

Manuale Operativo  
sistema LARP Tag  
*edizione 2021*

# RED RAY

Per informazioni rivolgersi a:

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

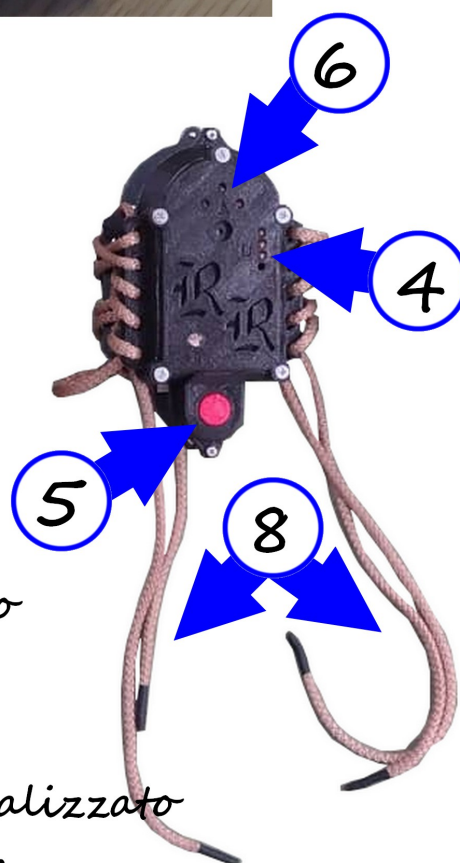
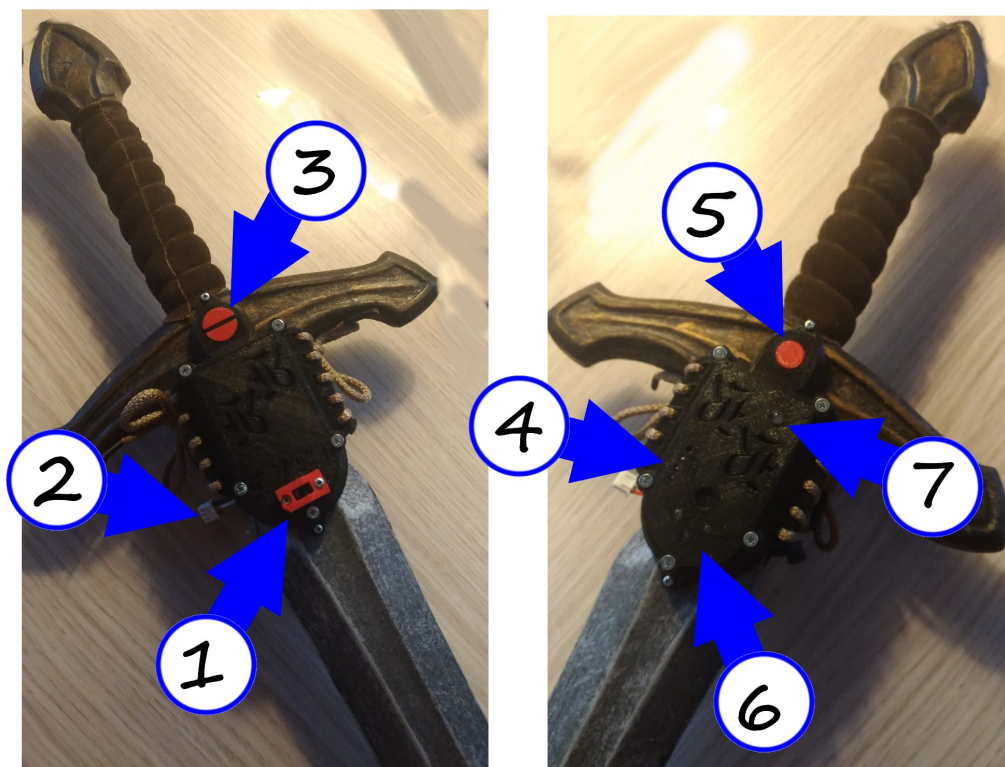
Sito Internet : <http://www.redray.it/>

