



Indoor-Lasertag-Anlage

Plattform



Spiellerset ECLIPSE

Anleitung zum
ersten Start

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Allgemeines	2
2.	Blaster	3
3.	Weste	5
4.	Ladegerät	6
5.	WLAN-Router.....	7
6.	Domination Box Smart	9
7.	Station SIRIUS	11
8.	Multistation	13
9.	Geräte einstellen	16
10.	Garantieverpflichtungen	25

1. Allgemeines

Der Indoor-Lasertag ist eine der Gattungen des spannenden und dynamischen Spiels Lasertag, das in Echtzeit in einem Raum stattfindet. Der Unterschied dieser Spielgattung besteht darin, dass die Spiele in geschlossenen und abgedunkelten Räumen organisiert und in der Regel als eine Art Krieg im Weltraum gestaltet werden. Diese Konditionen definieren die spezifische Art des Anzeigevorgangs: Primär leuchten die Sensoren an der Weste oder dem Blaster in der Farbe des jeweiligen Teams; werden sie aus dem Blaster des Rivalen getroffen, so blinken sie kurzzeitig weiß.

Das Ziel des Spiels besteht darin, auf die Sensoren mit dem Strahl aus dem Blaster zu treffen, befestigt an der Weste oder dem Blaster des Rivalen bzw. angeordnet an/auf separaten speziellen Geräten. Jede erfolgreiche Handlung (Treffen des Gegners, Eroberung der Station, des Kontrollpunkts) wird mit Pluspunkten ausgezeichnet, sowohl für den Spieler als auch sein Team. Werden die Sensoren des Spielers aus dem Blaster des Rivalen getroffen bzw. wird ein Verbündeter getroffen bzw. gibt es einen Fehlschuss, so können die Pluspunkte entzogen werden (einstellbare Parameter). Die Statistik wird prompt an die Steuer-Tablett-PC weitergeleitet und kann auf dem Screen, über einen Projektor oder auf einem TV-Screen angezeigt werden.

Der minimal ausgestattete Satz für den Indoor-Lasertag besteht aus einem Spielersatz (Blaster+Weste), einem Router und Ladegeräten. Die Spielersätze werden über die Software Lasertag Operator (Betriebssystem Android) eingestellt und gesteuert.



Gesamtübersicht des Satzes

Um den Spielvorgang abwechslungsreicher zu gestalten, können elektronische Geräte wie Kontrollpunkt Smart, Multistation, SIRIUS-Station usw. eingesetzt werden, die wir auch herstellen.

2. Blaster

Das Blaster ist die Nachahmung der „Astro-Waffe“, die den Gegner mit den unschädlichen Infrarotstrahlen (IR-Strahlen) affektiert.

Um den Realitätssinn zu steigern, wird der Infrarotstrahl während des Impulses mit einem Lichtstrahl nach dem Typ Laserzeiger verdoppelt.



Grundelemente des Gehäuses des Blasters

Schutzpuffer, gefertigt aus dem geschäumten Thermoplastes (elastisch), wodurch das Körperverletzungsrisiko von Spielern bei eventuellen Kollisionen reduziert wird.

Die Verbindung des Blasters mit der Weste wird oft mit einer flexiblen, durch einen armierten Schlauch verstärkten Leitung durchgeführt.

Außer dem Treffersensor ist im Vorderteil des Blaster die Aufhellung-Platte des Schusses durch die Farbe des jeweiligen Teams vorgesehen.

Auf dem Gehäuse ist der Sensor für die zweite Hand montiert, der den Spieler daran hindert, mit dem Spiel fortzufahren, soweit dieser das Blaster nur mit einer Hand festhält. Außerdem ist das Gehäuse mit dem Vibrationsmotor zur Nachahmung des Rückstoßes, dem Kreiselgerät und dem Beschleunigungsmesser ausgerüstet, um die Anzahl der Schritte während des Spiels sowie den Alarm zu berechnen, der das aggressive Verhalten des Spielers meldet.

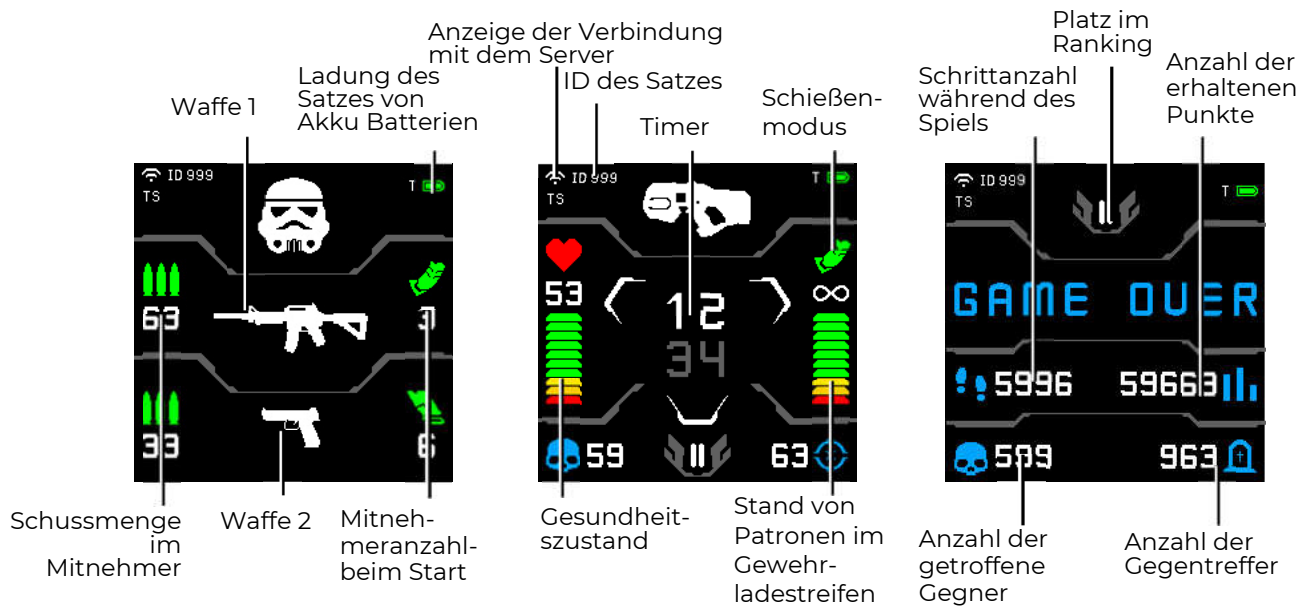
Jedes Blaster ist mit dem IPS-Farbbildschirm HD (240x240) ausgerüstet, der in drei Betriebsarten funktioniert.

Der Vorspielmodus – die Startparameter des Satzes werden wiedergegeben;

Der Spielmodus – die aktuellen Daten des Spielers bei der Spielrunde werden wiedergegeben;

Der Post-Spielmodus – die Abschlussstatistik nach dem Spielende wird wiedergegeben.

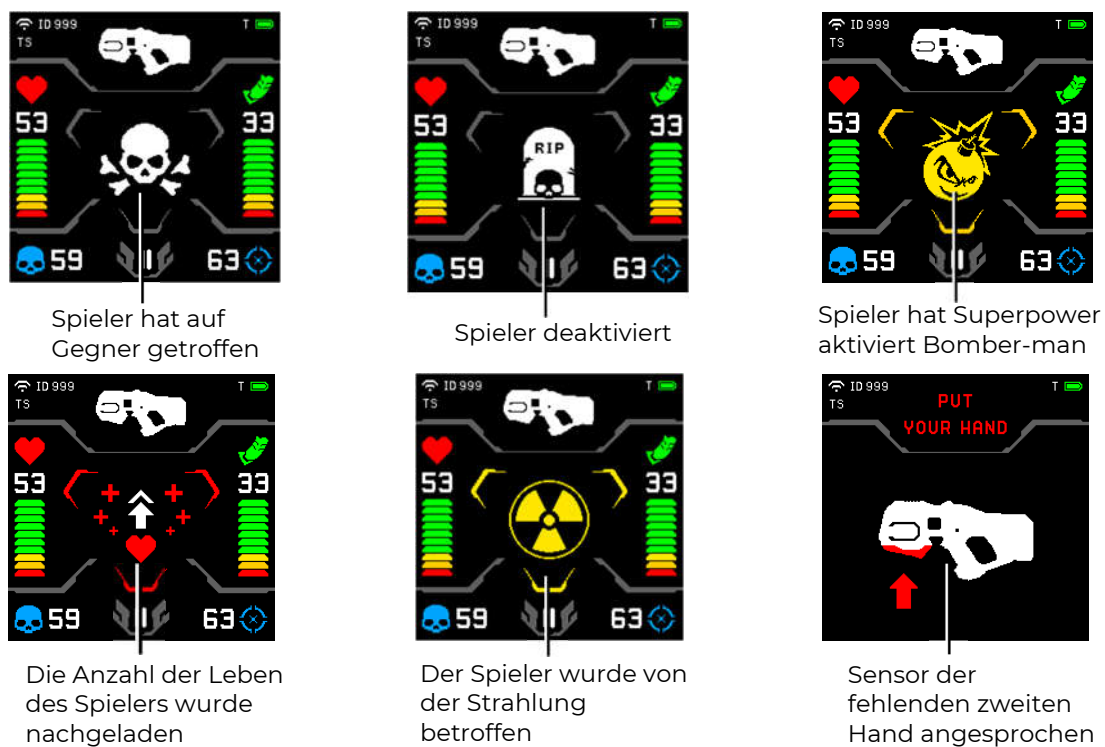
Der Bildschirm zeigt gleichzeitig über 10 Kennwerte an: dynamischen Skalen für Gesundheitszustand und Munition, Anzahl der Treffer in den Gegenspieler, Waffentyp, ausgewählte Voreinstellung, Rating und vieles mehr.



