

ОПИСАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

LASERSTAT SOFTWARE

- ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- ГЛАВНОЕ МЕНЮ

- ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

- НАСТРОЙКИ ОБОРУДОВАНИЯ

- КОНФИГУРАТОР СЦЕНАРИЕВ

- ИГРА

- КЛУБ

- ВЕРСИЯ

-

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Программное обеспечение LASERSTAT SOFTWARE нового поколения выполнено на базе межплатформенной среды разработки Unity.

Системные требования

ОС: Windows 7 SP1+, 8, 10

Mac OS X 10.12+

Ubuntu 16.04, 18.04

Процессор: Любой 4-ядерный процессор начиная с 2011–2012 годов

Линейка Intel Core i3, i5, i7

AMD FX 8000

Память: 4 ГБ

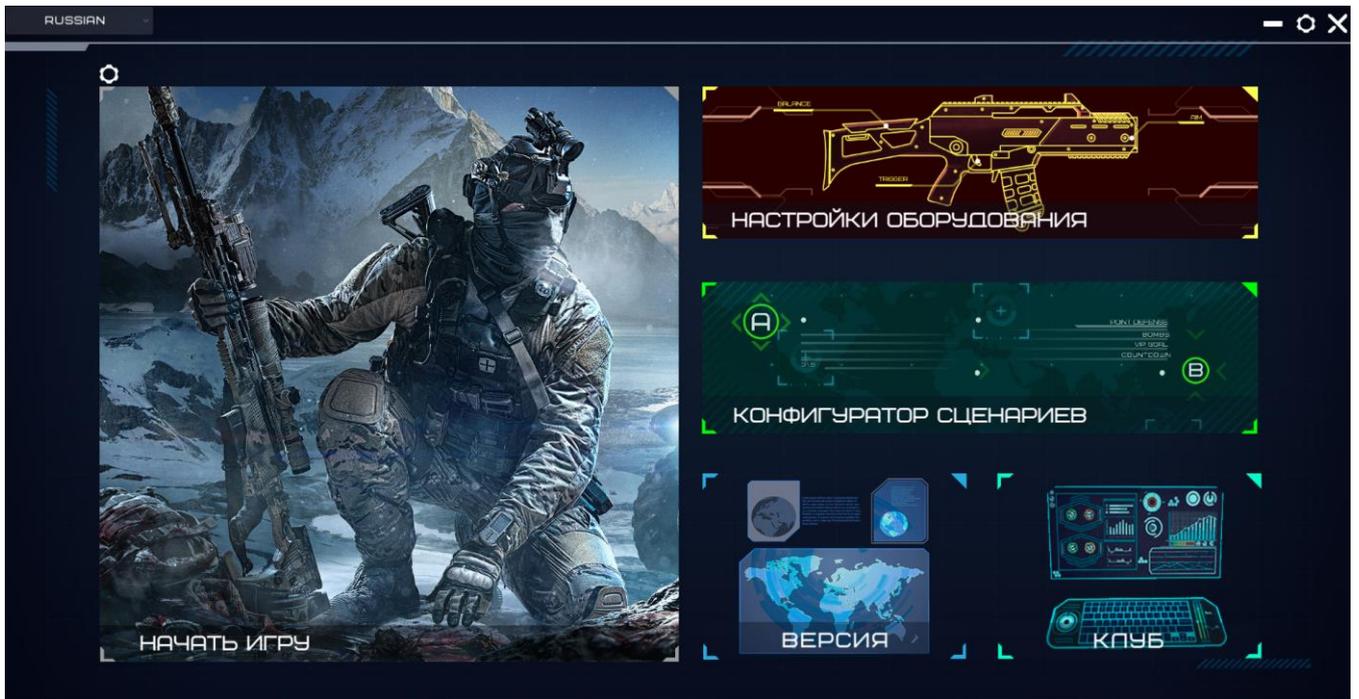
Видеокарта: GT730 и выше

Intel HD Graphics 610 или выше

Vega8 и выше.

Также для работы программы LSD Unity необходим установленный Microsoft.NetFramework 4.0.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



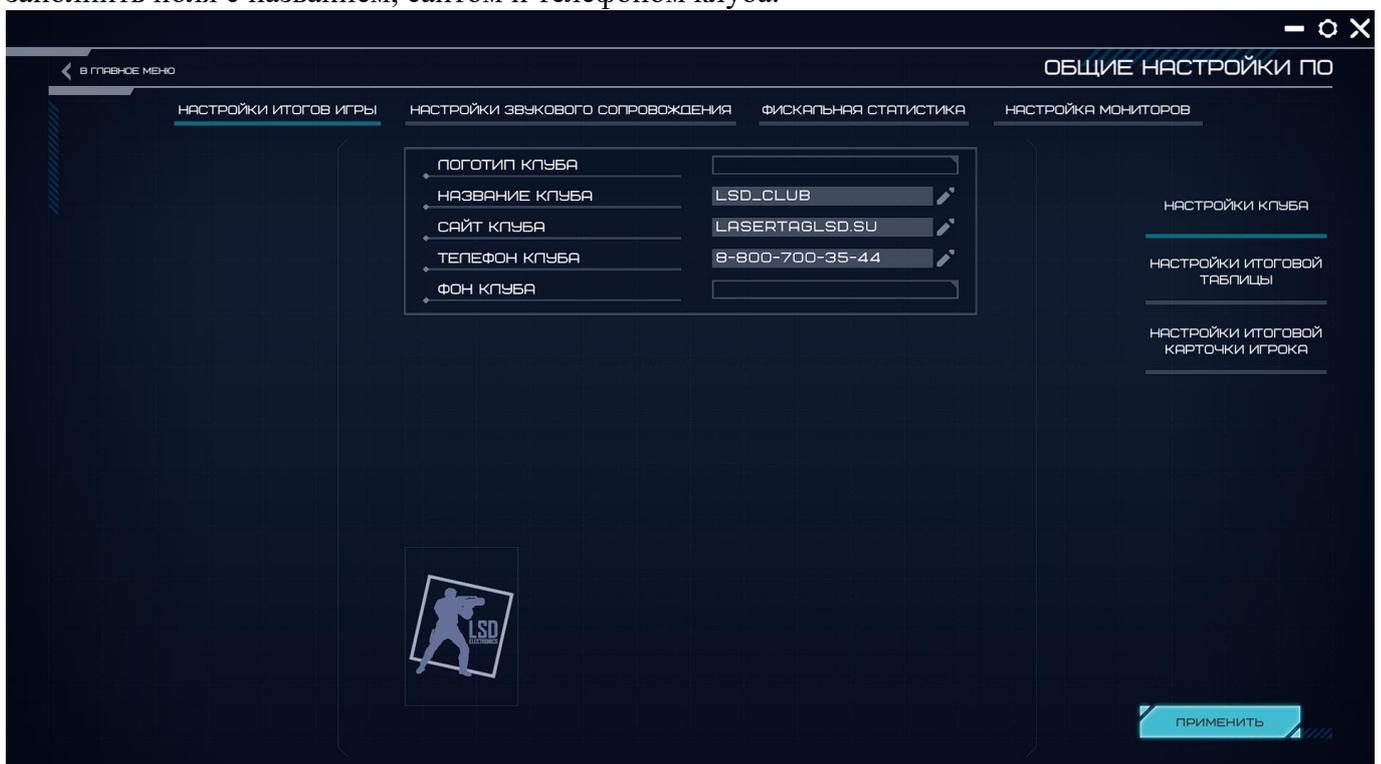
После запуска программы попадаем в главное меню. В главном меню программы можно поменять язык (пока доступны два языка: русский и английский), изменить некоторые настройки самой программы, и перейти в изменение настроек игры, оборудования, сценариев и клуба, выбрав соответствующий пункт меню.

ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

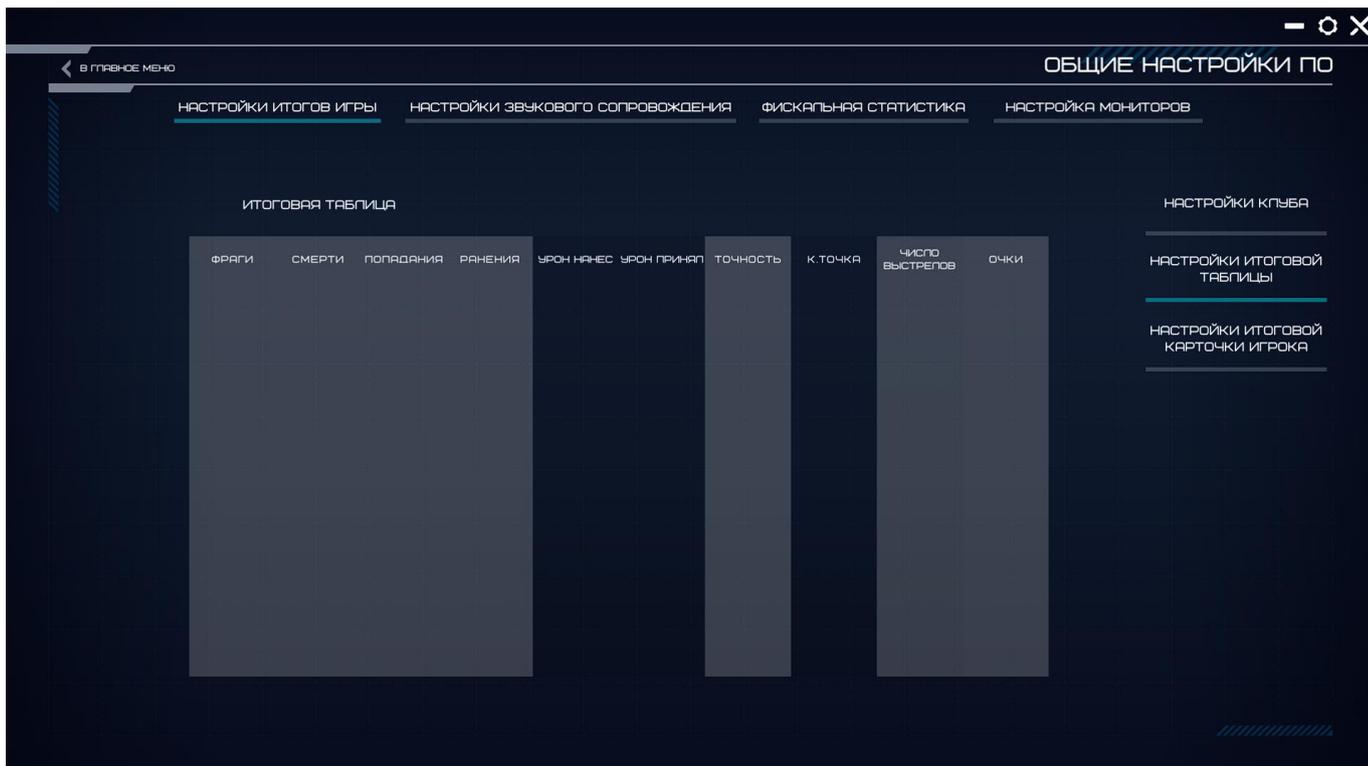
В общие настройки LASERSTAT SOFTWARE можно попасть, кликнув на значок шестеренки в верхнем правом углу. Общие настройки представлены несколькими блоками, в которых можно изменить визуальную и звуковую составляющие.

