ACETECH

取扱説明書

JP

MADE IN TAIWAN

www.acetk.com

目次

iTarget-12Tセット付属品 ----------P1
製品紹介 ----------P2
各装置紹介 ----------P3
組付け開始iTarget ----------P5
1-1 円ターゲット付け
1-2 iTargetシステム線路リンク説明
1-3 電子ターゲットシステムの架設説明
2-1 コントローラー操作
2-2 電子ターゲットID設定
2-3 移動ターゲットID設定
2-4 電子ターゲット呼び出し
コントローラー説明 ----------P9
システム状態画面説明(System Status)
Main Menu説明
単元1：Game Setup : ゲーム設定説明
(Shot Timer / Whack a Mole / Rescue /Compete / Demo)
単元2：カウンターパネル情報/カウンター説明
単元3：Target setup : 電子ターゲット設定
単元4：iTracer Pairing: iTracer Unit/SCUペア説明
単元5：System setup : システム設定
保証説明 ----------P15

iTarget-12Tセット付属品

項目	名称	数量	説明
1	電子ターゲット	12	電子ターゲット毎に8㎝と10㎝の円ターゲットを一個ずつ付属
2	8公分円ターゲット	12	FPR材質,厚み1.6mm
3	10公分円ターゲット	12	FPR材質,厚み1.6mm
4	M3*10mmネジ	30	円ターゲット固定用、通常必要な数量24本、予備6本
5	コントローラー	1	操作とiTargetコントロールの作動
6	LEDカウンター	1	16x64白光LEDディスプレイ
7	コントロールボタン	1	iTargetの起動と停止啟動與停止
8	PDU (Power Distribution Unit) 電力配分器	1	Power DinをRJ45への電源配分器
9	1mコート	14	電子ターゲットのリンク使用、普通使用数量12本、予備2本
10	5mコート	2	1本コントローラと繋ぎ、1本カウンターパネルと繋ぎ
11	ACアダプター	1	Input：100-240 VAC 50-60Hz Output：19V / 4.7A

製品紹介

1. iTragetシステムは電子ターゲット、移動ターゲット、カウンター板、コントローラ、起動ボタン、ACアダプター、ネットコートとの組成です。
2. iTarget基本要求：数個の電子ターゲット(3~32個)+コントローラで電子ターゲットの架設が出来ます。
3. 16*64 dot LEDカウンター板:リアルタイムに目前の点数をディスプレイします。
4. コントローラを使ってゲームの実行とシステムのパラメータの設定です。
5. コントローラはRF通信とiTracer Unit, iTracer SCU(如下圖)コントローラ具備RF通訊與 iTracer Unit, iTracer SCU(下の図)とのリンク、下記は機能の説明です。

リンク装置	機能説明	備考
iTracer Unit	弾数量の制限、そして弾数量と撃発数を点数の合わせ計算を行います。	iTracer Unitに単独ペア、は射撃弾数量に点数を計算します。
iTracer SCU	撃発弾数量の制限機能、ゲーム終了にiTracer SCUは電子ピストルAEGの電力を中断させ、電子ピストルAEGの撃発が出来なくなります。再撃発場合はゲームの再起動が必要です。	iTracer UnitとSCUをペアすると撃発弾数量の制限が出来ます。

6. コントローラにはブルートゥース通信で、スマートフォンとタブレットとのつなぎが可能ですので、さらにAPPの操作を便利になります。

7. 提供8cmと10cmの円ターゲットを提供、使用者の好みで円ターゲットを電子ターゲットに取り付けます。
8. 移動ターゲット(オプション)：右左の移動できるターゲット、難易度（Level）の設定のよって、高ければ、移動速度が速くなって、ゲームの楽しさと難度を向上します。
9. ACアダプター：19V/4.7A　20個ターゲット単体の電力消費を提供します。
10. 電源消費説明：