Beispielsweise Informationen, angezeigt auf dem IPS-Bildschirm



Piktogramm der Art des Feuers entziffern



Spielsituationen auf dem Blaster-Screen anzeigen

3. Weste

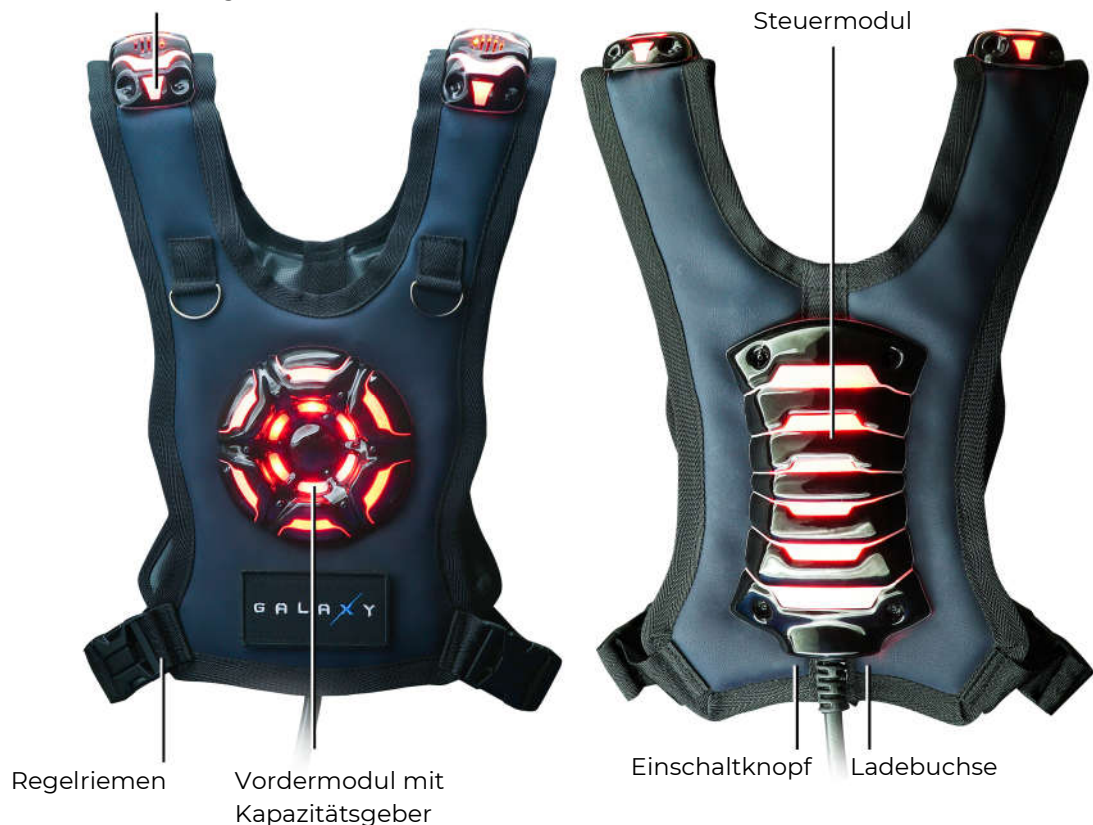
Die Weste ist der unabdingbare Teil des Spielerstes für den Indoor-Lasertag. Diese ist mit dem Blaster über ein spezielles Kabel verbunden.

Die Weste ist mit 14 Treff- und Anzeigesensoren versehen, gruppiert in 4 Bereichen — vorne, hinten und auf den Schultern. Die Treffsensoren und das Steuermodul der Weste sind mit dem Vibro- und RGB-Lichtanzeige ausgestattet (52 unabhängige LED) und sind mit den stoßsicheren Gehäusen geschützt, gefertigt aus dem Polykarbonat. Der Kapazitätssensor ermöglicht es, die bestimmten Funktionen des Spielers zu aktivieren, insbesondere die Superpower.

Außenschicht der Textilbasis der Weste ist gefertigt aus dem Öko-Leder. Zwei an den Seiten angeordneten geregelten Riemen lassen die Größe der Weste auf den Körperbau und das Alter der meisten Spieler anpassen.

Die Stromversorgung des Satzes wird von 2 Li-Ion, Akkumulatoren (7,4v, die Gesamtkapazität 4800 mA h), die sich im Steuerblock der Weste befinden, durchgeführt.

Schulter-Treff- und Anzeigesensoren



Grundelemente der Weste



Externe Steuermodul-Elemente

4. Ladegerät

Um die Akkus für die Indoor-Lasertag-Anlagen aufzuladen, enthält die Lieferung das Ladegerät, das ans Haushaltsstromnetz von 220 V anschließbar ist.

Eingangsspannung von 8,4 V, Maximale Stromstärke der Ladung von 2 A



Ladegerät

In unseren Indoor-Lasertag-Anlagen werden die Li-Ionen-Akkus eingesetzt, versehen mit der internen Sicherungsschaltung gegen die Überladung und tiefe Entladung.

Dennoch muss man den sicheren Umgang mit den Li-Ionen-Akkus ernsthaft nehmen.

Lassen Sie die Akkus in einem gelüfteten und brandsicheren Raum aufladen. Bei eventueller Entflammung der Akkus muss das Brandfeuer im gesamten Raum gehemmt werden.

Die Temperaturverhältnisse bei der Aufladung von den Li-Ionen-Akkus beeinflusst ihre Speicherkapazität, die bei der Kälte ab- und bei der Hitze zunimmt. Die Akkus dürfen bei den Umgebungstemperaturen von +4 °C bis +40 °C aufgeladen werden, jedoch gilt die Temperatur von + 24 °C als optimal.

Stecken Sie den Ausgangsstecker des Ladegeräts in die jeweilige Steckdose auf dem Steuermodul der Weste ein. Stecken Sie den Stecker des Ladegeräts in die Steckdose 220 V ein.

Das Set wird durchschnittlich in 3,5 Stunden aufgeladen.

5. WLAN-Router

Als WLAN-Router zum Lasergame wird Tp-link Archer C80 AC1900 von Firma geliefert.

Der Router ist auf Basis des Netzprozessors MediaTek 1,2 Hz entwickelt. Dieser hat ein Kern, mit dem zwei Flüsse bearbeitet werden.

Der Prozessor ist auf 2,4 GHz eingestellt, mit dem die Protokolle 802.11n gesichert sind, er unterstützt MU-MIMO 3×3 und hat Anschlusshöchstgeschwindigkeit 600 Mbit/s. Für 5 GHz und 802.11ac ist der Prozessor, der mit MU MIMO 3×3 funktioniert, verantwortlich. Die Höchstgeschwindigkeit beträgt 1300 Mbit/s.



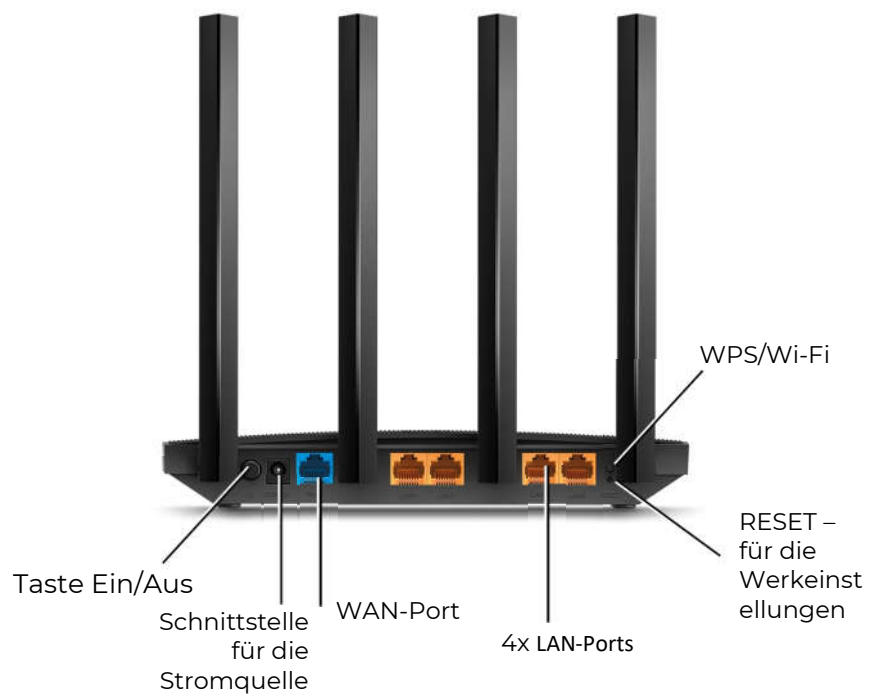
Außenansicht des Routers

Der Router wird zusammen mit dem Außenblock (12 V, 1A (EU-Version) oder 12 V, 1,5 A (US-Version)) und dem RJ45 Ethernet-Kabel geliefert.

