



BRX

»»»»» **FUSIL LASERTAG** «««««

MANUEL D'INSTRUCTIONS



BATTLE
— COMPANY —



BRX FUSIL LASERTAG



INCLUS DANS CETTE BOÎTE



Capteur de tête sans fil



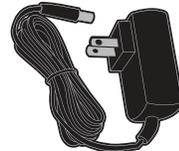
Viseur



Adaptateur Micro USB



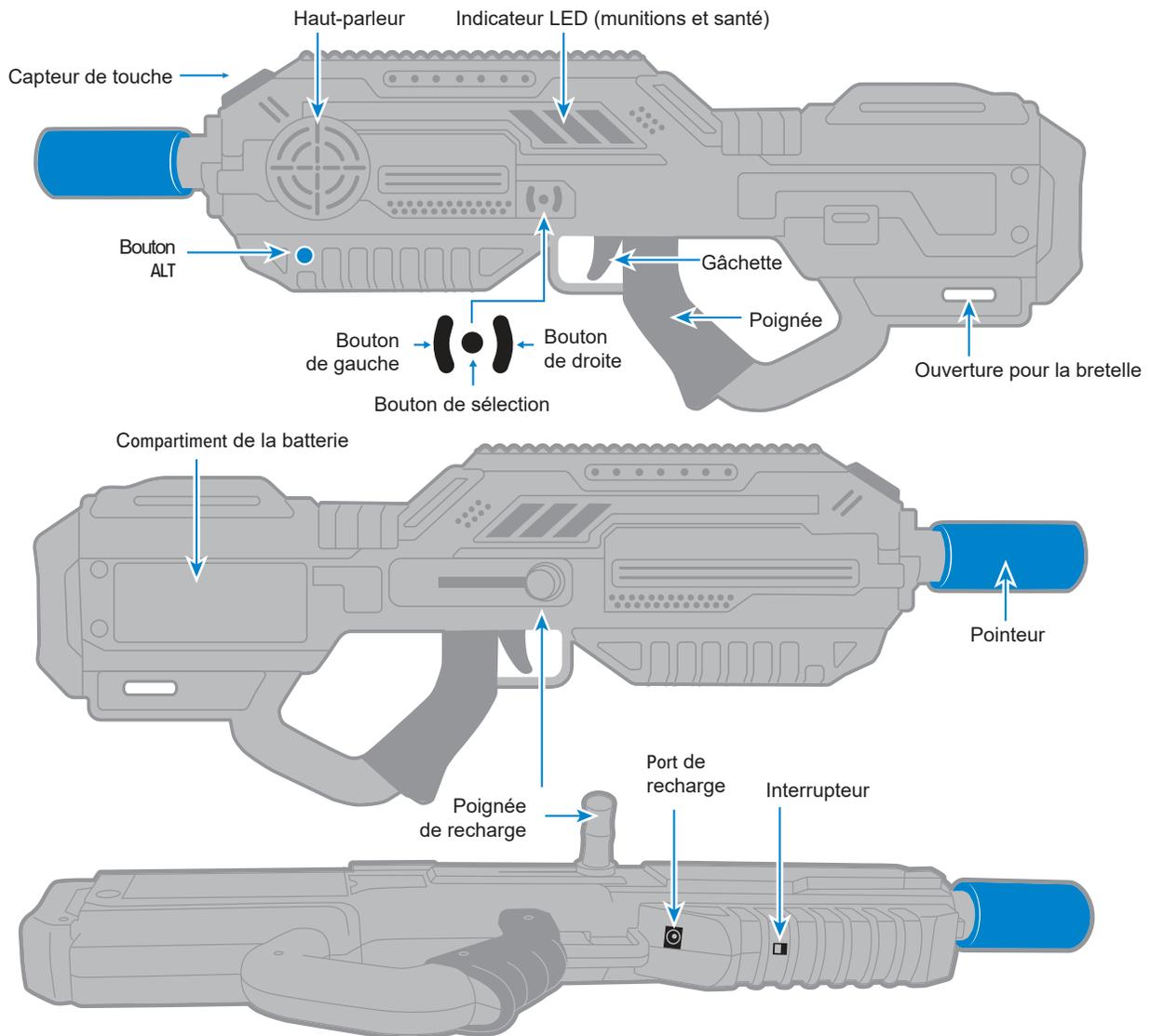
Adaptateur de recharge du capteur de tête