使用者はシステム装置に必要な電力消費を計算して、ACアダプターの電力供給能力よりシステムの消費を判断します。

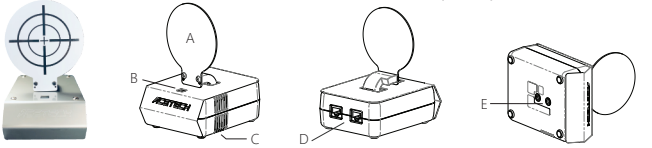
電子ターゲット消費電力　：1個消費電力単体。
移動ターゲット消費電力　：4個消費電力単体（移動プラットの電子ターゲット含め）。
カウンターパネル消費電力：3個消費電力単体。
コントローラ消費電力　　：1個消費電力単体。

- 例え、 iTarget-12Tセット付属品：
  電子ターゲット*12+コントローラ*1+カウンターパネル*1=1*12+1*1+3*1=16個
  消費電力単体。

11. iTarget一つ組、最大32個電子ターゲットの繋ぎ（1個移動ターゲット含め）をサポートします。

各装置紹介

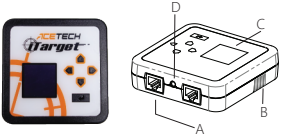
1.電子ターゲット :
この装置はターゲットの起立と倒れを作動します。ターゲットが立つと提示音で射撃者に提示させ、同時にLED赤光を投射或いは緑光はターゲットの表面に映す。ターゲットを打ち楽しさを向上します。各部位の説明は以下です (図1.) 。



(図1.)

A. 付属の8cmと10cm円ターゲットは一つずつ。
B. RGB LEDランプ : 緑光は射撃可能、赤光は射撃ができない、
青ランプは自己校正実行中。
C. スピーカー穴：音を出します。音量調整可能です。
D. RJ45 port二個,システムを架設にRJ45 cableを使います。
E. 底部2個1/4インチカメラ固定ネジ穴、必要に応じてネジ穴を選択して取り付けます。
F. サイズ : 94mm x 127mm x 49mm
G. 重量 : 337g

2.コントローラ :
ゲームと装置の設定、そしてゲームの起動、各部位の説明は下記です。 (図2)



(図2.)

A. RJ45 port二個,システムの架設のリンクにRJ45 cableを使います。
B. スピーカー穴：音を出します。音量調整可能です。
C. 1.5インチ 128*128 dot OLED
D. 3.5mmイヤホン穴、起動ボタンコートのコネクターに差し込みます。
E. サイズ : 92mm x 92mm x 28mm
F. 重量 : 105g

3.16x64 LEDカウンターパネル :(図3)

(図3.)

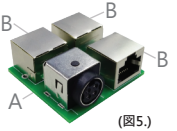
サイズ : 640 mm x 160mm x 50mm
重量 : 2.5kg

4.移動ターゲット :
一つ移動プラットと一つ電子ターゲットの組成より、電子ターゲットを左右移動させ、移動速度の設定より、電子ターゲットの楽しさと難度を向上します。 (図4)

(図4.)

A.システムの架設にRJ45 cableを使います。
B.構造紹介 : ステップモーター、ベルト、軸、電子ターゲット、光遮断器。
C.サイズ : 740mm x 160mm x 91mm
D.重量 : 3.5kg

5.電源拡張器PDU(Power Distribution Unit):(図5)
PDUは電源と繋ぎて、RJ45 cableで各装置と繋ぎます。



(図5.)

A.ACアダプターPower Dinリンク器とACアダプターを繋ぎます。
B.3個RJ45リンク器用、電子ターゲットと移動ターゲットとカウンターパネルとコントローラと分別に繋ぎます。

6.ACアダプター : (図6)

input : 100~240VAC
output : 19V/4.7A

(図6.)

7.RJ45ネットコート :
分別に1Mと5Mのcable隔離ネットコートを提供します。非純正コートはシステムの異常になる可能性があります。

8.コントロールボタン : 起動或いはゲームの停止のボタン (図7)

(図7.)

