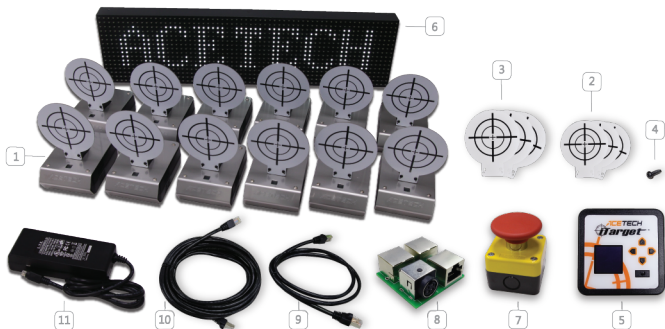


 **iTarget**



iTarget-12T 패키지 부품 -----	P1
제품 소개 -----	P2
각 단원 소개 -----	P3
설치 시작 iTarget -----	P5
1-1 표적 설치	
1-2 iTarget 시스템 회선 연결 설명	
1-3 전자 표적 시스템 아키텍처 설명	
2-1 제어기 조작 설명	
2-2 전자 표적 ID 설정	
2-3 이동표적 ID 설정	
2-4 전자 표적 호출	
제어기 조작 설명 -----	P9
시스템 상태 화면 설명(System Status)	
Main Menu 설명	
단원1 : Game Setup : 게임 설정 설명	
(Shot Timer/Whack a Mole/Rescue/Compete/Demo)	
단원2 : 스코어보드 설정 / 스코어 설명	
단원3 : Target setup : 전자 표적 설정	
단원4 : iTracer Pairing: iTracer Unit/SCU 매칭 설명	
단원5 : System setup : 시스템 설명	
보증 설명-----	P15

iTarget-12T 패키지 부품



항목	명칭	수량	설명
1	전자 표적	12	각 전자 표적마다 8cm와 10cm 표적 1개 포함
2	8cm 표적	12	FPR소재, 두께 1.6mm
3	10cm 표적	12	FPR소재, 두께 1.6mm
4	M3*10mm태핑나사	30	잠금 표적 사용. 정상 용량 24개, 예비 6개
5	제어기	1	작동 및 iTarget 작동 제어
6	LED스코어 보드	1	16x64 백광 LED 표시기
7	제어 버튼	1	작동 및 iTarget 정지
8	PDU (Power Distribution Unit)	1	Power Din을 RJ45로 전환하는 전원 분배기
9	1m 전선	14	전자 표적에 연결하여 사용하며, 정상 용량 12개, 예비품 2개
10	5m 전선	2	1개는 컨트롤러에 연결하고 1개는 스코어보드에 연결
11	변압기	1	Input : 100-240VAC 50-60Hz Output : 19V / 4.7A

제품소개

1. iTraget 시스템은 전자 표적, 이동 표적, 스코어보드, 제어기, 시동 버튼, 변압기, 인터넷으로 구성됨
2. iTarget 기본 수요 : 전자 표적 수(3~32개)+즉시 전자 표적시스템 구축 가능 제어기
3. 16*64 dot LED 스코어보드: 현재 점수가 즉시 표시됨
4. 제어기를 사용하여 게임 및 설정 시스템의 각 파라미터 실행
5. 제어기는 RF 통신과 iTracer Unit, iTracer SCU(아래 그림)의 연결을 갖추고 있다. 기능 설명은 다음과 같다 :



비고	기능 설명	연결 장치
iTracer Unit	폭탄 한도를 수행하고 샷 수를 스코어 계산에 통합할 수 있다.	iTracer Unit와 별도로 매칭 하면 샷에 점수를 매길 수 있다.
iTracer SCU	제한 발사 량 기능은 게임이 끝나면 iTracer SCU는 전기 총 AEG의 전원을 차단하므로 전기 총 AEG를 발사 할 수 없으며 게임을 다시 시작해야 다시 발사 할 수 있다.	한계 발사 량 기능을 수행하기 위해 iTracer Unit과 SCU를 동시에 연결

6. 제어기에 블루투스를 갖추고 있어서 휴대 모바일이나 태블릿에 접속할 수 있어, 앱을 사용해 조작하는 것보다 간단하다.