Adaptateur de recharge du fusil



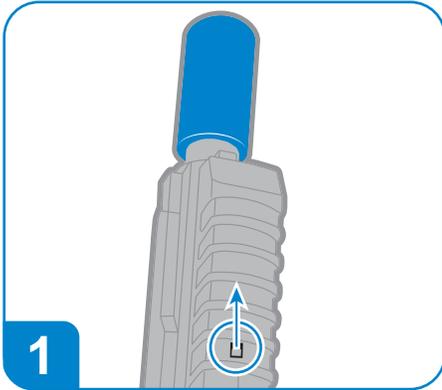
Bretelle



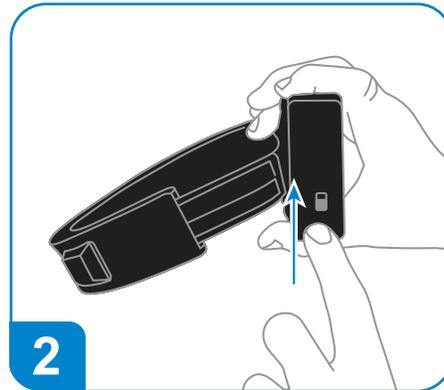
Class 1 laser product

Note: Chargez la batterie 2 heures avant utilisation. Lorsqu'il est complètement chargé, le voyant LED rouge devient vert. Le fusil durera 8 heures après avoir été complètement chargé.

GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE



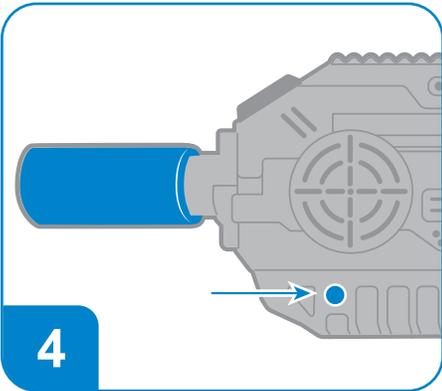
1 Allumez le pistolet en faisant glisser l'interrupteur à **ON** (situé en dessous du fusil).



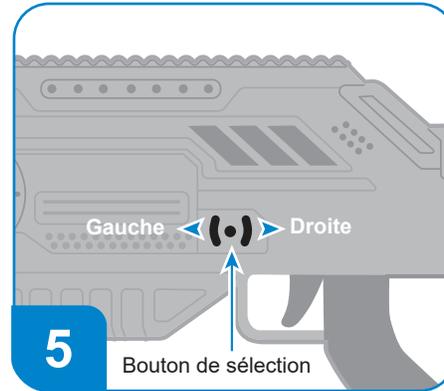
2 Localisez l'interrupteur sur le côté du casque pour l'allumer et donnez-lui un moment pour l'appairer au fusil.



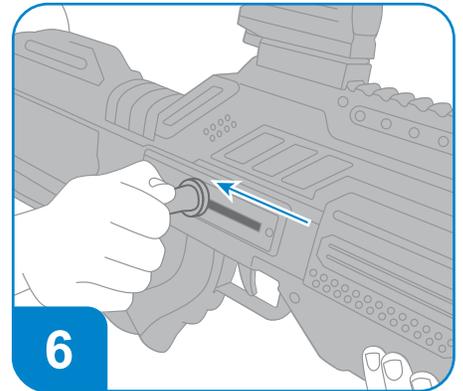
3 Placez le casque sur votre tête avec la boîte tournée vers l'arrière. Serrez le bouton latéral de pincement du casque, puis tirez le cordon vers l'extérieur.