- ❗ **Achtung! Wenn Sie die tragbare Stromquelle für die Funktion des Routers (Power Bank) nutzen, der Nennspannung des Routers 12 V muss die Ausgangsspannung entsprechen.**
- ❗ **Keinesfalls den Netzteil des Routers für das Aufladen der Akkus der Indoor-Lasertag-Anlagen verwenden!**

Auf der Montageseite des Routers sind vorhanden:

- Taste Ein/Aus;
- Schnittstelle für den Anschluss des Stromblocks;
- WAN – Port für den Kabelanschluss vom Anbieter;
- LAN1...LAN4 – vier Ports für den Kabelanschluss vom Anbieter;
- Taste WPS/Wi-Fi – für den einfachen Ein/Aus der Anlagen zum Wi-Fi-Netz des Routers;
- Taste RESET – für die Werkeinstellungen.



Außenansicht des Routers von der Montageseite

! Die Anlage wird vollständig eingestellt für weitere Arbeit mit der Software und dem Lasergame von Firma geliefert, braucht keine zusätzlichen Änderungen.

6. Domination Box Smart

Domination Box Smart (Kontrollpunkt Smart, KPs) ist ein Zusatzgerät, das es ermöglicht, eins der meist interessanten Szenarien vom Indoor-Lasertag, „Kontrollpunkt erobern“, umzusetzen. Dieser Kontrollpunkt zeichnet sich durch das Vorliegen von 3 Anzeigesäulen, welche die Stufe der Eroberung für jedes Team wiedergeben, sowie 5 Spielmodi, die es ermöglichen, die Eroberung sowohl gegen die Zeit als auch die Treffermenge zu erfassen.

Die Eroberung erfolgt durch den IR-Impuls, abgefeuert aus dem Blaster aufs Target auf dem Kontrollpunkt. Die Aufnahme befindet sich im unteren inneren Teil des Geräts, was bedeutet, dass der Strahlungserzeuger senkrecht zur Basisebene des Kontrollpunkts anzuordnen ist.

Die Versorgung des Geräts erfolgt mithilfe von den Li-Ionen-Akkus (7,4 V, Gesamtkapazität von 4800 mAh), die im Gehäuse untergebracht sind. Die Akkus werden vom Stromnetz mittels des vorgesehenen Ladegerät mit der Ausgangsspannung von 8,4 V und maximaler Stromstärke der Ladung von 2 A aufgeladen.



Außenansicht DB Smart

Aufgabe von Domination Box ist es, sein „Eroberung“ durch Spieler verschiedener Teams aufzuzeichnen, die Gesamterfassungszeit oder die Anzahl der DB-Empfängertreffer jedes Teams zusammenzufassen und den Gewinner zu ermitteln.

Die Einstellung der Geräteparameter sowie die -steuerung erfolgen über die Software Lasertag Operator via Wi-Fi-Kanal

Für den Kontrollpunkt Smart sind drei Betriebsmodi vorgesehen: Standby-Modus, Spielmodus und Servicemodus.

Nach dem Einschalten geht der Kontrollpunkt in den Standby-Modus über. Auf je Säule leuchten zwei zentrale LED, und zwar in der Farbe des aktuellen Modus der Säule. In diesem Modus ist es möglich, sich über die Ladungsstufe der Akku zu vergewissern. Die Anzahl der innerhalb einiger Sekunden violett leuchtenden LED zeigt die aktuelle Akkuladung: 16 LED - 100%, 8 - 50%, 1 - 10% usw.

Der Kontrollpunkt sieht den Betrieb in 5 Anzeigemodi vor („Eroberung gegen die Zeit“, „Eroberung durch Treffermenge“, „Seilziehen“, „Dreifache Eroberung“ und „Fahne hissen“). Diese sind einstellbar entweder nach der Treffermenge oder nach der KT-Besatzungszeit, erforderlich zur Verkündung des Gewinners der Runde. Die Anzeige der Einstellungsparameter erfolgt durch das Leuchten von 10 LED. Die Farbe des Leuchtens

entspricht einem bestimmten Modus, was auf dem Aufkleber abgebildet ist, angebracht am Gerätegehäuse.

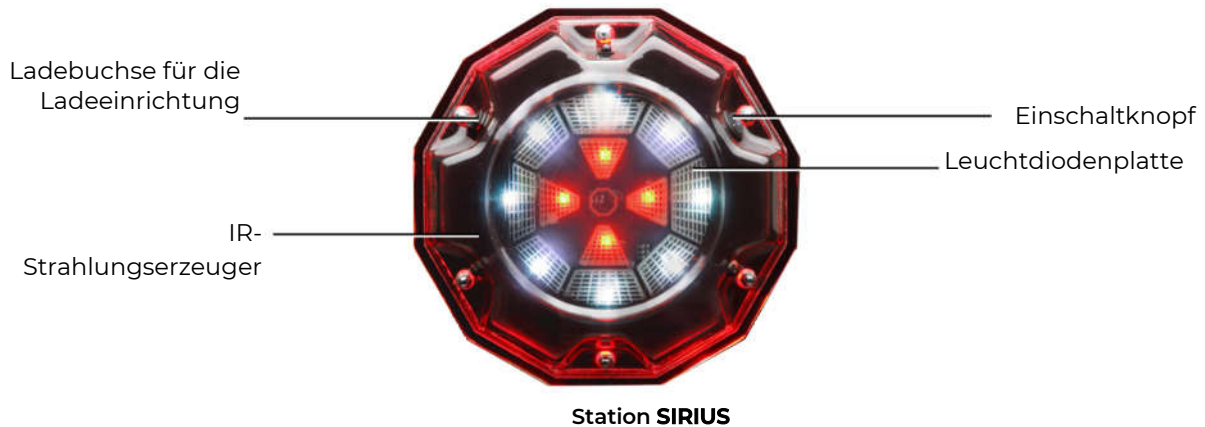
Im den Eroberungsmodi kann der Timer auf 1, 2, 4, 5, 7, 10, 15, 20 und 30 Minuten eingestellt werden.

In den Treffermenge-Modi wird die Anzahl der nötigen erfolgreichen Treffer auf die Aufnahme des Geräts eingestellt, von 50 bis 500, im Abstand von 50.

Die Einstellung der Modi und derer Parameter erfolgt über den Szenario-Editor der Software Lasertag Operator.

7. Station SIRIUS

Die SIRIUS-Station (StS) ist die Analogielösung des unverzichtbaren Attributs von vielen Lasertag-Spielen auf der Basis eines Szenarios — des Universalpunts. Er unterscheidet sich vom standardmäßigen Gerät durch das Vorliegen von Anzeigeplatte, seitlicher Zusatzbeleuchtung, Touch-Sensor, futuristischem Gehäuse und 8 Funktionsmodi.



Stromversorgung: Netz 220 v über das Steuerblock (8,4 1 A) v oder eine eingebaute Akku Batterie 7,4 v 2600 mA h. Ton: Summer. (bei Einrichtungen, hergestellt ab 2020).

Aktivierung der Vorrichtung (Einwirkung auf die Sätze der Spieler) erfolgt in der Abhängigkeit vom Modus in drei Verfahren: ein Schuss in die Vorrichtung (Modi "Bonus" und "Flagge"), automatisch nach der Schaltuhr (andere Modi) und zwangsläufig - beim kurzfristigen Decken des Gehäuses mit einer Hand spricht der Sensor (Modi "Arzneikasten", "Wiederaufbau" und "Rüsthause") an.

Die Reichweite der Wirkung bei optischer Sichtbarkeit beträgt 5-7 Meter.

Im Standby-Modus (vor dem Start und nach dem Spiel) bei hergestellter Verbindung zum Server gehen die Station-LED langsam auf und ab, und zwar abwechselnd und in verschiedenen Farben.

Ist das Spiel gestartet, so läuft das Gerät im ausgewählten und mit den Einstellungen an, vorgegeben über die Software (Regelmäßigkeit der erteilten Befehle, Einwirkung bestimmter Befehle auf die Spieler, Anzahl der Schüsse zur Deaktivierung usw.). Die Anzeige entspricht dabei dem Spielmodus.

In der aktuellen Ausgabe kann die SIRIUS-Station in acht Spielmodi betrieben werden: „Revitalisierung“, „Strahlung“, „Medizinbox“, „Arsenal“, „Zufällig“, „Bonus“, „Basis“ und „Fahne“.



Arsenal



Zufällig



Revitalisierung



Basis



Strahlung



Medizinbox



Bonus



Fahne

Anzeige der SIRIUS-Station in Abhängigkeit vom Spielmodus

8. Multistation

Die Multistation (MS) ist ein multifunktionales zusätzliches Geräte für Lasertag-Spiele, das es ermöglicht, die Liste der eventuellen Szenarien zu wesentlich zu erweitern.

Der Hauptvorteil des Geräts ist das Vorliegen des LED-Screens (192x192 mm, 1024 Pixel), der anschaulich anzeigen kann, in welchem Spielmodus die Station aktiviert ist. Auch dank des futuristischen Design, der interaktiven Animation und seitlichen Zusatzbeleuchtung macht die Multistation die Spiele bunter und spektakulärer aussehen und wird damit zum Schmuckelement jedes Spielplatzes.



