

# Инструкция по эксплуатации: **Контрольная точка Laserkids**

Спасибо, что выбрали оборудование компании Laserkids

Перед использованием контрольной точки внимательно ознакомьтесь с инструкцией.

Сохраните инструкцию для дальнейшего обращения к ней.

## **1. Назначение**

Контрольная точка Laserkids предназначена для игры в лазертаг с различными вариантами сценариев, такие как «Удержание и захват контрольной точки»

## **2. Технические характеристики**

<b>Наименование</b>	<b>Стандартный вариант</b>	<b>Компактный вариант</b>
Масса	2,5 кг	2 кг
Длина	50 см	35 см
Диаметр	11 см	11 см
Тип аккумулятора	Литиевый 3,7 В., 4,4 Ач.	Литиевый 3,7 В., 4,4 Ач.
Тип зарядного устройства	Автоматическое, 4,2 В, 1 А	Автоматическое, 4,2 В, 1 А
Оптимальная высота стрельбы	1 м.	1 м.
Время автономной работы	До 30 ч.	До 30 ч.
Звуковое сопровождение	Динамик 5 Вт, 8 Ом профессиональная озвучка	Динамик 5 Вт, 8 Ом профессиональная озвучка
Световая индикация	RGB лента	RGB лента

## **3. Комплектация**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование</b>	<b>Единица измерения</b>	<b>Количество</b>
1.	Контрольная точка Laserkids	шт.	1
2.	Инструкция по эксплуатации	шт.	1

## 4. Эксплуатация

- 4.1 В контрольной точке для включения установлен замковый выключатель, он является аналогом тумблера включения
- 4.2 Для включения контрольной точки, вставьте ключ в замковый выключатель и поверните по часовой стрелке на 90 градусов.
- 4.3 После включения контрольная точка перейдет в режим активации (Моргание светодиодной ленты и характерный звуковой сигнал) Количество морганий ленты зависит от выбранного режима работы (Смотреть таблицу настройки в пункте 5.3)
- 4.4 Для установки цвета команды, необходимо выстрелить сверху в центр контрольной точки любым оружием для лазертага (При использовании оружия для лазертага других производителей, не гарантируется корректная работа оборудования)
- 4.5 Подзарядка контрольной точки осуществляется автоматическим зарядным устройством которое предназначено для литиевых аккумуляторов  
Зарядное устройство не идет в комплекте.
- 4.6 Не используйте для подзарядки контрольной точки зарядные устройства не предназначенные для литиевых аккумуляторов - это может привести к поломке аккумулятора и выхода из строя оборудования.
- 4.7 Отключайте оборудование во время зарядки.
- 4.8 Не рекомендуется использовать оборудование в дождь и при температуре ниже -20 градусов.
- 4.9 Процесс зарядки можно контролировать при помощи специального индикатора. Если аккумулятор разряжен - светодиод горит красным цветом; по окончании процесса зарядки цвет свечения меняется на зеленый.
- 4.10 При зарядке в первую очередь необходимо подключить зарядное устройство к оборудованию, а затем к сети.
- 4.11 Заряжать оборудование необходимо сразу после эксплуатации под постоянным присмотром при температуре окружающей среды не ниже 0 градусов, в течение не более 2 часов.

## 5. Настройка

5.1 Для входа в режим настройки, нажмите кнопку программирования на выключенной контрольной точке и включите её, дождитесь звукового сигнала и отпустите кнопку, после этого вы услышите звуковой сигнал «Параметр» нажатием на кнопку нужное количество раз, выберете параметр, далее вы услышите звуковой сигнал «Значение» выберете нужное значение (Смотреть таблицу в пункте 5.3) После выбора значения контрольная точка автоматически выйдет из режима настройки.

5.2 Если после выбранного параметра и значения вам необходимо дальше настраивать контрольную точку, нажмите кнопку программирования после выбора значения, процесс настройки начнется заново.

5.3 Настраивайте контрольную точку согласно таблице ниже:

Параметр	Значение 1	Значение 2	Значение 3	Значение 4	Значение 5	Значение 6	Значение 7	Значение 8
Выбор пресета	«Medic»	«Hold»	«Target»	«Target Hold»	«Anomaly»	«Flag»		
Установка времени	2	3	4	5	6	8	10	40
Установка здоровья	1	2	3	4	-	-	-	-
Установка яркости светодиодной ленты	Мин.	Сред.	Макс.					
Запуск без аптечки	Выкл.	Вкл.						
Время подачи импульсов в режиме «Anomaly»	2	4	6	8	10	15	30	Случайно
Урон или единица здоровья в режиме «Target Hold»	1	2	4	5	7	10	Полное оживление	Случайно
Функционал в режиме работы «Anomaly»	Придает жизнь	Отнимает жизнь	Рандом					
Настройка времени флага	5 секунд	6 секунд	7 секунд	8 секунд	9 секунд	10 секунд		

5.4 Выбор параметра 32 и более, сбрасывает значения до заводских настроек.

5.5 Прочерк «-» означает многочисленную возможность выбора значения в соответствии с количеством нажатий.

## **6. Режимы работы контрольной точки**

### **6.1 Режим работы «Medic»**

Контрольная точка работает как база воскрешения (Аптечка) Для воскрешения необходимо нажать кнопку программирования.

### **6.2 Режим работы «Hold»**

Контрольная точка работает в режиме удержания с учётом шахматного порядка. Для захвата или удержания цветом своей команды, игрок должен выстрелить в верхнюю часть контрольной точки (Сверху в центре) При захвате, контрольная точка загорается цветом команды, к которой принадлежит игрок. Команда выигрывает, если время удержания (Устанавливается параметром 2) истекает у нее первым.

