



Equipo para arena lasertag



Equipo de juego ECLIPSE Instrucciones del primer inicio

CONTENIDO

1. Características generales	2
2. Bláster	3
3. Chaleco	5
4. Cargador	6
5. Enrutador Wi-Fi	7
6. Punto de control Smart	9
7. Estación SIRIUS	11
8. Multiestación	13
9. Configuración del equipo.....	16
10. Garantía.....	25

1. Características generales

Arena lasertag es una de las variedades del juego lasertag fascinante y dinámico, que tiene lugar en tiempo y espacio real. La diferencia de este tipo es que los juegos se llevan a cabo en salas oscuras cerradas, por regla general, anturizadas bajo guerras espaciales. Estas condiciones determinan la indicación específica: inicialmente, al comienzo del juego, los sensores del chaleco y el bláster brillan con el color del equipo, y cuando el rayo bláster de un oponente los impacta, parpadean brevemente en blanco.

El objetivo del juego es conseguir que el rayo infrarrojo del bláster entre en los sensores montados en el chaleco o las armas del oponente, o en un equipo especial. Por cada acción exitosa (impactar a un oponente, capturar una base, punto de control, completar una misión, etc.), el jugador y su equipo reciben puntos. Por impactar a un jugador de tu equipo, por renacimiento, por un disparo fallido, etc. se quitan puntos (los parámetros se configuran). Las estadísticas se transmiten rápidamente a la tableta de control y se pueden mostrar en un monitor, proyector o televisor.

El conjunto mínimo para jugar arena lasertag consiste en los kits de bláster + chaleco, enrutador y cargadores. La configuración y control de los kits se realiza desde una tableta o teléfono (sistema operativo Android).



Vista general del kit

Además, para complicar los escenarios y agregar variedad del juego, se utilizan dispositivos electrónicos adicionales fabricados por nuestra empresa: Puntos de control Smart, multiestaciones y estaciones SIRIUS.

2. Bláster

El bláster es un simulador de armas "espaciales", que "impacta" a su oponente con rayos infrarrojos inofensivos.

Para aumentar el realismo, el haz IR durante el disparo se duplica con un haz de luz como un puntero láser.



Elementos principales del bláster.

La parte del parachoques de la carcasa está hecha de elastómero termoplástico expandido, lo que reduce el riesgo de lesiones a los jugadores en posibles colisiones.

El bláster está conectado al chaleco a través de un cable flexible reforzado con una funda reforzada.

Además del sensor de impacto, en la parte delantera de la carcasa del bláster, hay un panel que ilumina el disparo en el color del equipo.

En la carcasa hay un sensor de segunda mano, que no permite disparar si se sostiene el bláster con una mano. Además, en la carcasa tiene instalado un motor de vibración para simular el retroceso, un giroscopio y un acelerómetro para contar los pasos en el juego y señalar el comportamiento agresivo del jugador.

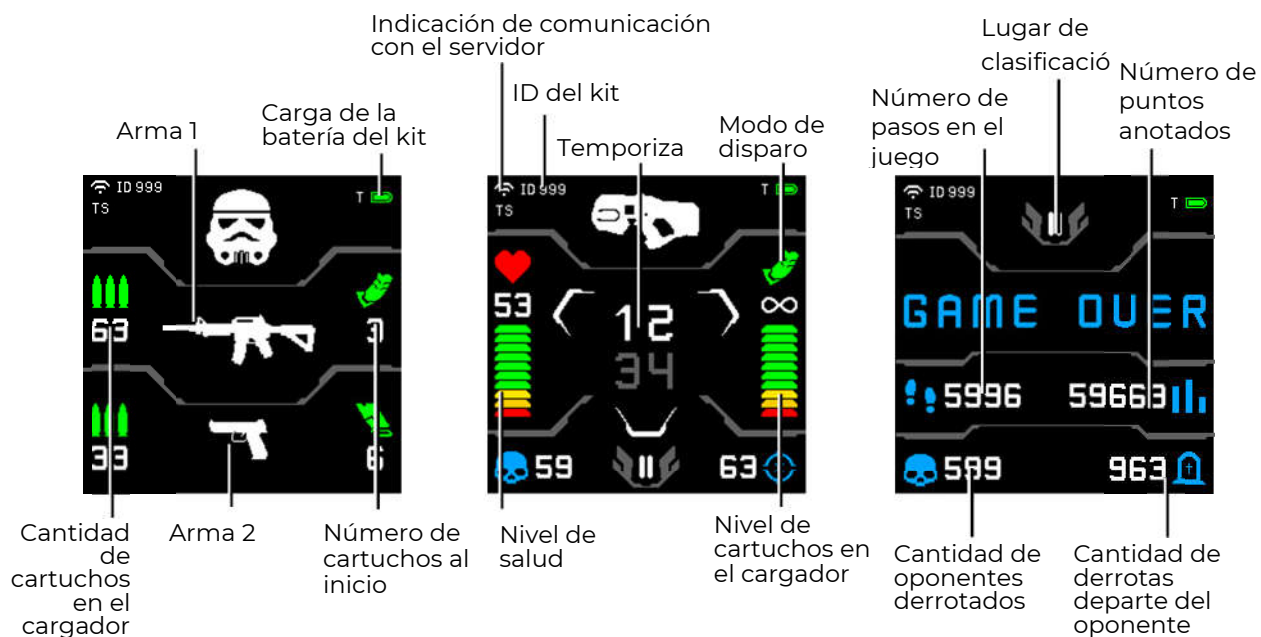
El bláster está equipado con una pantalla IPS en color de alta resolución (240x240), que funciona en tres modos:

Pre-juego: muestra los parámetros de inicio del kit;

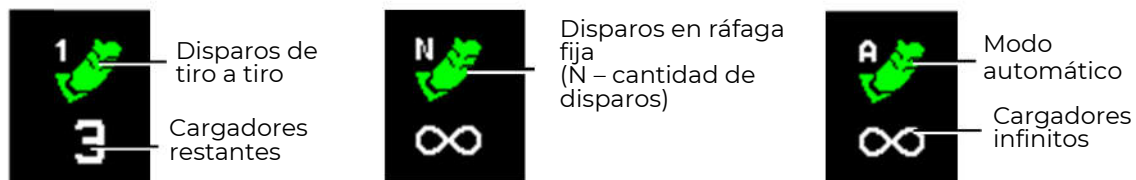
Juego: muestra los datos del jugador actual durante la ronda del juego;

Post-juego: muestra las estadísticas finales al final del juego.

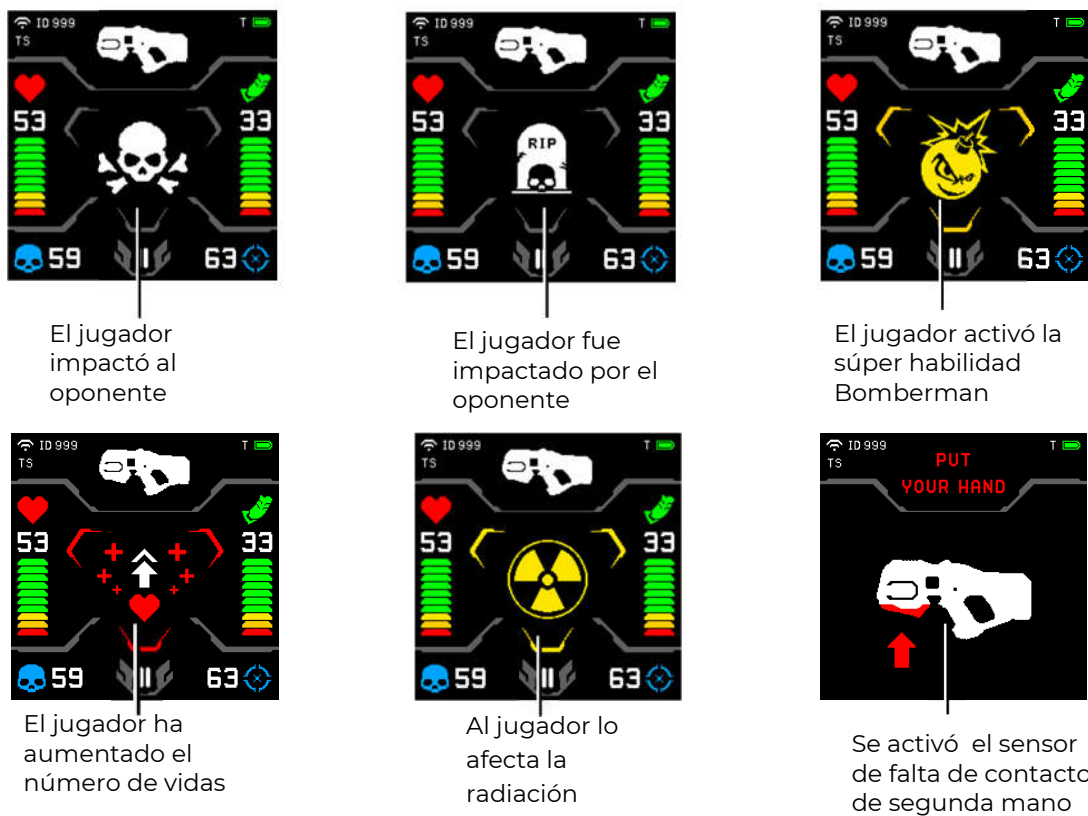
Al mismo tiempo, la pantalla puede mostrar más de 10 indicadores: escalas dinámicas de salud y municiones, el número de impactos al oponente, tipo de arma, preset seleccionado, puntuación y mucho más.