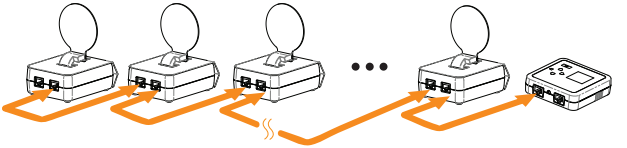
組み付け開始iTarget

1-1.円ターゲット組み付け：

好みより8㎝或いは10㎝円ターゲットを選択して、M3*10でターゲットを電子ターゲットの回転軸ネジ穴に締め付けます。図のよう。

1-2.iTargetシステムリンク説明：

RJ45 cable(下図オレンジ色線表示します。)を使って、図のようにリンクします。
(架設は下の本章1-3電子ターゲットシステム架設説明にてご参考ください。)



1-3.電子ターゲットシステム架設説明：

iTargetシステムの基本元素はコントローラと電子ターゲットですが、コントローラと3個以上の電子ターゲットがあれば一つセット電子ターゲットシステムの架設が出来ます。移動ーゲット,カウンターパネル、起動ボタンはiTargetの面白さと難度を増えるために添加され、使用者の必要により、電子ターゲットの数量を増やせます。例え、以下のA.B.C。

A　1個コントローラ+n個電子ターゲット

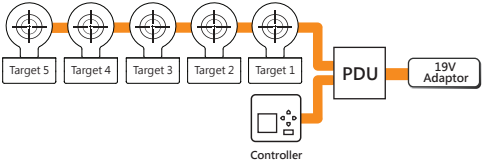
例如:1個コントローラ+5個電子ターゲット

① PDUの中の一つRJ45連絡器を選んで、1mのネットコートを使って順番に5個の電子ターゲットを繋ぎます。

② PDUの中の一つRJ45連絡器を選んで、5mのネットコートをコントローラと繋ぎます。

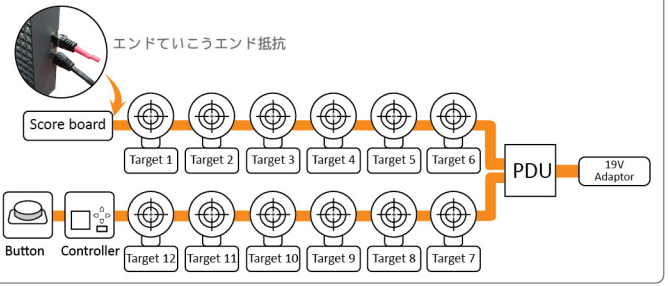
③ 装置の繋げは完了したら、ＡＣアダプターをPDUのpower dinに差し込んで、そして通電します。

(オレンジ色線はRJ45 cable・システム線路の繋ぎは本章1-2.iTargetシステム線路繋ぎ説明にてご参照ください。)



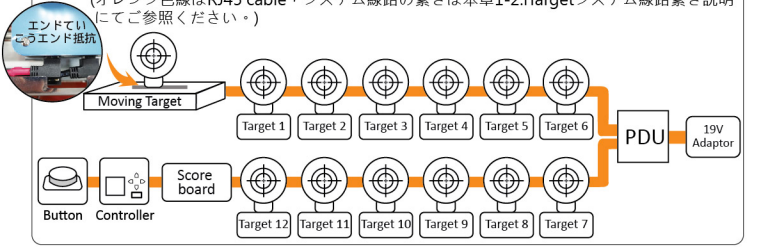
B iTarget-12Tセット:コントローラ+12個電子ターゲット+カウンターパネル+起動ボタン

① PDUの中の一つRJ45連絡器を選んで、1mのネットコートを使って順番に6個の電子ターゲットとカウンターパネルと繋ぎます。
② PDUの中の一つRJ45連絡器を選んで、1mのネットコートを順番に6個電子ターゲット,コントローラと起動ボタンと繋ぎます。
③ 装置の繋げは完了したら、ＡＣアダプターをPDUのpower dinに差し込んで、そして通電します。
(オレンジ色線はRJ45 cable・システム線路の繋ぎは本章1-2.iTargetシステム線路繋ぎ説明にてご参照ください。)