7. 8cm 및 10cm의 등근 표적을 제공하여 사용자가 기호에 따라 8cm 또는 10cm의 등근 표적을 전자 표적에 설치
8. 이동 표적(선택): 좌우로 움직이는 표적, 난이도(Level) 설정에 따라 높을수록 이동속도 빠를수록 제미와 난이도를 높인다.
9. 변압기 : 19V/4.7A에서 20개의 소모성 전력을 공급할 수 있음
10. 전원 소모 설명:

사용자는 변압기가 시스템의 소모를 공급할 수 있는지 여부를 판단하기 위해 시스템 장치의 수요에 따라 소모 전력을 계산한다.

전자 표적 소모 전력	: 1개 소모 전력 단위
이동 표적 소모 전력	: 4개 소모 전력 단위(이동 플랫폼의 전자 표적 포함)
스코어 보드 소모 전력	: 3개 소모 전력 단위
제어기 소모 전력	: 1개 소모 전력 단위

- 예. iTarget-12T 패키지 부품 :

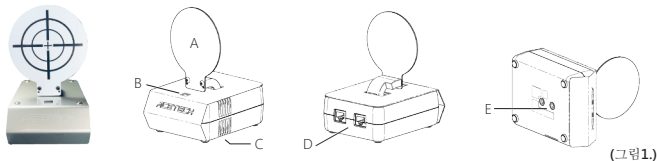
전자 표적*12+제어기*1+스코어 보드*1=1*12+1*1+3*1=16개 소모 전력 단위

11. 한 세트 iTarget은 최대 32개의 전자 표적의 연결을 지원(이동 표적 1개 포함).

■ 각 단위 소개

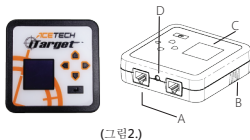
1. 전자 표적:

이 장치는 표적을 세우고 쓰러뜨리는 역할, 과녁을 세울 때 사격자에게 안내음과 함께 LED를 이용한 빛또는 녹색 빛을 이용해 표적에 비추어 표적의 맞추는 재미가 있다. 아래각 부분 설명(그림 1)



- A. 8cm와 10cm의 등근 표적이 각각 하나씩 포함되어 있다.
- B. RGB LED 램프 : 녹색 등은 사격을 할 수 있고, 빨간 등은 사격할 수 없으며, 파란 등은 자가 교정을 수행하기 위한 것이다.
- C. 스피커 : 알림음이 울리고 볼륨 조절 가능
- D. RJ45 port 2개, 가설 시스템을 위해 RJ45 케이블 연결 사용
- E. 밑면에 2개의 1/4인치 카메라 발걸이 나사 구멍, 필요에 따라 나사 구멍을 선택하여 장착
- F. 사이즈 : 94mm x 127mm x 49mm
- G. 중량 : 337g

2. 제어기 : 게임 및 장치를 설정하고 게임을 작동시킬 수 있으며, 아래에 각 부분별로 설명(그림 2).



- A. RJ45 port 2개, 가설 시스템을 위해 RJ45 케이블 연결 사용
- B. 스피커 : 버튼음 및 볼륨을 조절
- C. 1.5 인치 128*128 dot OLED
- D. 3.5mm 이어폰 구멍, 시동 버튼 전선 연결
- E. 사이즈 : 92mm x 92mm x 28mm
- F. 중량 : 105g

3. 16x64 LED스코어 보드 : (그림3.)

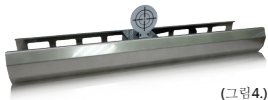


사이즈 : 640mm x 160mm x 50mm
중량 : 2.5kg

(그림3.)

4. 이동 표적 :

하나의 이동 플랫폼과 하나의 전자 표적으로 구성하여, 전자 표적이 좌우로 이동할 수 있도록 이동 속도를 설정하여 전자 표적의 재미와 난이도를 증가시킬 수 있다.:(그림4.)

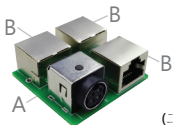


(그림4.)

- A. 가설 시스템을 위해 RJ45 케이블 연결 사용
- B. 구성 소개 : 스템 모터, 벨트, 축, 전자 표적, 광 차단기.
- C. 사이즈 : 740mm x 160mm x 91mm
- D. 중량 : 3.5kg

5. PDU(Power Distribution Unit):(그림5.)

PDU는 전원 연결에 사용되며 RJ45 케이블을 통해 모든 장치를 연결



(그림5.)

- A. 변압기 파워 딥 컨넥터 · 변압기와 연결.
- B. 3개의 RJ45 커넥터는 각각 전자 표적, 이동 표적, 스코어보드 및 제어기에 연결된다.