Ejemplos de información mostrada en la pantalla IPS del blaster



Explicación de los pictogramas del modo de disparo



Visualización de situaciones de juego en la pantalla del bláster

3. Chaleco

El chaleco es una parte integral del kit de juego arena lasertag y está conectado al bláster con un cable especial.

El chaleco tiene 14 sensores de impacto e indicación, agrupados en 4 secciones: delante, detrás y en los hombros. Los sensores de impacto y la unidad de control del chaleco están equipados con indicador de luz RGB y vibración (52 LED independientes) y están protegidos por carcasas de policarbonato resistentes a los golpes. Un sensor capacitivo montado en el bloque frontal permite al jugador activar ciertas funciones tocando con la mano, en particular la superpotencia.

La base textil del chaleco está hecha de cuero ecológico duradero. Las dos correas ajustables ubicadas a los lados le permiten ajustar el tamaño del chaleco para adaptarse a la complexión de la mayoría de los jugadores.

El kit funciona con 2 baterías de iones de litio (7,4 V, con capacidad total de 4800 mAh) ubicadas en la unidad de control del chaleco.

Sensores de impacto e indicación de los hombros



Elementos principales del chaleco

Botón de encendido



Conector del cargador

Elementos externos de la unidad de control

4. Cargador

Para cargar las baterías del equipo lásertag arena, el paquete de entrega incluye un cargador que se conecta a la red eléctrica doméstica de 220 V.

El voltaje de salida es de 8.4 V y la corriente de carga máxima es de 2 A.



El equipo de lásertag arena fabricado por la compañía utiliza baterías de iones de litio equipadas con un circuito interno para protección contra sobrecargas, descargas profundas y cortos circuitos.

Sin embargo, se debe prestar una atención especial al manejo seguro de las baterías de iones de litio.

Use una habitación ventilada y segura contra incendios para cargar las baterías. Ante la posibilidad de que las baterías puedan encenderse, no deben provocar un incendio en toda la habitación.

El régimen de temperatura de carga de las baterías de iones de litio afecta su capacidad, la cual disminuye cuando se carga en frío o en calor. La carga se puede llevar a cabo a una temperatura ambiente que varía de + 4 ° C a + 40 ° C, pero la temperatura de carga óptima es de + 24 ° C.

Inserte el enchufe de salida del cargador en el enchufe apropiado en la unidad de control del chaleco. Conecte el cargador a una toma de corriente de 220 V.

El tiempo de carga promedio del kit es de 3,5 horas.

5. Enrutador Wi-Fi

Como enrutador Wi-Fi en el kit del equipo lasertag la compañía suministra el dispositivo Tp-link Archer C80 AC1900. El enrutador está construido en base del procesador de red MediaTek con frecuencia de 1,2 GHz que tiene un núcleo capaz de ejecutar dos flujos.

En el diapasón de 2,4 HHZ funciona el procesador que asegura protocolos 802.11n que soporta MU-MIMO 3×3 y tiene la velocidad máxima de conexión de 600 Mbit/s. Por 5 GHz y 802.11ac responde el procesador que funciona también con MU MIMO 3×3 y su velocidad máxima de conexión es 1300 Mbit/s.



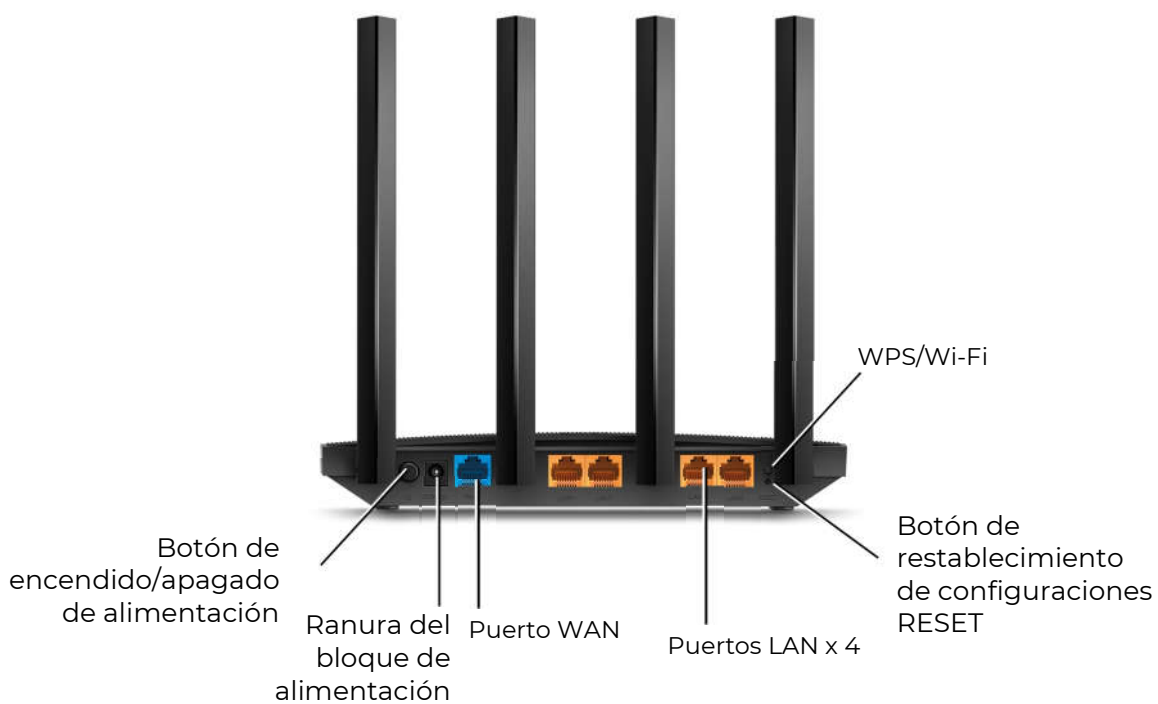
Aspecto exterior del enrutador

El enrutador está equipado con el bloque exterior de alimentación (12 V, 1 A (EU Version) o 12 V, 1,5 A (US Version)) y cable RJ45 Ethernet.

- ❗ **¡Atención! Al utilizar para el trabajo el enrutador de fuente portátil de alimentación (Power Bank) es necesario que la tensión de salida corresponda a la tensión nominal de alimentación que es 12 V.**
- ❗ **No utilice el adaptador de corriente del enrutador para cargar las baterías del equipo de lasertag!**

En el lado de montaje del enrutador están situados:

- botón de encendido/apagado de alimentación;
- ranura de conexión del bloque de alimentación;
- WAN – puerto para conectar el cable del proveedor;
- LAN1...LAN4 – cuatro puertos para conectar al enrutador de otros dispositivos, sin indicadores;
- botón WPS/Wi-Fi – para la conexión/desconexión simplificada de dispositivos a la red Wi-Fi del enrutador;
- botón RESET – restablecimiento de configuraciones del enrutador hasta las configuraciones de fábrica.



