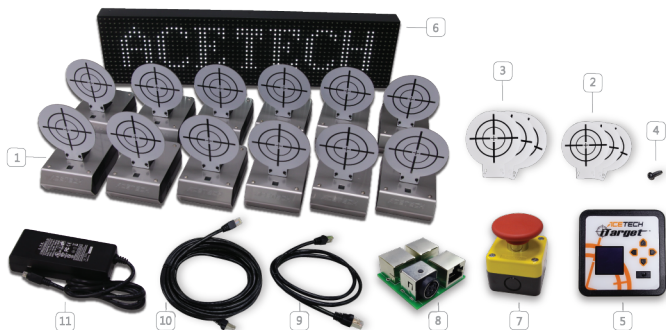


 **iTarget**



iTarget-12T Сборочный комплект-----	P1
Описание о продукции -----	P2
Описание о каждом модуле-----	P3
Установка начала iTarget -----	P5
1-1 Установка круглой мишени	
1-2 iTarget Описание о последовательном соединении системной линии	
1-3 Описание о системной установке электронной мишени	
2-1 Описание операций контроллера	
2-2 Установка электронной мишени ID	
2-3 Установка движущейся мишени ID	
2-4 Вызов электронной мишени	
Описание операций контроллера-----	P9
Описание изображения состояния системы(System Status)	
Описание Main Menu	
блок 1: Game Setup : Описание установки игры (Shot Timer / Whack a Mole / Rescue /Compete / Demo)	
блок 2: Информация панель подсчёта баллов / описание подсчёта баллов	
блок 3: Target setup : Установка электронной мишени	
блок 4: iTracer Pairing: iTracer Unit/SCU Описание пары	
блок 5: System setup : Системная установка	
Описание гарантии-----	P15

iTarget-12T Сборочный комплект



Проекты	Наименование	Количество	Объяснение
1	Электронная мишень	12	Каждая электронная мишень приложить отдельную одну круглую мишень по 8 см и 10 м.
2	Круглая мишень 8 см	12	Материал стеклопластика, толщина 1,6 мм
3	Круглая мишень 10 см	12	Материал стеклопластика, толщина 1,6 мм
4	M3*10мм Самонарезающийся винт	30	Использование круглой мишени замка, нормальное количество использования 24 штук, запасные 6 штук.
5	Контроллер	1	Для работы iTarget осуществлять операции и контроль .
6	Панель подсчета баллов светодиодного освещения	1	16x64 Светодиодный дисплей белого света.
7	Кнопка управления	1	Включить и выключить iTarget.
8	PDU(Power Distribution Unit) Распределительное устройство	1	Power Din повернуть ответвитель питания RJ45.
9	Проволока 1 метра	14	Использование для соединения электронной мишени, нормальное количество использования 12 штук, запасные 2 штука.
10	Проволока 5 метров	2	1 соединяется с контроллером, 1 соединяется с панелей подсчета баллов.
11	Трансформатор	1	Вход : 100-240В переменного тока 50-60Гц Выход : 19 В / 4.7А

Описание продукции

1. iTarget Система состоит из электронной мишени, движущейся мишени, панели подсчета баллов, контроллера, пусковой кнопки, трансформатора, сетевой линии.
2. iTarget основные потребности: Количество электронных мишеней (от 3 до 32 штук) + контроллер, то можно соорудить систему электронной мишени.
3. 16 * 64 панель подсчета баллов светодиодного освещения: Показать текущие оценки в реальном времени.
4. Использовать контроллер для выполнения игр и установки параметров системы.
5. Контроллер имеет связь RF и iTracer Unit, iTracer SCU (на следующей схеме), описание функции как ниже следует:



Примечание	Описание функции	Соединительное устройство
iTracer Unit	Можно выполнить ограничение количества пуль, и включить количество пуль в подсчет баллов.	Отдельная пара iTracer Unit позволяет включить количество пуль для стрельбы в подсчет баллов.
iTracer SCU	Выполняет функцию ограничения количества пуль выстрелов, когда игра заканчивается, iTracer SCU отключает электропитание AEG электронного пистолета, так электронный пистолет AEG не может выстрелить, обязательно снова запустить игру, так можно снова стрелять.	Одновременное составление пары iTracer Unit и SCU для выполнения функции ограничения количества пуль выстрелов.