4 Maintenez le bouton **ALT** enfoncé pendant 3 secondes pour basculer entre le mode intérieur ou extérieur.

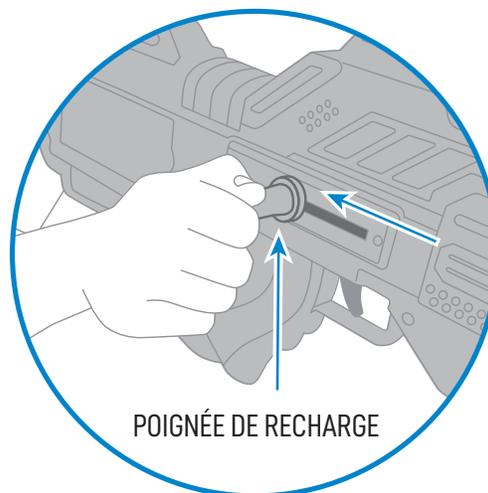
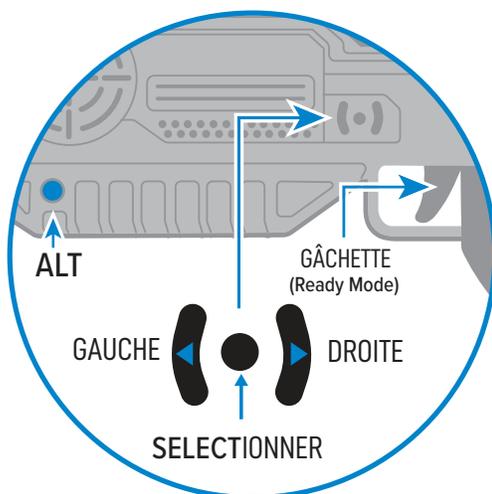


5 Utilisez le pavé directionnel pour choisir les modes de jeu, les effets sonores, les temps de jeu, le temps de réapparition et le volume. Pour des informations détaillées, reportez-vous aux pages 6 et 7.



6 Pour commencer une partie, tirez la poignée de rechargement vers vous et vous êtes prêt à jouer!

COMMENT DÉMARRER UNE PARTIE EN 5 ÉTAPES



ÉTAPE 1



Utilisez les boutons **gauche et droit** pour sélectionner un mode de jeu, **appuyez sur la gâchette** lorsque vous trouvez le jeu auquel vous voulez jouer.

Exemple de jeux: Free For All, Team Death Match, Supremacy or Survival

VOUS VOULEZ PERSONNALISER VOS PARAMÈTRES?

Vous pouvez personnaliser les vies, la durée de jeu, la réapparition ou le volume. Utilisez le pavé directionnel pour faire défiler les paramètres appuyez sur la touche de sélection pour avancer. Ces paramètres deviendront vos nouveaux paramètres par défaut après le début d'une partie.

ÉTAPE 2



Maintenant que vous êtes en mode jeu, utilisez le **pavé directionnel** pour sélectionner la **couleur** ou la **faction** de l'équipe.

ÉTAPE 3



Appuyez sur la gâchette pour faire défiler les **armes** ou les **personnages** selon le mode de jeu que vous avez choisi.

ÉTAPE 4



Certains modes de jeu ont des **avantages**. Exemple : "Team Death Match". Appuyez sur le **bouton orange ALT** pour faire défiler les avantages.

Veuillez noter que ce ne sont pas tous les modes de jeux qui ont des avantages.

ÉTAPE 5



Lorsque vous avez sélectionné l'équipe, l'arme, l'avantage et le personnage, tirez sur la **poignée de rechargement** pour **commencer la partie**.

MODE DE JEU

GUERRE DE FACTION

SUPREMACY

Un jeu basé sur la "classe du joueur" qui se joue entre trois factions en lutte pour la suprématie.



