

Manuale Operativo  
Multiarma Completa o Entry level  
+  
scheda Arma in Peq o per montaggio  
nella replica  
*edizione 2021*

**RED  
RAY**

Per informazioni rivolgersi a:

Informazioni generali: [info@redray.it](mailto:info@redray.it)  
Sito Internet : <http://www.redray.it/>

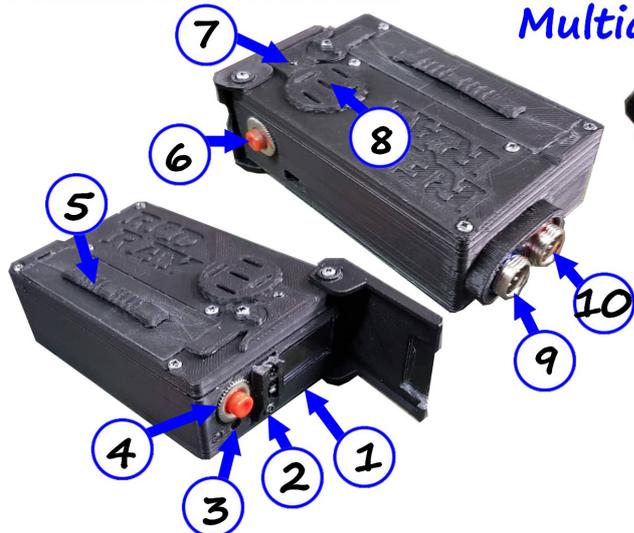
N1App e Display app:



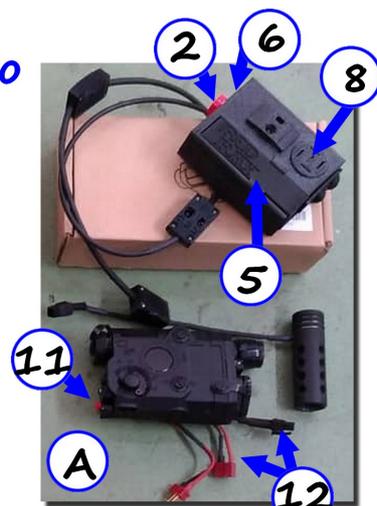
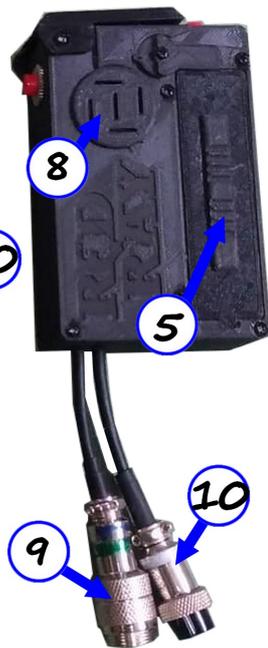
videotutorial:



## Multiarma Wireless

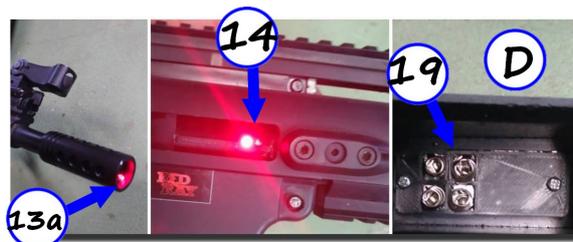
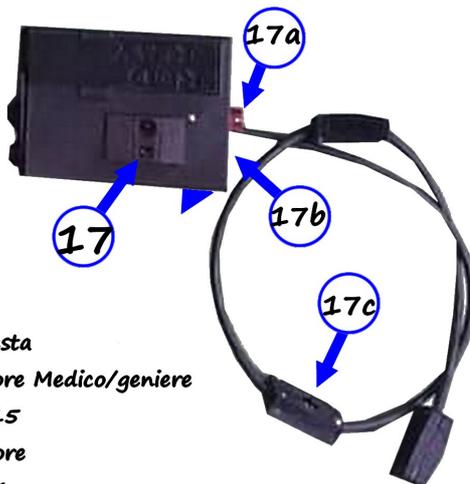


## Multiarma in Cavo



- A-Multiarma Entry level+Scheda Arma in PEQ15
- B-Multiarma sensori in Cavo+Scheda Arma in PEQ15
- C-Multiarma sensori in Cavo+scheda Arma
- D-Montaggio Scheda Arma interno alla Replica Softair

