

Manuale Operativo “An-Peq sistema Entry level”

Edizione 2014

RED RAY

engineered by
IREVOLUTION
LaserTag 

Per informazioni rivolgersi a:

Informazioni generali:

info@redray.it

Amministrazione:

amministrazione@redray.it

+39.347.6611.386

Assistenza ed informazioni tecniche:

direzionetecnica@redray.it

+39.328.4151.367

Vendite ed assistenza ordini:

sales@redray.it

+39.333.6334.515

Sito Internet : <http://www.redray.it/index.php>

Componenti Kit

n.1 Peg 15/16

n.1 Proiettore Pulce o classico a forma di silenziatore

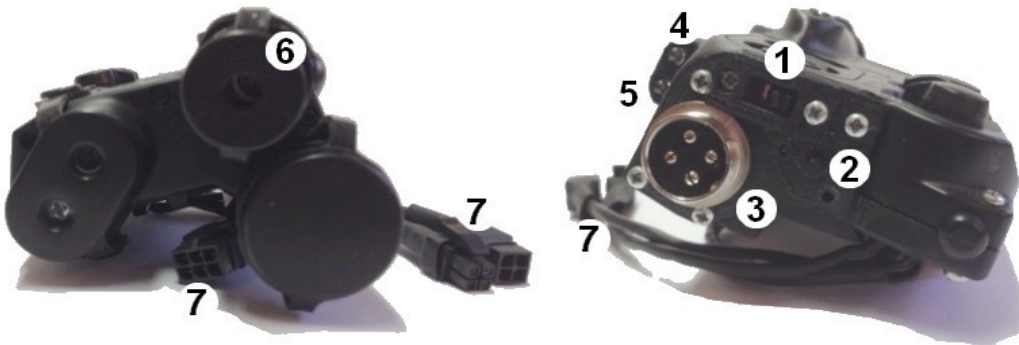
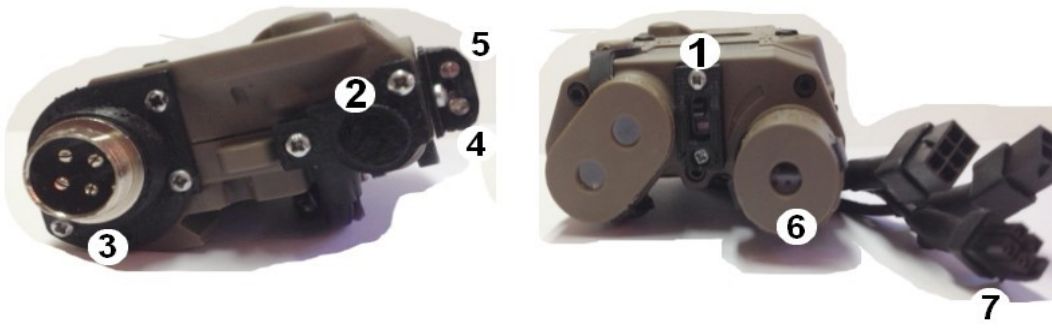
n.1 Connettore 6 poli

n.1 micropulsante 2 poli

n.1 micropulsante 4 poli

**nota : Batteria LiPo 650mAh 7,4V inclusa
,caricabatteria per LiPo non incluso.**

An-Peq _ Legenda Illustrata



- 1) Tasto Accensione circuito
- 2) Pulsante di ricarica
- 3) Ingresso Sensori
- 4) Led di segnalazione colore rosso
- 5) Led di segnalazione colore verde
- 6) Connettore di ricarica batteria
- 7) I
- 8) Ingresso cavo di alimentazione
- 9) Tasto Nero di ricarica / leva di armamento
- 10)Leva di accensione
- 11)Uscita civetteria

**ATTENZIONE: NON DIMENTICARE IL CIRCUITO
ACCESO, PER EVITARE LA SCARICA COMPLETA
DELLA BATTERIA LIPO E QUINDI LA ROTTURA**

Accensione del circuito

una volta posizionata la leva di accensione nella posizione di "ON", l'accensione del circuito sarà segnalato da un numero "bip" ed un lampeggio del led di colore verde in funzione della modalità di funzionamento (32/64, 200, 200 torneo).

