

Manuale Operativo "LTC Gun"
SISTEMA LASER TAG COMBAT
edizione 2021-Parte1-

The logo consists of the words "RED" and "RAY" stacked vertically. The letters are rendered in a bold, blocky font with a dark red, almost black, textured fill. A bright orange-red outline surrounds each letter, giving it a glowing appearance. The overall style is reminiscent of a laser or high-tech aesthetic.

Per informazioni rivolgersi a:

Informazioni generali: info@redray.it
Sito Internet : <http://www.redray.it/>

app LTC player:



videotutorial:



LTC Gun – legenda illustrata

LTC gun -kit lasertag interno-



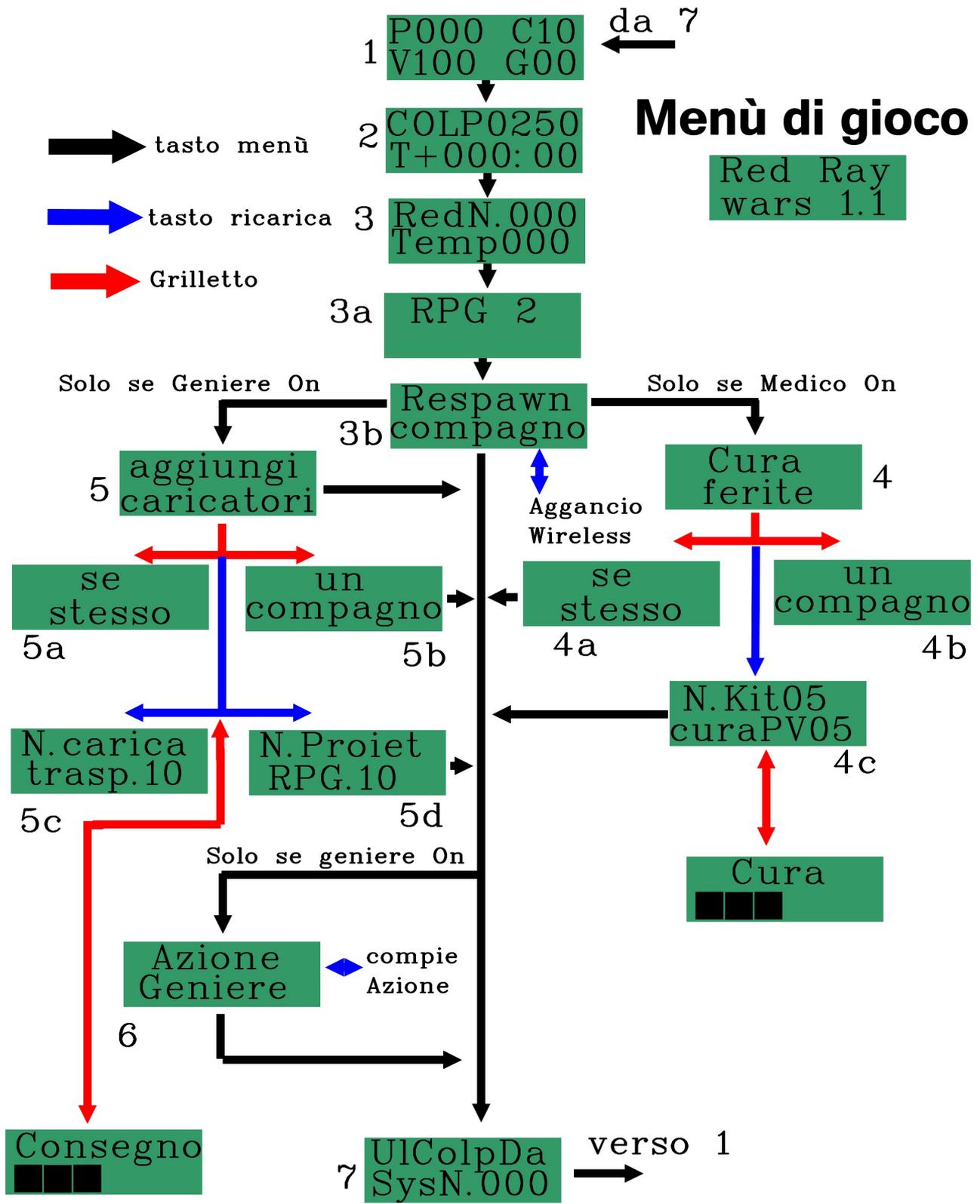
LTC Gun – legenda illustrata

LTC gun -kit Lasertag modifica rapido-



Menù di gioco

Red Ray
wars 1.1



1 Accensione replica LTC e connessione sensori

1.1 Per poter accendere la replica lasertag LTC gun sarà necessario prima inserire la batteria di alimentazione (non inclusa) all'interno del vano batteria e collegarla al jack di alimentazione del tipo mini Tamiya o Deans . La replica deve essere alimentata con batterie ricaricabili 7,4V con un amperaggio di almeno 1000mAh del tipo sia Lipo che NiMh. I tempi di ricarica delle batterie dipenderanno dal tipo di batteria utilizzato consultare il fornitore delle batterie per i tempi. Una volta aver inserito la batterie chiudere il vano batteria senza forzarlo, prestando attenzione a non schiacciare i cavi della batteria. Accendere l'elettronica lasertag tramite l'apposito tasto di accensione. All'accensione sul display della replica apparirà la scritta "Red Ray" "wars 1.1" che indica la versione del firmware al momento V 1.1. e la replica emetterà il suono di avvio. In seguito la scritta "tempo m:500" ed in fine la schermata principale di gioco "P000 C00" " V100 G00" (schermata 1 del menù di gioco). Ne caso in cui prima della scritta "tempo m:500" dovesse apparire la scritta "200G=On""torneo=Off" la replica è impostata a funzionare in modalità 200 giocatori. Per cambiare la modalità di gioco e portarla alla modalità base LTC fare riferimento al menù di "configurazione", accedere al menù "configurazione avanzata" e cambiare la modalità impostandola a 32 giocatori.

1.2 Connessione sensori in cavo e wireless

1.2.1 Sensori in Cavo