Aspecto exterior del enrutador del lado de montaje

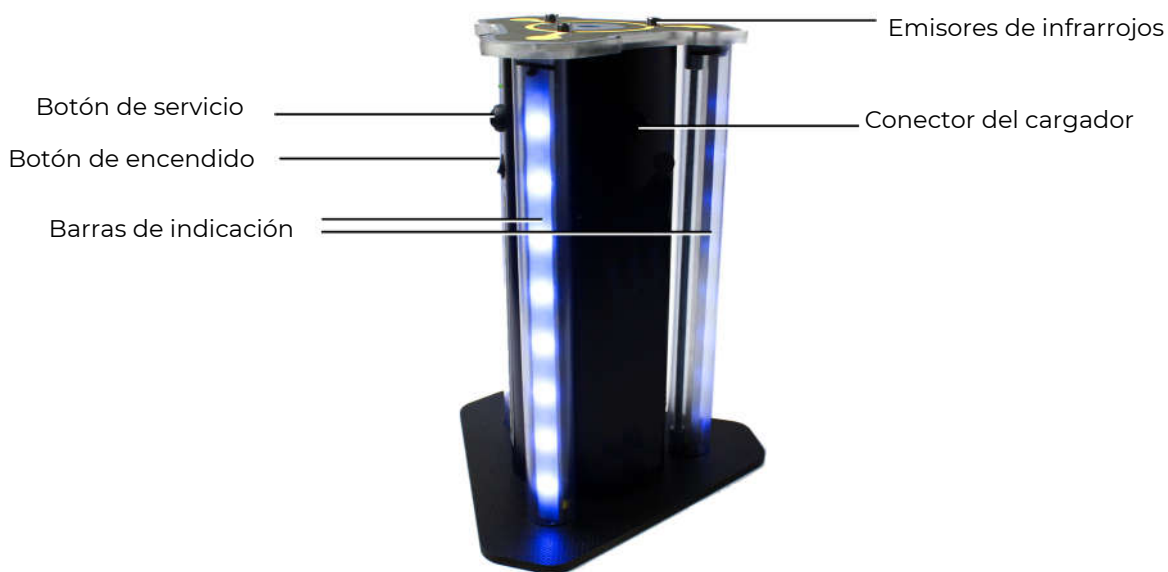
- ! El dispositivo se suministra totalmente ajustado para el trabajo con software y equipo de lasertag fabricado por la compañía y no requiere cambios adicionales.

6. Punto de control Smart

El Punto de control Smart (DBs) es un dispositivo adicional que permite implementar uno de los escenarios más interesantes en la lasertag arena como es la "Captura del punto de control". Una característica distintiva de este punto de control es la presencia de 3 barras de indicadores que muestran el grado de captura de cada equipo, así como 5 modos que permiten fijar la captura tanto en tiempo como en disparos.

La captura se realiza mediante impulsos de rayos infrarrojos dirigidos desde el bláster hacia la zona del punto de impacto. El receptor está ubicado en la parte interna inferior del dispositivo, por lo que el emisor debe colocarse verticalmente con respecto al plano de la base del punto de control.

El dispositivo funciona con baterías de iones de litio (de 7,4 V, con capacidad total de 4800 mAh) ubicadas en la carcasa. Las baterías se cargan desde la red eléctrica utilizando un cargador estándar con un voltaje de salida de 8.4 V y una corriente de carga máxima de 2 A.



Apariencia del Punto de control Smart

El objetivo del Punto de control es fijar su "captura" por parte de jugadores de diferentes equipos, resumir el tiempo total de captura o el número de impactos en el receptor infrarrojo del Punto de control y determinar el ganador.

La configuración y el control del dispositivo se realizan en el programa Lasertag Operator a través de Wi-Fi.

El Punto de control Smart tiene tres modos de funcionamiento: en espera, juego y servicio.

Cuando se enciende, el punto de control pasa al modo de espera. En las barras, se iluminan dos LED centrales con el color del modo actual del Punto de control. En este modo, se puede ver el grado de carga de la batería. Para hacer esto, presione y suelte brevemente el botón de servicio. La cantidad de LED que brillan en púrpura durante varios segundos indicará la carga de la batería: 16 LED - 100%, 8 - 50%, etc.

El punto de control puede funcionar en 5 modos de visualización ("Captura por tiempo"; "Capturar por disparos"; "Tira y afloja"; "Captura triple" y "Subir la bandera"), cada uno de los cuales está configurado por el número de disparos o por el tiempo de retención del Punto de control, necesarios para determinar el ganador de la ronda. La indicación de los parámetros de configuración se lleva a cabo mediante el brillo de 10 LED centrales. El color de su brillo corresponde a un cierto modo, que se muestra en una etiqueta colocada en el dispositivo.

En los modos de captura por tiempo, puede configurar el temporizador en 1, 2, 4, 5, 7, 10, 15, 20 y 30 minutos.

En los modos de captura por disparos, el número de impactos en el receptor del dispositivo se establece de 50 a 500 con intervalos de 50.

La instalación de los modos y configuración de sus parámetros se llevan a cabo desde el editor de escenarios del programa Lasertag Operator.

7. Estación SIRIUS

La estación Sirius (StS) es un análogo de un atributo indispensable de muchos escenarios de juegos *lasertag* como Punto universal. Se distingue del dispositivo estándar por la presencia de un panel indicador, sensor táctil, iluminación lateral, carcasa futurista y 8 modos de operación.



Fuente de alimentación: red de 220 V a través de una unidad de fuente de alimentación (8.4 V 1 A) o una batería de 7.4 V 2600 mAh. Sonido: zumbador (en dispositivos lanzados a partir de 2020).

La activación del dispositivo (efecto en los conjuntos de jugadores) se produce, según el modo, de tres formas: mediante un disparo al dispositivo (modos "Bonus" y "Bandera"), automáticamente mediante temporizador (los otros modos) y de forma forzada: cuando se cubre brevemente la carcasa con la palma de la mano, el sensor táctil se activa (modos de "Botiquín de primeros auxilios", "Renacimiento" y "Arsenal").

Alcance con visibilidad directa: 5-7 metros.

En modo de espera (antes del inicio del juego y al final del mismo), cuando se establece la conexión con el servidor, los LED de la estación se iluminan y se apagan alternativamente en diferentes colores.

Cuando comienza el juego, el dispositivo comienza a funcionar inmediatamente en el modo seleccionado con la configuración especificada en el programa (la frecuencia de los comandos emitidos, el impacto en los jugadores de ciertos equipos, el número de disparos para la desactivación, etc.). La indicación corresponderá al modo.

En la versión actual, la estación Sirius puede funcionar en ocho modos de juego: "Renacimiento", "Radiación", "Botiquín de primeros auxilios", "Arsenal", "Aleatorio", "Bonificación", "Base" y "Bandera".



Arsenal



Aleatorio



Renacimiento



Base



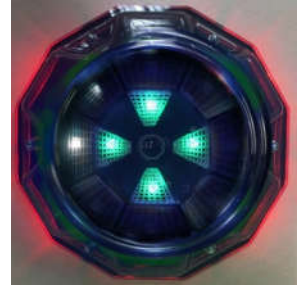
Radiación



Botiquín de primeros auxilios



Bonificación



Bandera

Indicación de la estación SIRIUS según el modo

8. Multiestación

La Multiestación (MS) es un dispositivo adicional multifuncional para jugar lasertag, que permite expandir significativamente la lista de posibles escenarios.

La principal ventaja del dispositivo es la presencia de una pantalla de panel LED (192x192 mm, 1024 píxeles), que muestra claramente en qué modo se activa la estación. Además, gracias a un diseño futurista, animación interactiva e iluminación lateral, la Multistation agrega colorido y entretenimiento a los juegos y se convierte en un adorno de cualquier plataforma.



Elementos externos de la Multiestación

Fuente de alimentación: red de 220 V a través de una unidad de alimentación de 8.4 V 2 A.

Sonido: altavoces incorporados + salida de audio

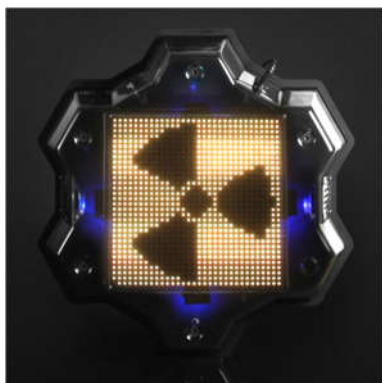
La multiestación es inherentemente un desarrollo del Punto Universal. Pero además de los estándares, adquirió las funciones de Punto de Control, Bomba Electrónica y Base de Comando.