Настройки итогов игры

Настройки клуба – можно выбрать логотип клуба и фон (формат файлов – png, jpg), заполнить поля с названием, сайтом и телефоном клуба.



Настройки итоговой таблицы – можно выбрать столбцы, которые будут показываться в рейтинговой таблице после окончания игры.

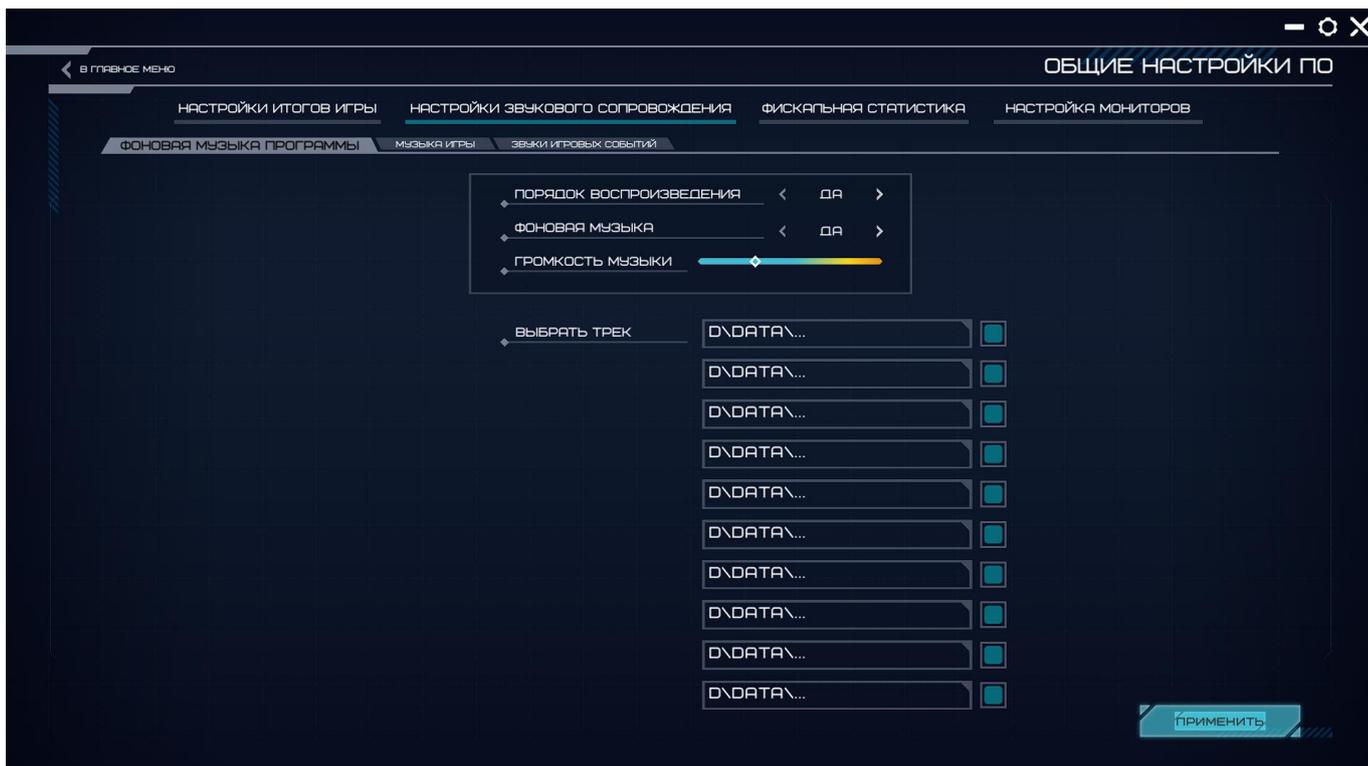


Настройки итоговой карточки игрока – в разработке

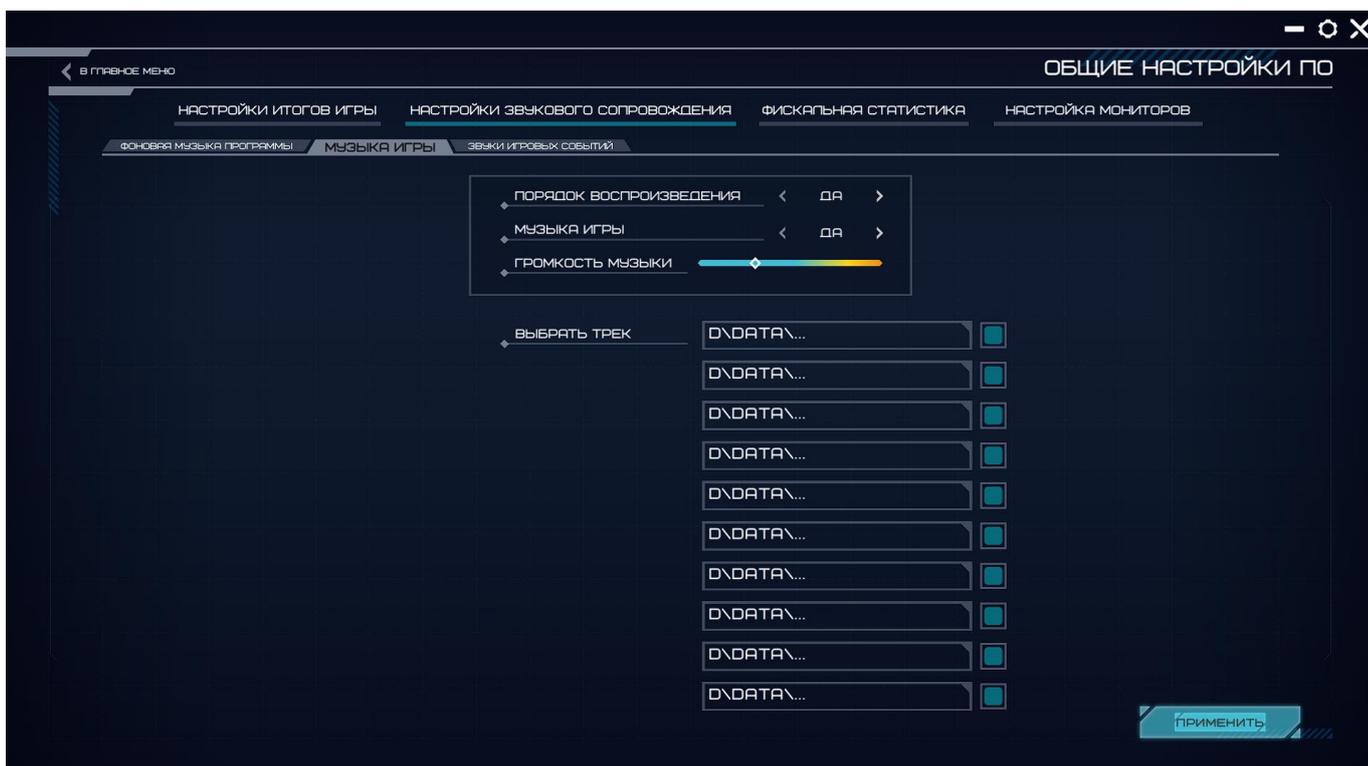
Настройки звукового сопровождения

В программном обеспечении использовано звуковое сопровождение по умолчанию. Однако пользователь может выбрать и загрузить любой звуковой файл формата mp3.

