

Manuale Operativo  
Entry level sensori in cavo o wireless  
*edizione 2021*



# Per informazioni rivolgersi a:

Informazioni generali: [info@redray.it](mailto:info@redray.it)

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

## N1App e Display app:



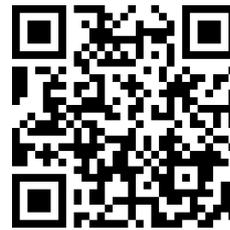
## videotutorial:



Unboxing e primi passi



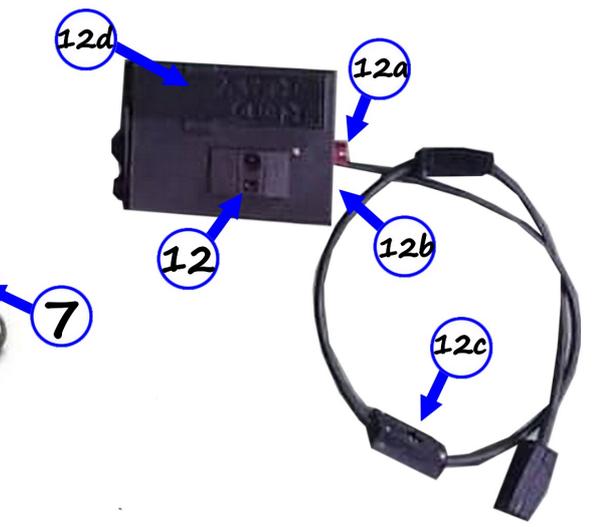
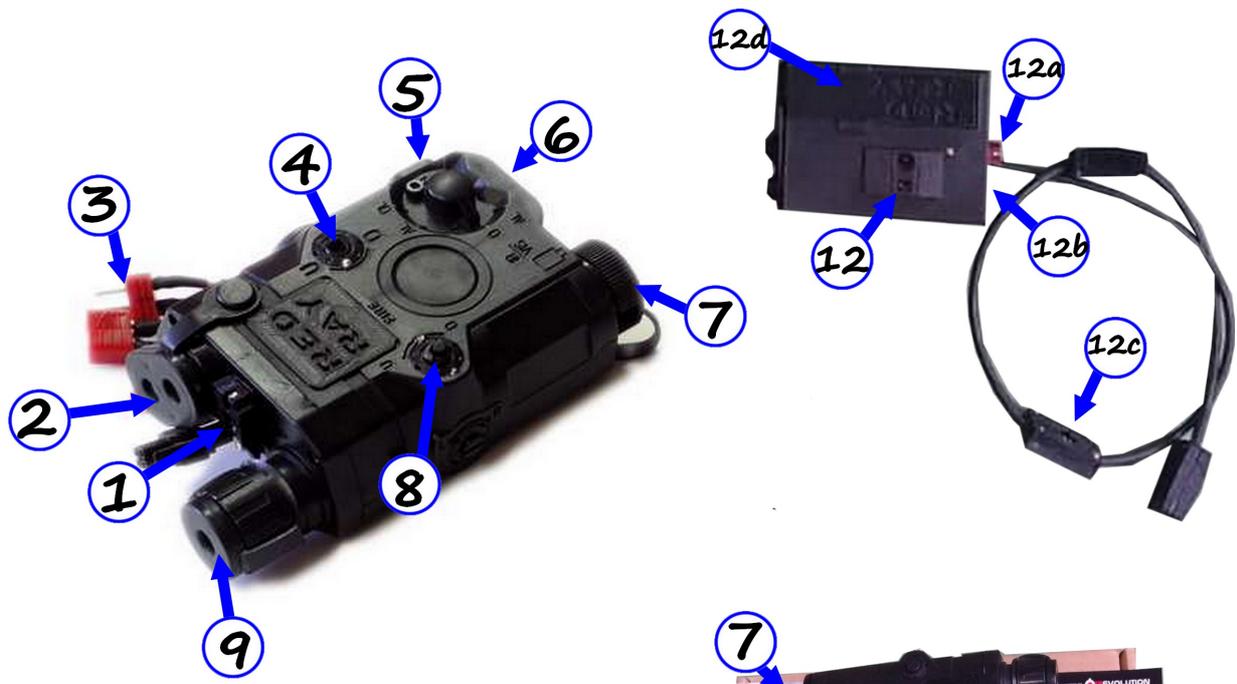
Sensori Wireless Aggancio