Per connettere i sensori in cavo basterà inserire il connettore quattro poli volante femmina del filare sensori al connettore 4 poli Maschio montato sulla replica LTC lasertag. 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

I sensori wireless una volta accoppiati dovranno essere semplicemente accesi. In caso contrario, per accoppiare un filare sensori wireless ad una replica LTC gun effettuare le seguenti operazioni:

- Se all'accensione del circuito dei sensori wireless questi dopo un lampeggio ed una pausa, rimarranno accesi fisso, significa che i sensori sono resettati ed in attesa di essere agganciati ad una LTC gun. In caso contrario per resettare il filare sensori accendere il circuito sensori mentre si tiene premuto il tasto di reset. Il filare sensori emetterà prima un lampeggio, poi una pausa ed in fine altri due lampeggi che indicheranno l'avvenuto reset dei sensori. Spegnerlo, a questo punto, il circuito elettronico e riaccenderlo senza premere nulla e controllare se indicheranno lo stato di reset ed attesa aggancio come sopra indicato.
- Scorrere nel menù della LTCgun fino ad arrivare alla terza schermata di indicazione colore e numero e premere il tasto di ricarica. I sensori wireless indicheranno l'avvenuto aggancio con tre lampeggi e lo spegnimento dei sensori in modo da indicare il pronto al gioco

2 LTC Gun in modalità gioco

2.1 informazioni display menù principale

2.1.1 La schermata numero 1, è quella principale del menù delle LTC gun. Ogni volta che tireremo il grilletto per sparare ritorneremo a questa schermata. Le informazioni indicate sono :

- P = Proiettili attivi nella replica e pronti per essere sparati
- C= Caricatori trasportati e pronti per essere inseriti nella replica
- V= Punti Vita ancora a disposizione
- G= piastre balistiche indossate.

2.1.2 La schermata 2, indicherà il totale dei proiettili ancora a disposizione, ed il tempo di gioco trascorso

2.1.3 La schermata numero 3, indicherà il colore ed il numero impostato nella replica che stiamo utilizzando e la temperatura raggiunta dell'arma che il sistema sta simulando. Nel caso di utilizzo di sensori wireless da questo menù potranno essere effettuate le operazioni di aggancio premendo il tasto di ricarica.

