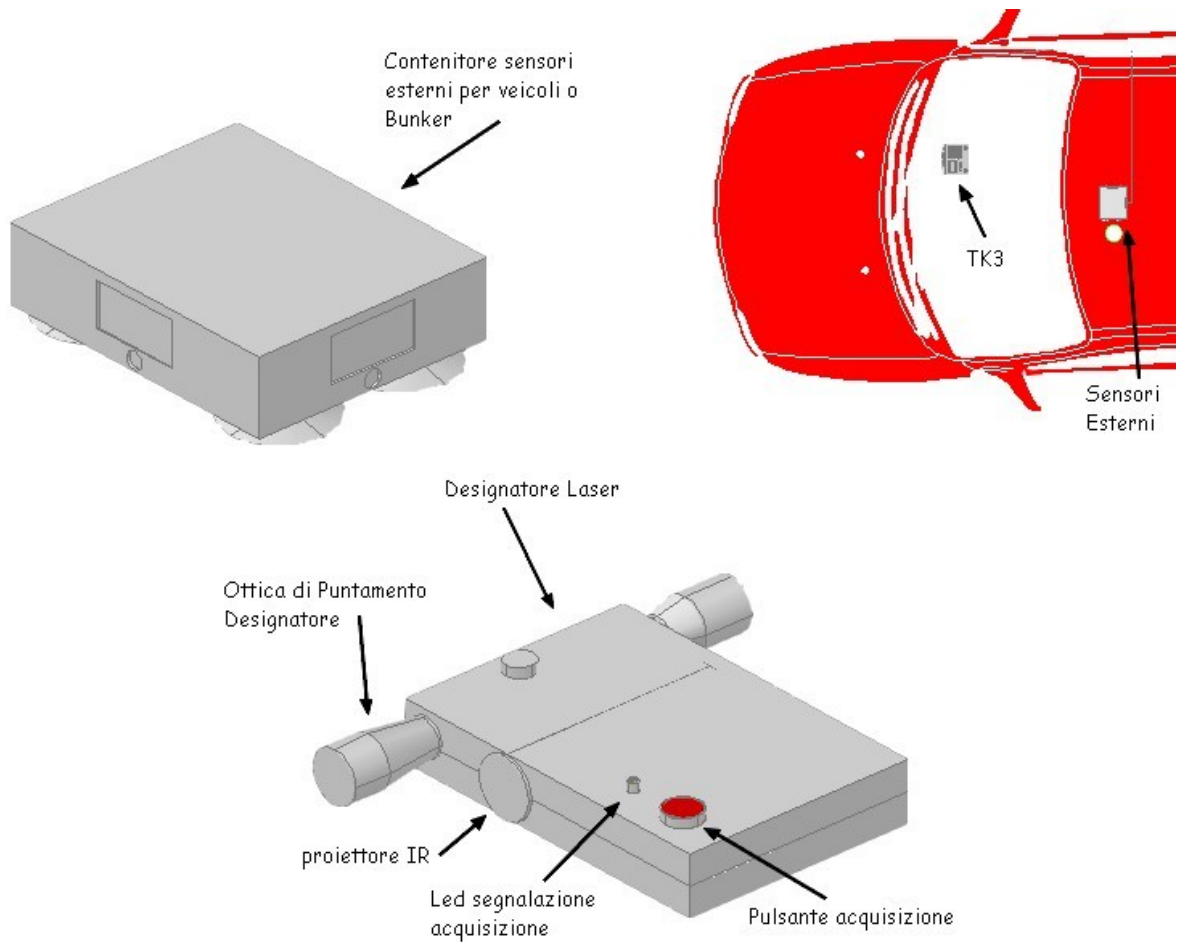
nota: Il Tk3 in questa modalità deve essere utilizzato insieme ai sensori esterni (accessorio) da posizionare nelle vicinanze del target da eliminare. Esempio sul tetto dei veicoli o dei bunker da simulare.

