



LASER TAG

Il Laser Tag è uno sport di squadra che simula combattimenti in qualsiasi tipo di ambientazione. Le armi utilizzate sono repliche di armi reali che emettono raggi infrarossi, non inquinanti e assolutamente innocui per l'uomo. Tali raggi vengono rilevati da speciali sensori, indossati da ogni giocatore oppure integrati in veicoli o in obiettivi speciali all'interno del campo di gioco.



Lasertag Sniper

Il laser tag si è evoluto sia in aree chiuse che in zone aperte, a seconda degli stili e delle metodologie di gioco praticate. Può simulare situazioni di combattimento stile gioco di ruolo ed applicazioni di tattiche militari specifiche per il raggiungimento di obiettivi prestabiliti, ad esempio conquista di obiettivi strategici, recupero di ostaggi, annientamento dell'esercito nemico, cattura terroristi, ecc...



Combatt in boschivo



Il Sistema Laser Tag Ire MIS (Modular Infrared System) utilizza Armi soft-air modificate per emettere un raggio infrarosso, opportunamente focalizzato tramite apposito proiettore (dimensioni di uno spegnifiamma) in modo da trasmettere il proiettile digitale a distanze elevate (in funziona dal tipo di replica anche oltre i 300 metri).



Ingaggio a 180metri

Il sistema di controllo è inserito in un apposito contenitore (AN_PEQ) completo di attacchi per il montaggio su Ris-Ras. I Sensori, numero quattro per una copertura di 360 gradi, sono montati su elmetti o su capellini e sono connessi al sistema di elaborazione principale tramite cavo o sistema Wireless ed altri 4 o più montati sui jacket tramite sistema ad aggancio rapido Molle in modo da coprire la parti sensibili sul corpo dell'operatore.

IR Evolution
Laser Tag
 via M.I.Kng 12
 Pellezzano Salerno



**RED
RAY**

M.I.S.
sistema di modifica rapida
delle repliche in Lasertag

sensori testa/corpo
in cavo e wireless

M.M.W.S.
sistema per l'utilizzo di
di più armi in contemporanea

cambio caricatore reale

E.S.L.T.
granata da 40 mm

P.U.L.C.E.
proiettore IR di ultima
generazione dalle dimensioni
di uno spegnifianna

E.S.L.T.
Granata a frammentazione
e flashbang

**RED
RAY**
100% prodotto italiano

Distanze d'ingaggio superiori ai 250 metri.
Accessori come: granate, mine antiuomo ed altro.

sistema lasertag Red Ray

**RED
RAY**



100% prodotte italiane

sistema di addestramento lasertag



Sistema di controllo

Il sistema di controllo rappresenta il cuore del MIS in quanto contiene un microcontrollore che gestisce le configurazioni dell'intero sistema.

Consente di simulare ogni tipo di arma esistente configurando il ciclico, il danno dei proiettili, la gittata, cambio di caricatore simulato o reale, protezioni balistiche, funzionalità speciali come Medico di squadra o Geniere, Lancia Granate.

Gestisce i dati di ogni giocatore consentendo di conoscere i suoi Score (colpi sparati, colpi a segno su nemici o amici, avversari eliminati, volte eliminati, precisione, aiuti medici ricevuti) al fine di valutare i miglioramenti nelle varie sedute di allenamento.

Il sistema di controllo è protetto all'interno di un Anpeq che va montato sulle slitte Ris-Ras delle varie repliche Soft-air al fine di consentire una rapida installazione e manutenzione.

Proiettore Infrarosso

Il Proiettore è costituito da un contenitore metallico a forma di spegnifiama con dimensioni variabili in funzione della replica da simulare.

Questo consente al sistema di gestire diverse gittate dividendo le armi in 4 categorie: pistole mitragliatrici, fucili d'assalto, mitragliatrici leggere, fucili da sniper.

Tramite queste 4 categorie è possibile simulare ogni tipo di arma e la tecnologia è tale da garantire gittate variabili, da un minimo di 120 metri nelle condizioni peggiori di sole pieno ad oltre 300 metri nelle condizioni di cielo nuvoloso, ambientazione boschiva o zone in ombra.