Entry Wireless come arma secondaria



Cambio Caricatore Reale M4G0

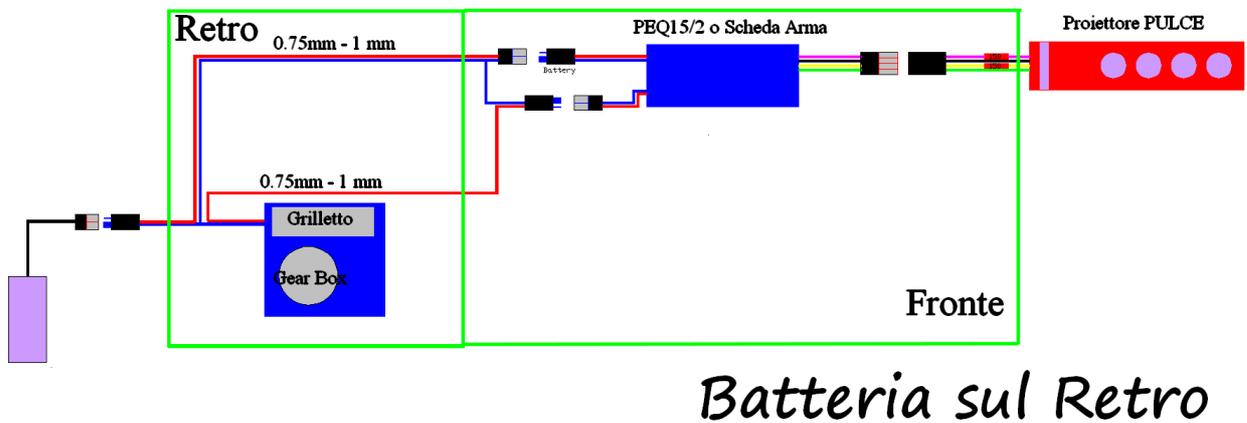
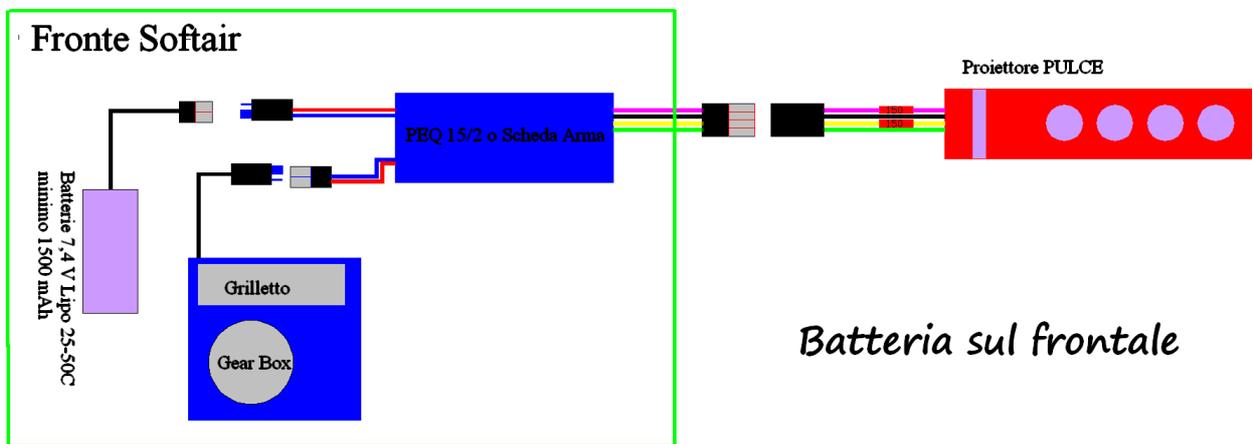