Quando il valore della struttura arriva a zero il bersaglio viene distrutto. Quando un bersaglio viene distrutto vengono eliminati tutti i giocatori che sono in direzione dell'emittitore del TK3 e che si avvicinano all'emittitore successivamente alla distruzione del bersaglio. In questo modo quando viene utilizzato in veicoli o bunker i giocatori verranno eliminati dall'esplosione ed i superstiti non potranno utilizzare quel veicolo o quel bunker. La distruzione del target viene segnalata dal buzzer e di sirene o trombe esterne se collegate al connettore attuatori esterni. Il veicolo distrutto viene segnalato dal lampeggiare continuo dei led sul TK3 e dei sensori esterni in questo modo consente ai giocatori di capire che quel target passivo non può più essere utilizzato pena l'eliminazione automatica dal gioco.

9.1 Designatore Laser per Target passivo

Il tk3 in modalità target passivo supporta il designatore laser (accessorio). Per distruggere un target tramite designatore bisognerà puntarlo per circa 15 secondi continuamente. L'aggancio viene segnalato con un lampeggio cadenzato dei led sul Tk3 e dei led sensori esterni (un lampeggio al

secondo). Se si perde il bersaglio per 2 secondi l'acquisizione è considerata interrotta e bisognerà riacquisire nuovamente il bersaglio. Allo scadere dei 15 secondi il bersaglio verrà considerato acquisito ed il TK3 inizierà un conteggio alla rovescia (10 sec) che indica l'imminente arrivo dei missili. Per 10 secondi dopo l'acquisizione, i led del Tk3 ed i led esterni dei sensori lampeggeranno (cadenza di un lampeggio al secondo) in modo da fare capire che il bersaglio è stato agganciato. Al termine del conteggio alla rovescia il bersaglio viene distrutto e vale quanto detto precedentemente per le conseguenze di un target distrutto.



10 Configurare il Tk3

Per entrare nel menu di configurazione sarà necessario inserire la chiave di configurazione, girarla nella posizione attivata (ruotare verso destra) ed accendere il TK3 tramite la chiave di accensione.

10.1 Navigare nei menù configurazione

Sarà possibile navigare all'interno dei menu del TK3 tramite i seguenti tasti:

- Tasto ”#” “del tastierino numerico per muoversi al menù successivo, per aumentare o mettere in “Off” alcuni parametri di configurazione.
- Tasto ”*” del tastierino numerico per muoversi al menù precedente, per diminuire o mettere in “ON” alcuni parametri di configurazione.
- Tasto “0” per accettare entrar in un sotto menu o accettare un parametro di configurazione.

Struttura dei menù e sottomenù di configurazione

Menù principale	1°Sottomenù	2° Sottomenù	Campo regolaz.	
Config Tempo				
	Ore h:		Da 0 a 24	
	Minuti m:		Da 0 a 60	
Config Bomba				
	Tastiera		On-Off	
		Codice:	5 cifre da 0 a 9	
	filo		On-Off	
		Filo dis N.	Da 1 a 3	
	Geniere		On-Off	
	Chiave		On-Off	
Config Esplosivo				
	Esplosivo		Plastico-Gas	
Menù principale	1°Sottomenù	2° Sottomenù	Campo regolaz.	
Config Modo				
	modalità		Da 1 a 7	
Config Casse				
	car/med n:		Da 0 a 9	
	granate		Da 0 a 9	
Config Target				
	danni		Da 0 a 254	
	ResBlind V:		Da 1 a 30	

	Fat Scala V:		Da 1 a 30	
	Blindatura V:		Da 0 a 254	
Config Bandier				
	Bandiera Tipo:		Da 1 a 3	
	32 giocat		On-Off	
Esci Config.?				

10.2 Configura Tempo

Per entrare nel menù di configurazione del tempo si dovrà premere il tasto “0” quando si è nel menu principale alla voce “Config Tempo”. Si accederà al 1° sotto menù dove sarà possibile impostare le ore “Ore h:” premendo i tasti “* “e”#” si diminuirà o si aumenterà il parametro ore all'interno del Campo di regolazione. Per confermare il valore scelto sarà necessario premere il tasto “0”.

Una volta confermato o si accederà alla impostazione dei minuti “minuti m:”, premendo i tasti “* “e”#” si diminuirà o si aumenterà il parametro minuti all'interno del Campo di regolazione. Per confermare il valore scelto sarà necessario premere il tasto “0”.