En la versión actual, la Multistation puede funcionar en siete modos: Botiquín de primeros auxilios, Arsenal, Renacimiento, Bomba, Punto de control, Radiación y Base.

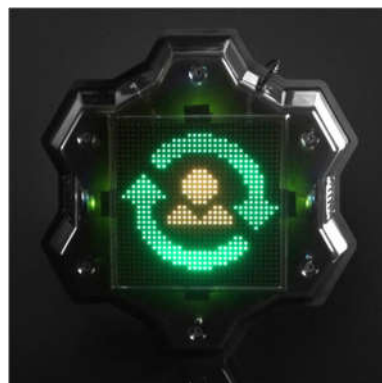
Cuando comienza la ronda del juego, en la pantalla LED de la Multistation, en lugar del logotipo de la compañía, aparece una imagen que muestra en qué modo se encuentra el dispositivo. Además, la pantalla, como el dispositivo en sí, es interactiva y puede responder a las acciones de los jugadores.



Botiquín de primeros auxilios



Radiación



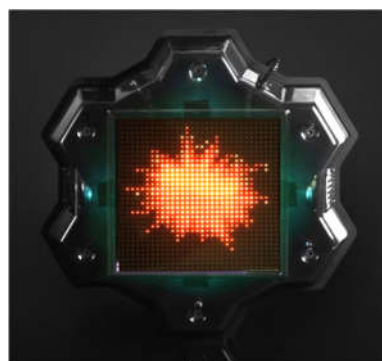
Renacimiento



Arsenal



Bomba



Estallido de la bomba

Pantallas de la multiestación en diferentes modos

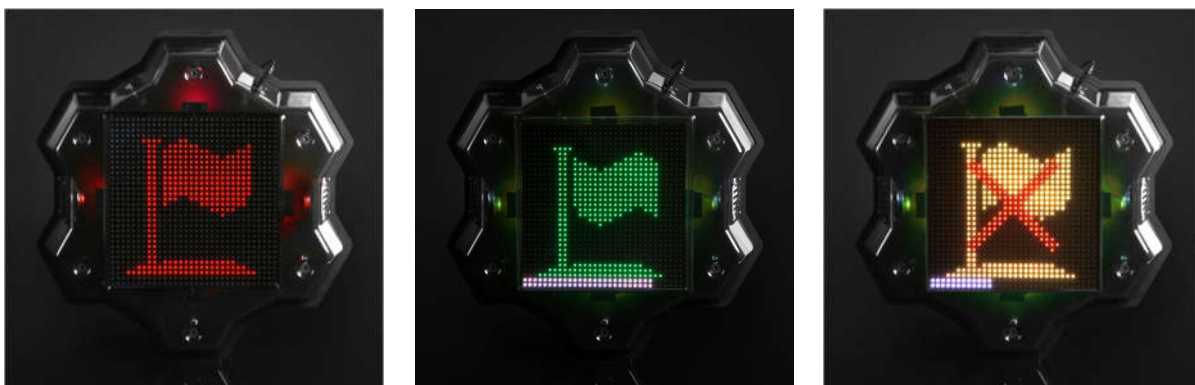
La Multiestación también puede funcionar en modo de "Punto de control". Pero la funcionalidad del dispositivo en este modo tiene en cuenta las características específicas de láser tag arena: los puntos se otorgan por el tiempo que se mantiene el punto.

Para evitar que los jugadores se junten cerca de la Multiestación que opera en el modo "Punto de control", puede configurar el parámetro "Radiación" en el programa (el período de distribución y el daño causado también se establecen en el programa).



Pantallas de la multiestación en modo de "Punto de control"

La principal diferencia del modo "Base" es que los jugadores de equipos de diferentes colores son revividos y destruidos selectivamente por la radiación. También es posible destruir (desactivar) la base del oponente. Para hacer esto, debe disparar al dispositivo la cantidad de veces establecida en la configuración del escenario. En este caso, en la parte inferior de la pantalla una barra blanca mostrará gráficamente el grado de destrucción. Una vez que la barra alcanza el borde derecho, en la pantalla se muestra una animación de explosión y aparece la imagen de una bandera tachada. A partir de este momento, la Base deja de estar activa.



Pantallas de la multiestación en modo "Base"

Cuando se usa el modo "Bomba", los jugadores se dividen en dos equipos: los mineros, que colocan la bomba, y los zapadores, que deben desactivarla. El ganador es el equipo que cumple su misión. Los parámetros de colocación de la mina, su desminado, colores de los equipos de mineros y zapadores, etc. se configuran en el programa.

El dispositivo se configura y controla desde el programa Lasertag Operator a través de un canal Wi-Fi.

9. Configuración del equipo

Comience a configurar el equipo para la lasertag arena conectando el enrutador.

El router viene completamente configurada y no requiere cambios adicionales. Si se viola la configuración del enrutador por alguna razón (por ejemplo, hizo clic accidentalmente en el botón Reset o realizó cambios en la configuración que llevaron a cabo al funcionamiento incorrecto del enrutador), debe configurarlo usted mismo ("Instrucciones de uso de los equipos de interior 3.0" <http://lasertag.net/manuals/>).

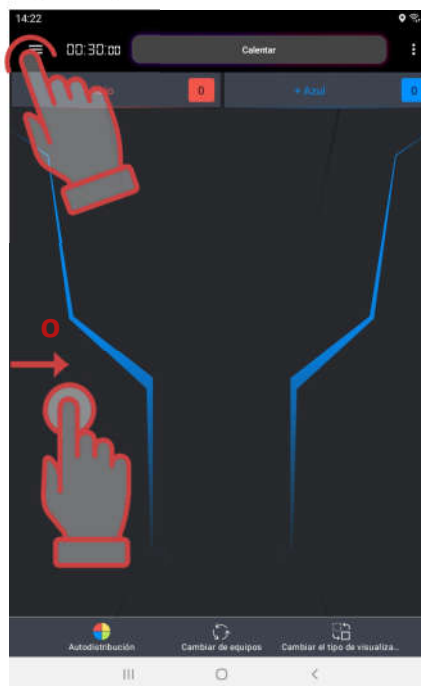
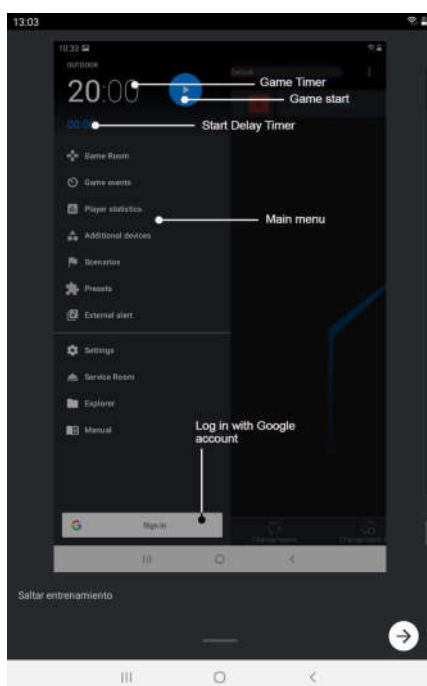


A continuación, debe instalar y configurar el software en los dispositivos (smarphone, tableta, etc.) con sistema operativo Android versión 7.0 o superior:



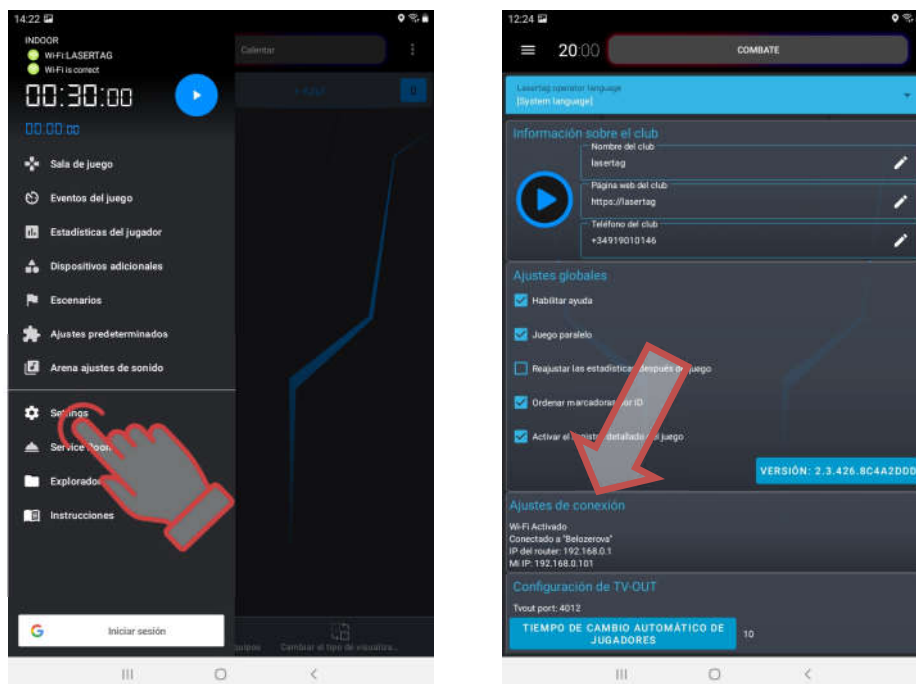
- Descargue e instale en el dispositivo el programa Lasertag. Operator, disponible en:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.lasertag.operator>
o <https://lasertag.net/support/>

- En su smarphone o tableta, habilite el modo de conexión Wi-Fi (Configuración/Conexiones/Wi-Fi) y busque el punto de acceso. (El procedimiento de configuración puede variar según la versión del sistema operativo y el modelo del dispositivo).
- Después de encontrar el punto de acceso LASERTAG, selecciónelo e ingrese la contraseña 2015LT2015 en la ventana que aparece.
- Abra el programa Lasertag Operator. La primera vez que abre la aplicación, se muestra una breve guía de uso. Se recomienda estudiarlo. En el futuro, puede desactivar la visualización del manual cuando inicia.
- En la ventana de inicio, haga clic en el botón "Menú principal"  o deslice el dedo hacia la derecha y vaya a la pantalla del menú principal.



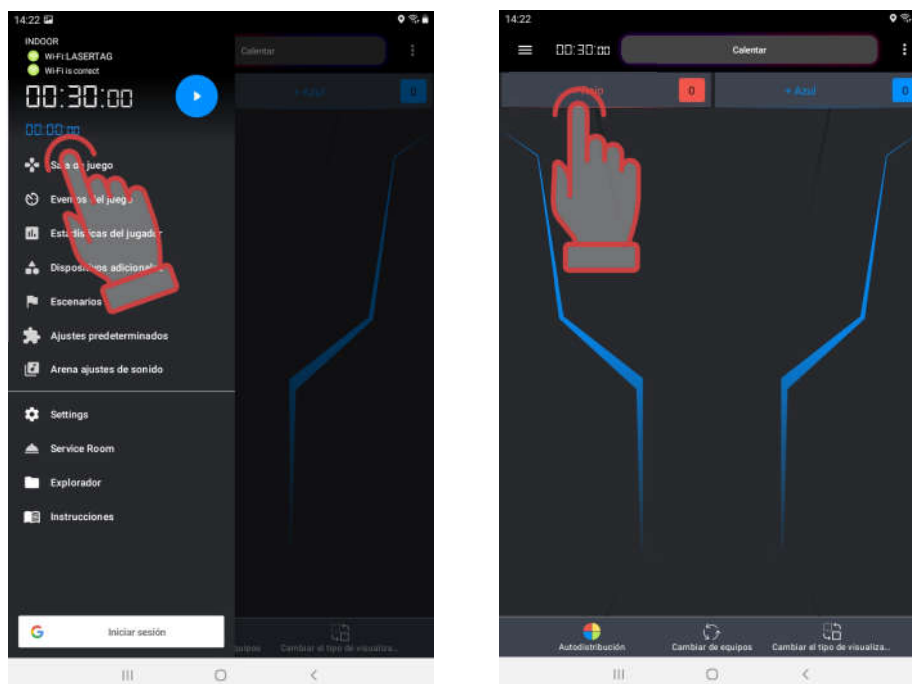
Primera diapositiva de la guía de inicio rápido y apertura del menú principal

- En la pantalla del menú principal, haga clic en el elemento "Configuración".
- En la ventana que aparece, verifique la exactitud del nombre del punto de acceso seleccionado (LASERTAG).



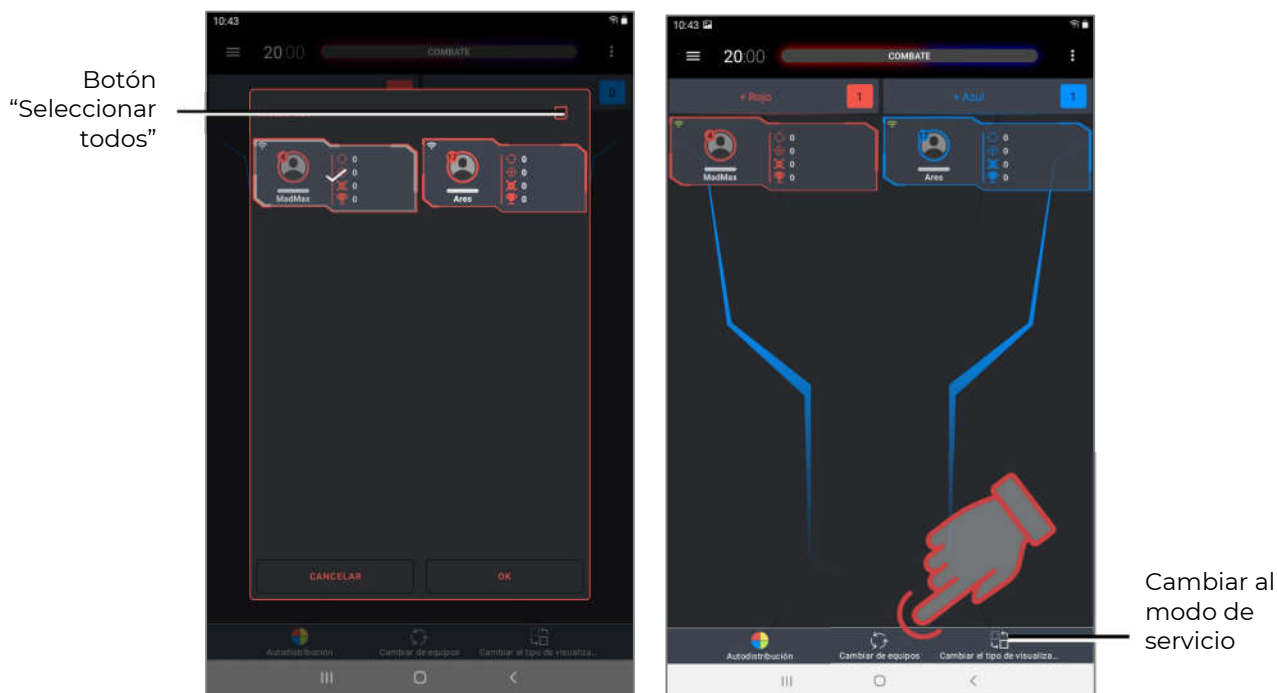
Comprobación de la configuración de la conexión

- Encienda todos los equipos que participarán en el juego.
- En el menú principal, haga clic en la inscripción "Sala de juegos".
- En la pantalla que aparece, haga clic en el botón con el nombre del color del equipo.



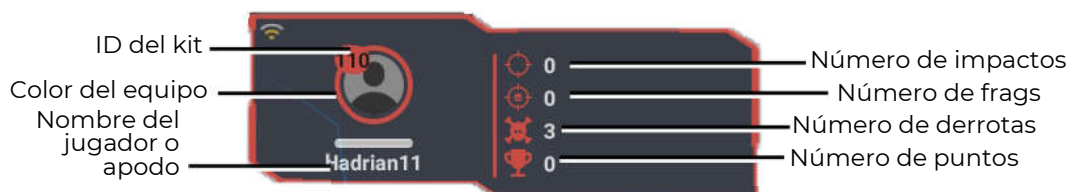
Vaya a la sala de juegos y active la selección de jugadores para el equipo.