- 1 - Tasto accensione
- 2 - Led di segnalazione e Led stato Wireless.  
Solo sistemi Wireless
- 3 - Connettori sistema di modifica rapido.  
Deans M e F per modifica rapida, 4Poli F proiettore Rapida Esterno.
- 4 - Tasto Reset wireless ricevitore. Solo per i sistemi Wireless.
- 5 - Led rosso e verde segnalazione ultimo colpo, ultimo caricatore, Punti Vita ancora a disposizione
- 6 - Tasto di ricarica
- 7 - Connettore Sensori. Solo sistemi sensori in cavo
- 8 - Tasto aggancio Sensori wireless . Solo sistemi wireless
- 9 - Buzzer colpi a segno, eliminazione e ricezione segnali
- 10 - Sensori in cavo, 10a Sensori con led
- 11 - Proiettore Pulce Lite o V2 laser in classe 1
- 12 - Sensori ricetrasmittitore Wireless, 12a Accensione, 12B tasto reset, 12c Sensori con led, 12d vano batteria

## 1 Montaggio Entry Level e primi passi -trasformazione in IReGun-

### 1.1 Montaggio dell'Entry Level in PEQ lasertag sulle repliche softair e trasformazione In IReGun.

L'Entry level è completo di connettore di modifica rapida per le repliche softair complete di GearBox, ma gestisce anche le repliche con pistone a Molla (bolt action), ponendo gestire il contatto del grilletto per lo sparo anche senza il sistema con connettore di modifica rapido (a richiesta al momento dell'acquisto). Di seguito i diversi tipi di modifica:





Effettuata la modifica colleghiamo la batteria che deve essere una Lipo 7,4V 25-50 almeno 1500mAh ed accendiamo l'elettronica lasertag tramite l'apposito tasto (1).

L'accensione del circuito sarà segnalato da un numero "bip" e di lampeggi del led di colore verde (5) ad indicare la modalità di funzionamento (32/64, 200, 200 torneo).

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

Terminata la fase di accensione il led di colore verde si spegnerà e si accenderà il led colore rosso di segnalazione "arma senza caricatori" (5).

## 1.2 Connessione sensori in cavo e wireles

### 1.2.1 Sensori in Cavo testa (10)

Per connettere i sensori in cavo basterà inserire il connettore quattro poli volante femmmina del filare sensori al connettore 4 poli Maschio montato sull'Entry Level lasertag (7) . L'innesto dovrà essere eseguito orientando i connettori in modo da rispettare l'invito in metallo interno al connettore Maschio.

### 1.2.2 Sensori wireless (12) -alimentazione con batteria estraibile 18650 o interna Lipo 7,4V 650mAh-

I sensori wireless se si sono già effettuate le operazioni di “accoppiamento” dovranno essere semplicemente accesi per essere utilizzati. Il Numero dei lampeggi (NdL) del led sui sensori (12C) indicherà in che modalità sono impostati:

- 1 lampeggio modo 32/64 giocatori
- 2 lampeggi modo 200 giocatori
- 3 lampeggi modo 200 giocatori Torneo

Se all'accensione del circuito dei sensori wireless dopo i lampeggi (NdL) ed una pausa, rimarranno accesi, significa che i sensori Wireless sono “resettati” ed in attesa di essere accoppiati al sistema lasertag principale (accoppiamento sensori).