6. Контроллер имеет связи блютуза с телефоном или планшетом, проще использовать приложение (APP).



7. Поставить круглые мишени 8 см и 10 см, пользователи устанавливают круглые мишени 8 см или 10 см на электронные мишени в соответствии с увлечениями
8. Движущаяся мишень (подбирать): Мишень, которая перемещается справа и слева, по мере повышения сложности (Level), скорость перемещения повышается для повышения удовольствия и сложности игры.
9. Трансформатор: 19 В / 4.7А может поставить 20 блоков потребления электроэнергии
10. Описание потребления электроэнергии электропитания:

Потребитель подсчитывает потребление электроэнергии в соответствии с потребностью устройства системы, чтобы определить, может ли трансформатор поставить расходы электроэнергии системы.

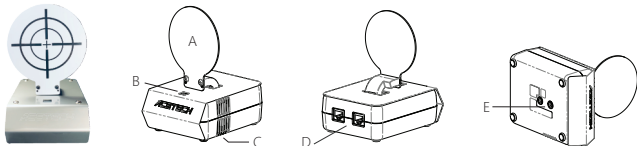
Потребление электроэнергии электронными мишенями: 1 блок потребления электроэнергии
 Потребление электроэнергии движущейся мишени: 4 блока потребления электроэнергии (включая электронные мишени на движущихся платформах)
 Потребление электроэнергии панели подсчета баллов: 3 блока потребления электроэнергии
 Потребление электроэнергии контроллером: 1 блок потребления электроэнергии

- Например, муфта iTarget-12T : Электронная мишень * 12 + контроллер * 1 + панель подсчета баллов * 1 = 1 * 12 + 1 * 1 + 3 * 1 = 16 блока потребления электроэнергии
11. Набор iTarget максимально может поддерживать 32 соединений электронных мишеней (включая 1 движущуюся мишень)

Описание о каждом модуле

1. Электронная мишень:

Настоящее устройство отвечает за состояние и спуск мишени, при состоянии мишени выпустить указательный сигнал, и так указывать стреляющему, и одновременно использует светодиод, чтобы осветить красный свет или зеленый свет на поверхности мишени, чтобы добавить удовольствия стрельбы по мишеням, описание о каждой части как ниже следует. (Прилагаемый чертёж 1.)

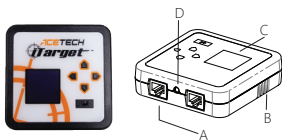


(Прилагаемый чертёж 1.)

- A. Приложить круглую мишень 8 см и 10 см.
 - B. RGB Лампа светодиодного освещения: Зеленый свет означает, что можно стрелять, красный свет не стреляет, синий свет для осуществления самокоррекции.
 - C. Отверстия колонки: Выпустить указательный сигнал, можно регулировать громкость.
 - D. Два RJ45 port, использовать соединение RJ45 cable для установки системы.
 - E. В нижней части 2 винтовых отверстия для подножки камеры на 1 / 4 дюйма по требованию выбрать винтовые отверстия для монтажа
- F. Размер : 94 мм x 127 мм x 49 мм
G. Вес: 337 г

2. Контроллер:

Можно установить игру и устройство, и запустить игру, описание о каждой части как ниже следует. (Прилагаемый чертёж 2.)



(Прилагаемый чертёж 2.)

- A. Два RJ45 port, использовать соединение RJ45 cable для установки системы.
- B. Отверстия колонки: Выпустить указательный сигнал кнопки, можно регулировать громкость.
- C. 1.5 дюйм 128*128 dot OLED
- D. 3.5 мм гнездо для наушников, вставлять соединение линии кнопки запуска.
- E. Размер: 92 мм x 92 мм x 28 мм
- F. Вес: 105 г

3. 16x64 панель подсчета баллов светодиодного освещения: (Прилагаемый чертёж 3.)