Außenelemente Multistation

Stromversorgung: Stromnetz 220 V über das Netzanschlusssteil 8.4 V 2 A.

Ton: integrierte Lautspreche + Audio-Output

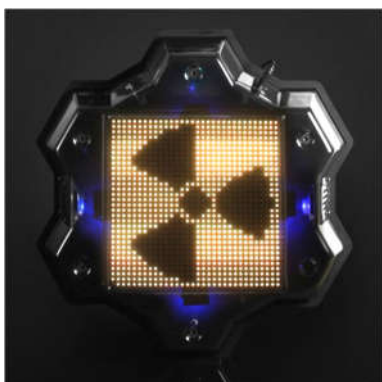
Die Multistation ist im Grunde genommen die weitere Entwicklungsstufe des Universalpunkts. Neben den Standardfunktionen stehen der Multistation die Funktionen von Kontrollpunkt, E-Sprengstoff und Teamstation zur Verfügung.

In dieser Ausgabe kann die Multistation in sieben Spielmodi betrieben werden: Medizinbox, Arsenal, Revitalisierung, Sprengstoff, Kontrollpunkt, Strahlung und Basis.

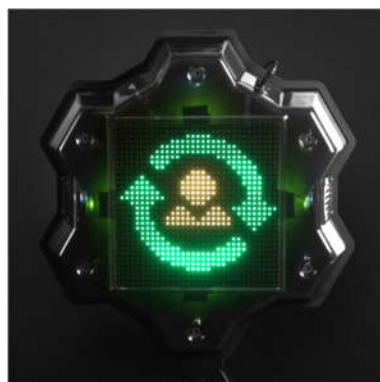
Beim Start der Spielrunde zeigt der LED-Screen der Multistation nicht das Firmenlogo, sondern das Bild an, auf dem das Spielmodus widergegeben wird, in dem das Gerät aktuell funktioniert. Der Screen ist interaktiv und kann auf die Handlungen der Spieler reagieren.



Medizinbox



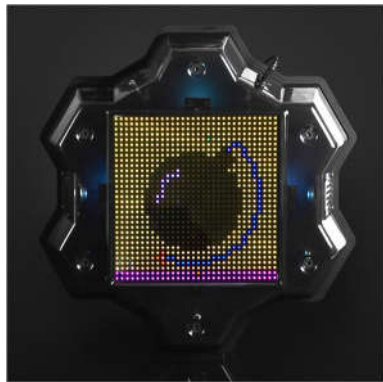
Strahlung



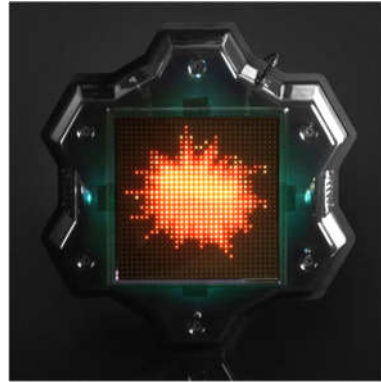
Revitalisierung



Arsenal



Bombe



Bombe explosion

Multistation-Screens in unterschiedlichen Modi

Die Multistation kann auch im Modus „Kontrollpunkt“ funktionieren. Aber wenn das Gerts als Kontrollpunkt eingesetzt wird, werden dessen Funktionen die Spezifik vom Indoor-Lasertag bercksichtigen, d. h. die Pluspunkte werden fr den Zeitraum vergeben, in dem der Kontrollpunkt besetzt bleibt.

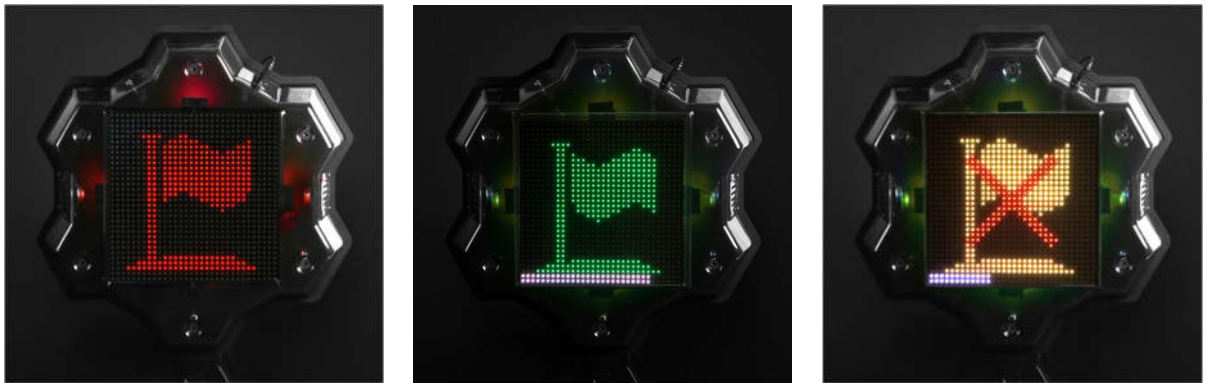
Damit die Spieler sich nicht um die Multistation im Spielmodus „Kontrollpunkt“ anhufen, ist es mglich, den Parameter „Strahlung“ ber die Software einzustellen (Zeitraum der Verteilung und der zugefgte Verlust knnen hier auch eingestellt werden).



Multistation-Screens im Spielmodus „Kontrollpunkt“

Der grundstzliche Unterschied vom Spielmodus „Basis“ ist die wahlweise Revitalisierung und Affektion von Spielern aus verschiedenen gefrbten Teams. Zudem ist es auch mglich, die Basis des Gegners zu zerstren (deaktivieren). Dafr muss das Gert mehrere Male erfolgreich getroffen werden, laut der im Szenario vorgegebener Einstellung. Hierbei wird das weie Streifen unten auf dem Screen die Zerstrungstufe graphisch angezeigt. Erreicht der Streifen den rechten Rand, zeigt der Screen die animierte Explosion an

und gibt die Abbildung der durchgestrichenen Fahne aus. Ab diesem Zeitpunkt ist die Basis inaktiv.



Multistation-Screens im Spielmodus „Basis“

Im Spielmodus „Bombe“ werden die Spieler in zwei Teams aufgeteilt — Mineure, die den Bombe anlegen, und Sappeure, die diesen entschärfen sollen. Der Gewinner ist dasjenige Team, das seine Mission erfüllt. Die Parameter zum Anlegen des Bombes, dessen Entschärfung, Teamfarben von Mineuren und Sappeuren usw. sind über die Software einzustellen.

Das Gerät wird über die Software Lasertag Operator via den Wi-Fi-Kanal gesteuert.

9. Geräte einstellen

Die Einstellung der Geräte für den Indoor-Lasertag ist mit dem Einschalten des Routers zu starten.

Der Router wird im komplett eingestellten Zustand geliefert und es sind keine zusätzlichen Änderungen erforderlich.

Sind die Geräteeinstellungen aus diesem oder jenem Grund gestört (bspw. durch versehentliches Betätigen des Knopfs Reset oder zufällige Änderung der Einstellungen, die den fehlerhaften Betrieb des Routers verursacht haben), ist es erforderlich, die Einstellung eigenständig vorzunehmen (siehe «Arena laser tag manual for GALAXY ECLIPSE (3.0)» <https://lasertag.net/manuals/>).



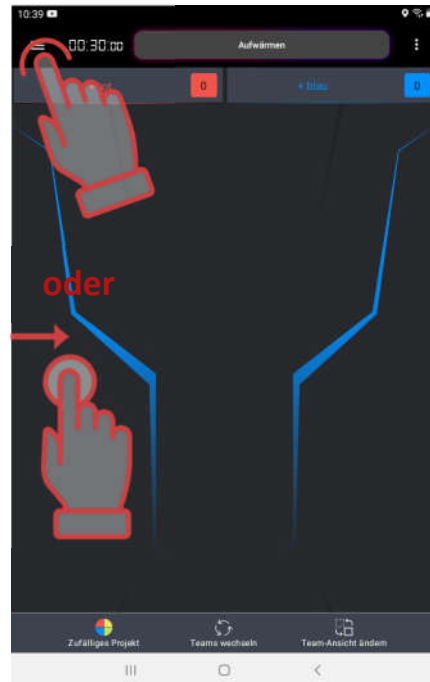
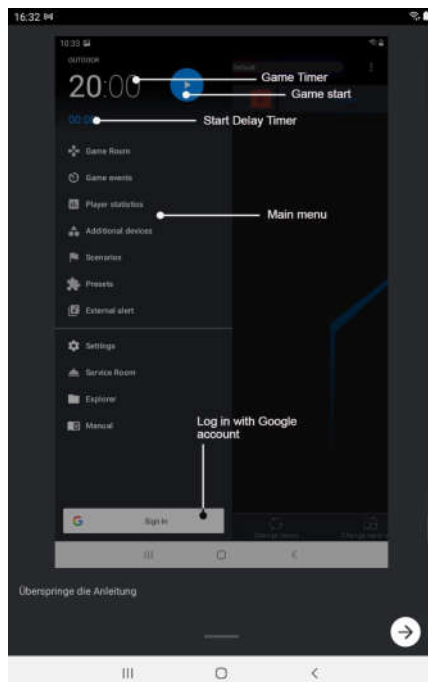
Weiter ist die Software zu auf die Geräte zu installieren und einzustellen (Smartphone, Tablett-PC usw.) mit dem Betriebssystem Android, Version ab 7.0:



- Software Lasertag Operator auf das Gerät herunterladen und installieren, erhältlich unter den folgenden Adressen:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.lasertag.operator>
oder <https://lasertag.net/support/>

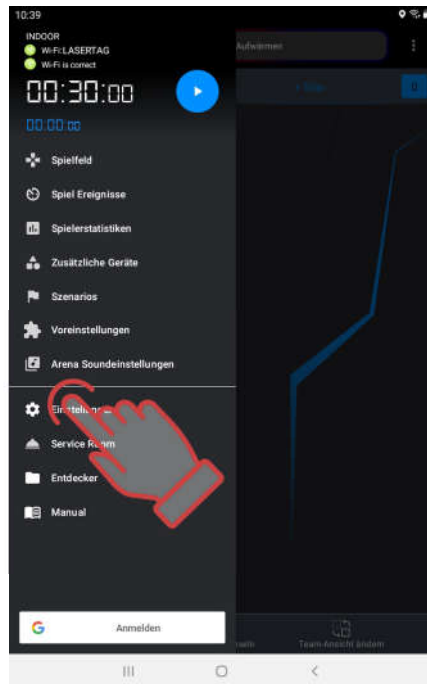


- Den Modus des Anschlusses ans WLAN-Netzwerk einschalten (Einstellungen/Anschlüsse/WLAN) und die Suche nach zugänglichen Netzwerken ausführen. (Der Ablauf der Einstellung kann in Abhängigkeit von der Version des Betriebssystems und des Gerätemodells abweichend sein).
- Ist das Netzwerk LASERTAG gefunden, auf die Überschrift klicken und im erschienenen Fenster das Kennwort 2015LT2015 eingeben.
- Die Software Lasertag Operator starten. Beim ersten Start der Anwendung wird die Bedienungsanleitung in Kurzversion angezeigt. Es ist empfehlenswert, sich damit vertraut zu machen. Nachfolgend kann das Anzeigen der Bedienungsanleitung beim Start abgeschaltet werden.
- Den Knopf „Hauptmenü“  im Startfenster betätigen oder einen „swipe“ nach rechts machen und zum Hauptmenüsreen zu wechseln.



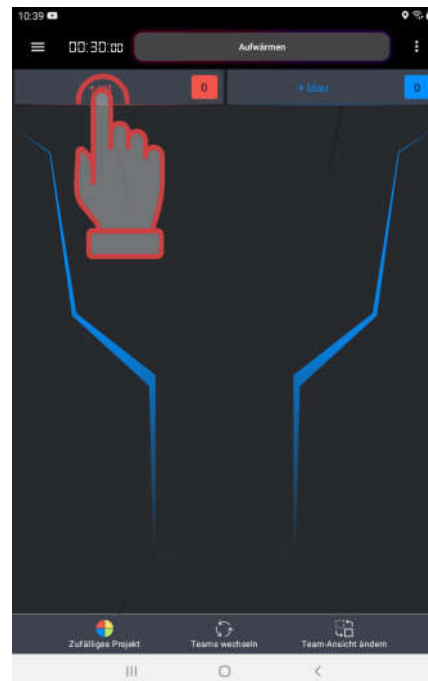
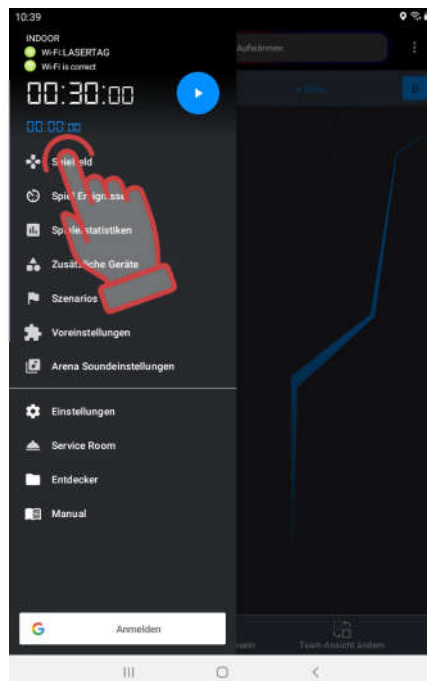
Die Folie 1 der Kurzbedienungsanleitung und das Hauptmenü öffnen

- Auf den Punkt „Einstellungen“ im Hauptmenü drücken.
- Im angezeigten Fenster die Richtigkeit des gewählten Zugriffspunktnamen (LASERTAG) prüfen.



Verbindungseinstellung prüfen

- Sets einschalten, die am Spiel beteiligt sind.
- Die Aufschrift „Spielfeld“ im Hauptmenü betätigen.
- Auf dem darauf erschienenen Screen den Knopf mit der Bezeichnung der Teamfarbe betätigen.

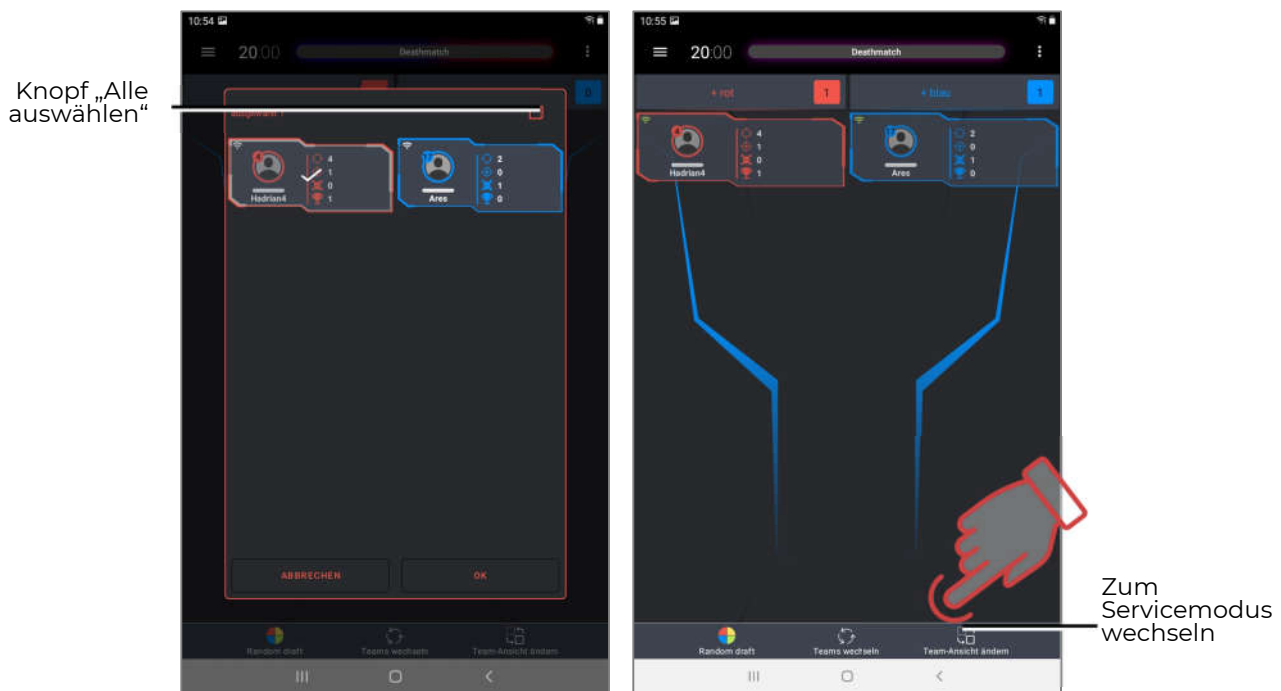


Den Spielraum öffnen und die Auswahl der Spieler für das Team aktivieren

- Im Fenster zur Auswahl der Spieler die Karten für das ausgewählte Team markieren, die sich an den Set-Server angeschlossen haben, oder den Hacken in

der oberen rechten Ecke setzen, um alle auszuwählen. Zur Bestätigung auf den Knopf „OK“ drücken. Dabei wird sich die Farbe des Leuchters der LED auf/an den Sets auf die Farbe des ausgewählten Teams ändern.

- Den Knopf mit dem Namen des anders gefärbten Teams betätigen. Die Karten von den gebliebenen Spielern markieren. Die Komplettierung der Teams prüfen.