- 1-Display
- 2- Interruttore Accensione
- 3-Tasto Reset ricevitore Wireless
- 4-Tasto Menù
- 5-Vano Batteria 18650
- 6-Tasto Ricarica
- 7-led Rosso Segnalazione colpi a Segno, Eliminazione
- 8- Altoparlante
- 9-connettore Sensori in cavo sia corpo/testa
- 10-Connettore Arma primaria o Attivatore Medico/geniere
- 11- Tasto Ricarica Scheda Arma in PEQ15
- 12-Connettori modifica Rapida e proiettore
- 13-Proiettore PULCE V2 Laser in classe 1
- 14-Led Verde e Rosso segnalazione Scheda Arma
- 15-Sensori in cavo
- 16-Buzzer scheda Arma
- 17-Sensori Wireless ricetrasmittitore, 17a interruttore accensione, 17b tasto reset, 17c sensori e led di segnalazione
- 18-Scheda Arma per montaggio diretto nella replica
- 19-Sistema MAGO cambio caricatore Reale montato nella Replica softair

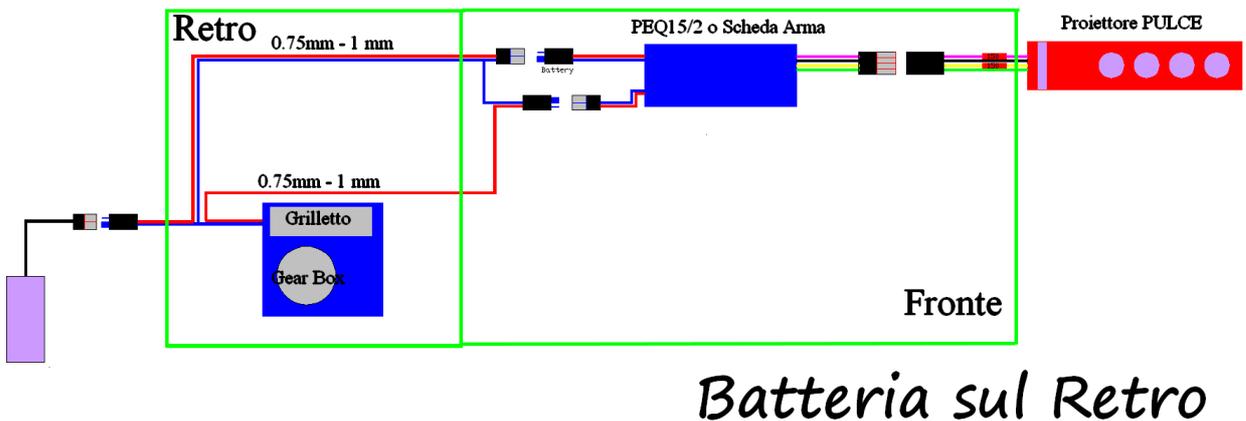
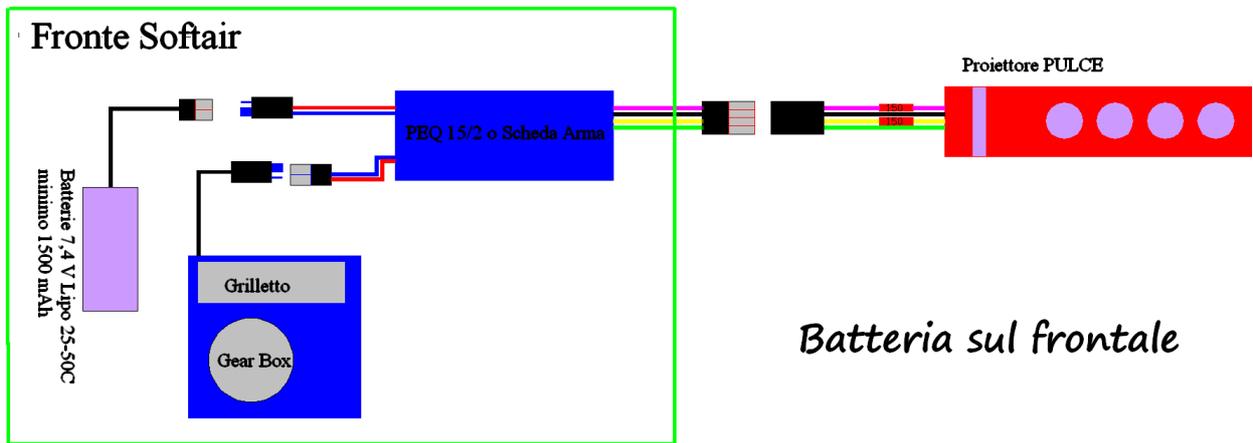