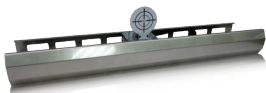
(Прилагаемый чертёж 3.)

Размер: 640 мм x 160 мм x 50 мм
Вес: 2.5 кг

4. Движущаяся мишень:

Состоит из одной движущейся платформы и одной электронной мишени, что позволяет электронной мишени перемещаться вправо и влево, а также можно установить скорость движения, увеличивает удовольствие и трудность электронной мишени.

(Прилагаемый чертёж 4.)



(Прилагаемый чертёж 4.)

A.Использовать соединение RJ45 cable для установки системы.

B.Описание механизма:

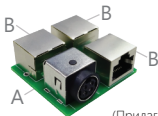
Шаговый электродвигатель, ремень, вал, электронная мишень, переключатель света.

C.Размер:740мм x 160мм x 91мм

D.Вес:3.5 кг

5.Расширитель питания PDU(Power Distribution Unit):(Прилагаемый чертёж 5.)

PDU для соединения с источником питания, и соединяется со всем устройством через RJ45 cable.



(Прилагаемый чертёж 5.)

A.Power Din соединительная муфта трансформатора, соединяется с трансформатором.

B.3 соединительной муфты RJ45 соответственно соединяются с электронной мишенью, движущейся мишенью, панелью подсчёта баллов и контроллером.

6. Трансформатор:(прилагаемый чертёж 6.)



(Прилагаемый чертёж 6.)

input : 100~240VAC

output : 19V/4.7A

7.Сетевой кабель RJ45: Предоставить двойную изолированную сетевую линию cable 1 метра и 5 метров соответственно, использовать проволоку без исходного изготовителя, может привести к аномальности системы.

8. Кнопка управления: Кнопка запуска или остановки игры (прилагаемый чертёж 7.)

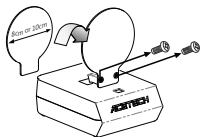


(Прилагаемый чертёж 7.)

Начинается установка iTarget

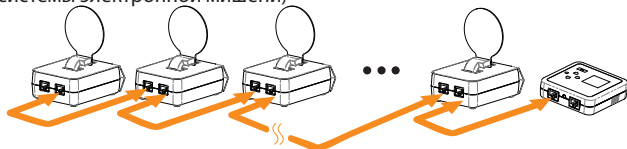
1-1. Установка круглой мишени:

По увлечению выбрать круглые мишени 8 или 10 см, закреплять мишень винтом M3 * 10 в винтовое отверстие электронной мишени, как показано на схеме.



1-2. iTarget Описание о последовательном соединении линий системы:

Использовать RJ45 cable (Линия оранжевого цвета на следующей схеме означает) для последовательного соединения по схеме. (Для установки посмотреть на нижеследующей настоящей главе 1-3. Описание установки системы электронной мишени)



1-3. Описание о системной установке электронной мишени

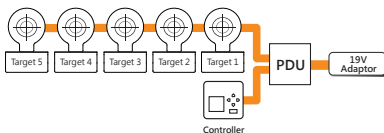
Основной элемент системы iTarget является контроллером и электронной мишенью, поэтому при наличии контроллера и более 3 электронных мишеней, можно установить одну систему электронной мишени, а движущаяся мишень, панель подсчета баллов, кнопка запуска добавляет удовольствие и трудность iTarget, пользователь может увеличить количество электронных мишеней в зависимости от потребности, например А, В, С как ниже следует:

А 1 контроллер + n электронных мишеней

Например: 1 контроллер + 5 электронных мишеней

- 1) Выбирать одну RJ45 соединительную муфту из PDU, использовать сетевой кабель 1 метра, по порядку последовательно соединять 5 электронных мишеней.
- 2) Выбирать одну RJ45 соединительную муфту из PDU, использовать сетевой кабель 5 метров, соединять контроллер.
- 3) Когда все устройства соединяют, вставить трансформатор в power din PDU и включить электричество.