La regolazione del tempo (ore e minuti) influenzerà le seguenti modalità:

- Bomba a Tempo
- Punto di Respawn
- Bandiera elettronica

10.3 Configura Bomba

Per entrare nel menù di configurazione della Bomba si dovrà premere il tasto “0” quando si è nel menu principale alla voce “Config Bomba”. Si accederà al 1° sotto menù dove sarà possibile:

1. impostare la funzione “Tastiera” premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra On e Off.
 - Se il parametro è in “On” significa che si è scelto una Bomba a tempo con sistema di disattivazione tramite tastierino e si accederà al 2° sotto menù di configurazione del Codice di disattivazione.
 - Se il parametro è in “Off” significa che si è scelto una bomba a Tempo senza sistema di disattivazione con tastierino

Una volta nel 2° sotto menù “Codice” sarà possibile selezionare tramite il tastierino le cinque cifre del codice di disattivazione. Per confermare il codice si dovrà premere il tasto “#” una volta inserita la quinta cifra del codice. Sarà possibile spostarsi all'interno del codice premendo i tasti “*” e “#”.

2. Impostare la funzione “filo” premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra On e Off.
 - Se il parametro è in “On” significa che si è scelto una Bomba a tempo con sistema di disattivazione tramite filo da tagliare e si accederà al 2° sotto menù di scelta del numero del filo da tagliare.
 - Se il parametro è in “Off” significa che si è scelto una bomba a Tempo senza sistema di disattivazione tramite filo da tagliare.

Una volta nel 2° sotto menù “filo dis N.” sarà possibile selezionare il numero del filo da tagliare premendo rispettivamente i tasti “1”, “2” e “3”. Per confermare il numero del filo da tagliare si dovrà premere il tasto “0” .

3. Impostare la funzione “Geniere” premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra On e Off.
 - Se il parametro è in “On” significa che si è scelto una Bomba a tempo con sistema di disattivazione tramite il ruolo del “Geniere”.
 - Se il parametro è in “Off” significa che si è scelto una bomba a Tempo senza sistema di disattivazione tramite il ruolo del “Geniere”.
4. Impostare la funzione “Chiave” premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra On e Off.
 - Se il parametro è in “On” significa che si è scelto una Bomba a tempo con sistema di disattivazione tramite chiave.
 - Se il parametro è in “Off” significa che si è scelto una bomba a Tempo senza sistema di disattivazione tramite chiave.

10.4 Configura Esplosivo

Per entrare nel menù di configurazione del tipo di esplosivo dovrà premere il tasto “0” quando si è nel menu principale alla voce “Config Esplosivo” . Premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra “plastico “ o “gas”. Per confermare il Tipo di esplosivo sarà necessario premere il tasto “0”

10.5 Configura Modo

Per entrare nel menù di configurazione del Modo di funzionamento del Tk3 si dovrà premere il tasto “0” quando si è nel menu principale alla voce “Config Modo” . Premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra 1 e 7. Le modalità sono:

1. Bomba a Tempo
2. Punto di Respawn
3. Casse mediche
4. Casse di munizioni
5. Bandiera elettronica
6. Bersaglio elettronico
7. Target passivo

Per confermare la modalità scelta sarà necessario premere il tasto “0”.

10.6 Configura Casse

Per entrare nel menù di configurazione del numero di Oggetti da inserire in ogni cassa medica o porta munizioni , si dovrà premere il tasto “0” quando si è nel menu principale alla voce “Config Casse” . Si accederà al 1° sotto menù dove sarà possibile:

1. impostare il numero di Caricatori o Kit medici contenuti in ogni cassa (cassa da 1 a 9 per caricatori e 1 a 12 per Kit medici) tramite il menù “car/med”.

Premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra 0 e 9. Per confermare la modalità scelta sarà necessario premere il tasto “0”.

2. impostare il numero di Granate contenuti in ogni cassa (casse #,0,*)tramite il menù “granate”.

Premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra 0 e 9. Per confermare la modalità scelta sarà necessario premere il tasto “0”.