# 1 Montaggio Scheda Arma e primi passi Multiarma -trasformazione in IReGun-

1.1 Montaggio della scheda Arma in PEQ lasertag sulle repliche softair e trasformazione In IReGun.

La Scheda Arma è completa 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 (porta J9 su scheda Arma). 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 (16) .

All'accensione avremo il led verde (14) ed i led Flash di sparo rossi (13a) emetteranno una serie di lampeggi per indicare il modo di Funzionamento della scheda arma :

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

Dopo la segnalazione del modo i led rosso su (14) ed i led Flash (13a) rimarranno accesi per indicare che la replica è pronta per essere avviata al gioco tramite Multiarma. Nel caso in cui la scheda arma era stata già accoppiata al multiarma all'accensione di quest'ultimo (2) dopo pochi secondi si avvierà ed i led Flash (13a) si spegneranno ad indicarlo.

## 1.2 Preparazione Sistema multiarma ed accensione

Il multiarma è alimentato da una batteria 18650 3.7v , aprire il vano batteria (5)

sbloccandolo, inserire la batteria rispettando le polarità e richiuderlo.

All'accensione (2) per multiarma completi di display (1):

- apparirà la scritta "IRE Vx.x" "Red Ray" (A) che indica la versione del firmware al momento V x.x installata nell'elettronica ed in contemporanea il suono di avvio (8).
- In seguito all'indicazione della versione se appare la scritta "200G = On" e "Torn = Off" (B) indica che il sistema Lasertag è in modalità 200 giocatori ma non in torneo (Torn = On indica che siamo in modalità torneo. Per come impostare le repliche in modalità torneo fare riferimento alla guida scaricabile dal sito in faq e guide "Abilitare alla modalità modalità Torneo i sistemi Lasertag Red Ray"), nel caso in cui non avremo questa indicazione la replica è in modalità 32/64 giocatori.
- Dopo le indicazioni della versione e modalità di funzionamento del sistema avremo accesso alla schermata principale di gioco "P000 C00" " V100 G00" .
- Per i solo sistemi Wireless sul frontale del Multiarma (3) all'accensione avremo il led verde di segnalazione che ci indicherà lo stato del ricevitore Wireless (SRW).

Nel caso in cui avremo:

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

Inoltre se dopo la segnalazione (SRW) il led verde resterà acceso fisso indicherà che il modulo ricevitore Wireless è resettato ed in attesa di essere agganciato ad un filare sensori (17) o ad un sistema sensori corpo wireless.

Per Multiarma Entry level :

- I led sensori sul contenitore del multiarma e degli eventuali sensori in

cavo connessi emetteranno una serie di lampeggi ad indicare il modo di funzionamento del Multiarma ETL:

- 1 lampeggio modo 32/64 giocatori
  - 2 lampeggi modo 200 giocatori
  - 3 lampeggi modo 200 giocatori Torneo
- In contemporanea ai lampeggi led sensori il Multiarma emetterà il suono di avvio (8)

### 1.3 Connessione sensori in cavo e wireless al multiarma

#### 1.3.1 Sensori in Cavo sia testa che corpo (12)

Per connettere i sensori in cavo basterà inserire il connettore quattro poli volante femmina del filare sensori al connettore 4 poli Maschio montato sull' multiarma (9) lasertag. L'innesto dovrà essere eseguito orientando i connettori in modo da rispettare l'invito in metallo interno al connettore Maschio.

#### 1.3.2 Sensori wireless- per Multiarma Wireless sia testa che corpo (17)-

-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 (17C) 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(3) stato di funzionamento del

modulo ricevitore wireless l'avremo all'accensione (2) del circuito multiarma ed anche in questo caso se il led verde dopo il (NdL) se rimarrà acceso indicherà che è "resettato" ed in attesa di essere accoppiato con il trasmettitore wireless.

#### 1.3.2.1 Reset dei sistemi wireless per l'accoppiamento.

- Reset dei sensori wireless (17) - ricetrasmittitore wireless -

Accendere il circuito sensori (17a) mentre si tiene premuto il tasto di reset (17b). Il filare sensori (17C) 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 (17b) e Spegnerne il circuito (13a) .