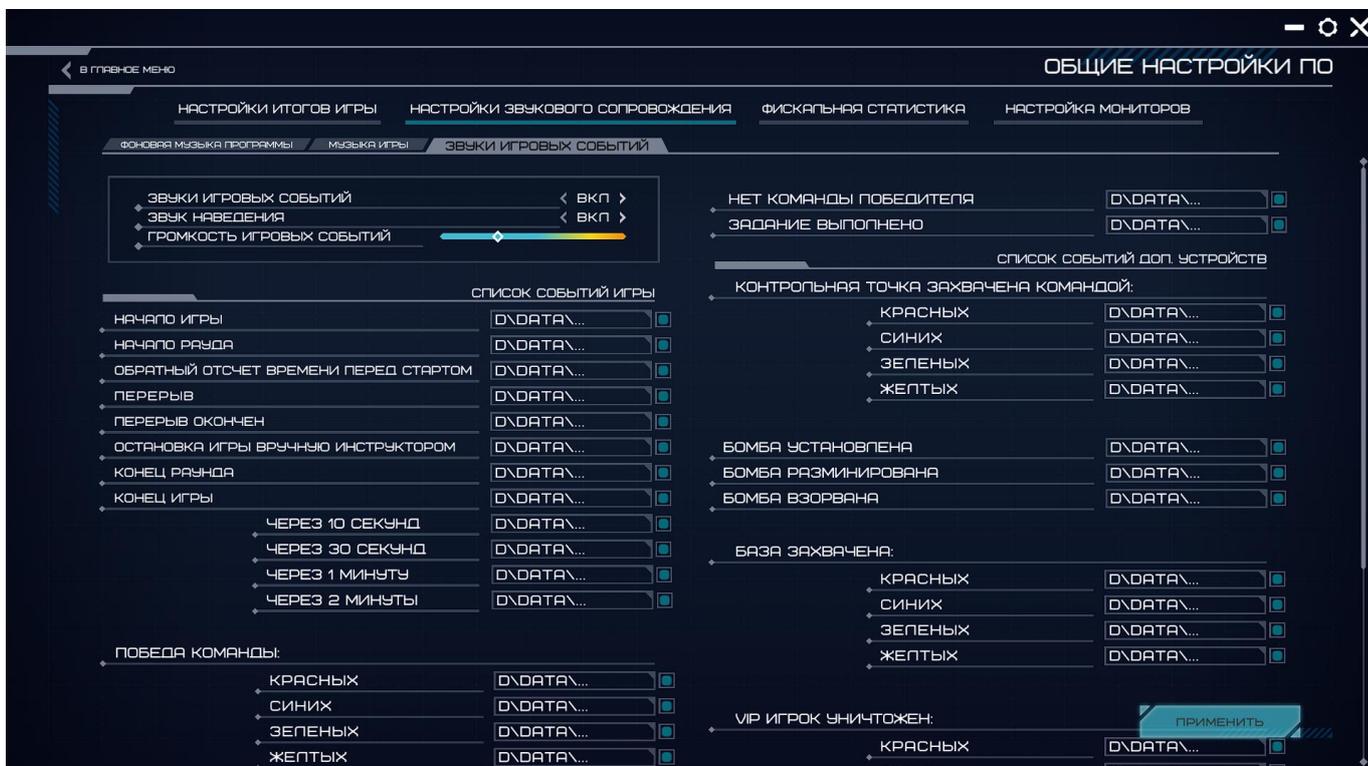
Фоновая музыка программы – можно включить и настроить воспроизведение фоновой музыки при работе в программе. По умолчанию присутствует один трек.



Музыка игры – можно включить и настроить воспроизведение музыки во время игрового процесса. По умолчанию присутствует один трек.

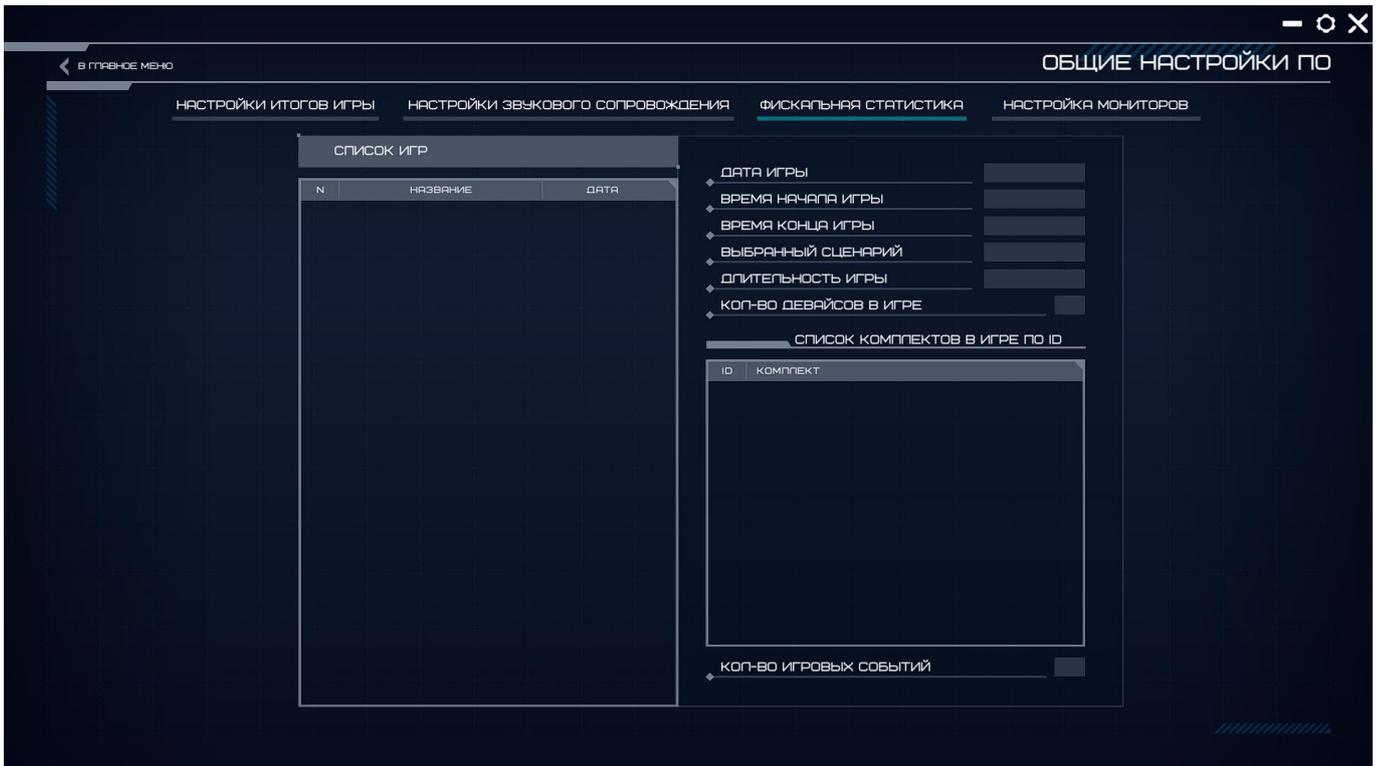


Звуки игровых событий – можно включить и настроить воспроизведение звуков, привязанных к конкретным игровым ситуациям. По умолчанию в русской версии доступны звуки для всех событий, в английской версии большинство событий пока не озвучено.



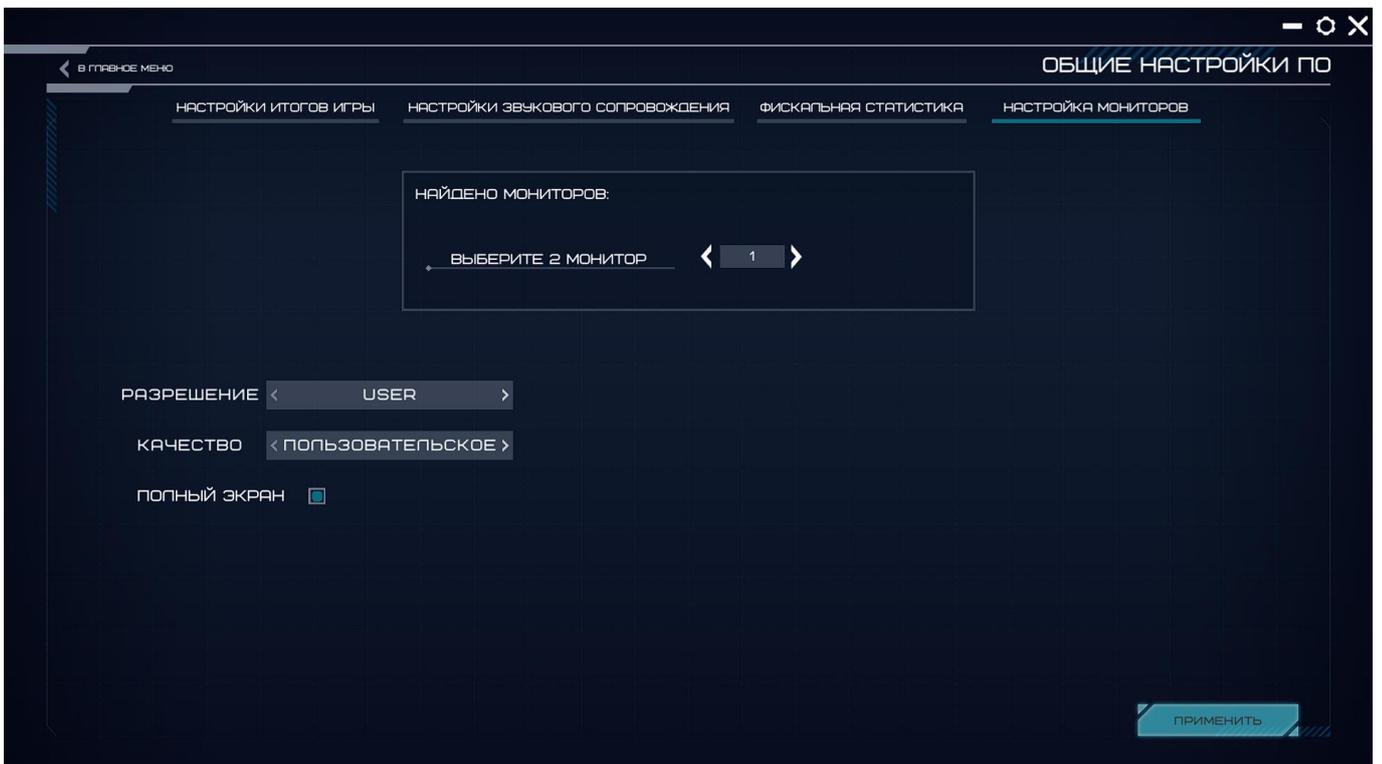
Фискальная статистика

Фискальная статистика – информация, которая сохраняется на ПК и содержит список всех проведенных игр, в том числе дату, время, настройки каждой игры, количество и тип оборудования, участвовавшего в игре.



Настройка мониторов

В данном блоке можно индивидуально настроить параметры всех подключенных мониторов к ПК.