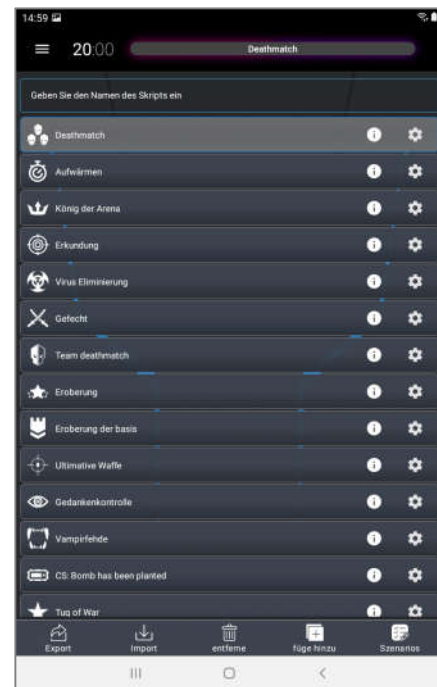
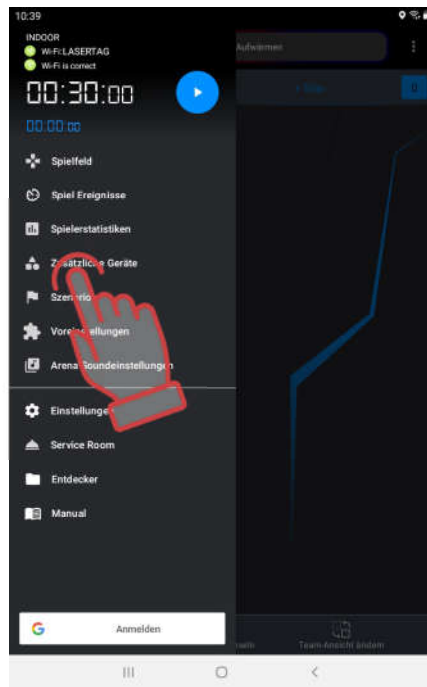


Spieler für die Teams wählen und zwischen den Ansichten der Spielerkarte umschalten

Die Software bietet zwei Ansichten für die Spielerkarte — „Statistik“ und „Service“. Die Umschaltung zwischen den Modi erfolgt durch das Drücken auf den Knopf „Ansicht ändern“ im unteren Teil des Screens.

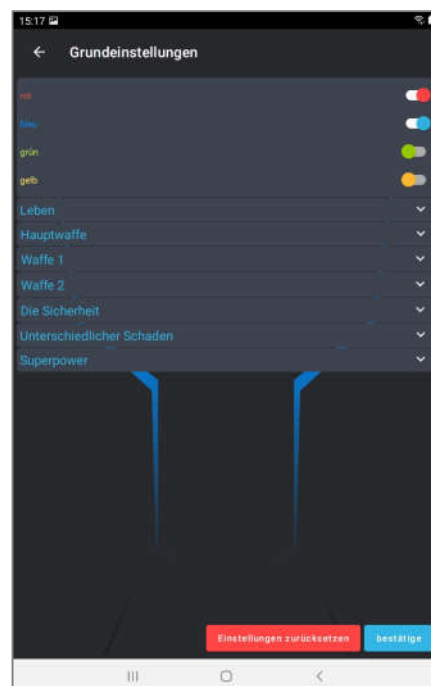


- Eins der angebotenen Spielszenarios wählen (als Musterbeispiel wird hier das Szenarien „Aufwärmen“ und „Deathmatch“ betrachtet) oder ein eigenes Szenario einstellen. Dafür müssen Sie das Menü „Szenarios“ öffnen.



Wechseln zum Menü „Szenarios“ und Szenario-Varianten zur Auswahl

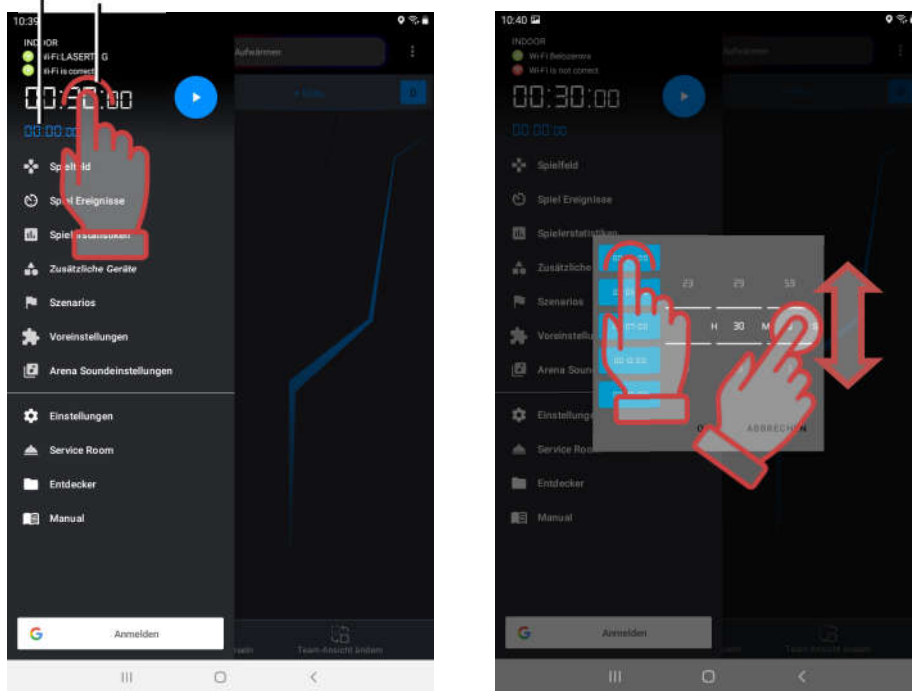
- Die Szenarien sind als Tafel-Linie dargestellt. Mit einem Klick auf das Icon öffnen sich Informationen mit Angaben zum Schwierigkeitsgrad und einer kurzen Beschreibung des Szenarios. Damit das Spiel das ausgewählte Szenario verwendet, müssen Sie lange auf die Tafel drücken. Der Skripteditor wird durch einen Klick auf den Button mit einem Zahnrad aufgerufen.
- Um ein eigenes Szenario zu erstellen, ist der Knopf „Hinzufügen“ in der rechten unteren Ecke auf dem Screen zu betätigen. Die Software wird herausbieten, den Namen für das neue Szenario hinzuzufügen, Kopieren Sie die Einstellungen von einem der vorhandenen. und dann wird die Möglichkeit eingeschaltet, die Parameter auf die Weise einzustellen, wie es bei den bereits integrierten Szenarien der Fall ist.



Szenario anhand des Musters, des Szenarios „Deathmatch“, einstellen

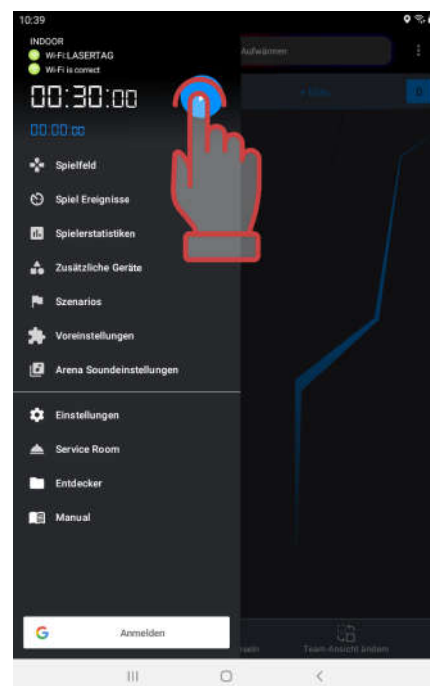
- Dauer der Spielrunde einstellen. Dafür muss man im Hauptmenü auf die großen weißen Ziffern oben auf dem Screen drücken. Wählen Sie im erscheinenden Fenster entweder links eine der Zeitvoreinstellungen aus oder stellen Sie durch vertikales Verschieben der Ziffern die Zeit in Stunden (0-23) Minuten (0-59 min) und Sekunden (0-59 s) ein.
- Auf dieselbe Weise ist die Startverzögerung einstellbar. Dafür muss man auf die blauen Ziffern unter dem Haupt-Timer drücken.

Startverzögerung-Timer Spieldauer-Timer



Startverzögerung-Timer und Spieldauer-Timer einstellen.

- Um das Spiel zu starten, muss der Steuerknopf im Hauptmenü betätigt werden.

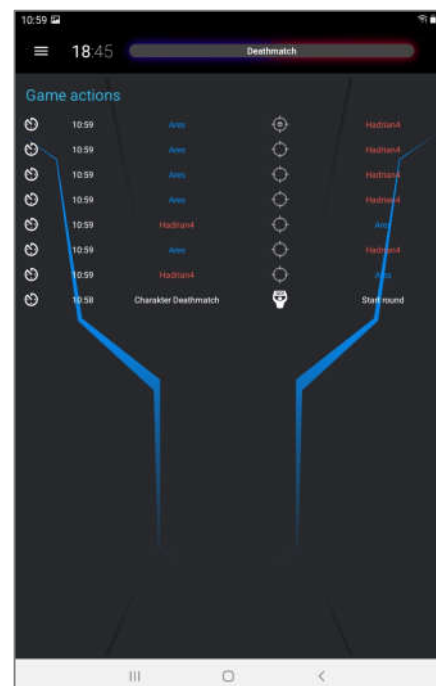


Spiel starten

- The diagram illustrates six different player status cards, each with a unique background color and layout, representing different game states:

 - Top Left (Blue background):** Player 'Hadrian10' (ID 103) is in the game with 100% health. The card shows a green health bar and four icons (gear, plus, skull, trophy) with a value of 0 next to each.
 - Top Right (Dark Blue background):** Player 'Hadrian10' (ID 105) is in the game with 50% health. The card shows a green health bar and four icons with values 13, 2, 3, and 2 respectively.
 - Middle Left (Dark Blue background with red border):** Player 'Hadrian10' (ID 103) is in the game with 25% health. The card shows a green health bar and four icons with values 5, 1, 1, and 2 respectively.
 - Middle Right (Dark Blue background with red border):** Player 'Hadrian10' (ID 105) is marked as 'Spieler getroffen' (Player hit). The card shows a skull icon and four icons with values 7, 1, 2, and 1 respectively.
 - Bottom Left (Dark Blue background with red border):** Player 'Hadrian11' (ID 110) is waiting for the start or has been removed from the game. The card shows a red health bar and four icons with values 0, 0, 3, and 0 respectively.
 - Bottom Right (Dark Blue background with red border):** Player 'Thor' (ID 5) is shown with a red warning icon. The card shows a red health bar and four icons with values 0, 0, 0, and 0 respectively.