La stessa segnalazione luminosa del led verde (2) stato di funzionamento del modulo ricevitore wireless l'avremo all'accensione (2) del circuito Entry level ed anche in questo caso se il led verde dopo il (NdL) rimarrà acceso indicherà che è “resettato” ed in attesa di essere accoppiato con il trasmettitore wireless.

Nel caso invece il NdL dovessero essere 4, indicherà che il modulo ricevitore è impostato per essere gestito da un multiarma e che l'entry level è impostato come arma secondaria.

- Reset dei sistemi wireless per l'accoppiamento.

Reset dei sensori wireless (12) - ricetrasmittitore wireless -

Accendere il circuito sensori (12a) mentre si tiene premuto il tasto di reset (12b). Il filare sensori (12C) emetterà prima i lampeggi (NdL), poi una pausa, altri due lampeggi che indicheranno l'avvenuto reset dei sensori ed in fine rimarranno accesi. Rilasciare il tasto reset (12b) e Spegnere il circuito (12a) .

- Reset del Modulo ricevitore wireless nel PEQ Entry Level e commutazione da sistema primario a secondario (3).

Accendere il PEQ Entry Level (1) mentre si tiene premuto il tasto di reset wireless ricevitore (4) dopo la segnalazione stato ricevitore wireless Led verde (NdL) (2) avremo una pausa ed altri due lampeggi che indicheranno l'avvenuto "reset e commutazione" da sistema Primario a sistema Secondario. Terminata la fase di accensione rilasciare il tasto di reset (4) e spegnere il sistema lasertag (1). Se si vuole utilizzare l'entry level come arma secondaria gestita da Multiarma, non sarà necessario effettuare nuovamente l'operazione di reset altrimenti si dovrà nuovamente accendere il circuito (1) mentre si tiene il tasto di reset premuto (4) . Avremo i 4 lampeggi (NdL) ad indicare il modo arma secondaria, una pausa ed i due lampeggi di "reset e commutazione" ed il led verde (2) rimarrà acceso fisso ad indicare l'avvenuto Reset e la commutazione in sistema primario per sensori wireless.
- Accoppiamento con il filare sensori testa o corpo wireless

Accendere il trasmettitore wireless e l'entry level wireless, quando sia il led verde (2) che i led sensori (12C) rimarranno accesi, premere il tasto di aggancio wireless (8) dell'entry level. I sensori wireless (12C) indicheranno l'avvenuto aggancio con tre lampeggi ed il successivo spegnimento ed infine manderanno il segnale di risposta all'Entry level che risponderà con tre lampeggi del Led Verde (2) ed il successivo spegnimento.

Nota1 : Se il modulo ricevitore nell'entry level non ha risposto all'aggancio, effettuare nuovamente le operazioni di reset dei sensori wireless (12) e ripetere l'operazione di aggancio.

Nota2: I sistemi in modo 200 giocatori si conatteranno fra loro con il

codice univoco uguale al “numero” del giocatore, mentre a 32/64 giocatori con un codice univoco uguale al “colore” ed il “numero” del giocatore.

Nota3: I sistemi se correttamente connessi scartano i colpi Isertag da se stessi quindi si può testare che l'operazione di aggancio sia andata perfettamente a buon fine sparando qualche colpo dall'entry level al filare di sensori wireless, che ovviamente non dovranno accendersi in seguito ai colpi ricevuti.

- Per agganciare ad un Multiarma un Entry level wireless impostato come arma secondario (4 NdL alla partenza) consultare il manuale del multiarma.

Per sganciarlo da un multiarma si dovrà semplicemente premere il tasto di Reset (4) in qualsiasi momento ed il led verde (2) emetterà un lampeggio ad indicare lo sgancio e l'entry level si imposterà in “fine gioco” e pronto ad essere agganciato ad un altro multiarma.

## 2 Entry level in modalità gioco e connessione alla Display app

All'accensione del circuito, l'arma è scarica e quindi priva di proiettili digitali, questo è segnalato dall'accensione del led “arma senza caricatori” di colore rosso (5).