#### 1.3.2.2 Reset del Modulo ricevitore wireless nel Multiarma (3).

Accendere il Multiarma (2) mentre si tiene premuto il tasto di reset wireless ricevitore (3) dopo la segnalazione stato ricevitore wireless Led verde (SRW) (3) avremo una pausa ed altri due lampeggi che indicheranno l'avvenuto reset del modulo ed in fine il led rimarrà acceso. Rilasciare il tasto di reset (3) e spegnere il sistema lasertag (2).

#### 1.3.2.3 Accoppiamento con il filare sensori testa o corpo wireless

Scorrere nel menù del Multiarma premendo il tasto menù (4) fino ad arrivare alla terza schermata di indicazione colore e numero (3) e premere il tasto di ricarica. Sulla schermata del Multiarma (1) apparirà la scritta "aggancio Armi" con un barra a scorrimento. I sensori wireless (17C) indicheranno l'avvenuto aggancio con tre lampeggi ed il successivo spegnimento ed infine manderanno il segnale di risposta al multiarma che risponderà con tre lampeggi del Led Verde (3) ed il successivo spegnimento. Quando la Barra di scorrimento sul display sarà arrivata alla fine l'operazione di aggancio sarà terminata.

Nota1 : Se il modulo ricevitore nel multiarma non ha risposto all'aggancio, effettuare nuovamente le operazioni di reset dei sensori

wireless (17) 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'arma primaria connessa in cavo al multiarma (anche attivatore medico/geniere) o dalle armi secondarie (scheda arma) connesse wireless al proprio filare sensori wireless che ovviamente non dovranno accendersi in seguito agli spari ricevuti.

#### 1.4 Aggancio Arma primaria e secondaria

##### 1.4.1 Connessione Arma primaria -Solo Multiarma completo di Display-

Per poter connettere un'arma primaria o l'attivatore Medico/geniere eseguire le seguenti operazioni:

- inserire il connettore quattro poli volante maschio dell'arma primaria o dell'attivatore medico/geniere al connettore 4 poli volante Femmina montato sull multiarma (10).
- Configurare l'arma primaria tramite L'app N1. Fare riferimento al capitolo "Configurare il multiarma" ed al manuale della "N1app".

Nota:L'attivatore medico/geniere potrebbe essere configurato anche come un coltello con colpi infiniti e danno massimo (200 pv a 32/64 giocatori, fattore danno 9 in modo 200 giocatori) .

##### 1.4.2 Connessione Armi secondarie -Scheda Arma o Entry level Wireless in modo arma secondaria-

L'operazione di aggancio delle armi secondaria deve essere effettuata solo la prima volta che si utilizza quella replica IRegun. In fase di aggancio il Colore ed

il Numero del Multiarma vengono scritti nell'arma Secondaria. Alle successive riaccensioni quindi sarà il multiarma che automaticamente si aggancerà e farà partire le repliche IRegun con lo stesso Colore e lo stesso Numero giocatore.

#### 1.4.2.1 Connessione al volo -Scheda Arma-

per la Scheda Arma effettuare le seguenti operazioni:

- Tenere premuto il tasto di ricarica della scheda Arma (IRegun)
- Accendere la replica IRegun (16), avremo che il led Verde (14) ed il led Flash di sparo (13a) effettuerà prima i lampeggi del modo di funzionamento della scheda arma, una pausa e poi due lampeggi. Lasciare a questo punto il tasto di ricarica. I Led flash di sparo (13a) sul proiettore rimarranno accesi
- Entrare nel menù colore numero (3) nei multiarma completi di display e premere il tasto di ricarica (6) o Premere semplicemente il tasto di aggancio (6) nei sistemi Multiarma Entry level.
- Il led Verde della scheda arma emetterà tre lampeggi (14) ed i led flash di sparo si spegneranno ad indicare l'avvenuto aggancio
- l'arma secondaria sarà pronta ad essere utilizzata.