N1App e Display app:



videotutorial:





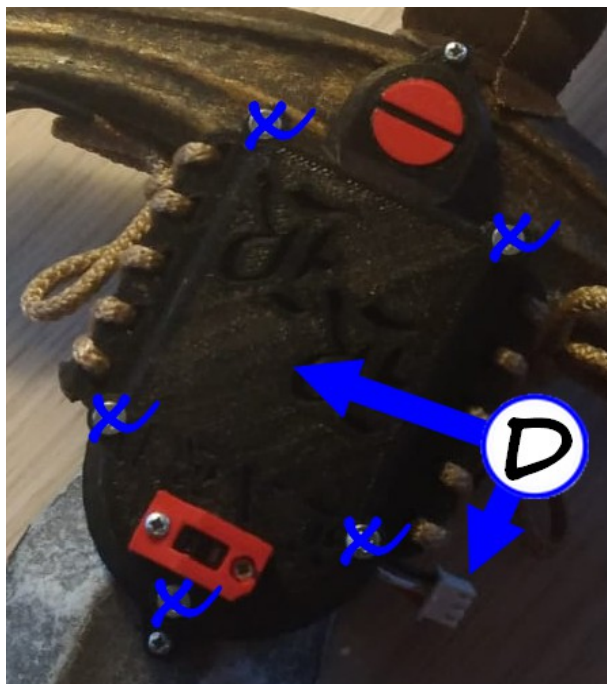
- 1 Tasto Accensione
- 2 Connettore ricarica Batteria
- 3 Tasti cambio nemico focalizzato
- 4 Led di segnalazine punti vita
- 5 Tasto di sfida avversario
- 6 Led segnalazione avversario focalizzato
- 7 Led segmalazione armi magiche
- 8 Lacci di fissaggio Larp Tag

## 1 Montaggio e accensione delle Larp tag

Per montare il sistema Larp tag su una qualsiasi arma in gommapiuma allargare i lacci di fissaggio (8) calzare il sistema sull'arma in gommapiuma e fissare i lacci. Per consentire una maggiore adesione all'arma in gommapiuma si potrà inoltre incollare il velcro femmina sull'arma. Una volta effettuato il montaggio dell'elettronica spostando il tasto nella posizione di On (1) (parte del bordo alto della protezione) la Larp tag emetterà un suono continuo con il buzzer e si accenderanno i led di segnalazione dei punti vita (4). Dando qualche colpo alla Larp tag sentiremo il buzzer suonare che indicherà che l'accelerometro interno ha sentito il colpo. Il colpo servirà anche per inviare i segnali alla applicazione Larp app una volta averla connessa tramite Bluetooth alla nostra arma.

## 2 Carica delle batterie

Le larp tag montano una batteria ricaricabile Lipo 600mAh 7,4V. Per la ricarica connettere il connettore di ricarica (2)(D) al caricabatteria e quando i led di segnalazione sul caricabatteria diventeranno di colore verde la batteria sarà carica. ATTENZIONE le batteria LIPO non dovranno mai essere scaricate completamente pene l'inversione e la rottura della batteria, quindi ricordarsi sempre di spegnere il circuito elettronico dopo l'utilizzo. Per la sostituzione della batteria svitare il coperchio tramite le viti di fissaggio (x) poste sul lato dell'interruttore di accensione, scollegare la batteria rotta e sostituirla con una nuova. Una volta sostituita la batteria riavvitare il coperchio.