Quando l'arma è priva di proiettili alla pressione del grilletto sentiremo un doppio “bip” di indicazione arma priva di proiettili.

Durante il gioco I Led (5) indicheranno quanti proiettili abbiamo ancora a disposizione :

- Led Rosso Acceso Ultimo caricatore simulato a disposizione
- Led Verde Acceso ultimi 3 colpi nel caricatore inserito

Una volta aver effettuato la ricarica (capitolo 3.1 e 3.2), potremmo controllare il numero di punti vita ancora a disposizione tenendo 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

## 2.1 Connessione bluetooth alla Display app

Per connettere l'entry level alla display app fare riferimento al manuale della Display app.

Tramite La schermata Della Display App potremmo Visualizzare in tempo reale :

- Colore e Numero giocatore Impostati nell'entry level
- Punti Vita
- Temperatura e Proiettili
- Piastre balistiche simulate
- Bussola
- Posizione se si è attivato il GPS

## 3 Sparare ed essere colpiti

Per poter sparare ad un avversario bisognerà prima assicurarsi di avere proiettili pronti, mirare ai sensori di quest'ultimo e tirare il grilletto. Otterremo i seguenti risultati:

- La IRegun emetterà un colpo di "buzzer" per ogni colpo esplosivo e si attiverà il gear Box.
- Il numero dei proiettili virtuali dell'arma a disposizione della replica diminuirà. I proiettili consumati si potranno controllare tramite la Display app
- la cadenza di fuoco dipenderà da come abbiamo impostato la replica in fase di configurazione tramite la Display app.

- Ogn colpo esplosivo sarà visualizzabile tramite led “fiammata di sparo”.
- Ogni colpo che arriverà a segno sull'avversario farà accendere i led dei suoi sensori ed il suo sistema emetterà un suono di “dolore” in caso di sistema completo o multiarma e Suono del “Buzzer” per i sistemi Entry level.
- Se i punti vita dell'avversario saranno scesi a zero dopo il colpo appena sparato il suo fucile emetterà il suono di una “sirena” sistemi Completi o suono di “Buzzer” continuo nei sistemi entry level ed il suo fucile si bloccherà andando in “fine gioco”.

### 3.1 Ricaricare di proiettili virtuali o reali la nostra repliche

#### 3.1.1 Ricarica Simulata

Premere il tasto di ricarica (6) o tiriamo la leva di armamento se la modifica della Softair in IRegun ha previsto di renderla attiva ed otterremo i seguenti risultati:

- Il led Rosso(5) Si accenderà ed in contemporanea avremo un colpo di “buzzer” ed i led Verde (5) inizierà a lampeggiare ad indicare l'inizio del trascorrere del tempo necessario alla ricarica.
- Il tempo di ricarica dipenderà dalle impostazioni inserite nelle configurazioni dell'Arma.
- Quando il Led Rosso ed il led verde (5) si spegneranno avremo la conferma dell'avvenuta ricarica con un doppio colpo di “buzzer”
- Sulla Display app ( se utilizzata ) verranno aggiornati prima i colpi totali ancora a disposizione e poi i colpi a disposizione nel caricatore appena inserito.

#### 3.1.2 Ricarica Reale:

Per ricaricare in modalità di ricarica reale con sistema M4G0 o similare sarà necessario realmente sostituire il caricatore esausto con uno ancora pieno e successivamente premere il tasto di ricarica.

Il numero dei proiettili nel caricatore inserito verranno aggiornati nella

display app insieme alla temperatura simulata dell'arma. Se nel caricatore inserito rimarranno solo 3 proiettili si accenderà il led verde (5) a proiettili esauriti anche il led rosso (5).

Per come ricaricare i caricatori esauriti delle armi secondarie, fare riferimento al capitolo "ricarica dei caricatori reali"

In caso di configurazione Bolt Action ogni volta che si esploderà un colpo sarà necessario ripremere il tasto di ricarica per poter sparare.