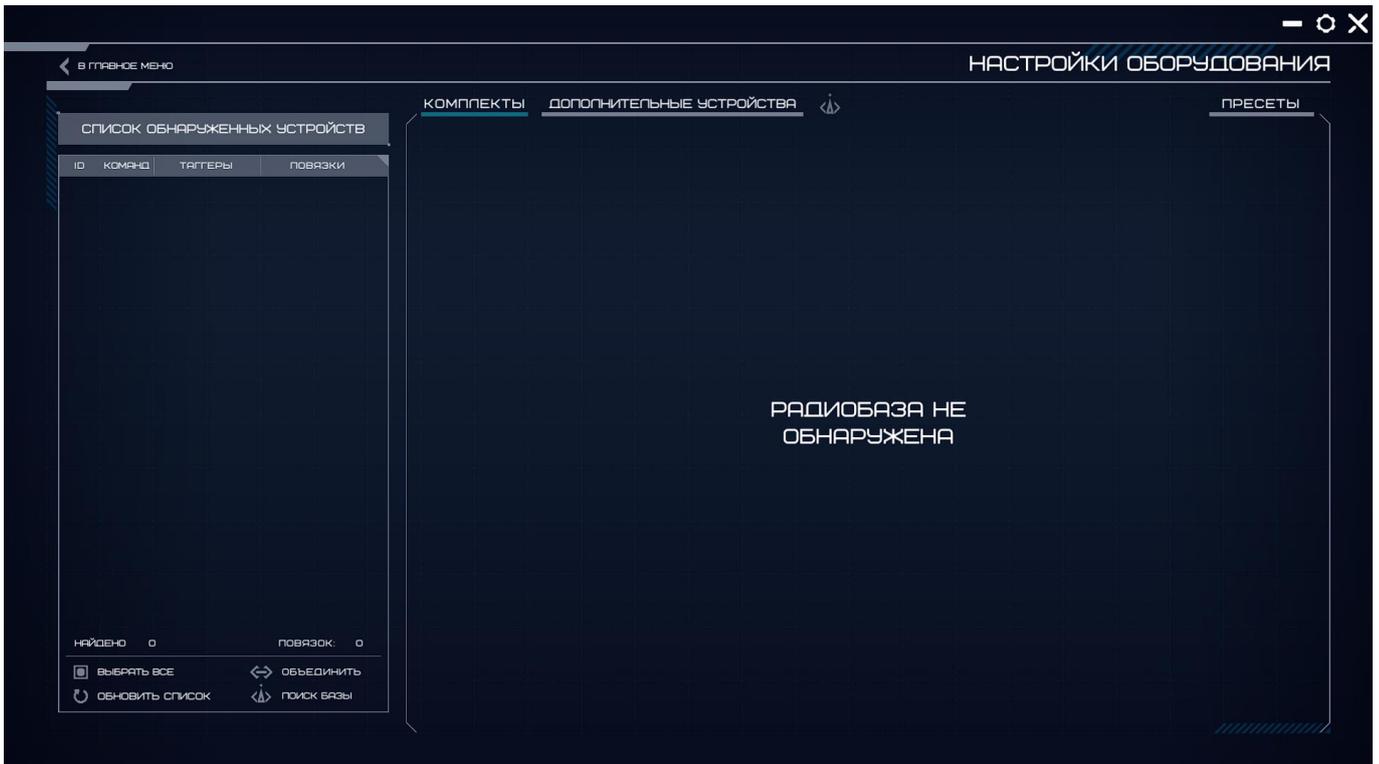
НАСТРОЙКИ ОБОРУДОВАНИЯ

Для поиска и изменения настроек игрового оборудования, перед запуском программы необходимо подсоединить специальное устройство – Радиобазу в USB-порт компьютера/ноутбука. В Windows 7 и более поздних версиях драйвер устанавливается автоматически.

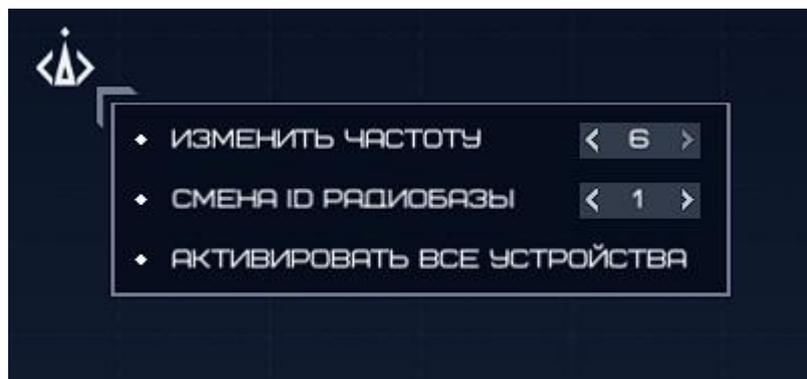
Общий принцип работы

Игровое оборудование LSD Electronics находится на одном из шести радиоканалов (диапазонов частот), которые отвечают за связь с ПК посредством устройства «Радиобаза». Радиоканал может быть выбран произвольно. Главное, чтобы все оборудование, которое будет участвовать в текущей игре, включая дополнительные устройства и Радиобаза находились на одном и том же канале.

Для корректной работы программа должна определить наличие радиобазы. Если Радиобаза не подключена к ПК, то программа выдаст соответствующее сообщение.



Значок , показывающий наличие и настройки радиобазы будет неактивен. Если устройство обнаружено, то в программе значок станет активным, и при нажатии на него появится возможность изменения настроек радиобазы:



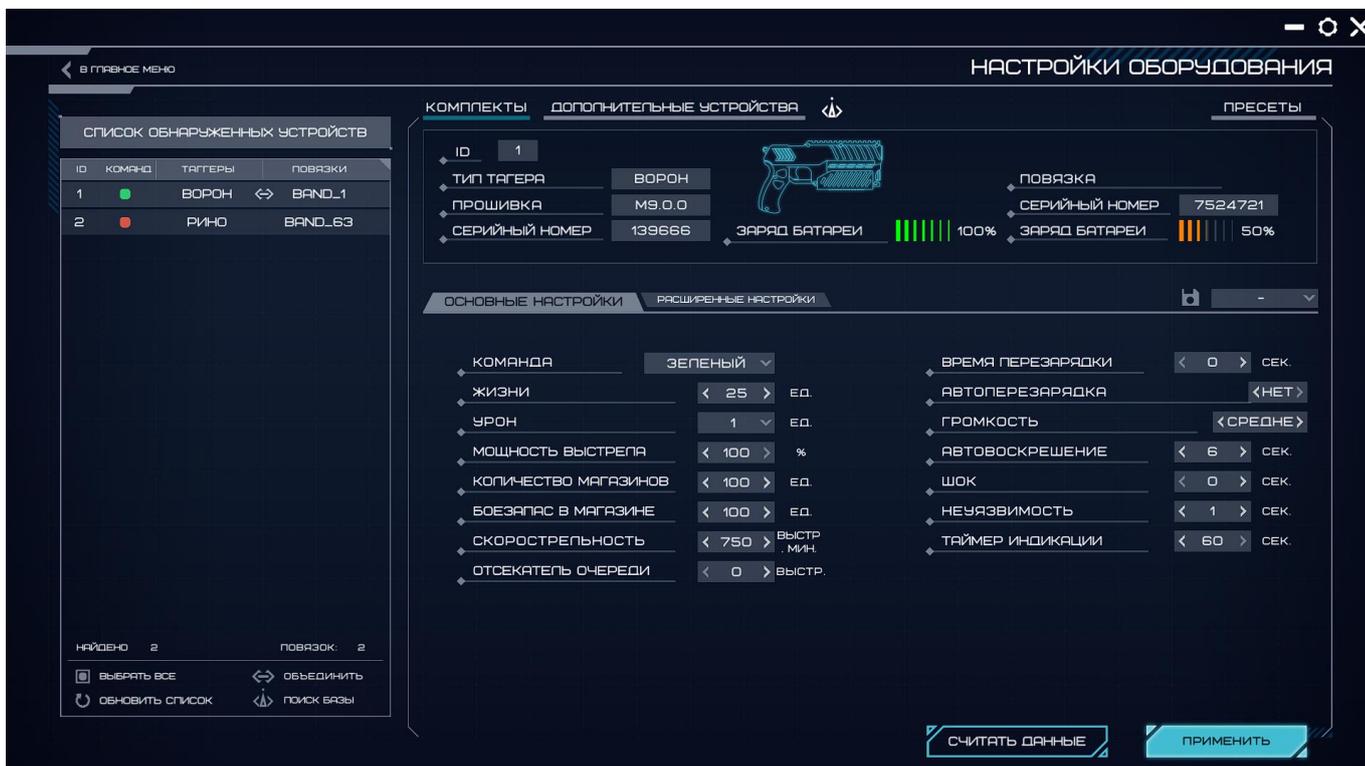
Необходимо выбрать радиоканал 1-6 и нажать на надпись «изменить частоту». Радиобаза будет переведена на выбранный радиоканал.

Если в игре используется несколько радиобаз, то чтобы избежать конфликта устройств предусмотрена смена ID для радиобазы.

Команда «активировать все устройства» активирует как комплекты, так и тагеры без привязанных повязок.

Вкладка «Комплекты»

После выбора радиоканала автоматически выполняется поиск и считывание настроек со всех включенных устройств (тагеров и повязок), находящихся поблизости (в радиусе 50 метров). В результате слева на экране выстраивается таблица тагеров и повязок (по умолчанию).



Примечание: Вблизи источников излучения электромагнитных помех возможны кратковременные потери радиосигнала и как следствие выпадение одного или нескольких устройств из списка.

При выделении конкретного тагера в списке устройств правая панель отображает текущие настройки данного оружия, а также позволяет изменять параметры и записывать изменения.

Список обнаруженных устройств

В левой панели конфигуратора находится список устройств, доступных для настройки.

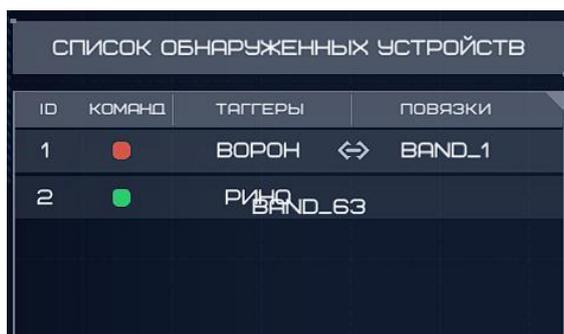


Панель представляет собой таблицу, в которой можно увидеть ID найденных устройств, цвет команды, имя устройств и значок привязки , который указывает находятся ли устройства (в данном случае тагер и повязка) в комплекте или нет.