- En la ventana de selección de jugadores, marque las tarjetas de los kits conectados al servidor, o marque la casilla en la esquina superior derecha para seleccionar todo. Confirme su elección haciendo clic en el botón "Ok". En este caso, los LED de los kits cambiarán el color de brillo al color del equipo seleccionado.
- Presione el botón con el nombre del equipo de color diferente. Marque las tarjetas de los jugadores restantes. Verifique el conjunto completo por equipos.

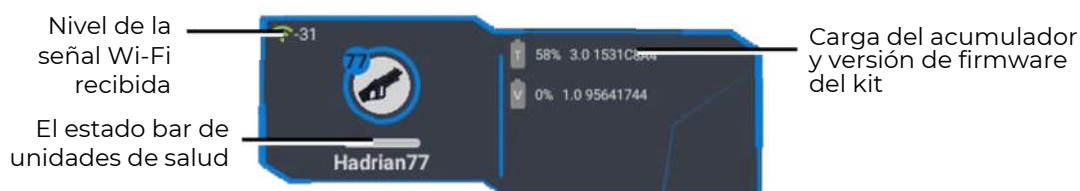


Selección de los jugadores del equipo y cambio entre los modos de visualización de la tarjeta de jugador

El programa tiene dos tipos de visualización de la tarjeta del jugador: "Estadísticas" y "Servicio". La conmutación entre los modos se realiza pulsando el botón "Cambiar tipo de figura" en la parte inferior de la pantalla.

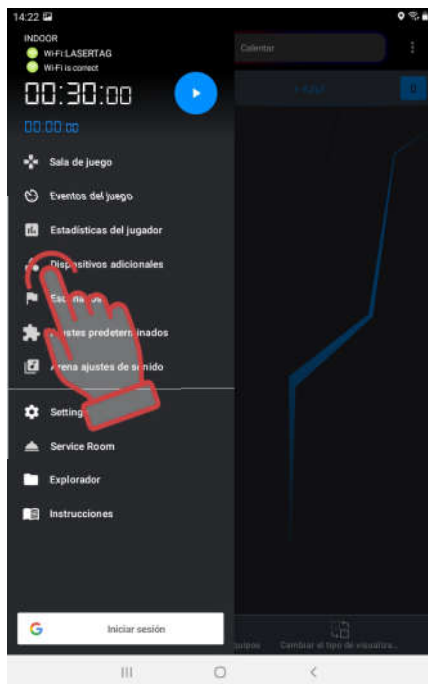


Tarjeta del jugador en modo de estadísticas



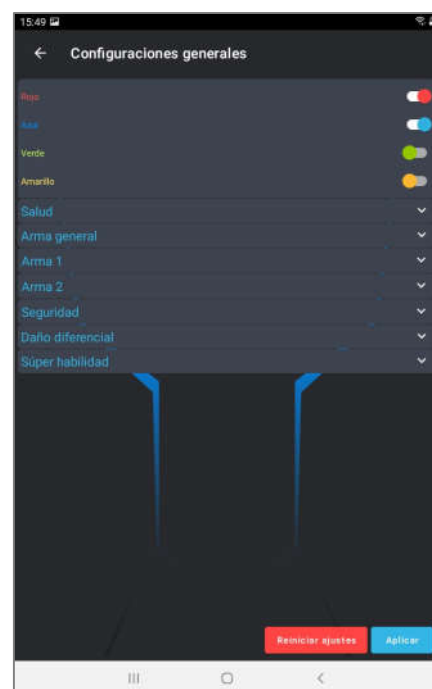
Tarjeta del jugador en modo de servicio

- Elija uno de los escenarios de juego propuestos (por ejemplo, el escenario "Combate") o cree el suyo propio. Para ello, vaya al menú "Escenarios".



Vaya al menú “Escenarios” y a las opciones de escenario para seleccionar

- Los escenarios se presentan en forma de mosaicos-líneas. Al hacer clic en el icono se abrirá información con datos sobre el nivel de dificultad y una breve descripción del escenario. Para que el juego use el escenario seleccionado, debes realizar una pulsación larga en el mosaico. El editor de escenarios de comandos se invoca presionando el botón con el engranaje .
- Para crear su propio escenario, debe hacer clic en el botón “Agregue” en el campo inferior de la pantalla. El programa ofrecerá ingresar el nombre del nuevo escenario, copiar la configuración de uno de los existentes y luego le dará la oportunidad de configurar los parámetros de la misma forma que para los escenarios integrados en el programa.

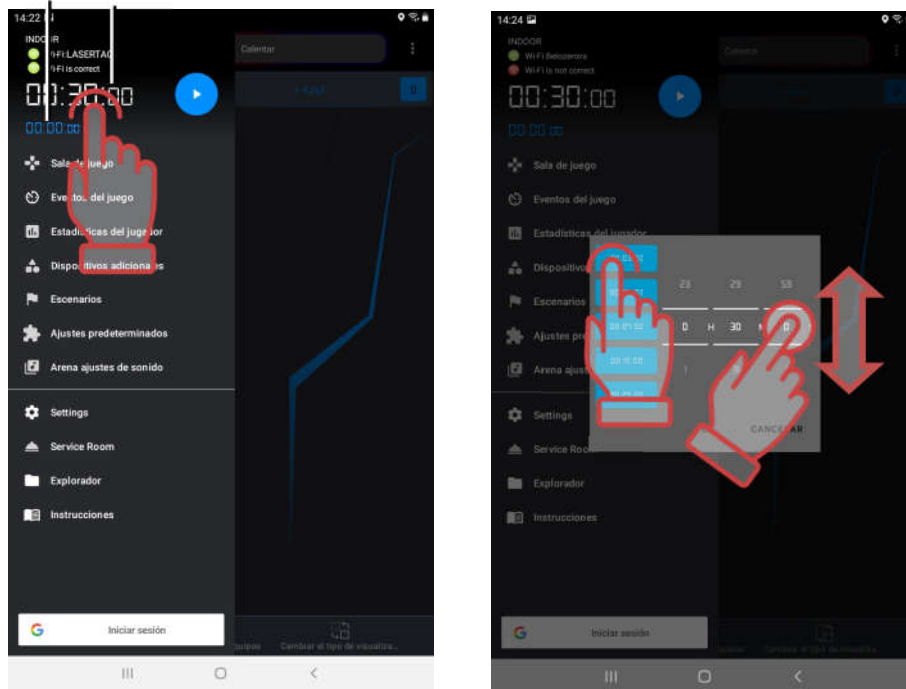


Configuración del escenario en el ejemplo del escenario "Combate"

- Configure la duración de la ronda. Para hacer esto, en el menú principal, haga clic en los números blancos grandes en la parte superior de la pantalla. En la ventana que aparece, seleccione uno de los preajustes de tiempo a la izquierda o, desplazando los números verticalmente, establezca el tiempo en horas (0-23), minutos (0-59 min) y segundos (0-59 s).
- De manera similar, puede ajustar el retraso de inicio haciendo clic en los pequeños números azules debajo del temporizador principal.

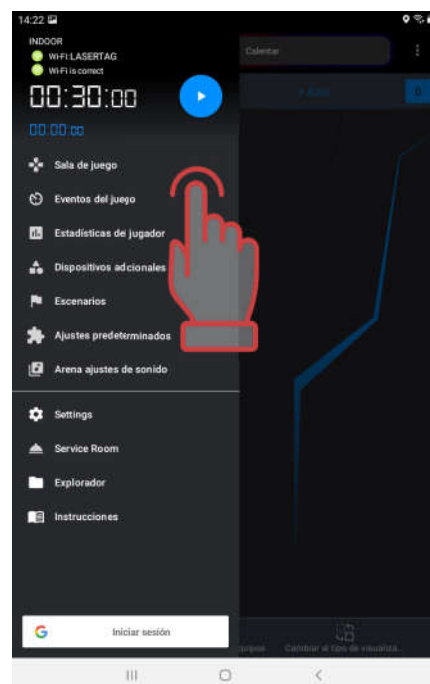
Temporizador de
retardo de inicio

Temporizador del
tiempo de juego



Configuración de los temporizadores de retardo de inicio y de tiempo de juego

- Para iniciar el juego puede utilizar el botón de control del menú principal.



Inicio del juego

- Durante la ronda de juego, las tarjetas de los jugadores en los campos del equipo se vuelven a color completo y pueden ser usadas para monitorear el estado en que se encuentran los kits.