VIES

(utiliser le pavé directionnel)
ILLIMITÉ 1, 3, 5, 10, 15

PARAMÈTRES PAR DÉFAUT



TEMPS DE JEU

(utiliser le pavé directionnel)
OFF 5, 10, 15, 20, 30

PARAMÈTRES PAR DÉFAUT



RÉSURRECTION

(utiliser le pavé directionnel)
OFF 15, 30, 60, RAMP 45, RAMP 90

PARAMÈTRES PAR DÉFAUT



VOLUME

(utiliser le pavé directionnel)
1, 2, 3, 4, 5

PARAMÈTRES PAR DÉFAUT

Sélectionner une faction

(utiliser le pavé directionnel)

RESISTANCE (ROUGE)

NEXUS (BLEU)

VANGUARD (VERT)

▼ Pour choisir un personnage, utilisez la gâchette ▼



SOLDIER (OFFENSE)

Le Soldier porte un fusil automatique avec un Shotgun comme arme secondaire et peut abattre les ennemis à courte portée.

MAG CAPACITY | 30

DAMAGE 22

HEALTH 100

ARMOR 50



GUARDIAN (SUPPORT)

Le Guardian est équipé d'un fusil à plasma chargé et peut réparer les boucliers avec un régénérateur de bouclier.

MAG CAPACITY | 50

DAMAGE 20-100

HEALTH 75

SHIELD 125



VIPER (OFFENSE)

Viper inflige des dégâts avec un éclat de poison et peut lancer des grenades pour empoisonner un groupe d'ennemis.

MAG CAPACITY | 16

DAMAGE 25

HEALTH 125

ARMOR 25



MEDIC (SUPPORT)

Le Medic est équipé d'une mitraillette entièrement automatique et d'un pouls medi-gel pour soigner les alliés.

MAG CAPACITY | 30

DAMAGE 21

HEALTH 100

ARMOR 40



MARAUDER (OFFENSE)

Le Marauder attaque avec un éclat d'énergie et utilise des packs d'adrénaline pour augmenter son taux de tirs.

MAG CAPACITY | 32

DAMAGE 23

HEALTH 75

SHIELD 150



TECHNICIAN (SUPPORT)

Le technicien brandit une lance incendiaire qui peut enflammer les ennemis et guérir au fil du temps avec des cartouches de gel médical.

MAG CAPACITY | 8

DAMAGE 28

HEALTH 125

ARMOR 30



HEAVY (TANK)

Le Heavy porte une mitrailleuse lourde et peut augmenter la puissance d'attaque des alliés à proximité avec une capacité de ralliement.

MAG CAPACITY | 75

DAMAGE 38

HEALTH 100

ARMOR 75



SENTINAL (TANK)

Sentinal tire avec un pistolet à gaz énergétique et peut étourdir un groupe d'ennemis avec une explosion EMP.

MAG CAPACITY | 100

DAMAGE 25

HEALTH 75

SHIELD 175



WRAITH (TANK)

Le Wraith est équipé d'un cryo-rifle et peut lancer des grenades de givre qui ralentissent la vitesse d'attaque ennemie.

MAG CAPACITY | 32

DAMAGE 25

HEALTH 125

ARMOR 50

MODE DE JEU

LIGNES DE BATAILLE

FREE FOR ALL

Soyez le dernier homme debout dans un "Free for all Friendly Fire", ce qui signifie aucun "backup".



VIES

(utiliser le pavé directionnel)
ILLIMITÉ 1, 3, 5, 10, 15



TEMPS DE JEU

(utiliser le pavé directionnel)
OFF, 5, 10, 15, 20, 30
DEFAULT SETTING



RÉSURRECTION

(utiliser le pavé directionnel)
OFF 15, 30, 60, RAMP 45, RAMP 90
DEFAULT SETTING



VOLUME

(utiliser le pavé directionnel)
1, 2, 3, 4, 5
DEFAULT SETTING

Sélectionner une arme

(utiliser la gâchette)



TAC-87	
DAMAGE	120-40
ACCURACY	95-80
RATE OF FIRE	150
MAGAZINE	8



M-4	
DAMAGE	24
ACCURACY	96-91
RATE OF FIRE	545
MAGAZINE	30



MG-7	
DAMAGE	38
ACCURACY	66-45
RATE OF FIRE	342
MAGAZINE	75



SMG-X3	
DAMAGE	25
ACCURACY	96-88
RATE OF FIRE	545
MAGAZINE	26



SR-100	
DAMAGE	140
ACCURACY	100-90
RATE OF FIRE	44
MAGAZINE	4

MODE DE JEU

LIGNES DE BATAILLE



DEATH MATCH

Une bataille d'équipe classique entre le rouge et le bleu avec la possibilité de sélectionner des armes et des avantages.