Внизу таблицы располагаются 4 кнопки, выполняющие определенные функции:

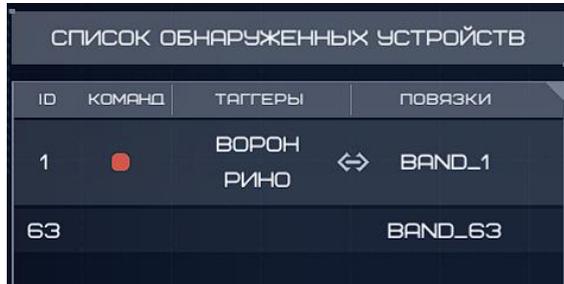
- **Выбрать все** - выделяет все найденные устройства или комплекты для группового изменения настроек
- **Обновить список** - запускает повторный поиск устройств
- **Объединить** - привязывает повязку к тагеру, образуя комплект
- **Поиск базы** - запускает повторный поиск базы

Кроме этого, чтобы разъединить комплект (отвязать повязку от тагера) необходимо использовать двойной клик ЛКМ на значке привязки . Привязать повязку к тагеру также можно зажав ЛКМ на повязке и перетянуть ее на строку с именем тагера.



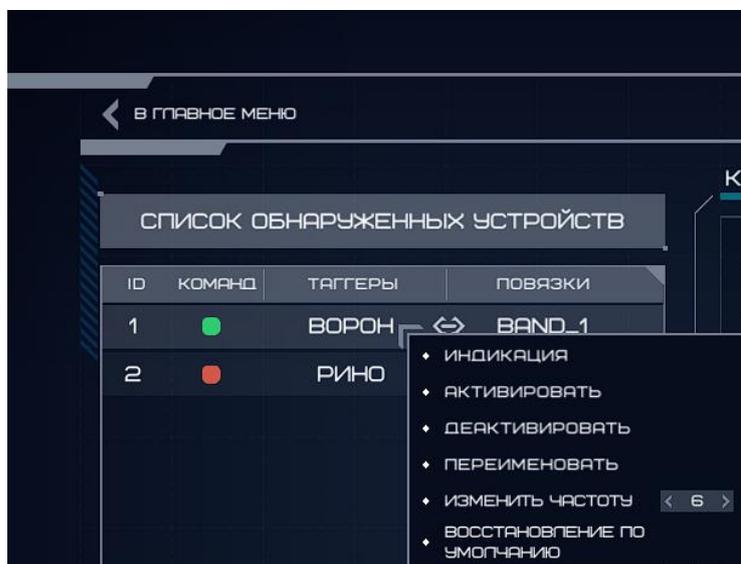
ID	КОМАНД	ТАГГЕРЫ	ПОВЯЗКИ
1		ВОРОН	 BAND_1
2		РИНО	BAND_63

То же самое можно сделать и со вторым тагером, зажав ЛКМ на имени которого можно перетянуть его на строку с уже готовым комплектом. В результате получим комплект из одной повязки и двух тагеров.

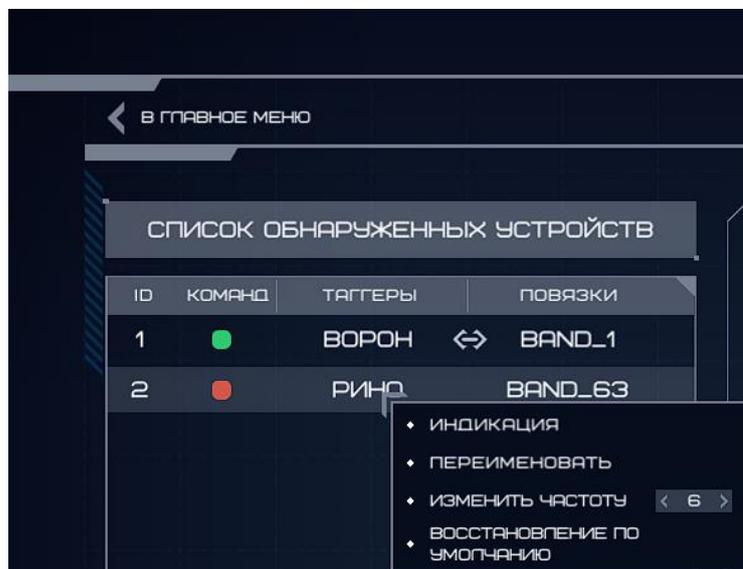


ID	КОМАНД	ТАГГЕРЫ	ПОВЯЗКИ
1		ВОРОН РИНО	 BAND_1
63			BAND_63

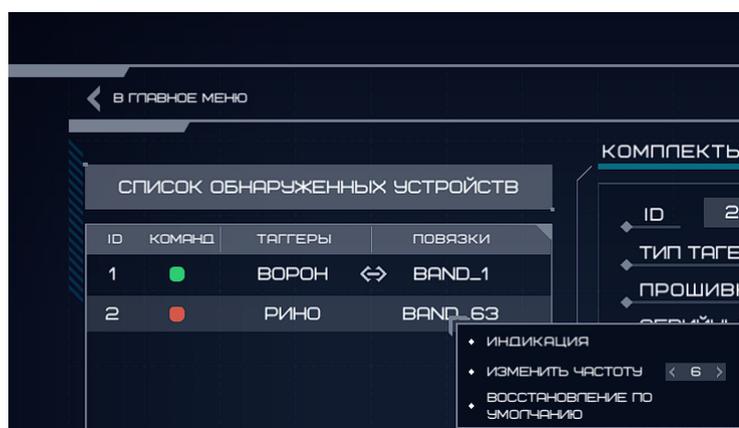
Контекстное меню списка устройств



Контекстное меню для комплекта



Контекстное меню для тагера вне комплекта



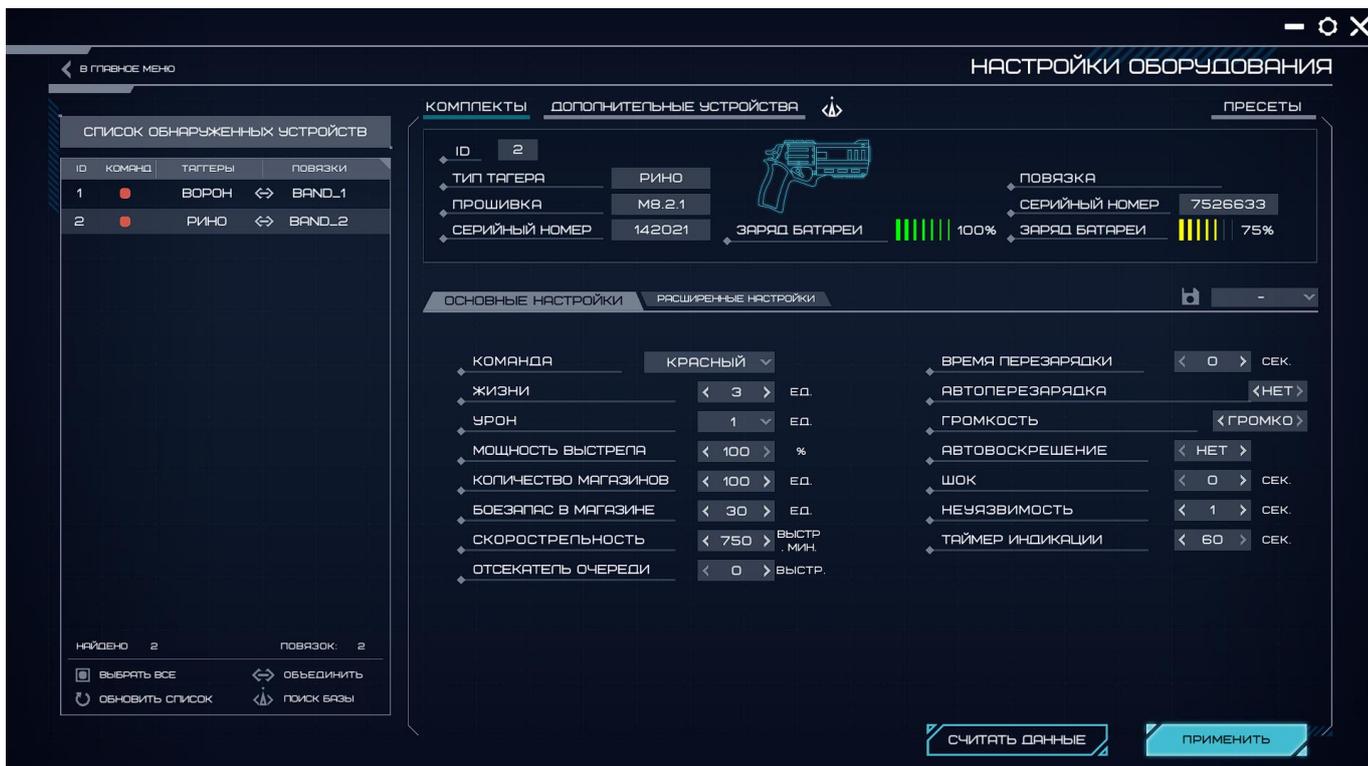
Контекстное меню для повязки вне комплекта

Описание функций выпадающего по ПКМ контекстного меню:

- **Индикация** – подает индикацию на выбранный тагер и повязку. Тагер издает звук включения, светодиод индикации питания быстро мигает. Повязка дает светодиодную индикацию.
- **Активировать/Деактивировать** – выполняет команду оживления/смерти комплекта.
- **Переименовать** - даёт возможность задать тагеру произвольное имя. Повязка имеет имя по умолчанию «BAND_ID», где ID – идентификационный номер.
- **Изменить частоту** – при выборе номера нового частотного диапазона и нажатии на надпись, выделенные устройства (комплект, тагер или повязка) переводятся на этот диапазон.
- **Восстановление по умолчанию** – возвращает устройству заводские настройки.

Основные настройки

При выделении в левой панели устройства, в правой панели соответственно показываются его параметры и настройки ТТХ. Настройки могут изменяться в определенных диапазонах. Запись настроек в устройства осуществляется кнопкой «применить». Обновление значений настроек – кнопкой «считать данные».