6. 변압기 :(그림6.)



(그림6.)

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

7. RJ45 인터넷 선 : 각각 1m와 5m의 케이블 이중격리 인터넷선을 제공하며, 비 정품(다른 공장 제품) 사용으로 인해 시스템 이상이 발생할 수 있다.

8. 제어 버튼 : 시작 또는 정지 버튼 (그림 7.)

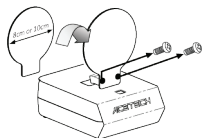


(그림7.)

설치 시작 iTarget

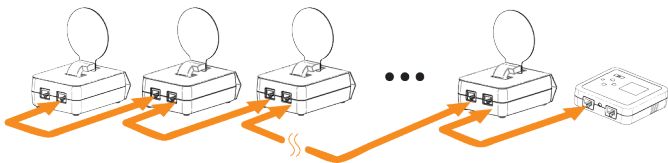
1-1. 표적 장착 :

기호에 따라 8cm 또는 10cm 표적 선택, M3*10 나사는 그림과 같이 전자 표적 회전축 나사 구멍에 표적을 잠급니다.



1-2. iTarget시스템 연결 설명 :

RJ45 케이블을 사용하여(아래 그림의 주황색 선 표시) 그림처럼 연결한다(아래 내용의 1-3.전자 표적 시스템 가설 설명 참조)



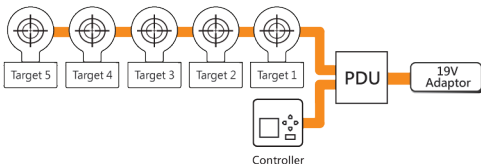
1-3.전자 표적 시스템 가설 설명 :

iTarget 시스템은 기본 원소가 제어기 및 전자 표적이므로 제어기와 3개 이상의 전자 표적이 있으면 전자 표적 시스템을 한 세트로 배치하고, 표적, 스코어보드, 작동 버튼은 다음과 같은 수요 증가에 대한 재미와 난이도를 더할 수 있습니다. 예) 아래 A.B.C

A 1개의 제어기 + n개의 전자 표적

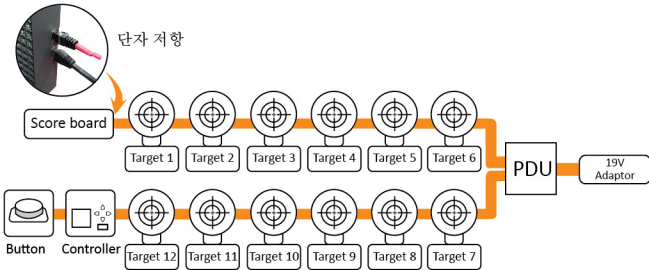
예를 들어: 1개의 제어기 + 5개의 전자 표적

- ① PDU 중 하나의 RJ45 커넥터 선택, 1m 인터넷 선을 사용하여 5개의 전자 표적을 순차적으로 연결
- ② PDU 중 하나의 RJ45 커넥터 선택, 5m 인터넷 선을 사용하여 제어기에 연결
- ③ 장치가 모두 연결되어 있을 때 변압기를 PDU의 power din에 연결하고 그리고 통전 (주황색 선은 RJ45 케이블을 대표하고, 시스템 회선 연결은 1-2.의 iTarget 시스템 회선 연결 설명 참조)



B iTarget-12T 세트 : 제어기 + 12개의 전자 표적 + 스코어보드 + 작동 버튼

- ① PDU 중 하나의 RJ45 커넥터를 선택하고 1m의 인터넷 선을 사용하여 6개의 전자 표적과 스코어 보드를 순차적으로 연결
- ② PDU 중 하나의 RJ45 커넥터를 선택하고 1m의 인터넷 선을 사용하여 6개의 전자 표적, 제어기 및 시작 버튼을 순차적으로 연결한다.
- ③ 장치가 모두 연결되어 있을 때 변압기를 PDU의 power din에 삽입한다.
(주황색 선은 RJ45 cable을 나타내며, 시스템 연결은 1-2.iTarget 시스템 연결을 참조)