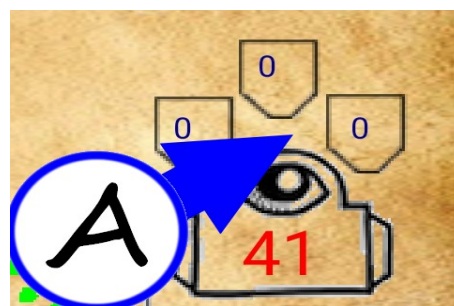
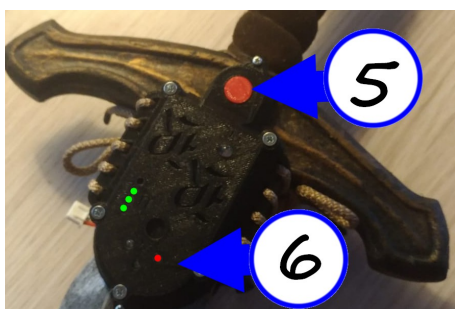
### 3 Larp Tag in gioco

Le larp tag consentono il combattimento fra due o più giocatori gestendo anche le differenze razziali e di scuole di magia (aria,terra,fuoco,Acqua). Quando iniziamo un combattimento le Larp Tag si connettono wireless fra di loro in modo da sapere a chi assegnare i danni quando si colpisce qualcosa diverso dall'arma dell'avversario (sfida). Questo significa che le Larp tag non sanno cosa colpiscono ma semplicemente sanno se il colpo non ha colpito una Larp tag di un avversario. Quando ci vengono assegnati colpi che non hanno colpito il nostro corpo ma un oggetto circostante è possibile cancellare il colpo ricevuto perché non giusto. Nei combattimenti contro più avversari quindi potremmo utilizzare la nostra Larp Tag per parare i colpi da tutti ma

per colpire un avversario dovremmo “focalizzare” la nostra Larp Tag verso di lui. Vediamo quindi di seguito le operazioni da svolgere.

### 3.1 Sfidare gli avversari e inserirli nella lista nemici

Si possono “sfidare” massimo tre avversari in contemporanea in ogni combattimento, questo significa che possiamo ferire, in un combattimento multiplo, solo tre avversari, ma possiamo parare i colpi da infiniti avversari. Quando avremo eliminato uno dei tre avversari potremo sfidarne un altro per il massimo dei tre avversari memorizzabili. Per “sfidare” un avversario sarà necessario premere il tasto di sfida (5) e in contemporanea farà lo stesso il nostro avversario per accettare la sfida. Vedremo che uno dei Led (6) sia della nostra Larp tag che di quella dell'avversario si accenderà ad indicare che abbiamo memorizzato in una delle tre locazioni a disposizione il nostro avversario. Se utilizziamo in contemporanea la nostra Larp App comparirà il numero del nostro avversario in una delle tre locazioni di memoria (A).



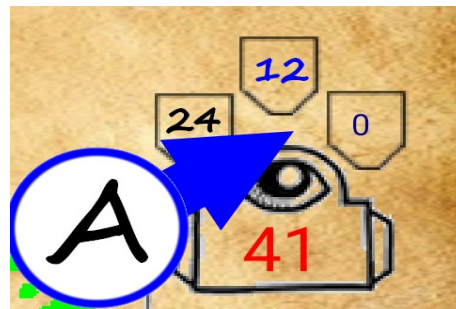
### 3.2 Cambiare avversario focalizzato

Nel caso in cui abbiamo sfidato più di un avversario, per poter assegnare danno a un avversario in particolare, sarà necessario selezionarlo. Questo servirà per evitare di effettuare colpi “non veri” che ci verranno poi cancellati ovviamente dai nostri avversari.

Per poter “focalizzare” l'attenzione su un avversario potremmo utilizzare i tasti di cambio nemico focalizzato (3) verso destra o verso sinistra.

Cambiando avversario “focalizzato” si spegnerà il led dell'avversario precedente e si accenderà quello dell'avversario successivo sulla nostra

Larp Tag



e nel caso di utilizzo della Larp app ,cambierà colore in blu il colore del numero giocatore che si sta focalizzando in A.

In contemporanea la Larp Tag del nostro avversario suonerà e inizierà a lampeggiare per qualche secondo ad indicare il cambio di focalizzazione.

Saremo pronti a questo punto per assegnare i danni al nuovo avversario.