#### 1.4.2.2 Sistemi Entry level wireless impostati come armi secondarie

Effettuare le seguenti operazioni:

- Premere il tasto di reset del Wireless Entry level
- Il Led Verde di segnalazione stato wireless emetterà un lampeggio e l'entry level si imposterà in fine gioco.
- Entrare nel menù colore numero (3) nei multiarma completi di display e premere il tasto di ricarica (6) o Premere semplicemente il tasto di aggancio (6) nei sistemi Multiarma Entry level.
- Il led Verde stato wireless del sistema Entry level emetterà tre lampeggi (14).
- l'arma secondaria sarà pronta ad essere utilizzata.

#### 1.4.2.3 Connessione in fase di configurazione dei sistemi secondari -Scheda Arma-

- Impostare la scheda Arma della IRegun in modalità configurazione (capitolo “configurare le schede Arma”) ed inviare lo stesso Colore e lo stesso Numero giocatore, impostati nel multiarma al quale si vuole connettere la replica IRegun, tramite N1app.
- Uscire dalla fase di configurazione e riaccendere la replica IReGun
- All'accensione il multiarma automaticamente farà partire tutte le armi secondarie con il suo stesso Colore ed il suo stesso Numero giocatore.

## 2 Multiarma e scheda arma in modalità gioco e connessione alla Display app

2.1 informazioni display menù principale Per Multiarma completi di Display

2.1.1 La schermata numero 1, è quella principale. 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 in minuti di gioco.

2.1.3 La schermata numero 3, indicherà il colore ed il numero impostato nel multiarma che stiamo utilizzando e la temperatura raggiunta dell'arma primaria connessa in cavo.

I “Multiarma” e consentono ad un giocatore di poter giocare con più armi in contemporanea. Sarà possibile far comandare per l'accensione, lo spegnimento, il blocco, la ripartenza, le armi secondarie dal sistema Multiarma.

Nel caso di utilizzo di sensori wireless o armi secondarie, da questo menù si

potranno effettuare le operazioni di aggancio premendo il tasto di ricarica. Alla pressione del tasto di ricarica apparirà la scritta “Aggancio Armi” ed una barra scorrimento indicherà l’operazione in corso.

Potranno essere agganciate solo armi secondarie non agganciate ad altro sistemi Multiarma. ( capitolo -Connessione Armi secondarie sezione 1.4.2)

Le Armi secondarie risponderanno all’aggancio registrando il “numero” ed il “colore” impostato nel sistema principale e si riavvieranno pronte ad essere utilizzate, mentre per i sensori wireless fare riferimento al sezione 1.3.2 “Sensori wireless per Multiarma Wireless sia testa che corpo “.

Questa operazione potrà essere utilizzata sia per prendere armi secondarie da compagni o avversari ma anche per far ripartire le proprie attrezzature secondarie nel caso non si siano riavviate dopo una ripartenza (respawn, autorespawn etc).

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 dell’arma primaria 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 del valore delle protezioni balistiche (danno dimezzato).

2.1.5 La schermata 3b sarà disponibile solo se si è impostato 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 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 Multiarma completi di display o Entry level connessi bluetooth all’app Display (manuale Display App)

Tramite La schermata Della Display App potremmo Visualizzare (informazioni sistema principale):

- Colore e Numero giocatore Impostati nel multiarma
- Punti Vita
- Temperatura e Proiettili arma primaria
- Piastre balistiche simulate
- Se Stiamo effettuando una operazione di aggancio ad un'arma secondaria
- Bussola
- Posizione se si è attivato il GPS
- Gestione dei ruoli speciali, Medico e Geniere

### 2.3 Scheda Arma in modalità di gioco

Led di Segnalazione:

- Led Verde acceso indica ultimi due proiettili nel caricatore
- Led Rosso acceso indica che si sta utilizzando l'ultimo caricatore

Tramite connessione Bluetooth all'applicazione Display app (manuale Display app):

Selezionare informazioni Arma secondaria sull'app Display ed ogni volta che sparereemo con la IReGun o premeremo il tasto di ricarica, avremo l'aggiornamento in tempo reale delle seguenti informazioni:

- Colore e Numero del Giocatore impostati nell'arma secondaria
- Proiettili totali ancora a disposizione e nel caricatore inserito
- Temperatura simulato dell'arma secondaria

## 3 Sparare ed essere colpiti

Per poter sparare ad un avversario bisognerà prima assicurarsi di avere proiettili pronti nelle Armi primarie o Secondarie ,mirare ai sensori di quest'ultimo e tirare il

grilletto. Otterremo i seguenti risultati:

- Le Armi primarie emetteranno il rumore di sparo per ogni colpo esploso e si attiverà il gear Box in caso di armi con GB attivo. Le armi secondarie con scheda arma o Entry level avranno sempre il GB attivo.
- Il numero dei proiettili virtuali dell'arma primaria a disposizione della replica diminuirà (P=). Per le repliche secondarie i proiettili consumati si potranno controllare tramite la Display app
- la cadenza di fuoco dipenderà da come abbiamo impostato la replica dal menù di configurazione "arma" sia per la primaria che per la secondaria.
- Ogn colpo esploso 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 Arma Primaria:

Per ricaricare l'arma primaria nel caso in cui avremo ancora caricatori disponibili (C=) basterà premere il tasto di ricarica (6). 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 banda 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 primaria sarà pronta per sparare.  
Nota: in caso di utilizzo della Displayapp le stesse informazioni saranno visualizzabili sulla schermata principale.

### 3.1.2 Armi Secondarie:

#### 3.1.2.1 Ricarica Simulata:

Premere il tasto di ricarica (11) 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(14) Si accenderà ed in contemporanea avremo un colpo di "buzzer" per 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 si spegnerà avremo la conferma dell'avvenuta ricarica con un doppio colpo di "buzzer"
- Sulla Display app verranno aggiornati prima i colpi totali ancora a disposizione e poi i colpi a disposizione nel caricatore appena inserito.

#### 3.1.2.2 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. Per come ricaricare i caricatori esausti 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 il suono di "dolore" ed i nostri punti vita (V=xx o Simbolo del "cuore" sulla display app per i sistemi Entry level ) 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 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 medicò potrebbe stoppare il sanguinamento. Se i nostri punti Vita arriveranno a Zero saremo eliminati e tutte le nostre armi primarie e secondarie si bloccheranno.

Se si è impostato il "ritardo alla morte" in fase di eliminazione prima di andare in fine gioco entreremo in "agonia" (Led segnalazione su sensori tasta o corpo collegamento in cavo o led rosso(7) sui multiarma wireless lampeggianti e "suono agonia" [8]) per il tempo impostato. In questo tempo il medico potrebbe curarci e riportarci in gioco. In caso è stato impostato un "auto respawn" l'arma inizierà un conteggio alla rovescia ad intervalli di 5 secondi finito il quale l'arma ci darà 20 secondi di invulnerabilità per poterci nuovamente nascondere in attesa della

ripartenza della IRegun ( nei sistemi Multiarma Entry level il trascorrere del tempo verra visualizzato dal lampeggio dei led sensori). Se non è stata impostata nessuna delle funzioni cui sopra l'arma andra 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 multiarma (2) e far partire le armi secondarie per tornare in gioco (sezione 2.1.3).

## 5 Multiarma in modalità Medico e curare i compagni -Solo sistemi multiarma completi di display-

Le operazioni saranno spiegate considerando i menu di gioco visualizzabili sul display del multiarma (1) , ma le stesse operazioni possono essere seguite anche tramite la display app, come spiegato nel manuale della Displayapp. Le operazioni possono essere eseguite se al multiarma è collegato un attivatore medico/geniere o un'arma primaria.

Se si è impostata la modalità "Arma medico" = On nel Multiarma 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" dell'attivatore o dell'arma primaria sarà possibile selezionare se la cura è da fare ad un "compagno" (4b) o a "noi stessi" (4a). Attenzioni le cure a se stessi saranno possibili solo se si è impostato "Dare a se" in On.
- Premendo il tasto di ricarica (6) apparirà la schermata di informazione kit ancora a disposizione e quanti punti vita cureremo con ogni kit medico (4c)
- Premendo il "grilletto" dell'attivatore o dell'arma primaria e nel solo caso di cure ad un compango puntando l'attivatore/arma primaria in direzione dei suoi sensori, apparirà una barra a scorrimento in contemporanea al suono

di “invio cure”. Le Armi secondarie verranno automaticamente bloccate durante questa operazione. 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) e si avrà lo sblocco automatico delle armi secondarie
- se si vuole uscire dalla modalità medica dalla schermata (4C) premere il tasto “menù”

## 6 Multiarma in modalità geniere- Solo sistemi multiarma completi di display-

Le operazioni saranno spiegate considerando i menu di gioco visualizzabili sul display del multiarma (1) , ma le stesse operazioni possono essere seguite anche tramite la display app, come spiegato nel manuale della Displayapp. Le operazioni possono essere eseguite se al multiarma è collegato un attivatore medico/geniere o un'arma primaria.