VIES

(utiliser le pavé directionnel)

ILLIMITÉ, 1, 3, 5, **10**, 15
DEFAULT SETTING



TEMPS DE JEU

((utiliser le pavé directionnel)

OFF, 5, **10**, 15, 20, 30
DEFAULT SETTING



RÉSURRECTION

(utiliser le pavé directionnel)

OFF, 15, **30**, 60, RAMP 45, RAMP 90
DEFAULT SETTING



VOLUME

(utiliser le pavé directionnel)

1, 2, 3, 4, **5**
DEFAULT SETTING

Sélectionner une équipe

(utiliser le pavé directionnel)



BRAVO



ALPHA

Sélectionner un avantage

(utiliser le bouton ALT)



Lance-grenades



Trousse médicale



Gilet pare-balles



Surplus de munition



Grenade assourdissante

Sélectionner une arme

(utiliser la gâchette)



TAC-87	
DAMAGE	120-40
ACCURACY	95-80
RATE OF FIRE	150
MAGAZINE	8



M-4	
DAMAGE	24
ACCURACY	96-91
RATE OF FIRE	545
MAGAZINE	30



MG-7	
DAMAGE	38
ACCURACY	66-45
RATE OF FIRE	342
MAGAZINE	75



SMG-X3	
DAMAGE	25
ACCURACY	96-88
RATE OF FIRE	545
MAGAZINE	26



SR-100	
DAMAGE	140
ACCURACY	100-90
RATE OF FIRE	44
MAGAZINE	4

MODE DE JEU

JEU DE SURVIE



SURVIVAL

Les joueurs infectés tentent de tuer les survivants et de les convertir en équipe infectée (Zombies).



VIES

(utiliser le pavé directionnel)

ILLIMITÉ, 1, 3, 5, **10**, 15
DEFAULT SETTING



TEMPS DE JEU

(utiliser le pavé directionnel)

OFF, 5, **10**, 15, 20, 30
DEFAULT SETTING



RÉSURRECTION

(utiliser le pavé directionnel)

OFF, 15, 30, 60, RAMP 45, RAMP 90
DEFAULT SETTING



VOLUME

(utiliser le pavé directionnel)

1, 2, 3, 4, **5**
DEFAULT SETTING

Sélectionner une équipe

(utiliser le pavé directionnel)



INFECTED



HUMAN

Sélectionner une arme

(utiliser la gâchette)