Il colore ed il numero, insieme al codice della partita che sta per iniziare da chiedere al gestore del campo, sarà utile prima di una partita nel caso si utilizzi la LTCplayer app. Si potrà quindi inviare all server delle statistiche che si sta utilizzando quella replica "COLORE" e "NUMERO" nella partita con codice "XXXXXX" . In questo modo le statistiche ed i punti esperienza ottenute con quella replica, in quella partita verranno assegnate automaticamente al nostro avatar.

A fine della partita servirà per controllare le nostre statistiche visualizzate su un televisore tramite la N1app.

2.1.4 La schermata 3a sarà disponibile solo se si avranno a disposizione RPG/"super colpi", se si è in questa schermata premendo il grilletto verrà sparato un RPG/"super colpo che se colpisce un avversario gli scalerà un numero di PV pari e quelli impostato nei danni "RpG" a meno il valore delle protezioni balistiche (danno dimezzato).

2.1.5 La schermata 3b sarà disponibile solo se si è impostato il Respawn compagno= On", nel menù di configurazione del gioco.

2.1.6 Le schermate 4,5 e 6 saranno disponibili solo se si è attivata la funzione "Arma medico" o "Arma geniere" nel menù di configurazione gioco. Controllare i capitoli LTC in modalità medico e geniere di seguito per le spiegazioni sul loro utilizzo.

2.1.7 La schermata 7, indicherà il numero ed il colore del giocatore che ci ha colpiti per ultimo

2.2 Sparare ed essere colpiti

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

- La replica emetterà il rumore di sparo per ogni colpo esplosivo
- Il numero dei proiettili virtuali a disposizione della replica diminuirà (P=)
- la cadenza di fuoco dipenderà da come abbiamo impostato la replica dal menù di configurazione "arma"
- Ogni colpo esplosivo sarà visualizzabile tramite led "fiammata di sparo".
- Ogni colpo che arriverà a segno sull'avversario farà accendere i led dei suoi sensori e la sua replica emetterà un suono di "dolore"
- Se i punti vita dell'avversario saranno scesi a zero dopo il colpo appena sparato il suo fucile emetterà il suono di una "sirena" ed il suo fucile si bloccherà andando in "fine gioco"

2.3 Ricaricare di proiettili virtuali la nostra replica LTCgun

Per ricaricare nel caso in cui avremo ancora caricatori disponibili (C=) basterà premere il tasto di ricarica. Otterremo i seguenti risultati :

- Sentiremo il suono di simulazione sgancio caricatore e sul display apparirà una barra a scorrimento.
- Il tempo di ricarica dipenderà dalle impostazioni inserite nelle configurazioni dell'Arma
- Quando la barra a scorrimento avrà raggiunto la fine, la replica emetterà il suono di inserimento caricatore e successivo armamento.
- I proiettili a disposizione nella replica aumenteranno (P=) di un numero pari alle impostazioni proiettili nel caricatore inserito nelle configurazioni dell'arma ed il numero dei caricatori (c=) diminuirà di uno.
- A questo punto la replica sarà pronta per sparare.

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

2.4 essere colpiti ed eliminati

Ogni volta che si viene colpiti così come quando si colpisce un avversario la nostra replica emetterà il suono di “dolore” ed i nostri punti vita (V=) 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 (dal menù di configurazione gioco) 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 menù di configurazione gioco “tempo di sanguinamento”. Il giocatore con l'arma impostata come medico con un kit medico potrebbe stoppare il sanguinamento.

3 LTC in modalità medico curare i compagni

Se nel menù di configurazione gioco si è impostata la modalità “Arma medico” = On nella LTC gun apparirà e sarà utilizzabile il menù di cura delle ferite schermata 4. Per curare o tamponare il sanguinamento effettuare le seguenti operazioni:

- Dalla schermata 4 se si preme il “grilletto” della replica sarà possibile selezionare se la cura è da fare ad un “compagno” (4b) o a “noi stessi” (4a). Attenzione le cure a se stessi saranno possibili solo se si è impostato “Dare a se” in On.
- Premendo il tasto di ricarica apparirà la schermata di informazione kit ancora a disposizione e quanti punti vita cureremo con ogni kit medico (4c)
- Premendo il “grilletto” e nel solo caso di cure ad un compagno puntando la replica in direzione dei suoi sensori, apparirà una barra a scorrimento in contemporanea al suono di “invio cure”. Quando la barra a scorrimento avrà raggiunto la fine il numero dei kit medici ancora a disposizione scenderà di uno ed i punti vita del paziente aumenteranno del valore indicato in punti vita curati da ogni kit. In caso di Sanguinamento oltre

alle cure si otterrà lo stop del timer di sanguinamento. Attenzione che il numero massimo di cure inviabili ad un giocatore, dipenderanno dal valore impostato in “cure massime” del menù di configurazione gioco. Ad esempio se si è impostato il valore 60, si potranno curare solo i feriti con un valore inferiore a 60 punti vita ed in caso di giocatore ferito che riceve le cure il valore massimo di punti vita raggiungibile è sempre 60.

- una volta inviate le cure si ritornerà alla schermata (4C)
- se si vuole uscire dalla modalità medica dalla schermata (4C) premere il tasto “menù”

4 LTC in modalità geniere

Se nel menù di configurazione gioco si è selezionato “Geniere”=On , nella LTCGun appariranno e saranno utilizzabili i menù “aggiungi i caricatori” schermata 5 ed il menù “Azione Geniere” schermata 6

4.1 Rifornire di caricatori o RPG

Per rifornire caricatori o una carica di RPG (se l'arma lo gestisce. Configurazione IreGun o da AppN1 o direttamente dal menù arma) darà necessario eseguire le seguenti operazioni:

- Una volta nella schermata 6 “aggiungi caricatori” , premere il grilletto della replica per decidere se l'oggetto deve essere dato “a se stessi” o ad “un compagno”
- una volta aver deciso a chi dare l'oggetto , premere il tasto “ricarica” per decidere il tipo di oggetto da rifornire “caricatori” o “rpg”. Il numero dopo la scritta “caricatori” o “rpg” indicherà il numero di oggetti ancora a disposizione.
- Una volta scelto il tipo di oggetto puntare con la replica verso i sensori di un compagno in caso di fornitura non a “se stessi” e premere il grilletto. Sul display della LTCgun apparirà la scritta “consegno” ed una barra a

scorrimento indicherà il tempo necessario a compiere l'azione. Allo scadere del tempo, sarà possibile selezionare nuovamente il tipo di oggetto (gli oggetti saranno diminuiti di uno) da rifornire ed ovviamente consegnarlo. Sarà possibile in qualsiasi momento uscire dal menù di rifornimento, premendo il tasto "menù".

4.2 Compiere azioni speciali genere

Tramite il ruolo del genere "azione genere " schermata 6 sarà possibile svolgere le seguenti azioni:

- Disattivare una mina antiuomo
- Fermare una bomba a tempo e/o farsi rivelare il filo da tagliare per poterla disattivare (Tk3 in modalità bomba a tempo)
- Riparare i veicoli guasti (TK3 in modalità veicolo)
- Disattivare un punto di respawn e cambiarlo di colore per farlo utilizzare alla propria squadra (Tk3 in modalità respawn)

Le operazioni da svolgere sono le seguenti:

- Dal menù di "azione genere" schermata 6 puntare la replica sul sistema sul quale si vuole agire, bomba, mina, respawn, veicolo e premere il tasto di ricarica. L'oggetto risponderà all'azione effettuata in base a come è stato impostato.

5 LTC arma Respawn " ape regina"

Quando si è impostato in On la modalità "Arma respawn", quella LTC gun diventa la LTC gun dell'elemento principale della squadra o "ape regina", perchè tramite la schermata 3b , sarà in grado di far respawnnare i compagni eliminati. Per inviare il respawn ai compagni deve effettuare le seguenti operazioni:

- dalla schermata 3b "respawn compagno" mantenere premuto il tasto di ricarica
- Puntare un compagno al quale si vuole inviare il respawn e premere il

grilletto.