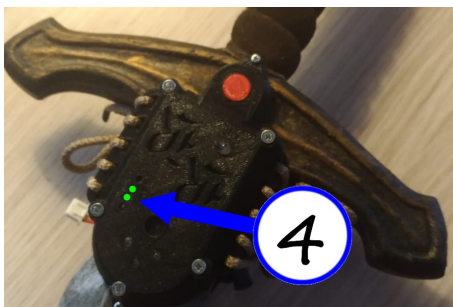
### 3.3 Parare e colpire un avversario e provocare danno

Se siamo in combattimento e quindi “focalizzati” da un avversario, ogni volta che ci colpirà (colpo valido), ci verranno assegnati danni in funzione dell'arma che sta utilizzando, della forza del colpo, dell'armatura indossata e delle interazioni magiche (manuale LarpApp). Per poter parare un colpo avversario che potrebbe essere valido dovremmo utilizzare la nostra Larp Tag. Ogni volta che le larp tag “cozzeranno” fra loro non ci verrà assegnato nessun danno. Quando saremo raggiunti al copro dalla larp tag del nostro avversari riceveremo danni (validi) e perderemo punti Vita (4).

Led segnalazione punti vita (4):

- 1 led - 33% punti vita ancora a disposizione
- 2 led - 66% punti vita ancora a disposizione
- 3 led - 100% punti vita ancora a disposizione

Ogni volta che larp tag colpirà un oggetto diverso dal nostro corpo ci verrà assegnato un danno (non valido) che potremmo cancellare come indicato sotto.



*Un danno valido verrà segnato dai led (4) e dagli effetti sulla Larp App sia video che audio con la diminuzione dei Punti vita e del “sangue” nel nostro “cuore”*



### 3.4 Eliminazione di un colpo non valido

Per Eliminare un colpo che ci ha provocato danno per un colpo non “valido”, quindi non parato dalla nostra Larp tag ma che non ha colpito noi ma un oggetto intorno a noi nella foga del combattimento, sarà necessario premere in contemporanea i due tasti “focalizzazione” (3) ed il tasto “sfida” (5). I punti vita torneranno allo stato prima dell'ultimo colpo e verranno aggiornata l'accensione del led (4) e le indicazioni nella Larp App.

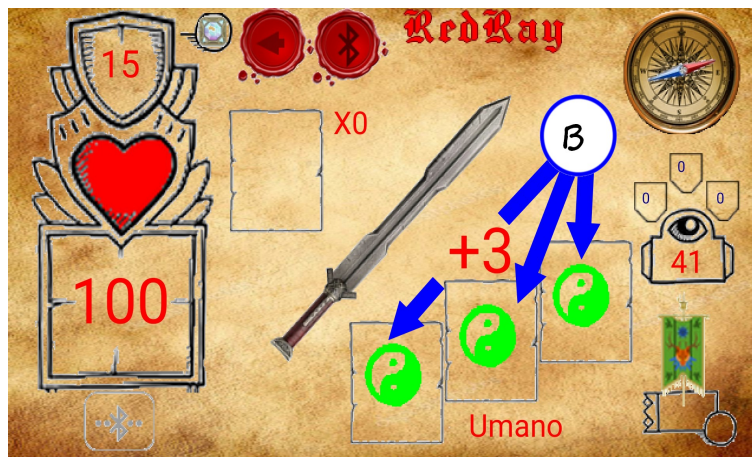
### 3.5 Armi Magiche e Lanciare incantesimi

Ogni volta che saremo colpiti o colpiremo con un arma magica lampeggerà il led “magia” (7). Il colore del led indicherà la scuola della magia:

- Blu - Acqua
- Rosso - Fuoco
- Verde - Terra
- bianco - Aria



I danni subiti o inferti dipenderanno dalle interazioni fra scuole di magia come indicato nel manuale della Larp app. Nel caso si utilizza un'arma magica dopo 15 colpi si attiverà la possibilità di lanciare un incantesimo se abbiamo ancora cariche a disposizione (massimo 3) come indicate nella Larp app in modalità gioco (manuale Larp app). L'arma pronta per lanciare un incantesimo sarà indicato sulla Larp Tag dall'accensione del led (7). Quando la Larp Tag sarà pronta per lanciare un incantesimo ci basterà premere il tasto di sfida (5) e l'avversario al momento focalizzato o tutti gli avversari che avremo in memoria, in della scuola di magia (manuale Larp app), subiranno un danno magico. Il numero delle cariche diminuirà e verrà indicato sulla Larp app (B).