(Линия оранжевого цвета означает RJ45 cable, последовательное соединение линии системы подробно посмотреть на описание последовательного соединения линии системы iTarget в настоящей главе 1-2.)



iTarget-12T Набор: Контроллер + 12 электронных мишеней + 1 панель подсчёта баллов + 1 кнопка запуска

- 1) Выбирать одну RJ45 соединительную муфту из PDU, использовать сетевой кабель 1 метра, по порядку последовательно соединять 6 электронных мишеней и панель подсчёта баллов.
- 2) Выбирать одну RJ45 соединительную муфту из PDU, использовать сетевой кабель 1 метра, по порядку последовательно соединять 6 электронных мишеней, контроллер и кнопку запуска.
- 3) Когда все устройства соединяют, вставить трансформатор в power din PDU и включить электричество.

(Линия оранжевого цвета означает RJ45 cable, последовательное соединение линии системы подробно посмотреть на описание последовательного соединения линии системы iTarget в настоящей главе 1-2.)

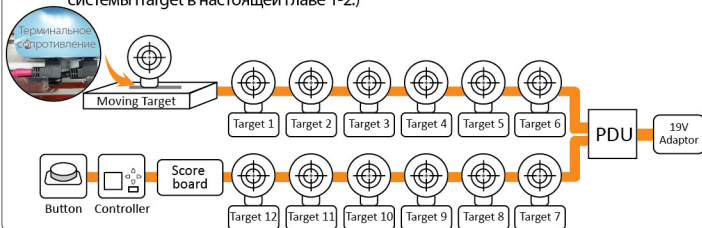


iTarget-12T + набор движущейся мишени



Например: 12 электронных мишеней + 1 движущаяся мишень + 1 контроллер + 1 панель подсчёта баллов + 1 кнопка управления

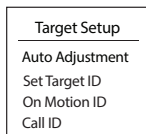
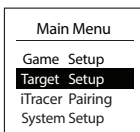
- 1) Выбирать одну RJ45 соединительную муфту из PDU, использовать сетевой кабель 1 метра, по порядку последовательно соединять 6 электронных мишеней и панель подсчёта баллов.
- 2) Выбрать один из разъемов RJ45 PDU, соединить прицел перемещения с помощью сетевого кабеля 1 метра.
- 3) Выбирать одну RJ45 соединительную муфту из PDU, использовать сетевой кабель 1 метра, по порядку последовательно соединять 6 электронных мишеней, контроллер и кнопку запуска.
- 4) Когда все устройства соединяют, вставить трансформатор в power din PDU и включить электричество.

(Линия оранжевого цвета означает RJ45 cable, последовательное соединение линии системы подробно посмотреть на описание последовательного соединения линии системы iTarget в настоящей главе 1-2.)





2-1. Описание операций контроллера :

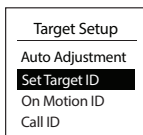
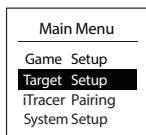
После завершения установки системы электронной мишени, вставить электропитание и включить, в настоящее время контроллер OLED показывает iTarget, нажать любую кнопку контроллера, то войти в изображении состояния системы, нажать правую кнопку , входить в Main Menu, и потом нажать правую кнопку , входить в Target setup (установка электронной мишени).



2-2. Установка электронной мишени ID :



На изображении iTarget setup (установка электронной мишени), нажать нижнюю кнопку  контроллера, выбрать Set Target ID, нажать правую кнопку  для выполнения настоящей функции.

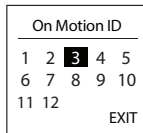
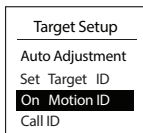
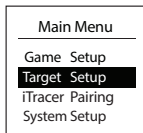
В настоящее время все электронные мишени будут стоять, опрокинуть мишень вручную по порядку (как показано на нижеследующей схеме), система будет устанавливать номер по порядку опрокидывания, ID 1 первой мишени опрокидывания, ID 2 второй мишени опрокидывания, по аналогии с этим, и так далее .