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

### 6.1 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) sarà necessario eseguire le seguenti operazioni:

- Una volta nella schermata 6 “aggiungi caricatori” , premere il grilletto dell’attivatore o dell’arma primaria 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” (6) 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 l’attivatore Medico/Geniere o Arma primaria verso i sensori di un compagno in caso di fornitura non a “se stessi” e premere il grilletto. Le Armi secondarie verranno automaticamente bloccate durante questa operazione. Sul display del Multiarma 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. In contemporanea si avrà lo sblocco automatico delle armi secondarie. Sarà possibile in qualsiasi momento uscire dal menù di rifornimento, premendo il tasto “menù”.

## 6.2 Compiere azioni speciali geniere

Tramite il ruolo del geniere “azione geniere “ 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 geniere” schermata 6 puntare L'attivatore medico/geniere o l'arma primaria sul sistema sul quale si vuole agire, bomba, mina, respawn, veicolo e premere il tasto di ricarica (6). L'oggetto risponderà all'azione effettuata in base a come è stato impostato.

## 7 Multiarma arma Respawn “ Ape regina” – solo in modo 32/64 giocatori –

Quando si è impostato in On la modalità “Arma respawn”, quel Multiarma diventa quello 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:

7.1.1 dalla schermata 3b “respawn compagno” mantenere premuto il tasto di ricarica

7.1.2 Puntare un compagno al quale si vuole inviare il respawn e premere il grilletto sull'attivatore medico/geniere o arma primaria.

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

## 8 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 delle Schede Arma per farle funzionare con cambio caricatore reale o simulato.

8.1 Modifica da cambio caricatore reale a simulato e viceversa.

Per poter commutare la modalità di gestione del cambio caricatore delle schede armi eseguire le seguenti operazioni:

- Entrare nel Menù “Arbitra partita” della Numero1 e successivamente raggiungere la funzione “Ricarica caricatori”
- Una volta che l’arma secondaria con scheda Arma sarà avviata dal corrispettivo Multiarma, puntare la numero1 ai sensori del multiarma ed inviare il segnale “ricarica il caricatore”. Il segnale verrà inviato all’arma secondaria ed i led Verde e Rosso inizieranno a lampeggiare alternativamente.
- Premere a questo punto il tasto di ricarica, il led smetteranno di lampeggiare e l’arma secondaria oltre a commutare la modalità di funzionamento fra cambio caricatore reale a simulato e viceversa ( se era in cambio reale diventerà cambio caricatore simulato) si imposterà in modo di ricarica dei caricatori.

#### 8.2 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 del Multiarma con armi secondaria della quale vogliamo ricaricare i caricatori.
- i led Verde e Rosso inizieranno a lampeggiare alternativamente e dopo qualche secondo (non premere il tasto di ricarica per evitare la commutazione da reale a simulato e viceversa) il lampeggio si fermerà e L’arma secondaria andrà in modalità di ricarica dei caricatori.
- Inserire nella replica IRegun i caricatori esausti da ricaricare premere il tasto di ricarica (6). Se la ricarica del caricatore inserito ha successo l’arma secondaria 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 ( esempio 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 .

### 8.3 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'arma secondaria IRegun con scheda arma
- Aspettiamo che il geniere o la tk3 siano pronti ad inviare il segnale di "consegna caricatore" in direzione dei sensori del multiarma al quale l'arma secondaria è collegato.
- Una volta ricevuto il segnale di "consegna" o da tk3 o da Geniere il caricatore attualmente inserito nell'arma secondaria 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.

## 9 Configurazione Multiarma ed Armi secondarie

Per poter configurare il multiarma e la scheda arma,sarà necessario utilizzare la N1app ed i dispositivi dovranno essere impostati in modalità configurazione. Fare riferimento al manuale della N1app per come configurare i sistemi.

### 9.1 Impostare in modalità configurazione il Multiarma completo di display

Per impostarlo in modalità configurazione effettuare le seguenti operazioni:

- Tenere premuto il tasto di ricarica (6) ed accendere il circuito (2)
- Sul I display apparirà la scritta "attesa comandi"
- rilasciare il tasto di "ricarica"
- Connettere la N1app tramite bluetooth al multiarma
- Inviare le necessarie configurazioni,Colore, Numero,Gioco, Arma
- ogni volta che viene inviata una delle configurazioni il multiarma

risponderà con un effetto audio e l'indicazione sul display del tipo di parametri che si stanno inviando.