- Il rilascio del tasto di ricarica consente di uscire dal menù respawn premendo un qualsiasi tasto

6 LTC Gun in modalità configurazione

Le LTC gun possono essere configurate (configurazione del gioco e configurazione dell'arma) sia tramite N1app che configurate direttamente tramite i menu di configurazione nella replica. Inoltre Le LTC gun gestiscono a loro volta le operazioni "Clonazione" e quindi possono ricopiare le configuraioni impostate ad altre LTC gun. Ultima opzione e' quella della "configurazione arma" e "protezioni balistiche" indossate, tramite configuratore ed LTC player app. Questa ultima possibilità consente di personalizzare la replica che si sta utilizzando anche nelle partite a noleggio.

6.1 Clonazioni gioco ed arma contemporanea

Le repliche LTC gun possono essere configurate contemporaneamente ed "al volo" in modo da consentire veloci cambi nelle modalità di gioco o di arma. La configurazione rapida e contemporanea è inoltre molto utile quando si gestiscono partite con utenti che utilizzano la LTC player app ed il configuratore per modificarsi le repliche utilizzate in base al livello da loro raggiunto ed i punti esperienza guadagnati. Per come configurare le repliche tramite N1app rifarsi al manuale della N1Ltc.

6.2 configurazioni manuali sulla replica

Per poter configurare manualmente le repliche sarà necessario impostarla in modalità "configurazione" tramite la N1 Ltc rifarsi al manuale della N1 per le operazioni da svolgere per "mandare " in configurazione ler repliche LTC gun. Una volta nel menù di configurazione avremo accesso ai seguenti menù che potremmo scorrere premendo il tasto "menù" (1) e selezionare tramite il "grilletto"(2) :

- Configura sistema (1) - per selezionare (2)
 - ID squadra(1) - selezione colore della squadra (2)
 - ID Giocatore (1) - selezione numero del giocatore (2) -Attenzione il

numero del giocatore è legato alla trasmissione wireless. Per una corretta configurazione quindi impostare il numero del giocatore solo tramite la N1Ltc in modo da configurare in contemporanea il modulo wireless

- Sel Arma (1) -Seleziona le armi preimpostate (2)
- Salva sistema (1) - salva le configurazioni sistema (2)
- Configura Iregun (1)-(2) per selezionare
 - Danni Arma (1) - Cambia i danni dell'arma in punti vita (2)
 - N.Colpi (1) - Cambia il numero di colpi a disposizione nel caricatore(2)
 - Caricat. (1) - Cambia il numero di caricatori a disposizione
 - SelFuoco (1) - Selezione di fuoco semiautomatico, automatico, raffica controllata, numero di proiettili nella raffica controllata, bolt action. (2)
 - FreqColp (1) - cadenza di fuoco , pausa in millisecondi fra due proiettili consecutivi
 - BloccFatt (1) - Fattore di inceppamento dell'arma più è alto questo valore maggiore è la possibilità che l'arma possa "incepparsi". Per poter disicceppare in gioco una LTC che simula l'inceppamento sarà necessario premere più volte il tasto di ricarica in modo che la replica possa simulare l'eliminazione del proiettile inceppato. (2)
 - Ricarica (1) - Tempo in secondi impiegato per sostituire un caricatore esausto. (2)
 - Impenn fatt (1) - Fattore di impennamento. Il fattore di impennamento indica dopo quanti colpi inizia a diminuire la potenza dell'infrarosso (duty cycle) fino ad arrivare al minimo di "10%". Quindi un arma con fattore di impennamento 3 indica che in caso di raffica dopo il terzo proiettile diminuisce la potenza dell'infrarosso per simulare "Impennamento" dell'arma. Il 4 proiettile avrà la potenza ridotta di 10 e così via fin ar arrivare al minimo di 10. (2)