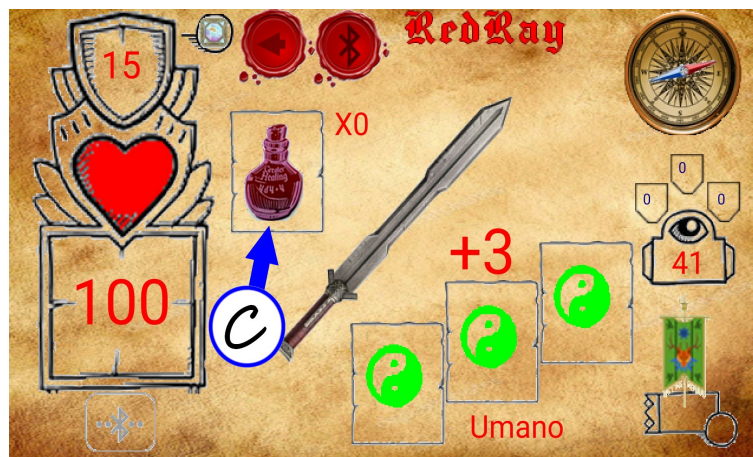


### 3.6 Bere le pozioni

Se si hanno a disposizione delle pozioni (C) (vedi manuale Larp App) e non si hanno nemici "focalizzati" sarà possibile bere una delle pozioni per curare tutti i punti ferita ricevuti e riportarci al massimo dei nostri punti vita dipendenti dalla razza che stiamo interpretando. Le pozioni potranno

essere “bevute” solo tramite la Larp App effettuare le seguenti operazioni:

- Cliccare sull'immagine della pozione nell'applicazione in modalità gioco
- Apparirà una schermata che ci ricorderà che la pozione può essere utilizzate solo quando non ci sono nemici in memoria e quindi non si è in combattimento
- Cliccando sul “si” ci verranno tutti i punti ferita subiti e la pozione verrà eliminata.
- Cliccando su “posa” riporremo la pozione nello zaino.



### 3.7 Riavviare la Larp tag dopo l'eliminazione

Quando i punti vita sono scesi a Zero e la Larp app se usata avrà emesso i suoni di “dolore” da eliminazione, la Larp tag cancellerà i suoi codici dalle spade dei giocatori che l'hanno sfidata dando la possibilità agli avversari di “focalizzarsi” verso altri giocatori. Per poter far ripartire per il gioco una Larp tag si potrà semplicemente tenere premuti in contemporanea i due tasti di focalizzazione (3) e la Larp tag si riavvierà pronta per una nuova partita.

#### 4 Configurazione delle Larp tag

Le Larp tag possono essere configurate e si può impostare il tipo di arma, la razza da impersonare, il tipo di corazza indossata e la magia. Per poter configurare è necessario utilizzare la Larp app ed impostare le Larp Tag in modo configurazione.

Per entrare in modo configurazione tenere premuto in contemporanea i due tasti di “focalizzazione” (3) e accendere il circuito (1). Dopo un lampeggio i tre led (6) rimarranno accesi a indicare che si è in modo configurazione e la larp tag sarà pronta a ricevere i parametri dalla Larp App. Ogni volta che invieremo le configurazioni (manuale Larp app) i led (6) si spegneranno e si riaccenderanno. Per uscire dalla modalità di configurazione ci basterà premere il tasto di “sfida” e la Larp Tag si riavvierà in modo gioco.