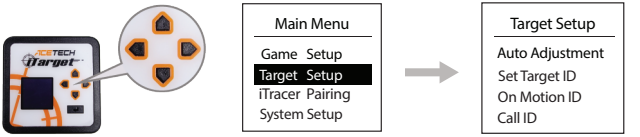
C iTarget-12T + 一組移動ターゲット

例如：12個電子ターゲット+1個移動ターゲット+1個コントローラ+1個カウンターパネル+1個コントロールボタン
① PDUの中の一つRJ45連絡器を選んで、1mのネットコートを使って順番に6個の電子ターゲットとカウンターパネルと繋ぎます。
② PDUの中の一つRJ45連絡器を選んで、1mのネットコートと移動ターゲットと繋ぎます。
③ PDUの中の一つRJ45連絡器を選んで、1mのネットコートとを使って順番に6個の電子ターゲットと起動ボタンと繋ぎます。
装置の繋げは完了したら、ＡＣアダプターをPDUのpower dinに差し込んで、
④ そして通電します。
(オレンジ色線はRJ45 cable・システム線路の繋ぎは本章1-2.iTargetシステム線路繋ぎ説明にてご参照ください。)



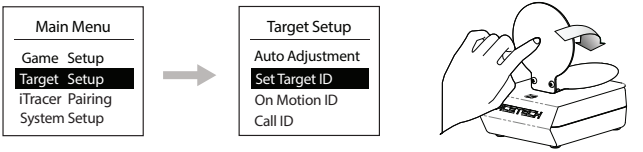
2-1.コントローラ操作説明 :

電子ターゲットシステムの架設が完了後、電源を入れると装置が起動されます。この時にコントローラOLEDがiTargetを表示され、いずれのコントローラのボタンを押すとシステム状態の画面に入ります。右ボタンを ▶ 押すとMain Menuに入り、また右ボタンを ▶ 押すとTarget setup (電子ターゲット設定)に入ります。



2-2.電子ターゲットID 設定:

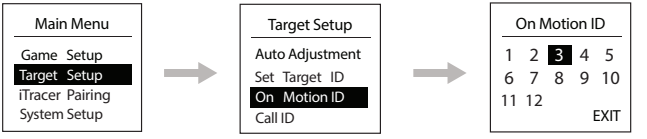
iTarget setup (電子ターゲット設定)画面でコントローラのボタンを押して ▼、Set Target IDを選択、右ボタンを ▶ 押すとこの機能を選択とされます。
この時に全ての電子ターゲットは立ち上がり、手動でターゲットを倒させて (下図のよう) 、システムは倒れた順番に番号設定を行い、第1個倒れたのIDは1、第2個倒れたのIDは2、これで類推します。



2-3.移動ターゲットID設定開始 :

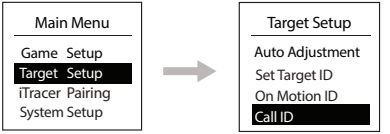
【使用者は移動ターゲット(オプション設備)と合わせ場合、この項目を実行します。】

iTarget setup (電子ターゲット設定)の画面で、ボタンを押して ▼、On Motion IDを選択、右ボタンを ▶ 押すとこの機能を実行させて、画面には移動プラットの自動ターゲットID番号を選択、そして確認ボタンを押すと設定が完成にします。



2-4.電子ターゲット呼び出し

IDの設定が完成したら、この機能より電子ターゲットIDの確認が可能です。
iTarget setup (電子ターゲット設定)画面で、ボタンを押して ▼ 、Call IDを選択、右ボタンを ▶ 押すとこの機能を実行させ、ID呼び出し=nの電子ターゲット,第 n 号電子ターゲットが立ちます。そして緑色LEDランプが投射させ、そして提示音が出ます。



コントローラー説明

iTarget

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 *備考

Game Setup
Shot Timer
Whack a Mole
Rescue
Compete
Demo

Whack a Mole
Start
Level : 1
Round : 1
Count : 100 *備考

Game Setup
Shot Timer
Whack a Mole
Rescue
Compete
Demo

Rescue
Start
Level : 1
Round : 1
Hostage : 1
Count : 100 *備考

Game Setup
Shot Timer
Whack a Mole
Rescue
Compete
Demo

Compete
Start
Level : 1
Round : 1
Count : 100 *備考

*備考:
Count欄は撃発弾数量の制限機能。この機能はiTargetが完成と ’ iTracer Unitとのリンク設定後だけ、画面に表示します。

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

システム状態画面説明：

Score Board : √, システムはカウンターパネルの取付が有ります。
Target Number : 12,システムは12個電子ターゲットが有ります。
Moving Target : √, システムは移動ターゲットが有ります。
iTracer Unit : √, システムはiTracer Unitの取付が有ります。
iTracer SCU : X , システムはiTracer SCUの取付がないです。.