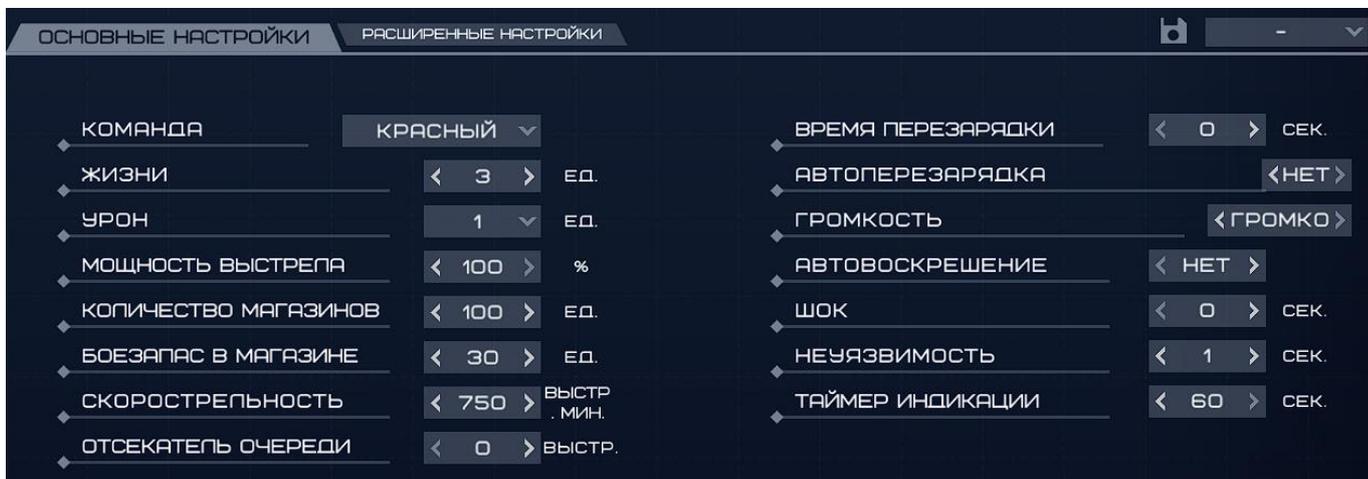


Для тагера показывается ID, тип, версия прошивки, серийный номер, заряд батареи и графическая иконка.

Для повязки показывается серийный номер и заряд батареи.



Ниже расположены настройки ТТХ



- **Команда** - выбор одной из четырёх команд (красные, синие, жёлтые, зелёные)
- **Жизни** - количество попаданий (с уроном 1) в игрока, после которого игрок считается убитым, диапазон от 1 до 200

- **Урон** - количество единиц здоровья, отнимаемое у вражеского игрока при попадании в него. Диапазон от 1 до 100 (только определённые значения, заданные в выпадающем списке)



- **Мощность выстрела** - величина в % от максимальной мощности (возможные значения - 25, 50, 75, 100), прямо пропорционально влияет на дальность поражения выстрелом, пятно поражения и возможность рикошетов выстрела от различных поверхностей
- **Кол-во магазинов** - количество обойм с патронами, диапазон от 0 до 255 (0 – тагер не перезаряжается и не стреляет)
- **Боезапас в магазине**: кол-во патронов в каждой обойме, диапазон от 0 до 250 (0 – тагер перезаряжается, но не стреляет)
- **Скорострельность** – количество выстрелов в минуту для автоматического режима стрельбы, диапазон от 60 до 2000.
- **Отсекатель очереди** - определяет количество пуль, которое будет выпущено при нажатии на курок в режиме автоматического огня (возможные значения – 0 или «нет», 3, 5, 10)
- **Время перезарядки**: временной интервал в секундах, в течение которого нужно держать кнопку/затвор для перезарядки, от 0 до 15 секунд
- **Автоперезарядка**: флажок «да/нет» автоматической перезарядки, служит для установки режима, при котором оружие будет перезаряжаться автоматически после исчерпания патронов в обойме, или после возрождения
- **Громкость** - позволяет установить один из трёх уровней громкости звука оружия – «тихо», «средне», «громко»
- **Автовоскрешение** - задаёт время, через которое убитый игрок автоматически возрождается, от 6 секунд до 20 минут или «нет»
- **Шок** - временной интервал после попадания в игрока (ранения), в течение которого игрок не может стрелять, от 0 до 10 секунд, шаг 0,1 секунда
- **Неуязвимость** - задаёт интервал времени после поражения игрока (попадания), в течение которого невозможно очередное поражение, от 0 до 10 секунд, шаг 0,1 секунда
- **Таймер индикации** - временной интервал, через который гаснут светодиоды на повязке в деактивированном режиме (игровая смерть), от 0 (горят всегда) до 60 секунд

Расширенные настройки

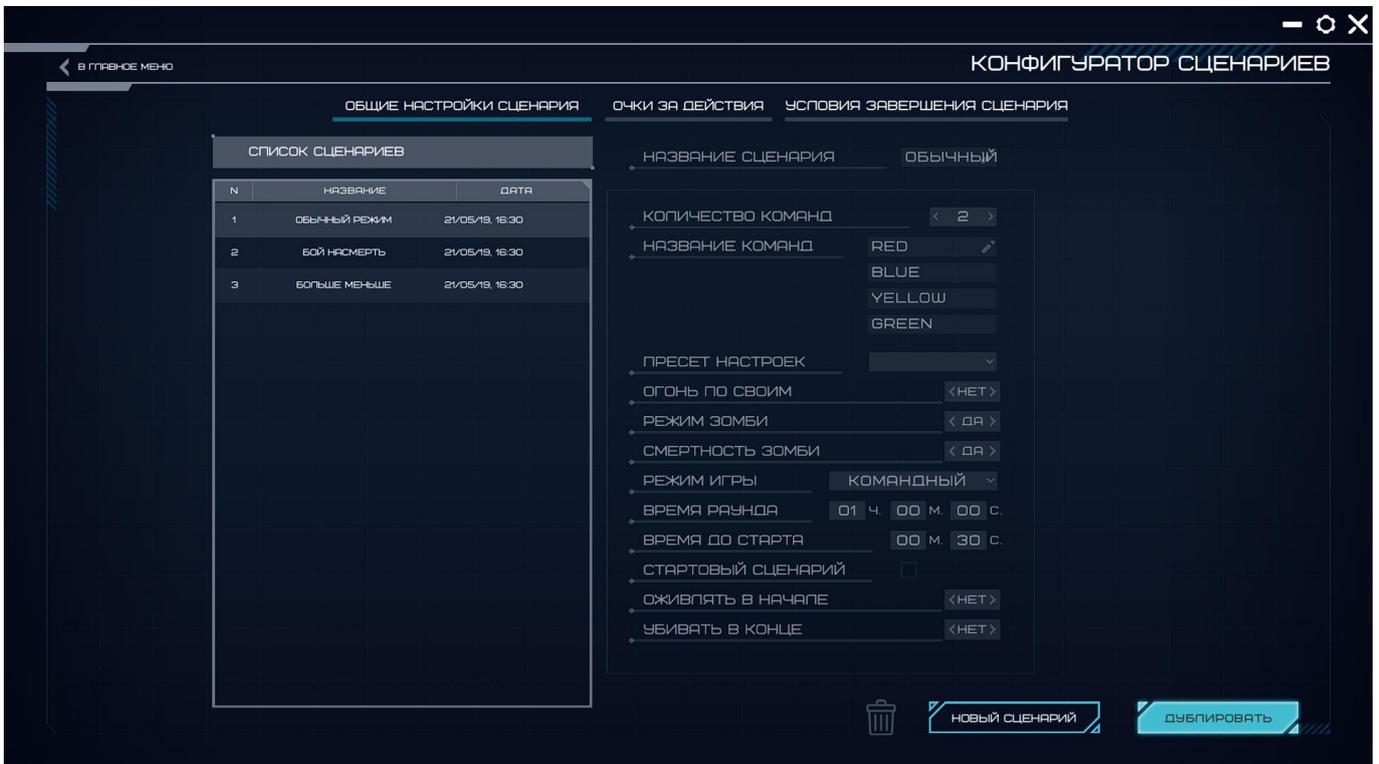


- **ID** – порядковый номер тагера, повязки или комплекта
- **Тип тагера** – выпадающее меню выбора тагера из списка, влияет на графическую иконку тагера и звуки выстрела/перезарядки
- **Датчик второй руки** – позволяет активировать датчик для второй руки (если встроен в тагер), без касания к которому, тагер не будет стрелять
- **Отдача** - определяет, включена ли опция имитации отдачи (в тагер должен быть установлен модуль имитации отдачи)
- **Полный цикл перезарядки** - определяет, включен ли полный цикл перезарядки (только для тагера, предусматривающего наличие данной функции)
- **Задержка активности** - задаёт интервал времени после оживления, в течение которого игрок не может поражать противников и принимать урон, 5 сек., 10 сек., 15 сек., 20 сек. или «нет»
- **Умная подсветка** – имеет четыре режима работы шкалы светодиодной индикации в тагере (если встроена в тагер), выключено, постоянно горит, синхронно с выстрелом и включена (в % показывает уровень жизни).
- **Датчик поражения в тагере** – определяет, включено ли двухсекундное время шока при поражении датчика тагера
- **Индикация работы** - включает/отключает светодиод индикации работы в тагере
- **Отключить звук** - позволяет отключить все звуковое сопровождение тагера
- **Задержка выстрела на 1 сек.** – включить или выключить, применяется при определенных типах тагеров или в различных сценариях
- **Броня** - определяет процент выстрелов в игрока, которые случайным образом не будут вызывать его поражения, может принимать значения 0%, 10%, 25% и 50%
- **Передача ОС** - служит для того, чтобы функции обратной связи передавалась данным тагером
- **Приём ОС** - служит для включения функции обратной связи на данном тагере (включает звуковую индикацию попадания в противника)
- **Звук перезарядки** - позволяет отключить звук перезарядки тогда, когда он не нужен (например, когда перезарядка осуществляется аутентичным затвором ММГ)
- **Рикошет** – включает/выключает звук пролетающей рядом пули
- **Режим совместимости** - настраивает эксплуатацию тагера в режиме совместимости выстрела
- **Регенерация** - количество секунд - 1, 3, 5, 10, 20, 30 и 60 через которое произойдёт регенерация в количестве 0, 1, 2, 5, 10 и 25 единиц
- **Античит** - интервал времени после отключения повязки, после которого тагер автоматически отключается, 15 сек., 30 сек., 1 минута или никогда
- **Тип батареек** – тип питания устройства, выставляются значения «AA», если питание устройства от двух пальчиковых элементов питания типа AA или «Li-ION», если питание устройства от литиевого аккумулятора
- **Тип передачи** – определяет, каким образом игровая статистика передается устройствами на радиобазу, «автоматический» или «по сигналу с радиобазы»
- **Вибрация повязки** - включает/выключает вибрацию сопровождения событий в повязке
- **Вибрация рикошета** - включает/выключает вибрацию пролетающей рядом пули
- **Режим RGB** – включает/выключает режим RGB в головной повязке, повязка светится или красным, или цветом команды комплекта
- **Защищённый протокол** - устанавливает специальный протокол передачи данных
- **Пробег** – показывает суммарное время наработки тагера в часах