TAC-87	
DAMAGE	120-40
ACCURACY	95-80
RATE OF FIRE	150
MAGAZINE	8



M-4	
DAMAGE	24
ACCURACY	96-91
RATE OF FIRE	545
MAGAZINE	30



MG-7	
DAMAGE	38
ACCURACY	66-45
RATE OF FIRE	342
MAGAZINE	75



SMG-X3	
DAMAGE	25
ACCURACY	96-88
RATE OF FIRE	545
MAGAZINE	26



SR-100	
DAMAGE	140
ACCURACY	100-90
RATE OF FIRE	44
MAGAZINE	4

DÉPANNAGE

PROBLÈME	SOLUTION
Le casque prend trop de temps à se coupler	Parfois, s'il y a un grand nombre de joueurs allumant des casques en même temps, ou s'il y a BEAUCOUP d'appareils Bluetooth sans fil à proximité, le couplage peut prendre jusqu'à 3 minutes.
Le casque n'arrive pas du tout à se coupler	Si le casque ne se jumelle pas après 3 minutes et que la batterie est complètement chargée, le casque ou la batterie peut avoir besoin d'être remplacé.
Le fusil ne s'allume pas	Assurez-vous que la batterie est complètement chargée, si elle est chargée, le fusil ou la batterie peut nécessiter une réparation.
Le casque ne s'allume pas	Assurez-vous que la batterie est complètement chargée, si elle est chargée, le casque peut nécessiter une réparation.
En branchant le casque dans le chargeur, la lumière LED ne s'allume pas	Il est possible que la LED du chargeur soit grillée, mais si elle ne se charge toujours pas ou ne s'allume pas, le casque peut nécessiter un remplacement.
Le rechargement ne fonctionne pas	L'interrupteur peut ne pas établir un bon contact, retirez le mécanisme de rechargement avec les deux vis et essayez d'appuyer sur l'interrupteur avec un stylo. S'il ne fonctionne toujours pas, il peut être nécessaire de le réparer.
La batterie du fusil ne se charge pas	Si la LED du chargeur ne devient pas rouge pendant la charge, la batterie ou le chargeur peuvent avoir besoin d'être remplacés.
Impossible de toucher le joueur (laser, casque ou visée)	Si vous ne pouvez pas tirer un casque ennemi, même à courte portée, votre laser doit peut-être être remplacé. Si c'est un joueur qui n'est pas en mesure de tirer votre casque dans une ou plusieurs directions, votre casque peut avoir besoin de réparations.
Impossible de voir un point rouge dans la portée	La batterie dans la lunette du viseur est peut-être morte.
Le bouton ALT ne fonctionne pas	Le bouton est peut-être obstrué par de la saleté / de l'huile ou doit être remplacé.
Impossible d'obtenir une portée optique de zoom tierce vue	Si votre laser est très décentré, il se peut que vous ne puissiez pas régler votre portée suffisamment loin pour obtenir une prise de vue centrée. Vous pouvez essayer une portée de marque différente pour avoir plus de place pour l'ajustement.
L'arme ne tire pas pendant le jeu	Si vous déconnectez le casque après le début d'un jeu, le fusil se verrouillera jusqu'à ce qu'il soit reconnecté, pour éviter de tricher. Le fusil tirera cependant si aucun casque n'est connecté au démarrage

SPÉCIFICATIONS ET PRÉCAUTIONS DE LA BATTERIE

OPTIONNEL 6X AA(LR06) 1.5V

- N'utilisez pas de piles rechargeables.
- Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Différents types de piles ou piles neuves et anciennes sont à ne pas mélanger.
- Les piles doivent être insérées en utilisant la polarité correcte.
- Retirez les piles épuisées dès que possible et jetez-les correctement.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

Conforme aux normes de sécurité des produits ASTM F963. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces. Retirez et jetez les attaches métalliques avant de donner ce produit aux enfants.

LES COULEURS ET LES STYLES DU PRODUIT PEUVENT VARIER DE CEUX INDIQUÉS.

Cet appareil est conforme à la PARTIE 15 des règles de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes. (1) cet appareil ne doit pas provoquer d'interférences nuisibles, et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences pouvant entraîner un fonctionnement indésirable.

ATTENTION: Les changements ou modifications de cet appareil non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité peuvent annuler le droit de l'utilisateur à utiliser l'équipement.

Class 1 Laser Product, EN/IEC 60825 - 2014, Battle Company, 9100 S. Nicholson Rd, Oak Creek, WI 53154

Ce produit est conforme aux normes de performance des produits laser sous 21CFR 1040, sauf en ce qui concerne les caractéristiques autorisées par le numéro de variance FDA-2017-V-0792 effective on September 12, 2017 Model: BRX

REMARQUE: Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limites d'un appareil numérique de classe B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie de radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'y a aucune garantie qu'aucune interférence ne se produira dans une installation particulière. Si cet équipement provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant puis en rallumant l'équipement, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger les interférences par une ou plusieurs des mesures suivantes: Réorienter ou déplacer l'antenne de réception - augmentez la distance entre l'équipement et le récepteur - Connectez l'équipement à une prise sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté - Consultez le revendeur ou un technicien radio / TV expérimenté pour obtenir de l'aide.