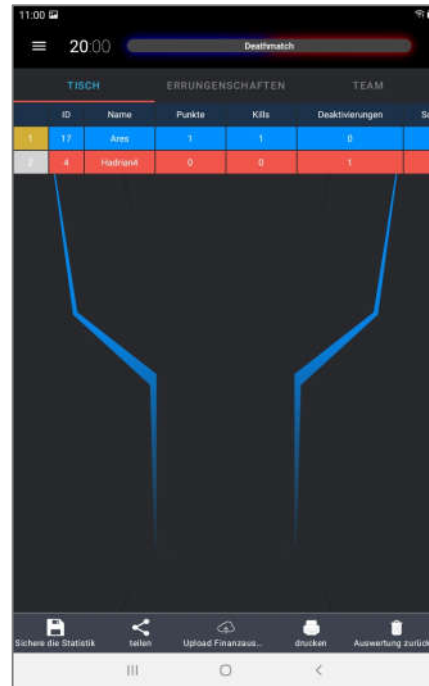
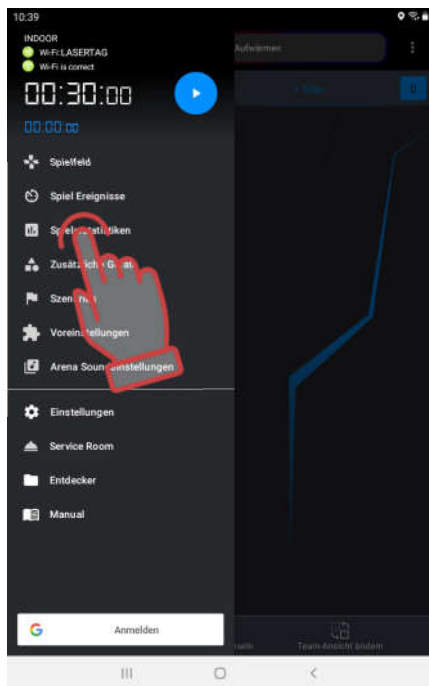
- Auf ähnliche Weise kann auch der Zustand von den im Szenario eingesetzten Zusatzgeräten kontrolliert werden. Dazu muss man im Hauptmenü auf den Knopf „Zusatzgeräte“ drücken.



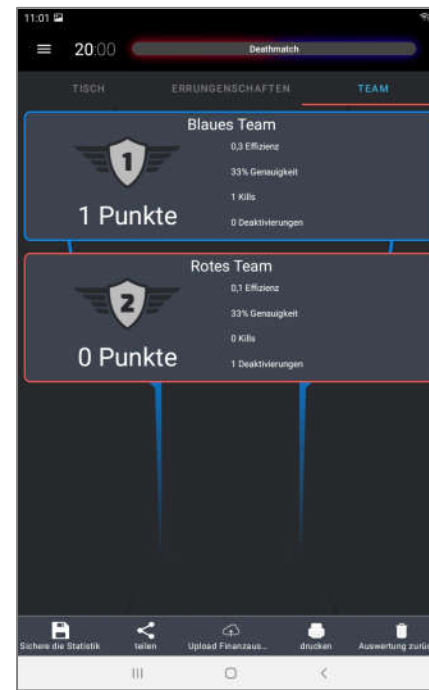
- Im Laufe des Spiels treffen die Spieler auf die Rivalen oder Zusatzgeräte treffen, wofür ihnen die Pluspunkte erteilt werden, nach denen, sobald die Spielrunde

abgeschlossen ist, die Ergebnisse ermittelt werden, sowohl für das Team als auch für die Einzelspieler.

- In seiner einfachsten Variant schließt das Spiel (darunter nach dem Szenarien „Aufwärmen“ und „Deathmatch“) nach dem Timer ab. Im Szenario-Editor ist es möglich, den Abschluss des Spiels nach der Erfüllung von bestimmten Konditionen zu vollziehen — Eroberung der Station des Gegners, Eroberung des Kontrollpunkts, Erzielen der vorgegebenen Menge an Pluspunkten, Explosion des Sprengstoffs usw.
- Ist das Spiel abgeschlossen, ist es möglich, die Einsicht in die Statistik zu nehmen, sowohl in Form einer Tabelle als auch in Form von unterschiedlichen Nominierungen.

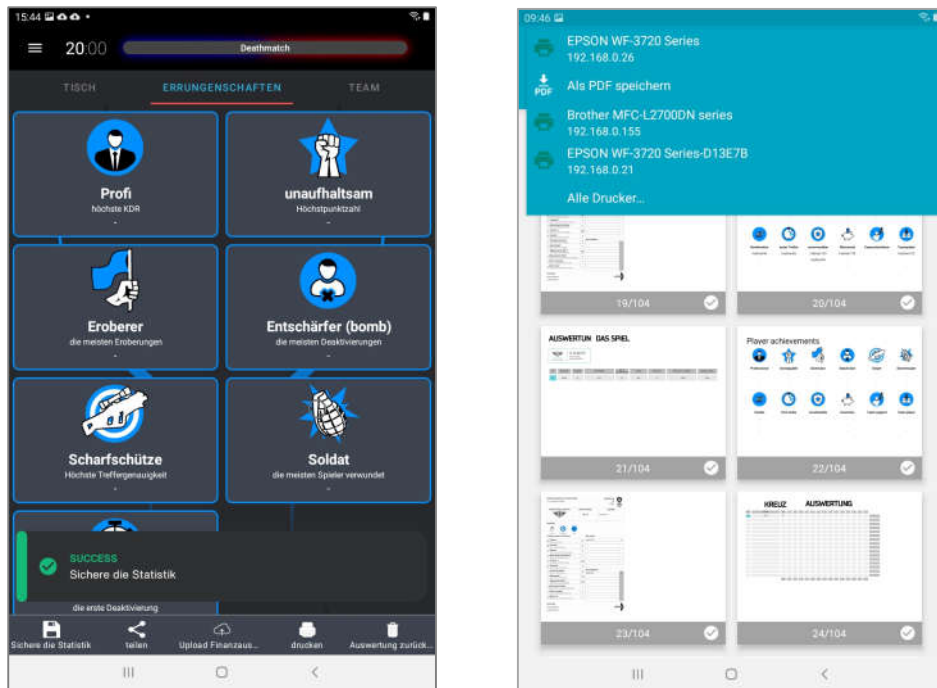


Abwurf des Statistikfenster und derer tabellarische Ansicht



Fenster zur Darstellung von Nominierungen und Teamstatistik

Es ist möglich, die Ergebnisse des Spiels, gespeichert als bunt gestaltete Berichte, über die Software zu speichern, auszudrucken sowie in sozialen Netzwerken zu teilen.



Screen zu Bearbeitung der Statistik und Vorschau vor dem Druckvorgang

Es ist auch möglich, die Statistik auf einen externen Bildschirm zu übertragen.



Dafür müssen Sie die Software LaserTagStatistic für die Übertragung der Statistik auf den externen Bildschirm herunterladen

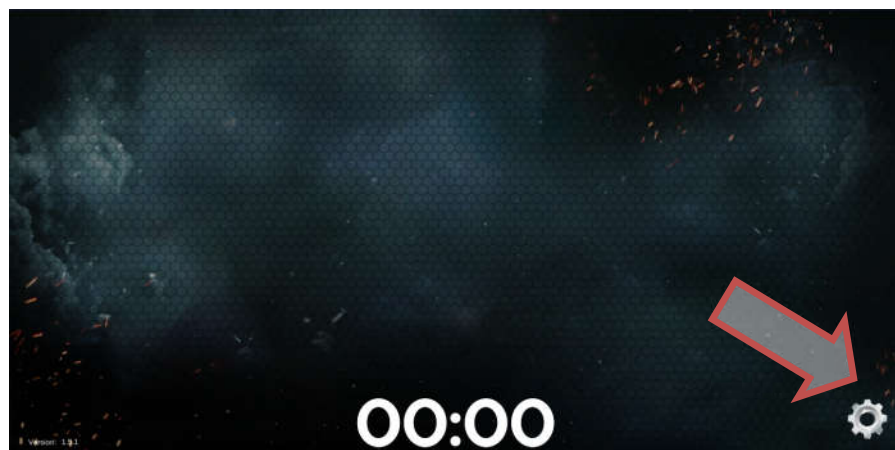
<https://lasertag.net/support/>, oder Software Laser tag Scoreboard ist über die Anwendung Play Market erhältlich



<https://play.google.com/store/apps/details?id=ua.com.Netronic.TVOutLasterTagScoreboard>

Die Software ist auf dem Gerät mit dem Betriebssystem Android (TV-Gerät, Settop-Box, Tablett-PC usw.) zu installieren. Das Gerät ist an dasselbe Netzwerk wie der Tablett-PC/Smartphone mit der installierten Software Lasertag Operator anzuschließen.

Ist die Software LaserTagStatistic (Laser tag Scoreboard) geöffnet, den Zeiger an die rechte untere Ecke des Startfensters führen oder auf dieselbe Stelle tippen.