2-3. Начинать установить ID движущейся мишени:

[Пользователь соединяет движущуюся мишень (подбирать оборудование) для выполнения настоящего объекта]

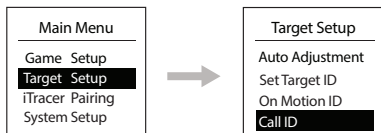
На изображении iTarget setup (установка электронной мишени), нажать кнопку для  выбора On Motion ID, нажать правую кнопку для  выполнения настоящей функции, после входа в изображение, после выбора номер ID автоматической мишени на подвижной платформе, потом нажать кнопку подтверждения, то выполнить установку.



2-4. Вызов электронной мишени

Когда кончить установки ID, с помощью настоящей функции можно подтвердить подтверждение ID электронной мишени.

На изображении iTarget setup (установка электронной мишени), нажать кнопку для выбора Call ID, нажать правую кнопку для выполнения настоящей функции, вызывать электронную мишень ID=n, электронная мишень с номером n будет стоять, и зеленый светодиодный фонарь отбрасывать, и выпустить сигнал предупреждения .



Инструкция по эксплуатации контроллера



System Status
 Score Board : ✓
 Target Number : 12
 Moving Target : ✓
 iTracer Unit : ✓
 iTracer SCU : X
 Version : v1.000



Main Menu
 Game Setup
 Target Setup
 iTracer Pairing
 System Setup

Main Menu
 Game Setup
 Target Setup
 iTracer Pairing
 System Setup



Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo



Shot Timer
 Start
 Round : 1
 Time Out : 36 s
 Count : 100★

Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo



Whack a Mole
 Start
 Level : 1
 Round : 1
 Count : 100★

Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo



Rescue
 Start
 Level : 1
 Round : 1
 Hostage : 1
 Count : 100★

Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo



Compete
 Start
 Level : 1
 Round : 1
 Count : 100★

★Примечание:
 Поле "Count" для функции ограничения количества пульей выстрелов ;
 Настоящая функция показана на экране только после установки соединения iTarget с iTracer Unit.

Main Menu
 Game Setup
 Target Setup
 iTracer Pairing
 System Setup



Target Setup
 Auto Adjustment
 Set Target ID
 On Motion ID
 Call ID

Main Menu
 Game Setup
 Target Setup
 iTracer Pairing
 System Setup



iTracer Pairing
 Unit Pairing
 Unit Flash ON
 SCU Pairing

Main Menu
 Game Setup
 Target Setup
 iTracer Pairing
 System Setup



System Setup
 Power Saving
 Brightness
 Sound

System Status	
Score Board	: ✓
Target Number	: 12
Moving Target	: ✓
iTracer Unit	: ✓
iTracer SCU	: X
Version	: v1.000

Описание изображения состояния системы :

- Score Board** : ✓, означает, что в системе установлена панель для подсчета баллов.
- Target Number** : 12, означает, что система имеет 12 электронных мишеней.
- Moving Target** : ✓, означает, что система имеет движущуюся мишень.
- iTracer Unit** : ✓, означает, что в системе установлен iTracer Unit.
- iTracer SCU** : X, означает, что в системе не установлен iTracer SCU.

Main Menu	
Game Setup	
Target Setup	
iTracer Pairing	
System Setup	

Описание Main Menu:

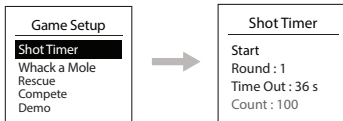
- Game Setup** : Выбирать игру и установить количество раз игр и степень сложности (подробнее смотри блок 1)
- Target Setup** : Установить идентификационный код электронной мишени и автоматическую корректировку мотора (подробнее смотри блок 3)
- iTracer Pairing** : Соединять с iTracer для выполнения игры по ограничению количества пуль выстрелов (подробнее смотри блок 4)
- System Setup** : Установить громкость контроллера, яркости экрана, обновления программы системы и громкости электронной мишени (подробнее смотри блок 5)

Game Setup :

блок 1

Входить в настройки игры, когда курсоры нажимают правую кнопку. Всего 4 игры и 1 Demo.