C iTarget-12T + 이동 표적 1세트

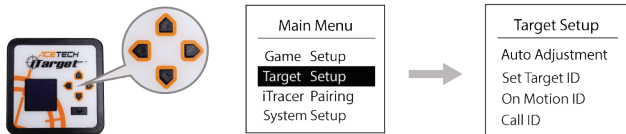
예를 들어: 전자 표적 12개 + 이동 표적 1개 + 제어기 1개 + 스코어보드 + 제어 버튼 1개

- ② PDU 중 하나의 RJ45 커넥터 선택, 1m의 인터넷 선을 사용하여 6개의 전자 표적과 스코어 보드를 순차적으로 연결
- ③ PDU 중 하나의 RJ45 커넥터 선택, 1m의 인터넷 선을 사용하여 이동 표적 연결
- ④ PDU 중 하나의 RJ45 커넥터 선택, 1m짜리 인터넷 선을 사용하여 전자 표적 6개, 제어기, 작동 버튼을 순차적으로 연결
장치가 모두 연결되어 있으면 변압기를 PDU의 power din에 삽입하고 전기를 통하게 한다.
(주황색 선은 RJ45 cable을 나타내며, 시스템 연결은 1-2.iTarget 시스템 연결을 참조)





2-1. 제어기 조작 설명:

전자 표적 시스템 아키텍처가 완성되었을 때, 전원을 연결하면 즉시 켜지고, 이 때 제어기 OLED는 iTarget을 나타내며, 제어기의 아무 버튼이나 누르면 시스템 상태 화면으로 들어가고, 오른쪽 버튼  을 누르면 Main Menu로 들어가 다시 오른쪽 버튼  을 눌러 Target setup 한다. (전자 표적 설정).





2-2. 전자 표적 ID 설정:

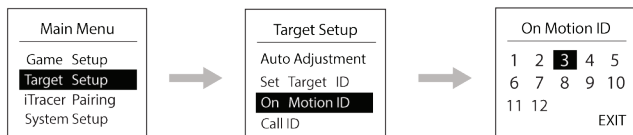
iTarget setup (전자 표적 설정) 화면에서 제어기의 아래 버튼  을 눌러 Set Target ID를 선택하고 오른쪽 버튼  을 눌러 이 기능을 수행한다. 이 때 모든 전자 표적이 세워질 것입니다, 수동으로 순서에 따라 표적을 밀어 넘어뜨리면(아래 그림과 같이), 시스템은 후진 순서에 따라 번호 설정을 수행하고, 첫 번째로 넘어뜨리는 표적 ID는 1, 2번째 밀어 넘어뜨린 표적 ID는 2로, 이와 같은 것으로 밀어낸다.



2-3. 이동 표적 ID 설정:

[사용자가 이동 표적을 매칭해야(선택한 장비) 이 항목을 수행함]

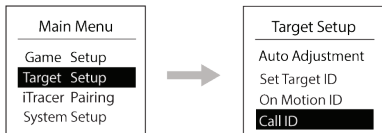
iTarget setup (전자 표적 설정) 화면에서, 버튼  을 눌러 On Motion ID를 선택하고, 오른쪽 버튼  을 눌러 이 기능을 수행한 다음 화면으로 들어가 이동 플랫폼에서 자동 표적 ID 번호를 선택한 다음 확인을 누르면 설정이 완료.



2-4. 전자 표적 호출

ID 설정이 완료되었을 때, 이 기능을 통해 전자 표적 ID를 확인한다.

iTarget setup (전자 표적 설정) 화면에서 버튼을 눌러 **Call ID** 선택, 오른쪽 버튼 누르고 이 기능을 실행하여 ID 호출= n 의 전자표적, n 번 전자표적을 세우고 녹색LED 램프의 알림음이 울린다.



제어기 조작 설명



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 *비고

Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo



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

Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo



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

Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo



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

*비고:
 Count란은 격발탄
 량수 제한 기능이며,
 이 기능은 iTarget이
 iTracer Unit과의 연
 결 설정을 완료한 후
 에만 모니터에 표시
 됩니다.

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

시스템 상태 화면 설명 :

- Score Board** : √, 시스템에 스코어 보드가 설치되어 있음을 표시한다.
- Target Number** : 12, 12개의 전자 표적이 설치되어 있음을 표시한다.
- Moving Target** : √, 시스템에 이동 표적이 있음을 표시한다.
- iTracer Unit** : √, iTracer Unit가 시스템에 설치되어 있음을 표시한다.
- iTracer SCU** : X, iTracer SCU가 설치되어 있지 않음을 표시한다.