- Un lampeggio ed un "bip" modo 32/64 giocatori
- Due lampeggi e due "bip" modo 200 giocatori
- Tre lampeggi e tre "bip" modo 200 giocatori torneo

Terminata la fase di accensione se il led di colore verde si spegnerà e si accenderà il led colore rosso di segnalazione "arma senza caricatori"

Inserire un caricatore pieno -cambio caricatore "simulato"

L'arma scarica e quindi priva di proiettili digitali è segnalato dall'accensione del led "arma senza caricatori" di colore rosso. Quando l'arma è priva di proiettili alla pressione del grilletto sentiremo un doppio "bip" di indicazione arma senza proiettili.

Per poter inserire un caricatore simulato sarà necessario premere il tasto di ricarica. Il tempo di inserimento del nuovo caricatore dipenderà dal tipo di arma che si sta simulando e sarà segnalato da lampeggio del led verde di segnalazione "riarmo in corso". L'avvenuto inserimento del nuovo caricatore sarà segnalato dallo spegnimento di entrambe i led. Il peq segnerà gli ultimi due proiettili rimasti nel caricatore tramite l'accensione del led "verde"

Inserire un caricatore pieno -cambio caricatore "reale"

Per poter utilizzare il sistema di cambio caricatore reale sarà necessario prima impostare l'entry level in modalità cambio caricatore reale. Per poterlo impostare in questa modalità sarà necessario inviare un comando di "ricarica caricatori" tramite Numero1 (menù > Arbitra partita > ricarica caricatori) ed in contemporanea tenere premuto il tasto di ricarica del peq. La commutazione alla modalità cambio "caricatore reale" sarà indicato dallo spegnimento dei

led rosso e verde e da una sequenza di tre "bip". Per ritornare nella modalità cambio caricatore "simulato" bisognerà sempre inviare lo stesso comando da Numero1 mentre si tiene premuto il tasto di ricarica sul peq. La commutazione alla modalità cambio "caricatore simulato" sarà indicato dallo spegnimento dei led rosso e verde e da un solo "bip".

Una volta impostata la modalità cambio caricatore reale sarà necessario inserire un caricatore pieno nel fucile, premere il tasto di ricarica o leva di armamento (se abilitata) e la ricarica sarà immediata e segnalata con lo spegnimento del led rosso se precedentemente acceso per segnalare caricatore esaurito. Il caricatore vuoto verrà segnalato con l'accensione del led rosso mentre gli ultimi due colpi rimasti nel caricatore dall'accensione del led verde.

Ricarica dei caricatori reali tramite Numero 1

Per poter ricaricare i caricatori reali tramite Numero1 si dovrà lanciare il comando "ricarica caricatori " al peq (menù > Arbitra partita > ricarica caricatori) . La Ricezione della modalità di ricarica dei caricatori sarà segnalato da un "bip" e dall'accensione e successivo spegnimento del led verde. Una volta che il kit LT Red Ray sarà impostato nella modalità di "ricarica dei caricatori" non potrà essere utilizzato come arma lasertag. Per ricaricare un caricatore inserirlo nella sua sede e premere il grilletto. Il numero dei proiettili ricaricati nel caricatori dipenderanno dall'arma che si è configurata tramite comando di clonazione. La corretta ricarica ci sarà segnalata con un triplo lampeggio del led verde accompagnata da un triplo "bip". Se il caricatore non è stato correttamente caricato sarà segnalato con un doppio lampeggio del led verde accompagnato da un doppio "bip". Una volta terminata la ricarica di tutti i caricatori trasportati si potrà ritornare alla modalità di funzionamento normale lasertag semplicemente spegnendo e riaccendendo il circuito.

Ricarica dei caricatori simulati dal geniere/TK3

Il circuito Entry level è in grado di ricevere i caricatori "simulati" sia arma di un giocatore impostata come "geniere" che tramite TK3 in modalità "cassetta porta munizioni". In entrambe i casi l'avvenuta ricezione del caricatore sarà indicata da un "bip" emesso dal peq RedRay

Respawn da TK3

Il circuito Entry level è in grado di ricevere il respawn dalla Tk3 sia del tipo “generale” che del tipo a “colore”. Qualsiasi sia il segnale di respawn inviato dalla TK3 gestisce solo il respawn infinito e non quello a numero di volte limitato di rientro in gioco. La ricezione del segnale di respawn sarà indicato dal circuito tramite un lampeggio intermittente dei due led rosso e verde. L'intermittenza ha la frequenza di un secondo ed indicherà i venti secondi di invulnerabilità prima della riattivazione del sistema. Terminati i venti secondi il circuito ripartirà e saremo di nuovo in gioco.