- ① **Shot Timer** : Игра с быстрой стрельбой, когда включить настоящую игру, стоять все мишени, когда время заканчивается или свергнуть все мишени полностью, то игра кончится.



Start : Выбирать начало

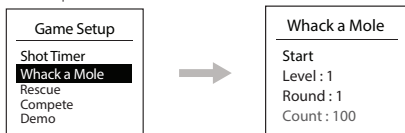
Round : Количество периода, диапазон установки 1 ~ 5, Round 1 означает, что все мишени стоят и упадут 1 раз, Round 2 означает, что все мишени стоят и упадут 2 раза, по аналогии с этим, и так далее. (Предварительное значение: 1)

Time Out : Установленное время окончания игры (Единица:секунда)

Count : Поле "Count" для функции ограничения количества пуль выстрелов ; Настоящая функция показана на экране только после установки соединения iTarget с iTracer Unit.

② Whack a Mole :

Игра для удара мышью-землеройки, при запуске настоящей игры, любая электронная мишень будет стоять нерегулярно, в зависимости от степени сложности игры, 1-3 мишени будут стоять в одно время, и время стояния мишени будет уменьшаться по мере сложности, стреляющий обязательно сбьет мишень в течение времени стояния мишени, в противном случае время выстрела будет потеряно.



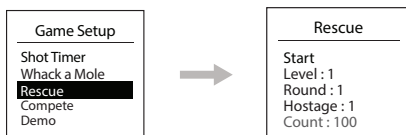
Start : Выбирать начало

Level : Установка степени сложности (подробнее смотри примечание)

Round : Количество периода, диапазон установки 1 ~ 5, Round 1 означает, что все мишени стоят и упадут 1 раз, Round 2 означает, что все мишени стоят и упадут 2 раза, по аналогии с этим, и так далее. (Предварительное значение: 1)

Count : Поле "Count" для функции ограничения количества пуль выстрелов ; Настоящая функция показана на экране только после установки соединения iTarget с iTracer Unit.

③ **Rescue :** Игра по спасению, похожа на игру для удара мышью-землеройки, входит в игру персонажа-заложника, ошибочный удар для заложника будет сбавлять балл, чтобы увеличить удовольствие игры.



Start : Выбирать начало

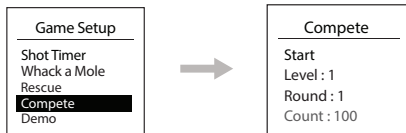
Level : Установка степени сложности (подробнее смотри примечание)

Round : Количество периода, диапазон установки 1 ~ 5, Round 1 означает, что все мишени стоят и упадут 1 раз, Round 2 означает, что все мишени стоят и упадут 2 раза, по аналогии с этим, и так далее. (Предварительное значение: 1)

Hostage : Количество заложников в игре спасания установлено, количеством заложников является количеством электронных мишеней 1~1/2. Когда электронная мишень стоит, красный свет проецирует на поверхности мишени, значит, для заложника, нельзя стрелять, при ошибочном ударе заложника, сбавлять балл.

Count : Поле "Count" для функции ограничения количества пуль выстрелов ; Настоящая функция показана на экране только после установки соединения iTarget с iTracer Unit.

- ④ **Compete** : Игра соревнования, в то же время будет только одна электронная мишень стоит, и по установке LEVEL будет разное время мишени стояния, чем выше LEVEL, тем меньше время мишени стояния, когда стреляющий сбивает мишень или мишень автоматически упасть, то следующая мишень будет стоять, стрелявший сбивает мишень поочередно, вплоть до конца игры, и чем короче время, то указать, что точнее стрелявший.



Start : Выбирать начало

Level : Установка степени сложности (подробнее смотри примечание)

Round : Количество периода, диапазон установки 1 ~ 5, Round 1 означает, что все мишени стоят и упадут 1 раз, Round 2 означает, что все мишени стоят и упадут 2 раза, по аналогии с этим, и так далее. (Предварительное значение: 1)

Count : Поле "Count" для функции ограничения количества пуль выстрелов ; Настоящая функция показана на экране только после установки соединения iTarget с iTracer Unit.