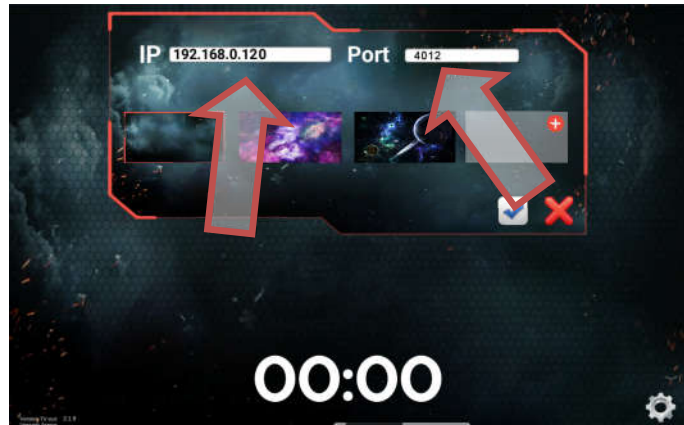
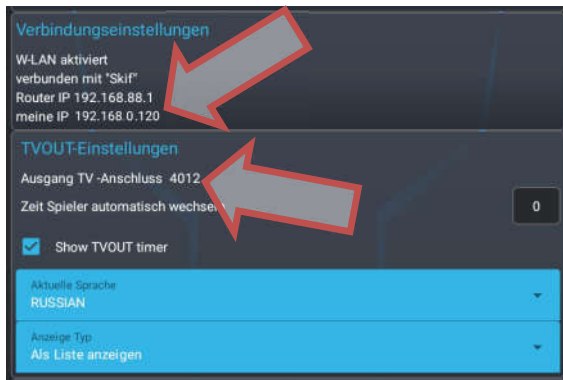
Software-Startfenster LaserTagStatistic

Es blendet sich ein Sechskant-Icon aus, auf den Sie drücken müssen.

Im erschienenen Fenster ist die Konformität der IP-Adresse Ihres Tablett-PCs oder Smartphones und der Portnummer mit den Daten zu prüfen, angegeben in der Software Lasertag Operator (Menü/Einstellungen/TV OUT-Einstellungen). Gibt es Abweichungen, so sind die Änderungen manuell vorzunehmen, indem Sie auf den betreffenden Wert drücken.

Es ist hier auch möglich, den Programmhintergrund auszuwählen, darunter benutzerdefiniert.

Die Bestätigung der Änderungen erfolgt durch das Betätigen des Knopfs mit dem Hacken.



Konformität von IP-Adressen des Tablett-PCs und der Anschlussstelle prüfen

Die genauere Beschreibung der Anwendung der Software siehe in der Gebrauchsanleitung, die auf der Webseite des Unternehmens zum Herunterladen erhältlich ist: <https://lasertag.net/manuals/> ("Arena laser tag manual for GALAXY ECLIPSE (3.0)").



10. Garantieverpflichtungen

Lieber Käuferinnen, Danke, dass Sie sich für das Produkt von Lasertag.net entschieden haben!

Die Garantieverpflichtungen sichern den Normalbetrieb unseres Produktes unter Einhaltung von Transport-, Lager- und Betriebsvorschriften während der gesamten Garantiedauer.

Wenn Sie das Produkt kaufen, so möchten wir Sie eindringlich bitten, die Richtigkeit der Angaben im Garantieschein zu überprüfen, der als Grundlage für die Garantieservice gilt. Die Herstellnummer und die Bezeichnung von Modellen der Einrichtungen, die Sie erwerben, müssen exakt mit der Eintragung im Garantieschein übereinstimmen. Die Eintragung jeglicher Änderungen und Korrekturen in den Garantieschein ist unzulässig. Um die eventuellen Missverständnisse zu vermeiden, ist es erforderlich, die Begleitunterlagen für das erworbene Produkt während dessen gesamten Lebensdauer aufzubewahren (Garantieschein, Rechnung, Vertrag).

Bevor Sie das Produkt nutzen oder unseren Servicedienst kontaktieren, lesen Sie bitte die Betriebsanleitung aufmerksam durch: (<http://lasertag.net/manuals/>).



Die Garantiedauer für das komplettierte Produkt beträgt **12 Monate** nach dem Eingang der Einrichtung beim Nutzer.

Die Garantie schließt die Verbrauchsmaterialien (Tasten, Umlade-Geräte, Tasten der Fernbedienung und des Abzugs, Mikroschaltungen, Ladegerätanschlüsse, ausführbaren LED, Audio- Strom- und USB-Kabel).

Für die eingebauten Akkus und Einrichtungen von Drittherstellern, die zur Komplettierung des Produkts zählen, wird die Garantiedauer durch die jeweiligen Hersteller festgelegt.

Vom Garantieservice sind die Produkte **ausgeschlossen**, deren Mängel folgenderweise entstanden sind:

1. Nichteinhaltung von Transport-, Lager- und Betriebsvorschriften;
2. unsachgemäße Einstellung oder Anschluss der Einrichtung;
3. Beschädigungen, entstanden durch unzumutbare Nutzung, unsachgemäßen Umgang oder Anwendung;
4. mechanische Beschädigung des Produkts durch einen Stoß, einen Absturz, übermäßige Druckwirkung, Folgen der Lebenstätigkeit von Nagetieren usw.;
5. übermäßige Verschmutzung, Eindringung von Fremdkörpern und Flüssigkeiten, Einwirkung von Substanzen, die das Produktwerkstoff angreifen;
6. höhere Gewalt (Naturkatastrophen und Ausnahmestände);
7. Reparaturen durch nicht befugte Personen;
8. konstruktive oder schematischen Veränderungen sowie Softwareänderungen, die der Hersteller nicht sanktioniert hat;
9. Abweichungen von einschlägigen Normen der Telekommunikations- und Kabelnetze;
10. natürlicher Verschleiß und Abnutzung des Produkts (aufgeriebene Stellen auf dem Produkt bzw. Kratzer usw).

Die mit der Garantiereparatur verbundenen Transportleistungen sind folgenderweise zu vergüten: die Käufer*innen haben die Transportleistungen zu bezahlen, soweit diese das Produkt zum Service transportieren lassen; der Verkäufer trägt die Kosten für den Transport des Produktes aus dem Servicezentrum zurück zu den Käufer*innen. Dabei haben die Käufer*innen und der Verkäufer die Art des Transports des Produktes zwingend zu vereinbaren.

Soweit ein Reparaturvorgang außerhalb der Garantie liegt, können die Käufer*innen mit der **Servicereparatur** rechnen, allerdings haben sie in dem Fall die Verbrauchsmaterialien und Transportkosten eigenständig zu bezahlen.

! Nur das vollständig komplettierte Produkt darf zur Reparatur angenommen werden, des Garantiescheines inbegriffen. Die Produktkomplettierung ist aus dem Produktdatenblatt zu entnehmen.

Soweit ein Reparaturvorgang außerhalb der Garantie liegt, gewährt das Servicezentrum die 14-tägige Garantie für diejenigen Baueinheiten, die repariert worden sind.

Der Hersteller behält das Recht vor, die konstruktiven Änderungen am Produkt vorzunehmen, die die Qualität des Produkts verbessern und dabei keine grundlegenden Betriebsparameter des Produkts zurücksetzen bzw. eliminieren.

Das Unternehmen verpflichtet sich, den Begleitservice (darunter Aktualisierung) der Software des Lasertag-Geräts während der gesamten Garantiedauer dessen Betriebs vorzunehmen. Soweit der Auftraggeber während der Garantiedauer eine Software-Betriebsstörung feststellt oder eine wesentliche Funktionsstörung des Geräts durch die Software erkennt, werden die Reparaturarbeiten innerhalb kürzester Frist und abhängig von dem Schwierigkeitsgrad des erkannten Problems vorgenommen.

Hierbei ist die Kompatibilität von Verdrahtungsversionen der Mikrocontroller und der Softwareversionen des Geräts einzuhalten.

! Die Eigenschaften der Li-Ionen- und Li-Polymer-Akkus schließen die Alterung der chemischen Zusammensetzung der Elemente mit ein. Um Probleme wie Selbstentflammung, Kapazitätsverlust und sonstiges zu vermeiden, ist es empfehlenswert, die Akkus der Anlagen nach 2 Jahren Nutzung umzutauschen.

Die Software-Garantie erstreckt sich nicht auf die Fehler, die folgenderweise entstanden sind:

1. soweit der Nutzer die empfohlenen Voraussetzungen für die Einrichtungen missachtet, auf denen die Software installiert ist;
2. soweit ein Betriebsausfall oder eine Fehlfunktion der Einrichtungen vorliegen, auf denen die Software installiert ist;
3. soweit ein Betriebsausfall des Betriebssystems des Computers oder des Mobilgeräts oder die Einwirkung von fremden Softwareprodukten vorliegen, der Computerviren inbegriffen;
4. soweit der Nutzer eigenwillig in die Bauart des Softwareprodukts eingreift;
5. soweit die Software unsachgemäß und nicht nach der Betriebsanleitung genutzt wird.

Dem Hersteller ist das Recht vorbehalten, die Bauart der Anlagen zu ändern, um die Qualität der Erzeugnisse zu verbessern, jedoch unter Aufrechterhalten der grundsätzlichen Betriebseigenschaften.