#### 4 Essere colpiti ed eliminati

Ogni volta che si viene colpiti così come quando si colpisce un avversario la nostra replica emetterà un colpo di "buzzer" ed i nostri punti vita (Simbolo del "cuore" sulla display app) diminuiranno di una quantità pari al danno impostato nella replica che ci sta sparando o di metà del danno nel caso si hanno ancora piastre balistiche a disposizione. In caso di impostazione di "sanguinamento = On" (dal menù della N1app) e non si hanno più piastre balistiche, la nostra replica avrà il 30% di possibilità di entrare in sanguinamento per ogni colpo a segno. Se entreremo in sanguinamento perderemo 1 punto vita al secondo per il tempo secondi impostato nel in fase di configurazione gioco "tempo di sanguinamento". Il giocatore con l'arma impostata come medico con un kit medicò potrebbe stoppare il sanguinamento. Se i nostri punti Vita arriveranno a Zero saremo eliminati e la nostra Iregun andrà in fine gioco.

In caso è stato impostato un "auto respawn" l'arma inizierà un conteggio alla rovescia ad intervalli di 5 secondi (lampeggio alternato dei led verdi e rosso (5)) finito il quale l'arma ci darà 20 secondi di invulnerabilità (lampeggio più veloce led verde e rosso (5)) per poterci nuovamente nascondere in attesa della ripartenza della IRegun. Se non è stata impostata nessuna delle funzioni cui sopra l'arma andrà in "fine gioco" e se il "tasto accensione = Off" dovremmo raggiungere un punto

di Respawn o un arbitro per ritornare in gioco, altrimenti con “tasto accensione = On” ci basterà spegnere e riaccendere il circuito entry level della nostra IreGun(1).

## 5 Ricarica dei caricatori reali

Per poter ricaricare i caricatori reali Le IRegun impostati come arma secondaria ,sarà necessaria o una numero 1 , una Iregun o Multiarma Geniere o una TK3 impostata in modo Cassetta munizioni. Tramite la N1 inoltre sarà possibile cambiare la modalità di funzionamento degli Entry level per farle funzionare con cambio caricatore reale o simulato.

### 5.1 Modifica da cambio caricatore reale a simulato e viceversa.

Per poter commutare la modalità di gestione del cambio caricatore degli Entry level da simulato a reale e viceversa eseguire le seguenti operazioni:

- Entrare nel Menù “Arbitra partita” della Numero1 e successivamente raggiungere la funzione “Ricarica caricatori”
- Tenere premuto il tasto di ricarica ed in contemporanea inviare il segnale “ricarica caricatori” ai sensori dell’entry level
- l’entry level emetterà tre colpi di “buzzer” indicando la commutazione da una modalità all’altra
- Se era impostato in cambio caricatore simulato si imposterà in cambio caricatore reale, se era in cambio caricatore reale commuterà in cambio di caricatore simulato.

### 5.2 Ricarica caricatori reali tramite N1- Ricarica non in gioco -:

- Accedere al menù “Arbitra partita” della numero uno e preparare la funzione “Ricarica Caricatori”. Inviare il segnale di “Ricarica Caricatori” ai sensori dell’entry level del quale vogliamo ricaricare i caricatori.
- Inserire nella replica IRegun i caricatori esausti da ricaricare premere il tasto di ricarica (6) o il grilletto. Se la ricarica del caricatore inserito ha

successo l'entry level emetterà tre colpi di Buzzer ( 2 colpi ricarica non avvenuta) ed il caricatore sarà caricato di un numero di proiettili dipendenti dall'arma che si sta simulando ( esempip per un M4 ricarica 30 colpi)

- Inserire tutti i caricatori esausti e rifare l'operazione indicata sopra per poterli ricaricare ed in fine premere il .