КОНФИГУРАТОР СЦЕНАРИЕВ

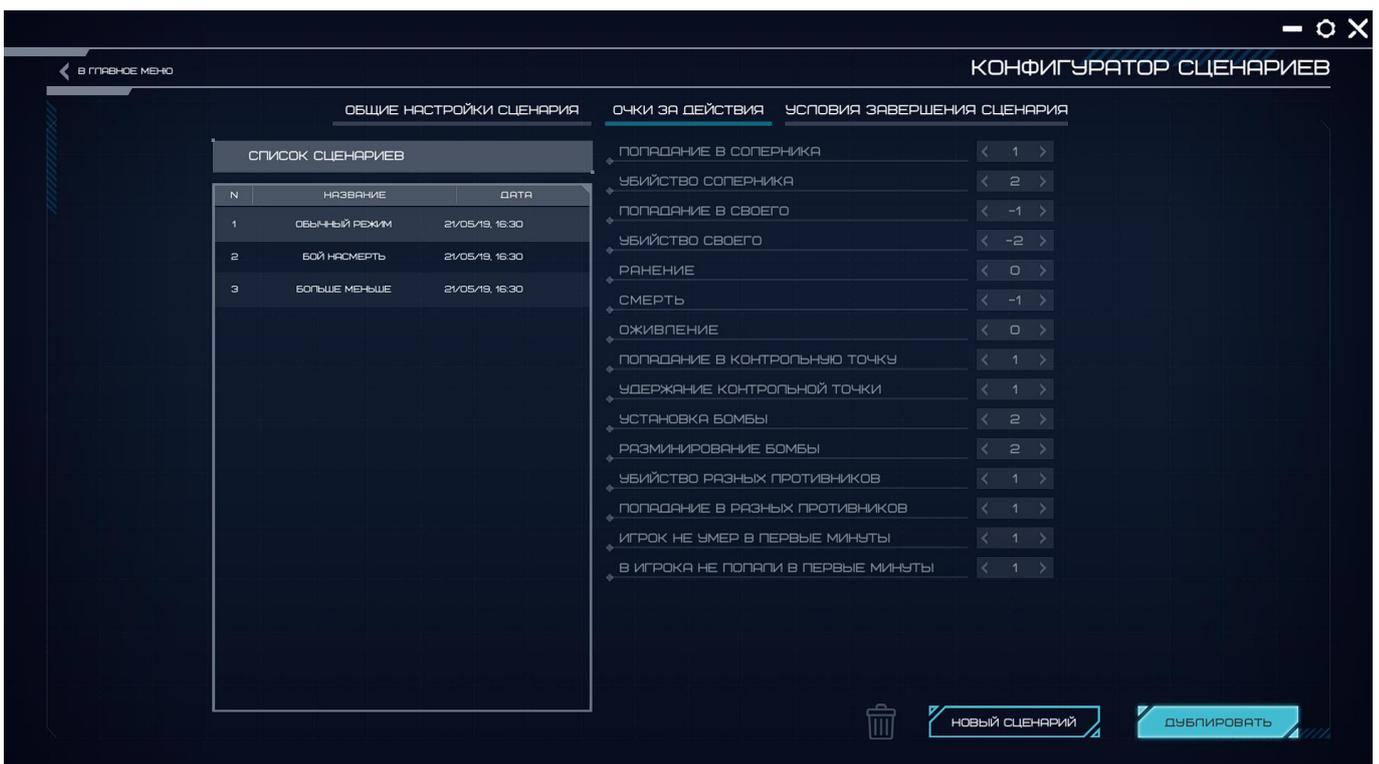
Данная форма позволяет создавать, редактировать и удалять игровые сценарии. Игровой сценарий это совокупность определенных настроек и правил одинаковый для всех участников текущей игры.

Вкладка «Общие настройки сценария»



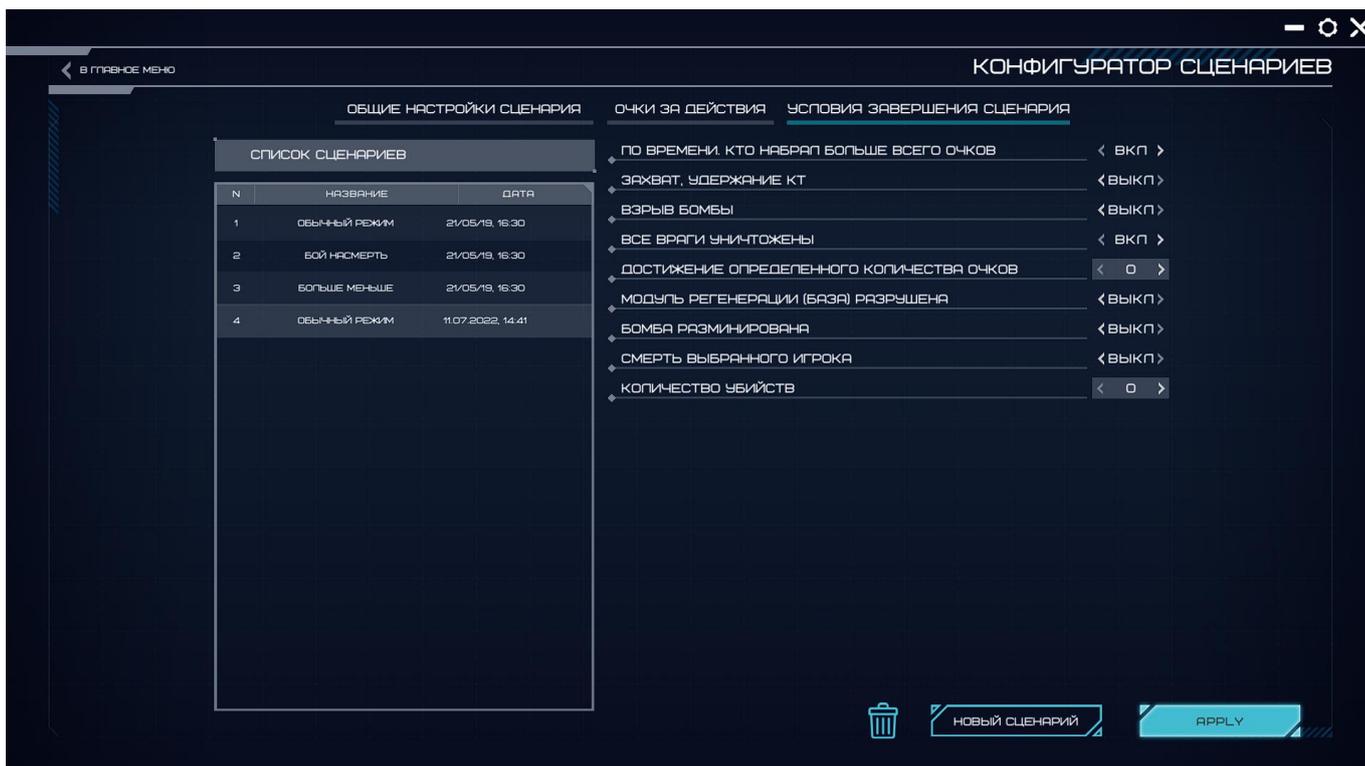
В левой части находится список доступных сценариев. В правой части настройки выбранного сценария, такие как: название, количество участвующих в игре команд, их цвет и название, применяемые настройки для комплектов и т.п.

Вкладка «Очки за действия»



В правой части присутствует список игровых событий, при выполнении которых игрокам начисляется определенное количество очков. Количество очков может изменяться от -100 до +100 единиц за событие.

Вкладка «Условия завершения сценария»



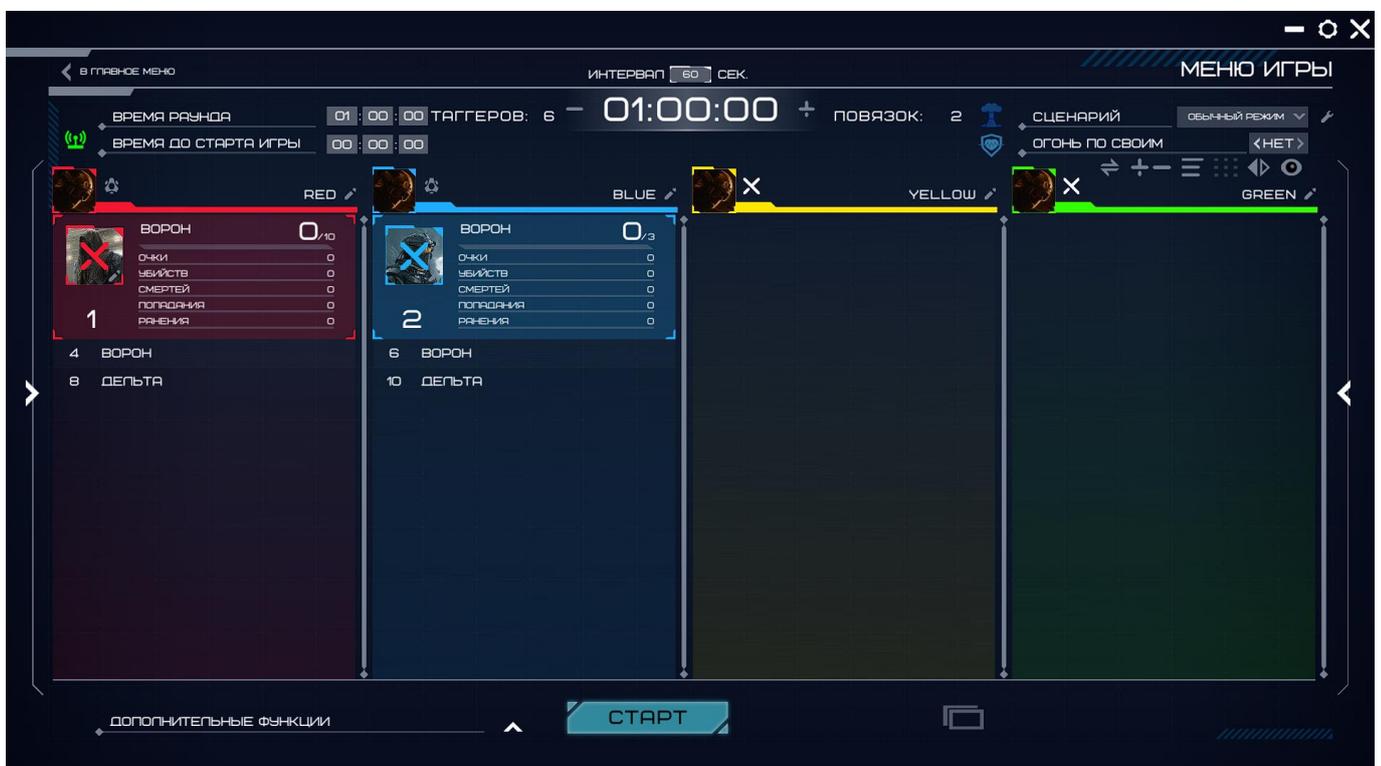
В данной вкладке можно выбрать игровые события, при выполнении которых сценарная игра завершается и автоматически определяется победитель (игрок или команда).