Main Menu	
Game Setup	
Target Setup	
iTracer Pairing	
System Setup	

Main Menu說明:

- Game Setup** : 게임을 선택하고 게임 횟수와 난이도를 설정한다 (단원 1 참조)
- Target Setup** : 전자 표적의 ID 및 모터 자동 교정을 설정(단원 3 참조).
- iTracer Pairing** : iTracer와 연결하여 격발탄량 제한 게임 수행 (단원 4 참조)
- System Setup** : 제어기 음량, 모니터 밝기, 시스템 프로그래밍 업데이트 및 전자 표적의 음량(단원 5 참조)

단원1 **Game Setup :** 게임 설정으로 들어가, 게임 Game Setup에 표시될 때 오른쪽 버튼을 눌러 게임 설정에 들어간다. 총 4가지 게임과 하나의 데모가 있다 .

① **Shot Timer** : 빠른 사격 게임, 이 게임이 시작될 때 모든 표적이 세워지고, 시간이 만료되거나 모든 표적이 넘어질 때 게임이 종료된다.

Game Setup

Shot Timer

Whack a Mole
Rescue
Compete
Demo

→

Shot Timer

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

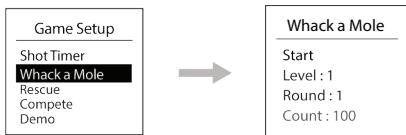
Start : 시작 선택

Round : 1-5라운드 설정 범위, Round 1은 모든 획득 표적이 1회 세워지고 쓰러지는 것을 나타낸다. Round 2는 표적이 2번 세워지고 쓰러지는 것을 나타낸다 (초기값: 1)

Time Out : 게임 종료 제한 시간 (단위: 초)

Count : Count란은 격발탄량수 제한 기능이며, 이 기능은 iTarget이 iTracer Unit과의 연결 설정을 완료한 후에만 모니터에 표시됩니다.

② **Whack a Mole** : 다람쥐 게임은, 이 게임이 시작될 때, 모든 전자 표적이 불시에 표적을 세울 때, 게임의 난이도에 따라 1~3개의 표적이 같은 시간에 세워지고, 또 표적을 세울 때 난이도에 따라 시간이 감소한다. 사격자는 반드시 과녁을 세운 시간 내에 반드시 표적을 쓰러트려야 한다.



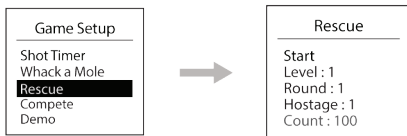
Start : 시작 선택

Level : 난이도 선택(비고 참조)

Round : 1-5라운드 설정 범위, Round 1은 모든 획득 표적이 1회 세워지고 쓰러지는 것을 나타낸다. Round 2는 표적이 2번 세워지고 쓰러지는 것을 나타낸다 (초기값: 1)

Count : Count란은 격발탄량수 제한 기능이며, 이 기능은 iTarget이 iTracer Unit 과의 연결 설정을 완료한 후에만 모니터에 표시됩니다.

③ **Rescue** : 구조 게임은 다람쥐 게임과 함께 인질 캐릭터를 게임에 가입시키고 인질을 오인 사격하는 것은 감점을 주어 재미를 더한다.



Start : 시작 선택

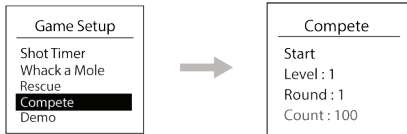
Level : 난이도 선택(비고 참조)

Round : 1-5라운드 설정 범위, Round 1은 모든 획득 표적이 1회 세워지고 쓰러지는 것을 나타낸다. Round 2는 표적이 2번 세워지고 쓰러지는 것을 나타낸다 (초기값: 1)

Hostage : 구조 게임의 인질 수량 설정, 인질 수량은 1-1/2의 전자 표적 수량, 인질은 전자 표적이 세워졌을 때 붉은 불빛을 투사해 표시하고 인질을 오인 사격하면 감점.

Count : Count란은 격발탄량수 제한 기능이며, 이 기능은 iTarget이 iTracer Unit 과의 연결 설정을 완료한 후에만 모니터에 표시됩니다.