### 5.3 Ricarica Caricatori tramite Geniere O Tk3 -Ricarica in gioco-

Per ricaricare un caricatore esausto in gioco quando il Geniere o la Tk3 possono rifornire caricatori effettuiamo le seguenti operazioni:

- Inseriamo il caricatore esausto nell'IRegun con Entry level
- Aspettiamo che il geniere o la tk3 siano pronti ad inviare il segnale di "consegna caricatore" in direzione dei sensori della nostra IReGun.
- Una volta ricevuto il segnale di "consegna" o da tk3 o da Geniere il caricatore attualmente inserito nell'arma verrà ricaricato di un numero di poriettili dipendente dalla replica che la IRegun sta simulando ed in contemporanea la IRegun emetterà tre colpi del buzzer per indicare l'avvenuta ricarica

Premere il tasto di ricarica per armare il caricatore appena caricato o inserire un nuovo caricatore da ricaricare.

## 6 Configurare gli Entry Level

Per impostare gli Entry Level a in modalità configurazione effettuare le seguenti operazioni:

- Tenere premuto il tasto di ricarica (6) ed accendere il circuito (1)
- Avremo prima i lampeggi (NdL) ad indicare il modo di funzionamento ed in fine i led verde e rosso rimarranno accesi fissi ad indicare che il sistema si è impostato in modo configurazione.
- Connettere la N1app tramite bluetooth all'Entry level (consultare il manuale

della N1app).

- Inviare le necessarie configurazioni Gioco, Colore, Numero ed Arma.
- Ogni volta che viene inviata una delle configurazioni alla scheda arma i led verde e rosso si spegneranno e riaccenderanno ad indicare l'avvenuta ricezione delle configurazioni.
- Si potranno inoltre visualizzare i parametri di configurazione inseriti negli Entry Level tramite N1app . Ogni volta che L'Entry Level invierà i parametri alla N1app, il led verde e rosso si spegneranno ed accenderanno ad indicare l'avvenuto invio e saranno visualizzabili sulla N1app(consultare il manuale della N1app).

Per uscire dalla modalità di configurazione basterà premere il grilletto e la replica IRegun secondaria si riavvierà uscendo dalla modalità di configurazione.

## 7 Partite e funzioni speciali

I sistemi Entry Level non gestiscono le modalità speciali come:

- Modalità Zombie contro Umani
- Modalità Licatropo contro Vampiri "Underworld"
- Modalità Gladiatore
- Modalità Geniere -possono solo ricevere gli oggetti dai Genieri -
- Modalità Medico -possono solo ricevere le cure -

### 7.1 Gestione Autorespawn in modo 200 giocatori

In modalità 200 giocatori la funzione autorespawn anche se impostata in On non si attiverà sempre come nella modalità 32/64 giocatori.

L'autorespawn si attiverà solo se nella partita è stata inserita una squadra di colore "Bianca":

- Se si viene eliminati da giocatori della squadra "Bianca" si attiverà l'autorespawn
- I giocatori della squadra "Bianca" se eliminata andrà in autorespawn

Questa funziona è pensata per automatizzare le gare ad obiettivi sia a navigazione obbligata che libera:

- I partecipanti alla gara saranno quindi inseriti nella squadra “Blu”.
- I difensori sugli obiettivi fissi da conquistare nella squadra “Rossa”  
-organizzazione -
- Le pattuglie di controinterdizione nella squadra “Bianca” -organizzazione -  
Con questa impostazione quando i partecipanti alla gara (blu) saranno eliminati sugli obiettivi (rossa), non si ritornerà in gioco automaticamente tramite autorespawn, ma solo alla fine dell'obiettivo tramite un arbitro.  
Quando i partecipanti alla gara (blu) verranno invece eliminati da una pattuglia di interdizione (bianca) durante la navigazione verso gli obiettivi, Le IRegun saranno fuori dal gioco per un tempo prestabilito dall'autorepaw, ma potranno continuare a seguire la squadra. Inoltre l'eliminazione verrà registrata dal Multiarma come “Respawn” del quale gli organizzatori della gara potranno tenere conto per eventuali punti negativi a fine gara.