La regolazione delle casse influenzerà le seguenti modalità:

- Cassa munizioni
- Cassa Kit medici

Nota : nella modalità Cassa medica la selezione del numero di oggetti interesserà tutte le casse dalla numero 1 alla numero 12 (una per ogni tasto del tastierino), mentre nella modalità Cassa di munizioni la prima scelta influenzerà le casse dalla numero 1 alla 9 (tasti dal numero 1 al numero 9) mentre la scelta del numero di granate influenzerà il contenuto delle casse dalla numero 10 alla 12(tasti *,0,# del tastierino)

10.7 Configura Target

Per entrare nel menù di configurazione dei parametri identificativi dei bersagli passivi, si dovrà premere il tasto “0” quando si è nel menu principale alla voce “Config Target” . Si accederà al 1° sotto menù dove sarà possibile:

1. impostare il numero di danni che il bersaglio passivo potrà sopportare tramite il menu “danni”.
Premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra 0 e 254. Per confermare la modalità scelta sarà necessario premere il tasto “0”.
2. impostare il valore di resistenza per la blindatura del bersaglio passivo tramite il menu “Res Blind”. Il valore di resistenza della blindatura verrà diviso al numero dei danni ricevuti.
Premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra 1 e 30. Per confermare la modalità scelta sarà necessario premere il tasto “0”.
3. impostare il valore del Fattore di scala del bersaglio passivo tramite il menu “Fat Scala”. Il valore de fattore di scala sarà un altro parametro che andrà diviso al numero dei danni ricevuti.
Premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra 1 e 30. Per confermare la modalità scelta sarà necessario premere il tasto “0”. Per le armi che hanno danno impostato in questo Range (30,51,102,195) non viene considerato il fattore di scala.
4. impostare il numero di colpi che può ricevere la blindatura prima di essere distrutta tramite il menu “blindat”. Quando il numero della blindatura scenderà a zero i danni non saranno più divisi per la resistenza delle blindatura.
Premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra 0 e 254. Per confermare la modalità scelta sarà necessario premere il tasto “0”.

Esempio:

Se il bersaglio passivo è un uomo che indossa una protezione balistica K1 i parametri saranno i seguenti:

Struttura = 100 (punti vita di un uomo)

Resblind = 2 (resistenza dei giubbotti antiproiettili)

FatScala = 1(uomo)

blindat = 1 (k1)

Variando questi 4 parametri sarà possibile simulare molti bersagli passivi fra, Bunker, Veicoli leggeri,veicoli pesanti, Stazioni missilistiche,Antenne radio o satellitari etc etc.

nota: sono in preparazione le tabelle dei valori da assegnare ai quattro parametri per simulare diversi tipi di bersagli passivi.

10.8 Configura Bandiera

Per entrare nel menù di configurazione della bandiera elettronica, si dovrà premere il tasto “0” quando si è nel menu principale alla voce “Bandiera” . Si accederà al 1° sotto menù dove sarà possibile:

1. impostare il tipo di bandiera che si dovrà simulare tramite il sotto menù “Bandiera tipo”. Premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra 1 e 3. Per confermare la modalità scelta sarà necessario premere il tasto “0.
2. impostare se una partita a 32 o 64 giocatori tramite il sotto menù “32giocat”. Premendo i tasti “* “e”#” si varierà il parametro fra On e Off. La scelta On indica il numero che le armi sono impostate a 32 giocatori la scelta Off che sono impostate a 64. Per confermare la modalità scelta sarà necessario premere il tasto “0.

Bandiera tipo 1 “ Bandiera a tempo”. In questa modalità la vittoria della bandiera sarà assegnata alla squadra che avrà fatto in modo che il proprio colore resti “issato” il più tempo possibile. Allo scadere del tempo di gioco alla squadra che avrà totalizzato il tempo maggiore sarà assegnata la vittoria. Le squadre potranno abbassare la bandiera dell'avversario ed issare la propria bloccando il contatore degli avversari ed consentendo l'incremento del proprio. La bandiera sarà neutra se le squadre avranno totalizzato lo stesso numero di minuti e secondi di conquista

Bandiera tipo 2 “morte immediata”. In questa modalità la vittoria della bandiera sarà assegnata alla squadra che per prima conquista la bandiera. Le squadre non potranno abbassare la bandiera dell'avversario ed issare la propria. La bandiera sarà neutra se nessuna delle due squadre la conquista.

Bandiera tipo 3 “l'ultima parola”. In questa modalità la vittoria della bandiera sarà assegnata alla squadra che avrà la bandiera issata allo scadere del tempo. Le squadre potranno abbassare la bandiera dell'avversario ed issare la propria. La bandiera sarà neutra se allo scadere del tempo nessuna bandiera è issata.