Main Menu

Game Setup
Target Setup
iTracer Pairing
System Setup

Main Menu説明:

Game Setup : ゲーム選択そしてゲーム回数と難易度の選択（詳細、単元1）
Target Setup : 電子ターゲットのIDとステップモーター自動校正設定。(詳細、単元3)
iTracer Pairing : iTracerとリンク、ゲーム撃発弾数量を制限します。(詳細、単元4)
System Setup : 設定コントローラ音量画面明るい、システムプログラム更新と電子ターゲットの音量(詳細、単元5)

単元1 Game Setup :

ゲーム設定に入るとカーソルはGame Setupで右に押すとゲーム設定に入ります。全部4つ種類ゲームと一つDemoがあります。

① Shot Timer : 快速射撃ゲーム、このゲーム起動時に全てのターゲットが立ち上がり、時間が終了或いは全部のターゲットは倒れたら、ゲームが終了にします。

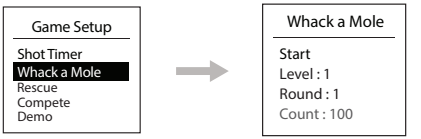
Game Setup
Shot Timer
Whack a Mole
Rescue
Compete
Demo

→

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

Start：開始選択
Round：ラウンド数,設定範囲1～5.Round 1は全てのターゲットをたち上りと倒れがある時に1回、Round 2は全てのターゲットをたち上りと倒れがある時に2回、これで類推します。(出荷設定値：1)
Time Out：ゲーム終了時間制限 (単位:秒)
Count：Count欄は撃発弾数量制限機能、この機能はiTargetの完成とiTracer Unitのリンク設定後だけ、画面に表示されます。

②Whack a Mole : ネズミ打ちゲーム、このゲーム起動時、いずれの電子ターゲットが不定時に立ち上がり、ゲームの難易度によって1～3個のターゲットが同時に立ち上がり、そして立つ時間が難易度によって時間が短縮され、射撃者はターゲットが立ち上がり時間以内にターゲットを打ちしなければいけません。そうしないと射撃チャンスが失われます。



Start：選択開始

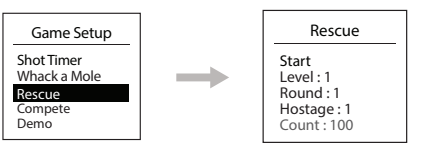
Level : 難易度設定(詳細、備考)

Round：ラウンド数,設定範囲1～5.Round 1は全てのターゲットをたち上りと倒れがある時に1回、Round 2は全てのターゲットをたち上りと倒れがある時に2回、これで類推します。(出荷設定値：1)

Count：Count欄は撃発弾数量制限機能、この機能はiTargetの完成とiTracer Unitのリンク設定後だけ、画面に表示されます。

---

③ Rescue : ゲーム支援、ネズミ打ちゲームと似ます。人質役をゲームに加えて、間違い人質を打ちると点数を差し引きます。ゲームの楽しさを向上させます。



Start：選択開始

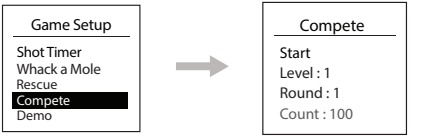
Level : 難易度設定(詳細、備考)

Round：ラウンド数,設定範囲1～5.Round 1は全てのターゲットをたち上りと倒れがある時に1回、Round 2は全てのターゲットをたち上りと倒れがある時に2回、これで類推します。(出荷設定値：1)

Hostage : 支援ゲームの人質数設定、人質数量は1~1/2の電子ターゲット数量です。電子ターゲット立つ時に赤色光はターゲットの表面に投射するのは人質で、射撃しではいけません。間違い人質を撃つと減点します。