- Per uscire dalla modalità di configurazione basterà premere il tasto menù (4)
- Il multiarma si riavvierà

## 9.2 Impostare in modalità configurazione il Multiarma Entrylevel

Per impostarlo in modalità configurazione effettuare le seguenti operazioni:

- Tenere premuto il tasto di aggancio (6) ed accendere il circuito (2)
- Dopo la segnalazione del modo di funzionamento i Led sui sensori in cavo rimarranno accesi
- rilasciare il tasto di "ricarica"
- Connettere la N1app tramite bluetooth al multiarma
- Inviare le necessarie configurazioni, Colore, Numero, Gioco, Arma
- ogni volta che viene inviata una delle configurazioni il multiarma risponderà spegnendo ed accendendo i led sensori.
- Per uscire dalla modalità di configurazione basterà premere il tasto menù (4)
- Il multiarma si riavvierà

## 9.3 Impostare la scheda arma in modalità configurazione

Per impostare la scheda arma in modalità configurazione effettuare le seguenti operazioni:

- Tenere premuto il tasto di ricarica (6) ed accendere il circuito (2)
- Avremo prima i lampeggi ad indicare il modo di funzionamento della scheda arma, poi una pausa ed altri due lampeggi ad indicare il reset della connessione al multiarma ed in fine i led verde e rosso rimarranno accesi fissi ad indicare

- Connettere la N1app tramite bluetooth alla scheda arma
- Inviare le necessarie configurazioni, Colore, Numero, Arma. Ricorda che l'invio del colore e del numero conatterà automaticamente la scheda arma al multiarma con lo stesso colore e numero.
- 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
- Per uscire dalla modalità di configurazione basterà premere il grilletto e la replica IRegun secondaria si riavvierà.

## 10 Partite e funzioni speciali

### 10.1 Modalità Zombie contro Umani -modo 32/64 giocatori e per multiarma completi di display con sola arma primaria-

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 :

- l'arma primaria 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 il multiarma emetterà un “battito cardiaco” ed i sensori in cavo lampeggeranno, per indicare che sono zombie

## 10.2 Modalità Licantropo contro Vampiri “Underworld” -modo 32/64 giocatori e per multiarma completi di display con sola arma primaria-

In modalità “Vampiro” il Multiarma 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” I multiarma 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.

## 10.3 Modalità Gladiatore -modo 32/64 giocatori e per multiarma completi di display con sola arma primaria-

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”

#### 10.4 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'autorepawm, 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.

## 11 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 ed il tasto menù in contemporanea ed accendere il circuito. Sul display del multiarma apparirà la scritta “ factory setting”, rilasciare i due tasti a questo punto. Per un corretto reset effettuare l'operazione un paio di volte.

## 12 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.

### 12.1 Cambio di modalità dei Multiarma completi di display ed Entry level con sensori in cavo

eseguire le seguenti operazioni (manuale N1app):

- impostare il multiarma in modalità configurazione (vedi capitolo configurazione)
- Connettere la N1app al bluetooth del multiarma
- Selezionare il tasto di funzionamento 32/64/200 e cliccare sul tasto invio modo
- Il multiarma risponderà alla ricezione del cambio di modalità scrivendo la modalità di funzionamento impostata sul display dei sistemi completi e spegnendo ed accendendo i led sensori per i sistemi entry level.

### 12.2 Cambio di modalità delle IRegun con sensori wireless

Oltre alle operazioni indicate sopra si dovrà commutare il modo di funzionamento dei sistemi wireless sia ricetrasmittitore (17) che il ricevitore wireless nel multiarma(3).

Il modo di funzionamento dei wireless è indicato dal numero dei lampeggi (13c) del filare sensori e del led Verde (3) 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 (17) che il sistema lasertag multiarma (3)
- tenere premuto il tasto di reset sul trasmettitore (13b) ed inviare il segnale "Settarma" da N1 puntando i sensori. Avremo 3 lampeggi del trasmettitore (17C) ed un lampeggio del Verde (3) sul multiarma. Solo se si verificano queste condizioni si potrà lasciare il tasto di reset (17b), 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.

### 13 Entrare ed uscire dalla modalità torneo.

La modalità torneo è 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 (17).