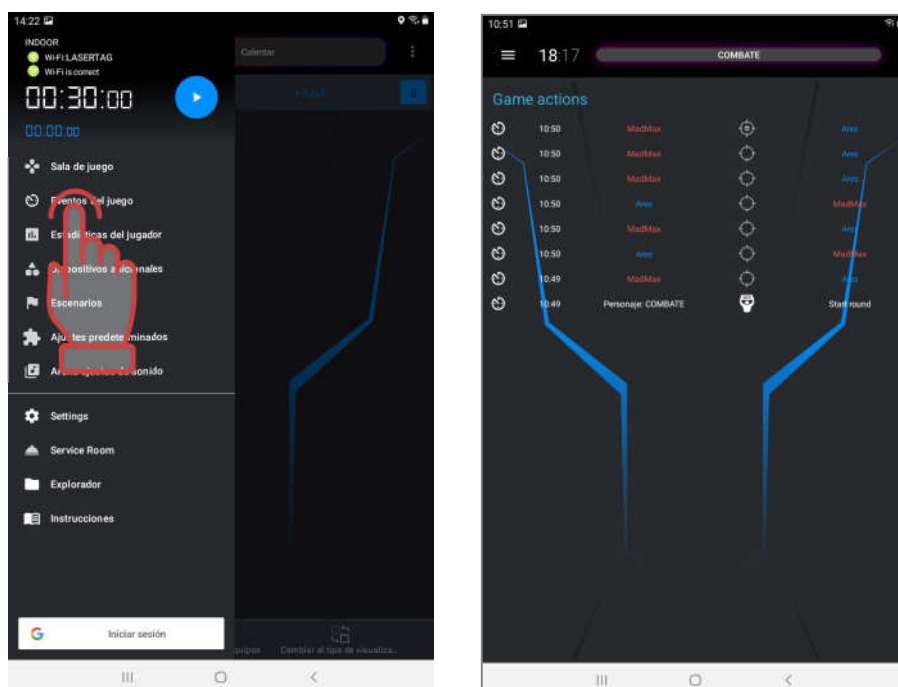
El estado de bar en las fichas de jugadores mostrará la banda verde proporcional a la reserva quedada de unidades de salud.



Visualización del estado de los kits durante el juego

- De igual manera se puede controlar la situación de dispositivos complementarios activados en el escenario pulsando el botón del menú principal "Dispositivos complementarios"

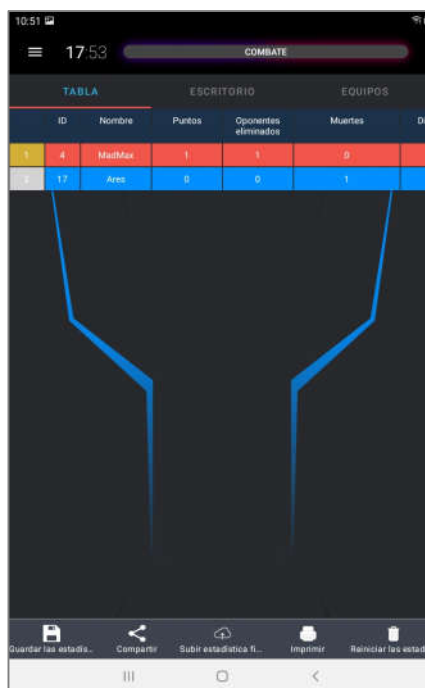
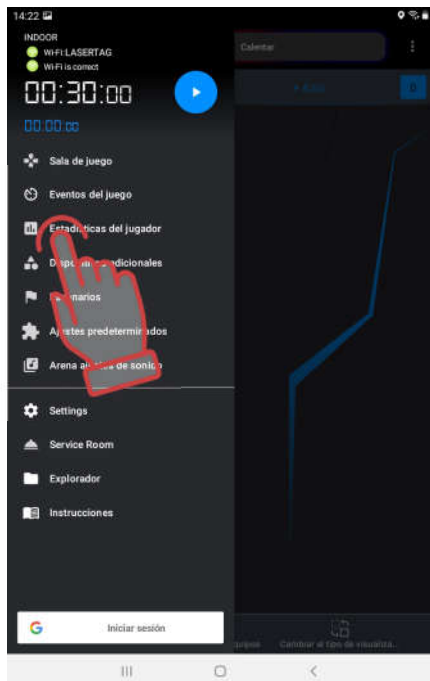
Durante el juego en la pantalla se muestra el log - informe de eventos principales que ocurren en el solar. Para hacer esto, debe ir al elemento del menú principal "Eventos del juego" durante el juego. Además, el registro se puede ver tanto extenso como corto: está regulado por la casilla de verificación "Habilitar registro detallado del juego" en el menú "Configuración".



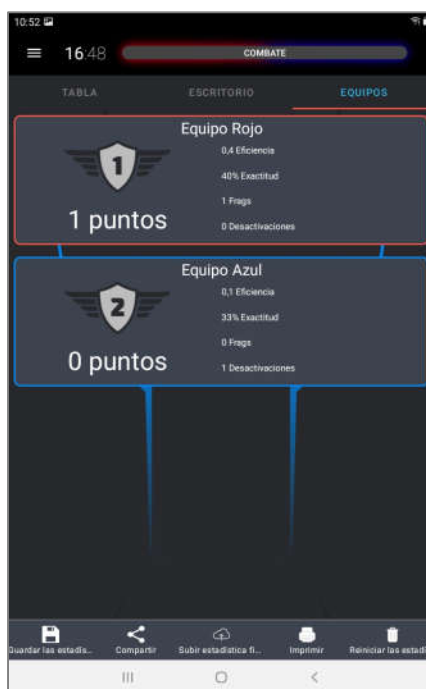
Visualización de los eventos del juego (registros)

- En el transcurso del juego, los jugadores que impactan a un oponente o dispositivos adicionales recibirán puntos, según los cuales, al final de la ronda, se sumarán los puntos individuales y de equipo.

- En la versión más simple, el juego (incluso en el escenario "Combate") finaliza por medio del temporizador. En el editor de escenarios, puede configurar el juego para que finalice cuando se cumplan ciertas condiciones: la captura de la base del oponente, la captura del Punto de control, el logro de un número específico de puntos, la explosión de la bomba, etc.
- Al final del juego, es posible ver estadísticas, tanto en forma de tabla como en forma de varias nominaciones.

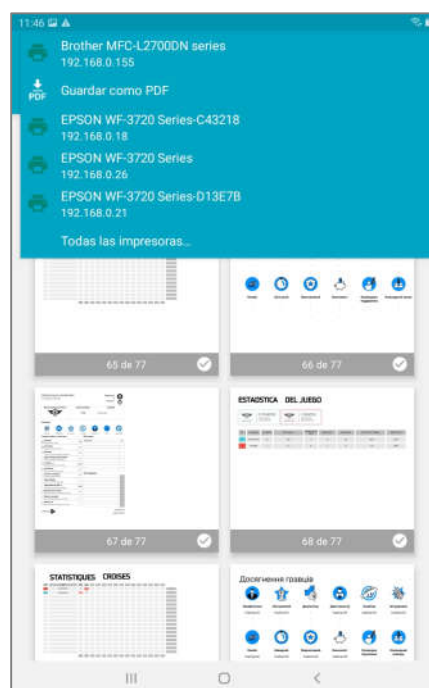
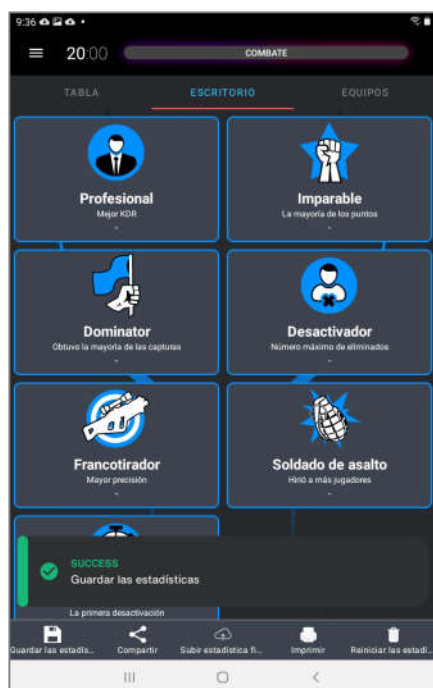


Entrada a la ventana de estadísticas y su visualización tabular



Ventanas de visualización de nominaciones y estadísticas del equipo

El programa permite guardar, imprimir y restablecer estadísticas, así como compartir los resultados guardados en forma de informes coloridos en las redes sociales.