Count：Count欄は撃発弾数量制限機能、この機能はiTargetの完成とiTracer Unitのリンク設定後だけ、画面に表示されます。

④ Compete : 競技ゲーム、同じ時間に一つ電子ターゲットだけ立つ、LEVEL設定により、違う立ターゲット時間があります。LEVEL高ければ、ターゲットが立つ時間短くなって、射撃者がターゲットを撃倒或いはターゲットが自動に倒れ、次のターゲットが立つ、射撃者はターゲットを順番に撃倒してゲーム終了まで、時間が短い程射撃者の正確性が高いとの意味です。



Start：選択開始

Level : 難易度設定(詳細、備考)

Round：ラウンド数,設定範囲1～5.Round 1は全てのターゲットをたち上りと倒れがある時に1回、Round 2は全てのターゲットをたち上りと倒れがある時に2回、これで類推します。(出荷設定値：1)

Count：Count欄は撃発弾数量制限機能、この機能はiTargetの完成とiTracer Unitのリンク設定後だけ、画面に表示されます。

---

⑤ Demo : 展示モード。業者プレゼンテーションに使用です。

備考：

※ 電子ターゲット立つ時に緑色LEDランプ投射してターゲットに映す、そして提示音を出して、遊び方に提示させます。

※ 各種類のゲームは難易度と回数の設定が可能です。

※ Level : 難易度、範圍1~5,1は優しい。5は一番難しい、もしシステムには移動ターゲットの架設がある場合、移動ターゲットの速度はLEVEL設定によって、移動速度を向上させます。

LEVEL=1 ：ターゲット移動speed = 1,規律性左右移動
LEVEL=2 ：ターゲット移動speed = 2,規律性左右移動
LEVEL=3 ：ターゲット移動speed = 3,規律性左右移動
LEVEL=4 ：ターゲット移動speed = 2,不規律性左右移動
LEVEL=5 ：移動ターゲットspeed = 3,不規律性左右移動.

※SHOT Number : iTargetとiTracer Unitのペア管制後、パラメータの設定が可能になります。全部5段階の設定、例え、電子ターゲット数量は12,設定値は12,24,36,48,60(default=電子ターゲット数x3)です。

単元2　カウンターパネル情報 / カウンター説明:

●カウンター情報

ゲーム名前	TIME	HIT	MISS	BAD	SHOT	SCORE	備考
SHOT TIMER	○	×	×	×	備考2 / 3	×	備考1
WHACK A MOLE	○	○	×	×		○	
RESCUE	○	○	○	○		○	
COMPETE	○	○	○	×		○	
DEMO	○	○	○	○		○	

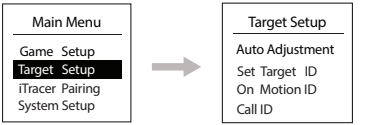
備考：1. このゲームにはTIME OUT時間があって、TIME OUTはゲーム終了です。TIME OUT時間説明：n個ターゲットX5秒、例え、12個ターゲットのtime out時間は60秒です。
2. iTargetがiTracerとのリンクがある時にSHOTのパラメータがカウンター情報に表示されます。
3. iTargetがiTracer Unitとのリンクがある時に SHOT情報を表示します。

●カウンター説明

ゲーム名前	TIME	HIT 点数	移動ターゲット HIT点数	MISS点数 備考3	BAD点数 備考4	SHOT 点数	SCORE	備考
SHOT TIMER	○	×	×	×	×	Scoreの time +0.5秒	×	このゲームにはTIME OUT時間があって、TIME OUTはゲーム終了です。
WHACK A MOLE	○	100点	150点	×	×	未命中：-10点	備考説明のよう	SCORE= HITx100+未命中発射数x(-10)
RESCUE	○	100点	150点	-20点	-300点	未命中：-10点	備考説明のよう	SCORE= HITx100+MISSx(-20)+ BADx(-300)+ 未命中発射数 x(-10)
COMPETE	○	100点	150点	-20点	×	未命中：-10点	備考説明のよう	SCORE= HITx100+MISSx(-20)+ 未命中発射数x(-10)
DEMO	○	100点	150点	-20点	-300点	未命中：-10点	備考説明のよう	SCORE= HITx100+MISSx(-20)+ BADx(-300)+ 未命中発射数x(-10)