- RGPV (1) - numero di punti vita che vengono tolti da ogni colpo di RPG /“super colpo”. Inserire un valore danno ai supercolpi implica l'attivazione della schermata 3a (2)
- RPGN (1) - numero di RPG a disposizione (2)
- Salva Arma (1) - Si salva l'arma appena configurata
- Configura Gioco (1) - per selezionare (2)
 - Fiamma (1) - Effetto luminoso delle sparo “fiammata”. On o Off (2)
 - Led A segno - Accensione dei led sensori quando si è colpiti. On o Off (2)
 - FuocoAmic (1) - Se si vuole abilitare il fuoco fra compagni. On o Off (2)
 - BloccFatt (1)- Se si vuole abilitare la funziona “inceppamento”. On o Off (2)
 - TastoAcc (1) - Se si vuole dare la possibilità ai giocatori di spegnere ed accendere le repliche per far ripartire la partita. On o Off (2)
 - Clplillim (1) - Se si vuole abilitare la modalità con colpi illimitati. On o Off (2)
 - Medico (1) - Se si vuole abilitare la possibilità di ricevere le cure dal medico o la ricezione degli oggetti dal Geniere.On o Off (2)
 - SeStesso (1) - Se si vuol dare la possibilità del giocatore con l'arma impostata come medico di curarsi o al genere di consegnarsi gli oggetti - On o Off (2)
 - Ar medic (1) - Abilita la funziona medico nell'arma e la comparsa della schermata 4. La selezione del Ar medico automaticamente nasconde la selezione Ar genere. On o Off (2)
 - Ar Geni.(1) - Abilita la funzione Geniere nell'arma e la comparsa delle schermate 5 e 6. La selezione Ar Geniere automaticamente nasconde la selezione Ar Medico. On o Off (2)

- Surrisc. (1)- Se si vuole abilitare il blocco dell'arma per la simulazione del "surriscaldamento". On o Off (2)
- Fat impenn (1) - Se si vuole abilitare la simulazione del fattore di impennamento dell'arma. On o Off (2)
- IntRic (1) - Se si vuole abilitare il blocco della ricarica dell'arma se durante lo scorrere del "tempo di ricarica" si viene colpiti. On o Off (2)
- G-mode (1) - Se si vuole abilitare la modalità di gioco "Gladiatore". On o Off (2)
- G-Tag (1) - Questa funziona appare solo se G-Mode = On e definisce il numero di colpi che devono essere ricevuti da ogni giocatore prima di essere eliminato.
- Sanguina (1) - Se si vuole abilitare la possibilità di andare in "sanguinamento" se si viene colpiti. On o Off (2)
- DurSang. (1) - Tempo di durata del sanguinamento. In sanguinamento si perde un punto vita al secondo. Se si imposta il valore 10 ad esempio e si è attivata la modalità sanguinamento si perdono ulteriori 10 punti vita con la cadenza di 1 punto al secondo. Il medico può stoppare il sanguinamento. Valore da 1 a 50 impostabile. (2)
- PT Vita (1) - Punti vita a disposizione . Valore da 1 a 200 impostabile (2)
- CureMass (1) - Numero massimo di PV riottenibili dalle cure quando si viene feriti. Valore da 1 a 100 impostabile. (2)
- AbMedica (1) - Abilità del Medico , varia il numero dei punti vita curabili ed il numero di kit a disposizione.

$$\text{PV curati} = 5 + \text{Abmedica}$$

$$\text{N kit medici} = 5 \times \text{Abmedica}$$

$$\text{Valore da 1 a 10 impostabile. (2)}$$

- Antprttl (1) - Punti protezioni balistiche. Quando si viene colpiti e si hanno punti balistici a disposizione, i danni ricevuti vengono dimezzati e non si attiva la modalità sanguinamento. Valore da 1 a 30 impostabile. (2)
- RitColp (1) - Se si vuole impostare un ritardo di ricezione fra un colpo e l'altro in secondi. Varia da 1 a 30 impostabile. (2)
- RspwOpp - Si abilita l'arma per poter inviare respawn ai compagni "Ape Regina". Si abilita la schermata 3b. La schermata apparirà solo se non si è impostata in contemporanea l'abilità medico e si è impostato il "fuoco amico" in off.
- Nickname (1) - Si attivano o disattivano i nick name . Nomi inventati dall'alfabeto nato. On o Off (2)
- IR boost (1) - si imposta la partita per indoor o outdoor riducendo la potenza dell'infrarosso. Off per indoor , On per outdoor. On o Off (2)
- N.Respawn (1) - Imposta il numero di respawn a disposizione. Valore impostabile da 1 a 20, 21 indica respawn infiniti.
- AutoResp (1) - Imposta se l'arma deve attivare il respawn automatico una volta che si viene eliminati. Valore da 1 a 250 impostabile. (2)
- RespKit (1) - imposta se si ritorna in gioco in seguito ad un respawn con tutti gli oggetti ripristinati (kit medici, caricatori, etc) o con quelli che si avevano prima dell'eliminazione. On o Off (2)
- ZombiMod (1) - Modalità di gioco Umani VS zombie - On o Off (2). Ad inizio partita i giocatori che partono come zombie devono essere nella squadra rossa, mentre gli umani nella blu. Si avrà in automatico il passaggio a zombie per gli umani eliminati a meno che un umano appena eliminato ed in fase di agonia non viene curato. Uno zombie appena eliminato può essere curato è riportato come umano appena eliminato ed in agonia.