Pantalla de trabajo de estadísticas y vista previa de impresión

También es posible mostrar estadísticas en una pantalla externa.



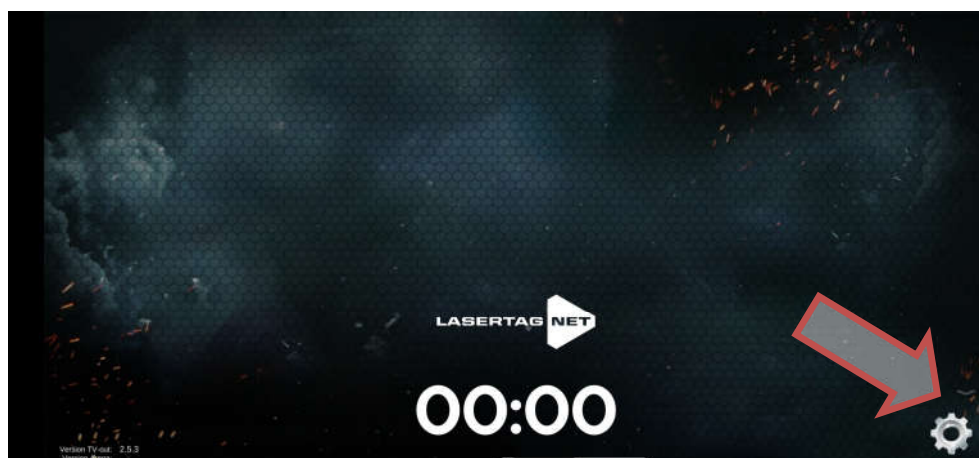
Para hacer esto, necesita descargar el programa LaserTagStatistic para transmitir estadísticas a una pantalla externa <https://lasertag.net/support/> o en la aplicación Play Store el programa Laser tag Scoreboard



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

Debe instalarse en un dispositivo con sistema operativo Android (TV, decodificador, tableta, etc.). El dispositivo debe estar conectado a la misma red de la tableta con el Lasertag Operator instalado.

Después de abrir LaserTagStatistic (Laser tag Scoreboard), poner la flechita al rincón inferior derecho de la ventana de inicio del programa.



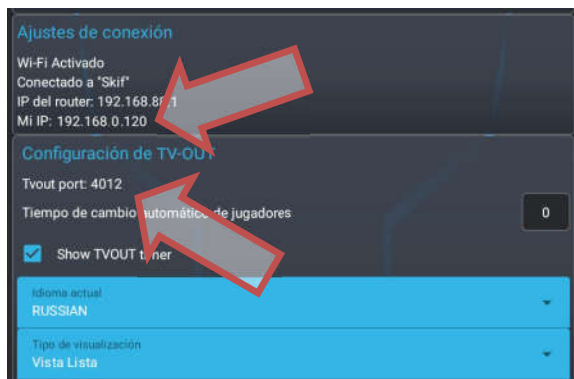
Ventana de inicio del programa LaserTagStatistic

Aparecerá un icono con forma de engranaje, en el que también hay que hacer clic.

En la ventana que aparece debe comprobar si la IP del dispositivo y el número de puerto corresponden con los datos especificados en el Lasertag Operator (Menú/Configuración). Si es diferente, cambie manualmente haciendo clic en el valor correspondiente.

También es posible seleccionar el fondo del programa, incluyendo uno personalizado.

Confirme los cambios haciendo clic en el botón de marca de verificación.



Verificación de la correspondencia de la IP del dispositivo y el número de puerto

El uso detallado de los programas se describe en las Instrucciones de funcionamiento, que se pueden descargar del sitio web de la compañía en: <http://lasertag.net/manuals/> ("Instrucciones de uso de los equipos de interior 3.0").



10. Garantía

¡Estimado cliente!

¡Agradecemos su preferencia por los productos de la compañía Lasertag.net!

Como obligaciones de garantía debe entenderse la seguridad del funcionamiento normal del producto, siempre y cuando se cumplan las reglas de transporte, almacenamiento y operación durante el período de garantía.

Al comprar un producto, le pedimos que verifique el correcto llenado de la tarjeta de garantía, ya que esta es la base del servicio de garantía. El número de serie y nombre del modelo del equipo que ha adquirido deben ser idénticos en el registro de la tarjeta de garantía. No se permiten cambios ni correcciones a la tarjeta. Para evitar posibles malentendidos, guarde los documentos adjuntos a su compra durante toda la vida útil del producto (tarjeta de garantía, factura, contrato).

Por favor lea cuidadosamente las instrucciones de funcionamiento (<http://lasertag.net/manuals/>) antes de utilizar el producto y antes de contactar con el centro de asistencia al cliente.



El período de garantía para el producto completo es de 24 meses y se calcula desde el momento en que el usuario recibe el equipo.

La garantía no se aplica a los consumibles (botones de encendido, de recarga, botones de control remoto y el gatillo, microinterruptores, conectores del cargador, LED de salida, cables de audio, red y USB).

Para las baterías incorporadas en el producto y equipos fabricados por terceros, suministrados en el juego, el período de garantía es determinado por el fabricante de dicho producto.

El servicio de garantía no se aplica a productos cuyos defectos surjan como resultado de:

- incumplimiento de las reglas de transporte, almacenamiento y uso del producto;
- ajuste o conexión incorrecta de los equipos;
- daños causados por uso indebido, abuso o mala aplicación;
- daño mecánico al producto como resultado de golpes, caídas, presión excesiva, daños por roedores, etc.;
- suciedad excesiva, introducción de objetos y líquidos extraños, exposición a sustancias o productos de materiales corrosivos;
- fuerza mayor (desastres naturales y situaciones de emergencia);
- reparaciones por personas no autorizadas;
- introducción de cambios del diseño de circuitos o cambios de software no autorizados por el fabricante;
- desviaciones de las normas de las redes de alimentación, de telecomunicaciones y de cable;
- desgaste natural del producto (abrasiones de la carcasa del dispositivo, arañazos, etc.).

Los servicios de transporte para llevar a cabo las reparaciones de garantía se pagan en el siguiente orden: el comprador paga los costos de transporte cuando envía el equipo al centro de servicio y el vendedor paga los costos desde el centro de servicio al comprador. En este caso, el método de envío del equipo por parte del comprador debe ser acordado con el vendedor.



En casos de reparaciones no cubiertas por la garantía, el Comprador tiene derecho a solicitar el servicios de reparación, pero el costo del trabajo, los repuestos y los costos de transporte corren por su cuenta.

El producto se acepta para su reparación con el conjunto completo, incluida la tarjeta de garantía. El conjunto completo del producto se especifica en el pasaporte.

Al realizar reparaciones no cubiertas por la garantía, el centro de servicio ofrece una garantía de 14 días para aquellos componentes que hayan sido reparados.

El fabricante se reserva el derecho de realizar cambios de diseño que mejoren la calidad del producto, manteniendo las características básicas de operación.

La compañía se compromete a brindar apoyo (incluida la actualización) del software del equipo de lasertag durante todo el período de garantía de su operación. Si al cliente durante el período de garantía, le suceden fallas en el programa o detecta un mal funcionamiento significativo del equipo debido a fallas del software, el trabajo correctivo se lleva a cabo lo antes posible, dependiendo del grado de complejidad del problema identificado.

En este caso, debe respetarse la compatibilidad de las versiones de firmware de los microcontroladores del equipo y las versiones de software.

La garantía de software no cubre errores causados por:

- incumplimiento por parte del usuario de los requisitos recomendados para los dispositivos en los que está instalado el programa;
- mal funcionamiento u operación incorrecta de los dispositivos en los que está instalado el programa;
- mal funcionamiento del sistema operativo instalado en la computadora o equipo móvil, así como por la acción de productos de software de terceros, incluidos los virus informáticos;
- como resultado de una intervención independiente del usuario en el dispositivo del producto de software;
- operación incorrecta del software de acuerdo con las instrucciones.

El fabricante se reserva el derecho de realizar cambios de diseño que mejoren la calidad del producto manteniendo las características básicas de rendimiento.