AVERTISSEMENT: le produit peut être confondu avec un réarmement réel par des agents de police et autres et le fait de modifier les marquages ou la coloration des États ou du gouvernement fédéral afin de rendre le produit plus réaliste est dangereux et peut être un crime et le fait de brandir ou d'afficher le produit dans le public peut prêter à confusion et peut être un crime. Sanctions pénales en vertu de la législation de l'État qui peuvent découler de l'utilisation de la réplique de réarmement et décrire l'activité interdite.

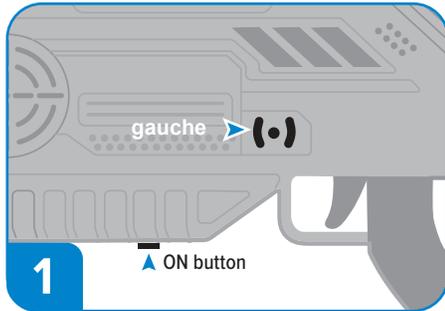
MISE EN GARDE DE SÉCURITÉ:

- Gardez toujours conscience de votre environnement.
- Gardez une distance de sécurité loin des rues, des voies publiques et des lignes électriques, près des poteaux à haute tension, des voies ferrées, des routes ou des piscines.
- Assurez-vous que le support de votre téléphone est sécurisé.
- Contient un long cordon et des sangles qui présentent un risque d'étranglement pour les jeunes enfants. Tenir hors de portée des enfants de moins de 3 ans.
- Évitez de viser intentionnellement les yeux de quelqu'un ou de regarder le canon à courte distance pendant de longues périodes.

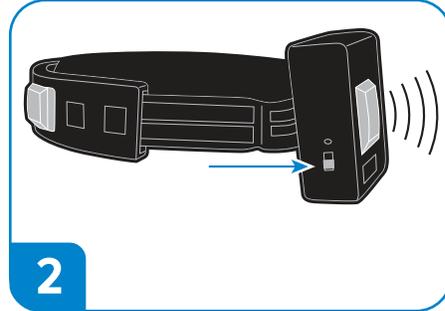
COMMENT PUIS-JE UTILISER LE VISEUR?

CALIBRER LE VISEUR DU FUSIL

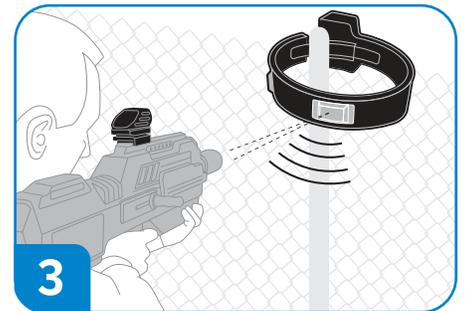
Il est TRÈS IMPORTANT de CALIBRER le viseur du fusil avant de commencer le combat. Nous vous suggérons de viser la portée correspondante à votre champ de tir idéal en fonction de la taille de l'espace de jeu. Exemple: à l'intérieur de 20 pieds, à l'extérieur d'environ 300 pieds.



1 Entrez dans le mode calibrage en maintenant le bouton **GAUCHE** tout en allumant le pistolet, relâchez le bouton après avoir entendu l'annonce vocale «**MODE CIBLE**».

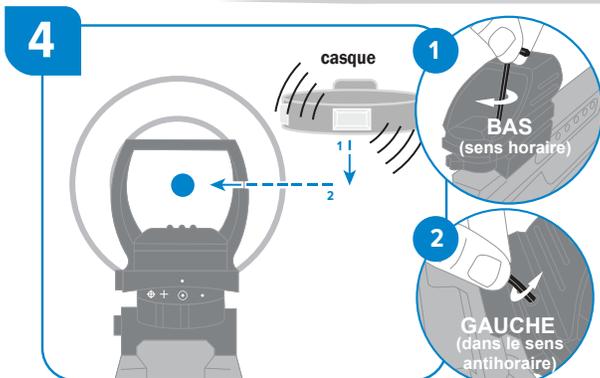


2 Allumez votre casque, il ne se couplera pas en mode cible. Si vous tirez le pistolet directement sur le casque, il clignotera en vert vif.