## 8 Reset delle configurazione per tornare alle configurazioni di fabbrica

Per ritornare alle configurazioni di Fabbrica Il multiarma con display bisognerà tenere premuti il tasto di ricarica(6) ed il tasto di aggancio dei wireless in contemporanea (8) ed accendere il circuito. L'entry level emetterà una serie di colpi di “Buzzer” per indicare l'avvenuto Reset delle configurazioni.

## 9 Cambio modalità di funzionamento fra 200/32/64 giocatori

Per un corretto funzionamento i sistemi devono essere impostati per funzionare tutti nello stesso modo non possono essere giocate partite fra sistemi impostati a 200 giocatori con quelli impostati o a 32 o a 64. Questo vale anche per il funzionamento dei

sistemi wireless per questo motivo è prevista la segnalazione sul funzionamento di questi ultimi.

#### 9.1 Cambio di modalità degli Entry level con sensori in cavo

Eseguire le seguenti operazioni (manuale N1app):

- impostare L'entry Level in modalità configurazione (vedi capitolo configurazione)
- Connettere la N1app al bluetooth all'entry Level
- Selezionare il tasto di funzionamento 32/64/200 e cliccare sul tasto invio modo
- L'Entry Level risponderà alla ricezione del cambio di modalità spegnendo ed accendendo i led rosso e verde (5).

#### 9.2 Cambio di modalità degli Entry Level con sensori wireless

Oltre alle operazioni indicate sopra si dovrà commutare il modo di funzionamento dei sistemi wireless sia ricetrasmittitore (12) che il ricevitore wireless nell' Entry level(2).

Il modo di funzionamento dei wireless è indicato dal numero dei lampeggi (12c) del filare sensori e del led Verde (2) del modulo ricevitore interno al multiarma al momento dell'accensione.

- 1 lampeggio modalità 32/64 giocatori
- 2 lampeggi modalità 200 giocatori
- 3 lampeggi modalità torneo

Per poter commutare il modo di funzionamento dei wireless sarà necessario utilizzare una N1. Eseguire le seguenti operazioni una volta aver accoppiato i sensori wireless.

- Entrare nel menù "Arbitra partita">"sett arma" della N1
- Accendere sia il trasmettitore (12a) che il sistema lasertag in PEQ Entry level(1)
- tenere premuto il tasto di reset sul trasmettitore (12b) ed inviare il segnale

“Settarma” da N1 puntando i sensori. Avremo 3 lampeggi del trasmettitore (12C) ed un lampeggio del Verde (2) sull'Entry Level. Solo se si verificano queste condizioni si potrà lasciare il tasto di reset (12b), altrimenti ripetere l'invio del segnale “Settarma”

Se i wireless erano in modo 200 commuteranno in 32/64 e viceversa. Il numero dei lampeggi all'accensione indicherà il modo di funzionamento.

## 10 Entrare ed uscire dalla modalità torneo.

La modalità torneo è pensata pensata per gare ufficiali dove non si vuole consentire nessuna manomissione dei sistemi da parte dei giocatori ne si vuole che sistemi non impostati in modalità torneo possano giocare con sistemi in modalità torneo.

Per entrare in modalità torneo fare riferimento alla guida “Abilitare alla modalità modalità Torneo i sistemi Lasertag Red Ray “ in funzione del sistema utilizzato. La modalità torneo si disabiliterà automaticamente dopo 9 riaccensioni, quindi per uscire dalla modalità torneo si dovranno accendere e spegnere i sistemi 9 volte. Nei sistemi wireless per far uscire dalla modalità torneo le attrezzature lasertag si dovrà effettuare l'operazione di “uscita “ sul Multiarma, sulle armi secondarie ed il trasmettitore (12).