備考：1. iTargetがiTracerとのリンクがある時に SHOTのパラメータがカウンター情報に表示され、そして計算します。
2. SHOT：撃発時にターゲットに撃つされない場合、ゲーム種類によって点数を減点します。RESCUEのBADは重複に減点しません。
3. MISS：ターゲットを立つ時間内に命中しないで、time outで自動的にターゲットの倒す回数。
4. BAD：間違い人質を撃てる回数。

単元3 Target setup : 電子ターゲット設定



Auto Adjustment : 電子ターゲット馬達校正.(出荷設定完成)

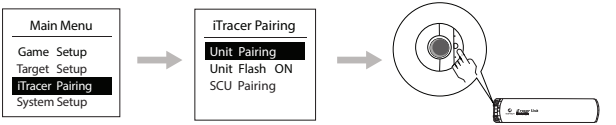
Set Target ID : 立って、順番にターゲットを倒れて、第一倒れたターゲットのID は1、第二倒れたターゲットのIDは2、これで類推します。

On Motion ID : 移動ターゲットの上の電子ターゲットIDを設定します。方向ボタンで移動プラット上の自動ターゲットID號碼を選択して、そして確認ボタンを押すと設定完成します。

Call ID : ID設定完成にこの機能で電子ターゲットIDを確認します。呼び出しID=nの電子ターゲット、第n号電子ターゲットのターゲットは立ちます。そして緑色LEDを投射して、提示音がします。

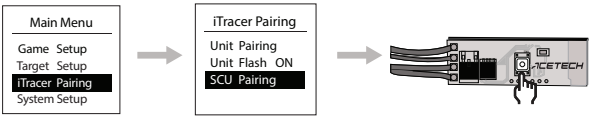
単元4 iTracer Pairing : iTracer Unitとペアして、射撃弾数量を点数計算に計算します、iTracer SCUとペアすると射撃弾数量の制限を実行させる機能です。

Unit Pairing : iTracer Unitとペアして、選択リストがUnit Pairingに入ると iTracer Unitが起動して、起動後継続に電源ボタンを押すまま3秒で、コントローラの画面がOKを表示すれば、ペアが完成します。 iTracer Unitとペア場合、配る弾数量を点数に計算します。



Unit Flash : ON ,iTracer Unitの起動、投射機能、夜光弾と合わせて使います。 OFF, iTracer Unitの投射機能を閉じます。

SCU Pairing : iTracer SCUとペアして、選択リストがSCU Pairingに入るとiTracer SCUは電池と繋げて、SCUを3秒間押したまま、コントローラの画面がOKと表示されるとペア完成です。



説明 : 必ず同時にUnitとSCUをペアして、撃発弾数量の制限機能を実行します。
例えば、ゲーム種の撃発弾数量は50発、50発の射撃が完成時にゲームが終了して、再びBB弾の撃発は出来なくなります。もう一度にゲームを実行して、電動ガンのBB弾の撃発が可能になります。

単元5 System setup :

Power Saving : 節電機能、システムが置いたままで、設定時間を超えるとコントローラとカウンターパネル画面の明るさを下がって、節電機能を働きます。この機能にも閉じる事ができます。

Brightness : 画面の明るさを調整します。コントローラとカウンターパネルの画面の明るさを調整します。

Sound : 音量調整します。コントローラボタンの音と電子ターゲット提示音の音量を別々に調整します。音を閉じる事にもできます。

保証説明

1.保証期間14ヵ月です。保証期間に自然な損害が無償での修理サービスを行えます。
2.下記状況は無償での修理サービスはできません。

A.勝手の外す或いは修理を行う場合。擅自拆装或維修者
B.正確な使用ではない或いは人で損害されてしまう場合。
(例え、間違い電源の使用、浸水、虫害、落とす、電池液漏れ基板を腐食される---など。)
C.自然災害よる損害。例えば、落雷---など。
D.シリアルナンバーシートがない。