- ⑤ **Demo** : Образцовая модель, предназначенная для использования образцового показа предпринимателя.

Примечание:

- ※ При стоянии электронной мишени, на поверхность мишени проецировать зеленый светодиодный светильник, выпустить указательный сигнал, что подсказывать игроков осуществлять стрельбу.
- ※ В каждой игре можно установить степень сложности и количество раз.
- ※ Level : Степень сложности, диапазон установки 1 ~ 5, 1 самый легкий, 5 самый трудный, если в системе установили передвижную мишень, скорость движущейся мишени ускоряется с установкой LEVEL.
LEVEL=1 : движущаяся мишень speed = 1, регулярное движение справа и слева .
LEVEL=2 : движущаяся мишень speed = 2, регулярное движение справа и слева .
LEVEL=3 : движущаяся мишень speed = 3, регулярное движение справа и слева .
LEVEL=4 : движущаяся мишень speed = 2, движение беспорядочного характера справа и слева .
LEVEL=5 : движущаяся мишень speed = 3, движение беспорядочного характера вправо и влево .

※SHOT Number :После выполнения пары iTarget с iTracer Unit, можно установить настоящий параметр, всего можно установить 5 этапов, например, количество электронных мишеней 12, можно установить 12, 24, 36, 48, 60 (default = количество электронных мишеней x3)

● Информация панели подсчета баллов

Наименование игры	TIME	HIT	MISS	BAD	SHOT	SCORE	Примечание
SHOT TIMER	○	×	×	×	Примечание 2 / 3	×	Примечание1
WHACK A MOLE	○	○	×	×		○	
RESCUE	○	○	○	○		○	
COMPETE	○	○	○	×		○	
DEMO	○	○	○	○		○	

Примечание:

1. В настоящей игре есть время TIME OUT, TIME OUT то есть игра заканчивается .
Описание времени Time out: n мишеней умножить на 5 секунд Например: Время time out для 12 мишеней составляет 60 секунд.
2. Когда iTarget соединяется с iTracer, параметр SHOT отображается в информации подсчета баллов.
3. Например iTarget соединяется с iTracer Unit, то отображается SHOT информация.

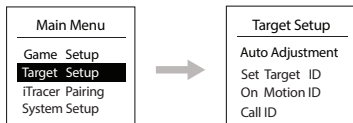
● Описание подсчёта баллов

Наименование игры	TIME	HIT -баллы	баллы HIT движущийся мишень	балл MISS (примечание 3)	BAD баллы (примечание 4)	SHOT баллы	SCORE	примечание
SHOT TIMER	○	×	×	×	×	Time score добавлять 0,5 секунды	×	В настоящей игре есть время TIME OUT , TIME OUT, то есть игра заканчивается
WHACK A MOLE	○	100 баллов	150 баллов	×	×	Не попасть: - 10 баллов	Например объяснение примечания	SCORE= HITx100+количество пуль без удара x(-10)
RESCUE	○	100 баллов	150 баллов	-20 баллов	-300 баллов	Не попасть: - 10 баллов		SCORE= HITx100+MISSx(-20)+BADx(-300)+ количество пуль без удара x(-10)
COMPETE	○	100 баллов	150 баллов	-20 баллов	×	Не попасть: - 10 баллов		SCORE= HITx100+MISSx(-20)+количество пуль без удара x(-10)
DEMO	○	100 баллов	150 баллов	-20 баллов	-300 баллов	Не попасть: - 10 баллов		SCORE= HITx100+MISSx(-20)+BADx(-300)+ количество пуль без удара x(-10)

Примечание:

1. Когда iTarget соединяется с iTracer, параметры SHOT отображаются в информации подсчета баллов и включить в баллы.
- 2.SHOT : При попадании, не попасть в мишень, в зависимости от вида игры вычитать балл, не повторяется вычитать балл в BAD RESCUE.
- 3.MISS : Количество автоматических попаданий мишени из-за time out в течение времени стояния мишени.
4. BAD : Выражать количество ошибочных ударов для заложников

блок 3 Target setup



Auto Adjustment : iTarget motor calibration (factory preset completed)

Set Target ID : Set the ID of the iTarget. When this function is performed, all iTargets will be raised up and be knocked down in sequence. The target ID of the first knocked down is 1, the target ID of the second knocked down is 2, and so on.