- ④ **Compete** : 경기 게임의 경우, 같은 시간에 전자 표적이 한 개 있을 뿐 아니라 LEVEL 설정에 따라 표적이 세워지는 시간이 다르다. LEVEL이 높을수록 시간이 짧아지며, 사격자가 표적을 쓰러뜨리거나 자동으로 넘어진다. 다음 목표물이 나오고 사격자는 게임이 끝날 때까지 목표물을 쓰러뜨릴 수 있다. 시간이 짧을수록 더 정확하다는 표시.



Start : 시작 선택

Level : 난이도 선택 (비고 참조)

Round : 1-5라운드 설정 범위, Round 1은 모든 획득 표적이 1회 세워지고 쓰러지는 것을 나타낸다. Round 2는 표적이 2번 세워지고 쓰러지는 것을 나타낸다 (초기값: 1)

Count : Count란은 격발탄량수 제한 기능이며, 이 기능은 iTarget이 iTracer Unit 과의 연결 설정을 완료한 후에만 모니터에 표시됩니다.

- ⑤ **Demo** : 시범 모드, 제공업체 시범 사용

비고 :

- ※ 전자 표적이 세워질 때 녹색 LED 램프가 표적면에 투사되고 플레이어가 사격할 수 있도록 안내음이 울린다.
- ※ 게임당 난이도와 횟수 설정 가능
- ※ Level : 난이도, 설정범위 1~5, 1이 가장 쉽고, 5가 가장 어렵다. 만약 시스템에 이동 표적을 가설했으면, LEVEL 설정으로 목표 이동 속도를 증가시킬 수 있다.
 - LEVEL=1 : 이동 표적speed = 1, 규칙적 좌우이동
 - LEVEL=2 : 이동 표적speed = 2, 규칙적 좌우이동
 - LEVEL=3 : 이동 표적speed = 3, 규칙적 좌우이동
 - LEVEL=4 : 이동 표적speed = 2, 불 규칙적 좌우이동
 - LEVEL=5 : 이동 표적speed = 3, 불 규칙적 좌우이동.
- ※ SHOT Number : iTarget이 iTracer Unit과 짝을 이루어 완성될 때 이 파라미터를 설정할 수 있으며, 모두 5단계로 설정할 수 있으며, 예를 들어 전자 표적 수가 12일 경우, 12, 24, 36, 48, 60(default=전자 표적 수x3)

단원2 스코어 보드 정보 / 스코어 설명:

● 스코어 보드 정보

게임 명칭	TIME	HIT	MISS	BAD	SHOT	SCORE	비고
SHOT TIMER	○	×	×	×	비고2 / 3	×	비고1
WHACK A MOLE	○	○	×	×		○	
RESCUE	○	○	○	○		○	
COMPETE	○	○	○	×		○	
DEMO	○	○	○	○		○	

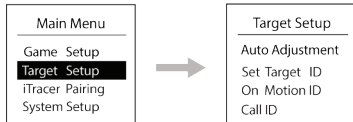
- 비고 : 1. 이 게임은 TIME OUT 시간이 있으며, TIME OUT은 게임 종료입니다. Time out 시간 설명 : n개의 표적에 5초 곱하기에 : 12개의 표적의 타임아웃 시간은 60초.
 2. iTarget이 iTracer와 연결되어 있을 때만 SHOT 파라미터가 스코어링 메시지에 나타남.
 3. 만약 iTarget과 iTracer Unit이 연결되어 있으면 SHOT 메시지가 표시된다.

● 스코어 설명

게임 명칭	TIME	HIT 점수	이동 표적 HIT점수	MISS점수 비고3	BAD점수 비고4	SHOT 점수	SCORE	비고
SHOT TIMER	○	×	×	×	×	Score의 time에 0.5초를 더한다	×	이 게임은 TIME OUT 시간이 있으며 TIME OUT이 곧 게임 종료
WHACK A MOLE	○	100점	150점	×	×	미저격 : -10점	비고와 같이 설명	SCORE= HITx100+미 저격 발수x(-10)
RESCUE	○	100점	150점	-20점	-300점	미저격 : -10점	비고와 같이 설명	SCORE= HITx100+MISSx(-20)+ BADx(-300)+미 저격 발수x(-10)
COMPETE	○	100점	150점	-20점	×	미저격 : -10점	비고와 같이 설명	SCORE= HITx100+MISSx(-20)+ 미 저격 발수x(-10)
DEMO	○	100점	150점	-20점	-300점	미저격 : -10점	비고와 같이 설명	SCORE= HITx100+MISSx(-20)+ BADx(-300)+미 저격 발수x(-10)