### **6.3 Режим работы «Target»**

При попадании таймер считает количество захватов контрольной точки. Цветовой индикатор показывает сколько жизней остаётся у контрольной точки после захвата определённой командой: Зелёный цвет (100%-60%) Жёлтый цвет (60%-30%) Красный цвет (30%-0%) (Жизни контрольной точки устанавливаются параметром 3 в соответствии с таблицей в пункте 5.3) После уничтожения, контрольная точка загорается цветом команды и издаёт 4 звуковых сигнала, сообщая о победе команды.

### **6.4 Режим работы «Target Hold»**

Данный режим сочетает в себе два вышеописанных режима игры. Игроки делятся на две команды (Защитники и Нападающие) Одна команда за определённый промежуток времени (Заданный параметром 2) должна уничтожить контрольную точку, выстрелив в неё (Заданное параметром 3) количество раз. Другая команда должна не дать первой команде уничтожить её и отбить все атаки за установленное время. Цветовой индикатор показывает количество жизней у контрольной точки как в режиме «Target» Если первая команда уничтожила её, цветовой индикатор принимает цвет нападающей команды и показывает выигрыш нападающих. Если время истекает и контрольная точка остается не поражённой до конца игры, цветовой индикатор показывает поочередную смену цветов, в этом случае выигрывает обороняющаяся команда.

### **6.5 Режим работы «Anomaly»**

Контрольная точка может служить артефактом или зоной аномалии (Для

настройки используется 6, 7, 8 параметр)

В режиме настраиваемой аномалии контрольная точка с определенной частотой (Параметр 6) выпускает импульсы, дополняет жизнь либо наносит урон (в зависимости от выставленных параметров. Количество урона или прибавления жизни устанавливается параметром 7)

Обслуживание работы контрольной точки в режиме аномалии (Настраивается параметром 8)

Значение 1 - Контрольная точка только придает жизни находящимся рядом игрокам.

Значение 2 - Контрольная точка только наносит урон находящимся рядом вражеским игрокам (контрольную точку можно захватить)

Значение 3 - Контрольная точка принимает хаотичный вариант игры (Может дать жизнь, отнять жизнь, воскресить, убить, удвоить жизни)

## 6.6 Режим работы «Flag» (Режим игры не предусмотрен для контрольной точки)

На каждой из двух сторон команд ставится база с флагом.

Суть игры заключается в хищении флага с базы соперника и переносе его на свою базу. Сложность игры заключается в том, что флаг забранный с базы соперника теряет свои жизни за определённое время, поэтому игрок который несет флаг должен поражать его с помощью оружия для поддержания жизнеспособности флага. Если флаг уничтожился, его необходимо вернуть на базу соперника для восстановления жизни. Если игрок смог донести флаг живым до своей базы, база начнёт издавать звук сирены и переливаться разными цветами, это означает, что задача команды выполнена. Если соперник успевает также донести флаг до своей базы, флаги считаются донесенные одновременно и устанавливается ничейный результат (Для настройки времени дезактивации флага без поддержки его базой воспользуйтесь параметром 10)

## 7. Гарантийные обязательства

7.1 Поставщик гарантирует работоспособность лазертаг-оборудования при правильной эксплуатации.

7.2 Поставщик берет на себя гарантийные обязательства по ремонту или замене ненадлежащих частей игрового комплекта в течение 12 месяцев со дня покупки.

7.3 В случае выхода оборудования из строя по причине заводского брака в первую неделю эксплуатации Поставщик устраняет неисправности бесплатно, а также компенсирует транспортные расходы по доставке оборудования.

7.4 Если оборудование вышло из строя по вине Клиента (Механические повреждения изделия, ненадлежащая эксплуатация — попадание снега и влаги на плату), Клиент также вправе рассчитывать на гарантийный ремонт в течение срока гарантии, но стоимость расходных материалов и доставки оборудования оплачивает за свой счет.

7.5 Кнопки, микропереключатели, провода, ик-диоды, аккумуляторы и шнуры для подключения пистолета к повязке являются расходными материалами. На них гарантия не распространяется. Также гарантия не распространяется на механические повреждения корпусов и игровых комплектов. На гнезда питания, замковые выключатели и динамики гарантия составляет 14 дней.

## 8. Контактная информация

Мы рады сотрудничеству с вами, поэтому в затруднительных для вас случаях можете рассчитывать на нашу техническую поддержку в соц. сетях.

Сайт: [laserkids.ru](http://laserkids.ru)

Почта: [Laserkid@yandex.ru](mailto:Laserkid@yandex.ru)

Группа в контакте: [laserkids.ru](http://laserkids.ru); [vk.com/lasertagforfree](https://vk.com/lasertagforfree)

Группа в инстаграмме: [www.instagram.com/laserkids.selling](https://www.instagram.com/laserkids.selling)

Канал на YouTube: [www.youtube.com/c/LaserkidsRu33/videos](https://www.youtube.com/c/LaserkidsRu33/videos)

## 9. Юридическая информация

<b>Полное Наименование</b>	Общество с ограниченной ответственностью «Релакс»
<b>ИНН</b>	7329004900
<b>ОГРН</b>	1117329002471
<b>Юридический адрес</b>	433500, Россия, Ульяновская обл., г. Димитровград, ул. Куйбышева, д. 291