Sensori

Il sistema di ricezione dei dati digitali IR è costituito da quattro ricevitori infrarosso da montare su elmetti o su capellini (Il numero dei sensori può essere aumentato per coprire altre parti del corpo come busto, gambe) tramite sistema a Strap o Molle e connessi al sistema di controllo primario tramite cavo o tramite sistema wireless. Ogni sensore è dotato di led che consente di visualizzare i colpi che vanno a segno.

Caricatore elettronico intercambiabile (Cambio caricatore reale)

Al fine di aumentare il realismo della simulazione di gioco, i caricatori di ogni arma sono dotati di un numero limitato di colpi. Questo sistema è stato implementato tramite memorie che registrano il numero di colpi inseriti ed esplosi. Ogni volta che un colpo viene esplosi, il microcontrollore aggiorna il numero dei proiettili all'interno del caricatore. Terminato il numero di proiettili, il caricatore dovrà essere sostituito con uno carico. Naturalmente i caricatori possono essere rigenerati riscrivendo il numero di proiettili all'interno della memoria.



La forma e la capacità del caricatore varia in funzione del tipo di arma.

Effetti Audio

Il sistema MIS è dotato di chip audio che riproduce, per mezzo di un altoparlante, gli eventi di gioco: sparo, ricarica e riarmo, colpi ricevuti, colpi di striscio, eliminazione, ecc...

Sistema Force feedback

Per aumentare la percezione dello sparo, oltre al suono di sparo emesso dall'altoparlante, il sistema MIS prevede la sincronizzazione dei Gear Box delle armi soft air ai proiettili digitali, in modo da avere la percezione fisica dei colpi esplosi.

Sistema di gestione delle simulazioni

Per ottimizzare la gestione dei punteggi, arbitraggio e le impostazioni del sistema MIS applicato alle diverse repliche è previsto l'utilizzo di un sistema supplementare munito di proprio microcontrollore che, tramite sistema wireless IR, è in grado di gestire e configurare tutte le repliche con sistema MIS ma anche di elaborare le statistiche delle simulazioni. Inoltre tramite il tracciante Tick Red Ray sarà possibile avere la geolocalizzazione degli operatori in campo e consentire la richiesta dei supporti tecnici come attacchi aerei, di artiglieria etc.

**RED
RAY**



**TICK
TRACKER**
LOCALIZZATORE GPS/GPRS
IN TEMPO REALE PER
SISTEMI LASER TAG



Implementazioni

Il sistema gestisce inoltre:

- Granate
- Flash bang
- Mine Antiuomo
- Sistema laser tag per la simulazione danni a veicoli
- Geolocalizzazione e navigazione verso i waypoint degli operatori
- Richiesta dei supporti tecnici come attacchi aerei, artiglieria, recupero etc



Vantaggi del MIS come sistema di addestramento:



Operatori lasertag in azione

- Possibilità di simulare le caratteristiche di armi reali con gittata di ingaggi simili alla realtà.
- Possibilità di montare il sistema su armi reali per la simulazioni in modo da inviare un proiettile digitale ad ogni proiettile a salve esploso..
- Possibilità di effettuare addestramenti in qualsiasi ambiente (indoor o outdoor) senza preoccuparsi di danni a cose, azzerando il rischio di danni durante gli addestramenti
- Possibilità di risparmiare sui tempi organizzativi, tecnici e sulle risorse impiegate nelle manovre di esercitazione come: proiettili reali, movimentazione mezzi, lavorazioni per il ripristino delle armi esercitate, bonifica delle aree, ecc.
Il sistema è di facile utilizzo , installazione ed è non inquinante . I costi di utilizzo del sistema sono ridotti alla sola ricarica dei circuiti e quindi possono aumentare le quantità di unità esercitate e le relative ore di esercitazione
- Possibili utilizzo: assalti di squadra, pattuglie, scorte vip, simulazione di attentati terroristici, scontro a fuoco, centri abitati, recupero ostaggi, recupero feriti, difesa di aree sensibili, acquisizione obiettivi, ecc
- Possibilità di valutare tramite statistiche errori tattici o strategici
- Possibilità di ridurre i costi accessori alle esercitazioni
- Possibilità di migliorare le abilità di combattimento tramite la valutazione degli score personali (valutazione fuoco amico delle singole unità esercitate)
- il controllo a distanza del movimento degli uomini in campo tramite tracciatore GPS