Quindi se si è In modalità umaniVsombie in automatico si attiva per tutti:

- il ritardo alla morte di 15 secondi (agonia) per consentire al medico di curare un giocatore umano prima di diventare uno zombie o quando è uno zombie morto.
- Si attiva l'autorespawn di 12 x 5 secondi se non diversamente impostato.
- Il numero di respawn in automatico diventa 21 (infinito).

Inoltre per gli zombie :

- il fucile si imposta come semiautomatico
 - La potenza dell'infrarosso si riduce al minimo
 - Il tempo di ricarica di un caricatore raddoppia
 - non avranno piastre balistiche
 - i punti vita passano a 200
 - ogni 10 secondi l'arma emetterà un "battito cardiaco" ed i sensori in cavo lampeggeranno, per indicare che sono zombie
- VampiMod (1) - Si imposta la LTC Gun come quella di un vampiro per le partite in stile "Underworld" .On o Off (2).
 - LycanMod (1) - Si imposta la LTC Gun come quella di un Licantropo per le partite in stile "Underworld" .On o Off (2).
 - Ming.gioc.(1) - E' possibile impostare partite a "tempo reale" di gioco. Quando il timer delle armi arriva a zero l'arma si blocca. Il tempo è in minuti ed è variabile da 0 a 250. Il tempo di gioco è reale perchè considera solo il tempo di gioco effettivo, quindi quando si è eliminati quel tempo non viene considerato come gioco. Per impostare partite a tempo tramite AppN1, il parametro da cambiare è ""Ritardo Inizio" per impostare questa funzione.

- Rit.Morte (1) -con questa funzione si imposta "l'agonia". Se si arriva a 0 punti vita si entra in una fase di agonia a tempo impostabile variabile da 0 a 250. Allo scadere del tempo si viene eliminati se non arriva un giocatore medico a curarci.
 - SalvDati (1) - Le armi memorizzano le statistiche della partita ogni 4 secondi. Se "On" lo spegnimento della replica non cancella le statistiche memorizzate . Sarà necessario inviare il reset delle statistiche da N1 Ltc. Se "Off" lo spegnimento della replica cancella le statistiche memorizzate.
 - Salva gioco (1)- Vengono salvate le configurazioni (2)
- Configurazioni Avanzate (1) - Per selezionare (2)
- Ricaric simulata (1) - E' possibile impostare il cambio caricatore reale o simulato - Deve essere simulato per i sistemi LTC (2)
 - Dati Auto(1) - Serve per definire il modo in cui le repliche inviano le statistiche alle N1. In modo "On" l'invio è wireless (per le N1 LTC), In modo "Off" l'invio delle statistiche è infrarosso (per le N1 classiche) .
(2)
 - Pwm Duty (1) - - Imposta la potenza dell'infrarosso. 50% è il massimo , 10% è il minimo. (2)
 - modo 200G(1) - se è in "On" il sistema si imposta per la modalità 200 giocatori per le statistiche e non possono in questa versione 1.1 essere inviate wireless ma solo infrarosso. Se è in 200 giocatori non appare il menù successivo. In "Off" si potrà scegliere se si vuole giocare in modo 32 giocatori LTC o 64 giocatori nel meù successivo.
(2)
 - N.Gioca (1) - Questo menù apparirà solo se non si è attivata la

modalità 200 giocatori. Sarà possibile scegliere se si vuole impostare in modo 32 giocatori LTC o 64 giocatori per le statistiche. Vale come sopra che per l'invio delle statistiche non potranno essere inviate wireless se 64 giocatori ma solo Infrarosso. (2)