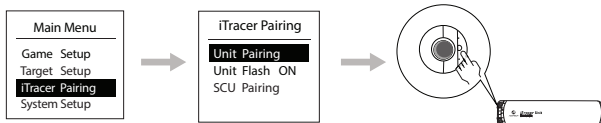
On Motion ID : Set the iTarget ID on the moving target. Use the directional buttons to select the automatic target ID number on the moving platform and press the Confirm button to complete the setting

Call ID : When the ID setting is completed, iTarget ID can be confirmed through this function. The iTarget with ID=n will be called. The No. n iTarget will be raised up and the green LED will be projected, along with a beep sound.

блок 4

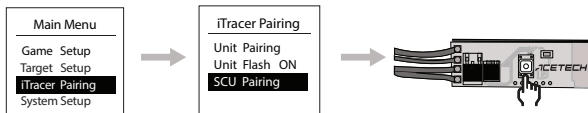
iTracer Pairing : Paired with iTracer Unit, the number of shots taken can be counted into the score. Paired with iTracer SCU, the function of limited shots can be performed.

Unit Pairing : Pairing with iTracer Unit; select Unit Pairing; start iTracer Unit; After power on, continue to hold down the power button for 3 seconds. When the screen of the controller shows OK, the pairing is completed Pair with the iTracer Unit to score instant hits.



Unit Flash : ON , Start the flash function of iTracer Unit, need to be used with tracer ammunition.
Turn off the flash function of iTracer Unit.

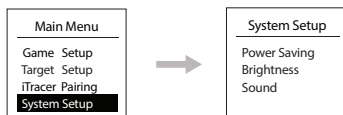
SCU Pairing : Пара с iTracer SCU, по выбору входит в SCU Pairing, соединяя iTracer SCU с питанием батареи, непрерывно продолжать крепко прижать SCU в течение 3 секунд, изображение контроллера показывает OK для выполнения составления пары.



Описание:

Необходимо вовремя сойтаться Unit и SCU для выполнения функции ограничения количества пуль выстрелов, например, количество количества пуль выстрелов в игре составляет 50, когда кончить 50 стрельб, игра заканчивается и не может больше выстрелить ВВ пули. Необходимо заново выполнить игру, так электрический пистолет выстрелит ВВ пули.

блок 5 System setup :



Power Saving : Функция экономии электроэнергии, когда бездействие системы превышает установленное время, снизит яркость дисплея контроллера и панели подсчета баллов, для достижения функции экономии электроэнергии, настоящая функция тоже может выключена.

Brightness : Регулировка яркости дисплея, можно регулировать яркость дисплея контроллера и панели подсчета баллов.

Sound : Регулировка громкости, можно отдельно регулировать громкость звук при нажатии клавиш контроллера, и громкость звук подкаски электронной мишени, тоже можно выключить звук.

Описание гарантии

1. Гарантийный срок 14 месяцев, в течение гарантийного срока бесплатное техническое обслуживание в случае естественных повреждений.
2. Невозможно обладать бесплатным техническим обслуживанием в следующих случаях.
 - A. Человек, который самовольно разбирать и собирать, или ремонтировать
 - B. Неправильное использование или и человеческая ошибка, которая приведет к повреждению.
(Если неправильно использовать ошибочный источник питания, иметь намачивание, повреждение насекомыми, разбивание машины, коррозия плиты по причине утечки аккумулятора и так далее.)
 - C. Стихийное бедствие, которое приведет к повреждению, например удар молнии.
 - D. Без наклейки порядкового номера продукции.