3 Montez le casque sur un objet devant vous. Commencez à viser à courte distance jusqu'à ce que le casque clignote en vert. **Reculez lentement en observant votre viseur** en suivant les instructions ci-dessous.

EXEMPLES DE VISUALISATION DE VOTRE PORTÉE

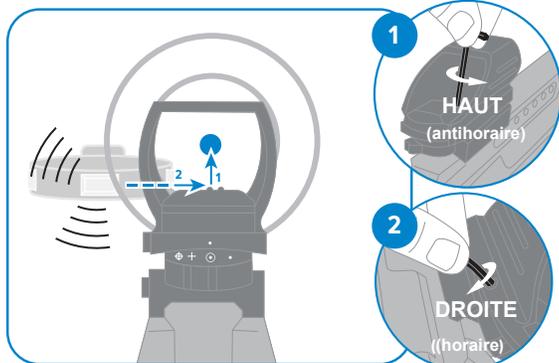


EXEMPLE 1 LE CASQUE DOIT ÊTRE DÉPLACÉ VERS LE BAS ET VERS LA GAUCHE POUR ÊTRE CENTRÉ

- 1 Tournez la vis du supérieure dans le sens des aiguilles d'une montre pour déplacer le casque vers le bas.
- 2 Tournez la vis latérale dans le sens antihoraire pour déplacer le casque vers la gauche.

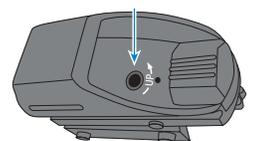
CONSEIL DE PRO

Pour être un tireur d'élite précis, le joueur doit voir son fusil à plus longue portée (300 à 400 pi). Un joueur qui aime utiliser un pistolet ou SMG devrait apercevoir son fusil à une portée plus étroite (50 à 100 pi).

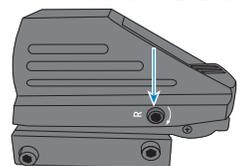


EXEMPLE 2 LE CASQUE DOIT ÊTRE DÉPLACÉ VERS LE HAUT ET VERS LA DROITE POUR ÊTRE CENTRÉ

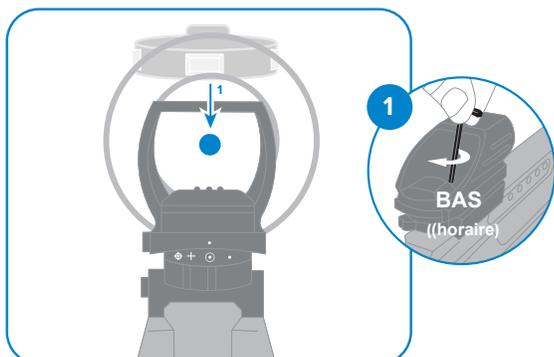
- 1 Tournez la vis supérieure dans le sens antihoraire pour déplacer le casque.
- 2 Tournez la vis latérale dans le sens horaire pour déplacer le casque vers la droite.



VIS HAUT ET BAS



VIS DROITE ET GAUCHE



EXEMPLE 3 LE CASQUE DOIT ÊTRE DÉPLACÉ VERS LE BAS POUR ÊTRE CENTRÉ

- 1 Tournez la vis supérieure dans le sens horaire pour déplacer le casque vers le bas.

NOTE: Lorsque vous jouez à l'extérieur, les conditions d'éclairage varient et peuvent affecter votre portée. Par exemple, le plein soleil aura une portée plus courte, un ciel nuageux, dans les bois ou la nuit. Nous vous recommandons d'ajuster votre portée en fonction de vos conditions de jeu actuelles.



LA PLAGE MAXIMALE ATTENDUE EN PLEIN SOLEIL EST DE 600 PIEDS



VOTRE PORTÉE EST VISIBLE PRÊT À JOUER!