Controllo Punti vita

Per conoscere la percentuale dei punti vita ancora a nostra disposizione sarà necessario tenere premuto il tasto di ricarica.

- Led rosso e led verdi accesi 100% punti vita
- Led rosso acceso e led Verde lampeggiante 75% dei punti vita ancora a disposizione
- Led rosso acceso e led verde spento 50% dei punti vita ancora a disposizione
- Led Rosso lampeggiante 25% dei punti vita ancora a disposizione

Rilasciando il tasto di ricarica si ritornerà nella modalità normale di funzionamento.

Clonazione dell'arma

E' possibile clonare una qualsiasi arma sia tramite la sola numero1 che tramite software IRETAG e numero1.

La ricezione dei dati di una clonazione sarà segnalato da un doppio “bip” accompagnato da un doppio lampeggio dei led “verde” e “Rosso”

Clonazione del gioco

E' possibile clonare le configurazioni di gioco tramite la sola numero1 che tramite software IRETAG e numero1. Non tutti i parametri delle configurazioni di gioco sono supportati dal sistema entry level. Elenchiamo di seguito le configurazioni che non vengono gestite dal sistema anche se clonati. :

Flash di sparo = sempre in On

Led di segnalazione colpi a segno = sempre in On

Ricevere le cure = Modalità non gestita

Arma abilitabile come medico o Geniere = Modalità non gestita

Modalità Gladiatore = Modalità non gestita

Abilità medica = parametro non Gestito

Ritardo dopo il colpo a segno = Modalità non gestita

Respawn compagno = Modalità non gestita

Nickname = modalità non gestita

Numero di Respawn = Sempre infiniti

Auto Respawn = modalità non Gestita

Modalità Zombi = Modalità non gestita

Modalità Vampiro = Modalità non gestita

Modalità Licantropo = Modalità non gestita

Ritardo alla partenza = Modalità non gestita

Ritardo alla morta = Modalità non gestita

Salvataggio dei dati per le statistiche = Modalità non gestita

le granate in modalità Flashbang = non supportata

La ricezione dei dati di una clonazione sarà segnalato da un doppio "bip" accompagnato da un doppio lampeggio dei led "verde" e "Rosso"

Cambio Nick e colore

E' possibile Cambiare colore e numero del giocatore tramite Numero1. Rifarsi al manuale della numero 1 per le operazioni di invio colore e numero del giocatore.

Cambio potenza dell'infrarosso “IRBoost”

E' possibile variare la potenza dell'infrarosso tramite la Numero1. Rifarsi al manuale della numero 1 per le operazioni di cambio dell'impostazioni dell”IR Boost”

Cambio resistenza delle protezioni balistiche

E' possibile cambiare il valore delle protezioni balistiche , tramite Numero1. Rifarsi al manuale della numero 1 per le operazioni di cambio del fattore di protezione dei giubbotti antiproiettili.

Cambio della modalità di gioco 32/64 – 200 giocatori

Per cambiare modalità fra 32/64 e 200 giocatori bastera inviare un comando di “invia sett Arma” tramite la numero uno mentre si tiene premuto il tasto di ricarica sull'anpeq. L'avvenuta ricezione sarà segnalata da un “bip” emesso sull'anpeq

Reimpostare le configurazioni di fabbrica

Per reimpostare le configurazioni di default sarà necessario tenere premuto il tasto di ricarica all'accensione del circuito. Una volta acceso il circuito e successivamente rilasciato il tasto di ricarica, l'anpeq emetterà un doppi “bip” ed un doppio lampeggio dei led “verde” e “rosso” indicando che il sistema si è riavviato e le impostazioni di fabbrica sono state reinserite

Impostare la Modalità Torneo

Per impostare la modalità torneo sarà necessario inviare il comando “abilita Torneo” tramite una “numero 1” abilitata al torneo. L'avvenuta ricezione del segnale sarà indicata da un “bip” emesso dall'anpeq. La modalità Torneo è impostabile solo se si gioca a 200 giocatori. Si uscirà automaticamente dalla modalità torneo alla nona riaccensione del circuito