- 비고 : 1. iTarget이 iTracer와 연결되어 있을 때만 SHOT 파라미터가 스코어링 메시지에 표시되고 스코어링에 포함됨.
 2. SHOT : 표적을 맞히지 못하면 게임 종류에 따라 감점하고, RESCUE에서의 BAD는 중복 감점하지 않음.
 3. MISS : 타임아웃으로 인해 자동으로 표적이 넘어진 횟수
 4. BAD : 인질 오인사격의 횟수

단원3 Target setup : 전자 표적 설정



Auto Adjustment : 전자표적 모터 교정.(출고전 설정 완료)

Set Target ID : 전자 표적의 ID를 설정하고 이 기능을 수행할 때 모든전자 표적은 세워져 차례대로 표적을 밀어 넘어뜨리고, 첫 번째 밀어 넘어뜨리는 표적 ID는 1, 두 번째 밀어 넘어뜨리는 표적 ID는 2.....

On Motion ID : 이동 표적에 설정된 전자 표적 ID.방향 버튼을 선택하여 플랫폼에 있는 자동 표적 ID 번호를 이동한 다음 확인 버튼을 누르면 설정이 완료됩니다.

Call ID : ID 설정이 완료되었을 때 이 기능을 통해 전자 표적 ID를 확인할 수 있다. 호출 ID=n의 전자표적, n번 전자표적이 세워지며녹색 LED 램프가 투사되고 안내음이 울린다.

단원4

iTracer Pairing :

iTracer Unit과 짝을 이루어 사격탄량을 스코어링에 포함시킬 수 있으며 iTracer SCU와 짝을 이루어 격발탄량 제한 기능을 수행할 수 있다.

Unit Pairing : iTracer Unit과 짝을 맞추고, 옵션으로 Unit Pairing을 하여 iTracer Unit을 켜고 전원을 켜 후 3초간 계속 버튼을 누르면 제어의 화면에 OK 가 표시된다.

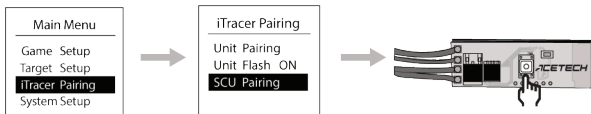
iTracer Unit과 페어링하면 게시판에 점수를 매길 수 있다.



Unit Flash : ON, iTracer Unit 발광 기능을 작동하려면 야광탄과 함께 사용해야 한다.

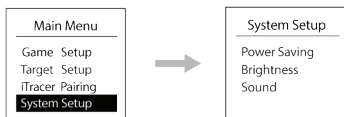
OFF, iTracer Unit 발광 기능을 끄다

SCU Pairing : iTracer SCU 페어링, 리스트에서 SCU Pairing를 선택하고 iTracer SCU를 배터리에 연결, SCU의 버튼을 3초간 계속 누르고 있으면, 제어기의 화면에 OK가 표시된다.



설명 : Unit과 SCU를 동시에 페어링해야 격발탄량제한 기능을 수행할 수 있다. 게임을 다시 실행해야 전기총이 BB탄을 격발할 수 있습니다. 예를 들어, 게임의 샷 수는 50발이며, 50발이 완료되면 게임이 끝나고 더 이상 BB탄을 발사할 수 없다. 게임을 다시 실행해야 BB탄을 발사할 수 있다.

단원5 System setup :



Power Saving : 절전 기능은, 시스템 유휴 시간이 설정 시간을 초과하면, 제어기와 스코어보드의 모니터가 절전 기능에 도달할 수 있도록 밝기를 낮추며, 이 기능도 꺼진다.

Brightness : 모니터 밝기를 조정하여 제어기와 스코어 보드 모니터의 밝기를 조절할 수 있다.

Sound : 볼륨 조절, 제어기 버튼 음 및 전자 표적은 표시 음의 볼륨을 조절한다(무음 기능 가능)

보증 설명

1. 14개월 보증.보증기간 내 자연손상 무상수리
2. 다음과 같은 경우에는 무상 수리 서비스를 받을 수 없다.
 - A. 무단 해체 또는 보수자
 - B. 올바로 사용하지 못했거나 인위적인 부주의로 인한 손상
(예: 잘못된 전원 사용, 침수, 병충해, 떨어뜨림, 배터리 부식등)
 - C. 천재지변으로 인한 손상. 예) 번개
 - D. 제품 시리얼 번호 스티커가 없는경우