- Salva Avanzato (1) - Si salvano le impostazioni avanzate (2)
- Clona Iregun (1) - é possibile inviare le impostazioni Iregun direttamente fra LTC gun. Si punta il proiettore ir in direzione dei sensori della replica che deve ricevere le configurazioni e si preme il grilletto. Puntare i sensori della replica da "clonare" fino a quando sul display di quest'ultima non appare la scritta "Clone Iregun Ok". (2)
- Clona gioco (1) - é possibile inviare le impostazioni di gioco direttamente fra LTC gun. Si punta il proiettore ir in direzione dei sensori della replica che deve ricevere le configurazioni e si preme il grilletto. Puntare i sensori della replica da "clonare" fino a quando sul display di quest'ultima non appare la scritta "Clone Gioco Ok". (2)
- Esci configurazione (1) - si esce dalla modalità di configurazione e la replica LTC si riavvia.(2)

7 Partite speciali

7.1 Modalità Zombie contro Umani

Ad inizio partita i giocatori che partono come zombie devono essere nella squadra rossa, mentre gli umani nella blu. Si avrà in automatico il passaggio a zombie per gli umani eliminati a meno che un umano appena eliminato ed in fase di agonia non viene curato. Uno zombie appena eliminato può essere curato è riportato come umano appena eliminato ed in agonia.

Quindi se si è In modalità umaniVs zombie in automatico si attiva per tutti:

- il ritardo alla morte di 15 secondi (agonia) per consentire al medico di curare un giocatore umano prima di diventare uno zombie o quando è

uno zombie morto.

- Si attiva l'autorespawn di 12 x 5 secondi se non diversamente impostato.
- Il numero di respawn in automatico diventa 21 (infinito).

Inoltre per gli zombie :

- il fucile si imposta come semiautomatico
- La potenza dell'infrarosso si riduce al minimo
- Il tempo di ricarica di un caricatore raddoppia
- non avranno piastre balistiche
- i punti vita passano a 200
- ogni 10 secondi l'arma emetterà un "battito cardiaco" ed i sensori in cavo lampeggeranno, per indicare che sono zombie

7.2 Modalità Licantropo contro Vampiri - underworld -

In modalità "Vampiro" la LTC gun si autoconfigurerà con le seguenti impostazioni:

- il ritardo alla morte di 15 secondi (agonia) per consentire agli avversari di dargli il colpo finale quando è in questa fase.
- Si attiva l'autorespawn di 12 x 5 secondi se non diversamente impostato.
- Il numero di respawn in automatico diventa 21 (infinito).
- Il Giocatore con il ruolo del "vampiro" ritornerà automaticamente sempre in gioco una volta eliminato se riesce a superare la "fase di agonia" senza ricevere altri 5 colpi. Se gli avversari non riusciranno ad infliggergli questi ulteriori 5 colpi mentre è in questa fase " ritornerà" al pieno della sua vita.

In modalità "Licantropo" la LTC gun si autoconfigurerà con le seguenti impostazioni:

- recupererà automaticamente tutte le ferite al tempo di 5 PV ogni 10

secondi.

- I giocatori con abilità “licantropo” stoppano automaticamente il sanguinamento nel massimo tempo di 10 secondi.

7.3 Modalità Gladiatore

In modalità gladiatore non si avranno più i punti vita ma i “colpi ricevibili” dagli avversari prima di essere eliminati (G-Tags) . Per essere eliminati si devono ricevere tanti colpi, dallo stesso giocatore, quanti sono i G-tags. Quindi non è possibile per i giocatori coalizzarsi per eliminare un avversario comune, ma tutti devono giocare contro tutti ed il vincitore sarà il “Gladiatore” della giocata. Per un corretto funzionamento della modalità “gladiatore” deve essere impostato il “salva dati in Off” o bisogna resettare le statistiche prima di una partita in modalità “Salva dati =On”

8 reset delle configurazione per tornare alle configurazioni di fabbrica

Per ritornare alle configurazioni di Fabbrica bisognerà tenere premuti il tasto di ricarica ed il tasto menù in contemporanea ed accendere il circuito. Sul display della replica apparirà la scritta “ factory setting”, rilasciare i due tasti a questo punto. Per un corretto reset effettuare l'operazione un paio di volte.