ИГРА

После нажатия на панель «НАЧАТЬ ИГРУ» открывается таблица ранее обнаруженных в конфигураторе устройств. Данная таблица предназначена для запуска и остановки игрового процесса, изменения параметров игры, вывода промежуточных и окончательных результатов игры.



По умолчанию на панель выводятся игроки команд, цвета которых настроены в конфигураторе. Но при необходимости можно добавить знаком «+» в правой средней части таблицы все 4 цвета команды.



Панельки игроков можно перетаскивать в другую команду зажав на них ЛКМ.



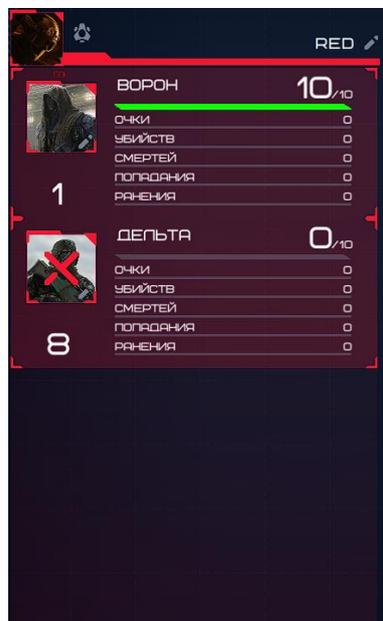
В верхней части таблицы находятся основные настройки игры:

- **время раунда** – сколько часов, минут и секунд длится игра до завершения
- **время до старта игры** – задержка до старта игры после нажатия кнопки «СТАРТ»
- **интервал** – время в секундах, которое можно добавлять или вычитать из основного времени с помощью кнопок «+» и «-»
- **сценарий** – выбор сценария, по которому проходит игра
- **огонь по своим** – включает/выключает огонь по игрокам своей команды

В левой верхней части есть иконка радиобазы , показывающая ее статус. Зеленый цвет – радиобазы подключена, красный цвет – проблемы с подключением.

В правой верхней части присутствуют иконки активации  и деактивации  всех игроков.

Во фрейме, принадлежащем конкретной команде присутствует список игроков этой команды. В верхней части фрейма можно изменить иконку команды и ее название.



Во фрейме игрока присутствуют основные показатели: ID, количество жизни в цифровом и графическом исполнении, имя и аватар, игровой счет.

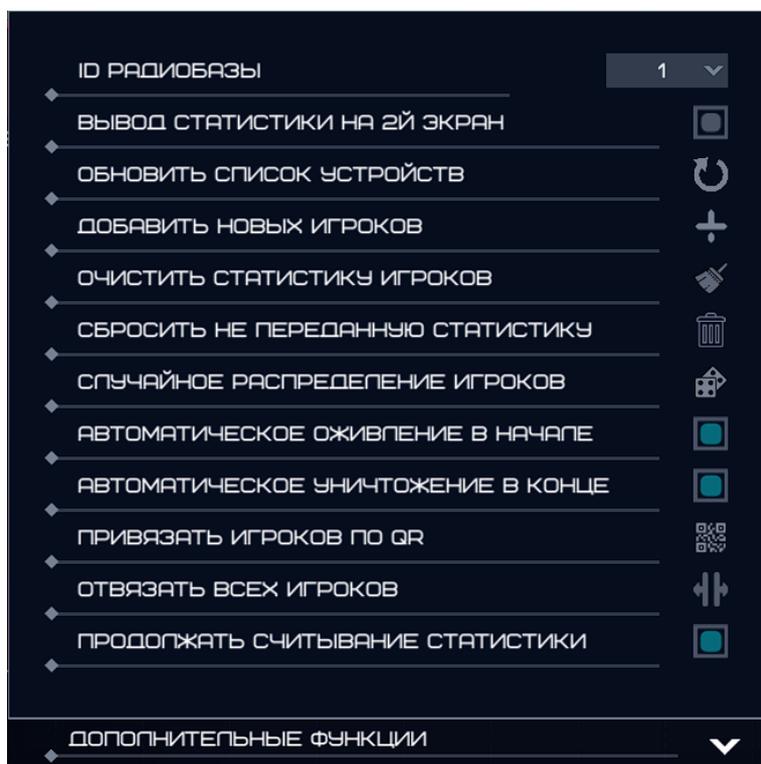


Клик ПКМ на фрейме игрока выдает контекстное меню, с помощью команд которого можно управлять оборудованием игрока.



- **Индикация** – подает индикацию на выбранный тагер и повязку. Тагер издает звук включения, светодиод индикации питания быстро мигает. Повязка дает светодиодную индикацию.
- **Активировать/Деактивировать** – выполняет команду оживления/смерти комплекта.
- **ID тагера** – позволяет изменить порядковый номер комплекта.
- **Сделать лидером** – позволяет выделить игрока из команды, для определенных сценариев.
- **Удалить игрока** – удаляет конкретного игрока из игры.
- **Перенести статистику на ID** – переносит счет, заработанный игроком, на другой игровой комплект с заданным ID.

В левой нижней части игрового экрана присутствует выпадающее меню дополнительных функций.



- **ID радиобазы** – позволяет переключиться на другую радиобазу, если их используется несколько.
- **Вывод статистики на 2й экран** – если ПК имеет два монитора, то игровая статистика будет отображаться на втором мониторе
- **Обновить список устройств** – обновляет информацию об комплектах в сети.
- **Добавить новых игроков** – добавляет новых игроков в игру.
- **Очистить статистику игроков** – удаляет всю набранную во время игры статистику всех игроков.
- **Сбросить не переданную статистику** – удаляет статистику всех игроков, не переданную на радиобазу.
- **Случайное распределение игроков** – случайным образом распределяет игроков по командам.
- **Продолжать считывание статистики** – статистика суммируется из раунда в раунд, а не начинается с 0 каждый раз.

В левой части игрового экрана находится всплывающей фрейм лога игры, в котором отображаются игровые события с привязкой по времени. Типы событий указаны иконками в шапке фрейма, где их отображение можно отфильтровать.



В правой части игрового экрана находится всплывающей фрейм лога автоматических сохранений завершившихся игр. Можно выбрать ненужные сохранения и удалить их.



Игра запускается кнопкой **СТАРТ**. После начала игры можно поставить игру на паузу **ПАУЗА**. Из паузы можно продолжить игру, закончить текущий раунд или завершить игру полностью **ПРОДОЛЖИТЬ** **СТОП РАУНДА** **ЗАКОНЧИТЬ ИГРУ**. Иконка  переключает экран текущей игры на другой интерфейс, в основном предназначенный на отображение игрового процесса на втором мониторе или телевизоре.



После того как игра закончена, можно подвести итоги, нажав на кнопку **ИТОГИ**. Программа генерирует различные таблицы и графики результатов игры, как для команд, так и для отдельных игроков. Все изображения сохраняются в папки программы на ПК.



НАЧАТЬ СНАЧАЛА



ЭКСПОРТ

СТАТИСТИКА СОХРАНЯЕТСЯ В LASERTAG_DATA SCREENSHOTS

ИТОГОВАЯ СТАТИСТИКА

ТАБЛИЦА УБИЙСТВ (КТО КОГО УБИЛ)

1 8 2 10 4 6

1 ВОРОН	0	0	0	1	0	0	1
8 ДЕЛЬТА	0	0	0	0	0	0	0
2 ВОРОН	0	0	0	0	0	0	0
10 ДЕЛЬТА	1	0	0	0	0	0	1
4 ВОРОН	0	0	0	0	0	0	0
6 ВОРОН	0	0	0	0	0	0	0

1 0 0 1 0 0

НАЧАТЬ СНАЧАЛА



ЭКСПОРТ

СТАТИСТИКА СОХРАНЯЕТСЯ В LASERTAG_DATA SCREENSHOTS

ИТОГОВАЯ СТАТИСТИКА

ИГРА 8.8.2022

ПОВЕДИЛА КОМАНДА:

РАЗНОБЫ	ФРАГИ	СМЕРТИ	ТОЧНОСТЬ
1	1	1	73
1	1	1	17
0	0	0	0
0	0	0	0

ГЕРОЙ БОЛЬШЕ ВСЕГО ОЧКОВ 10	МЯСНИК БОЛЬШЕ ВСЕГО УБИЙСТВ 1	СТАХАНОВЕЦ БОЛЬШЕ ВСЕГО ПОПАДАНИЙ 10
СНАЙПЕР САМАЯ ВЫСОКАЯ ТОЧНОСТЬ 1	ВЫЖИВШИЙ МЕНЬШЕ ВСЕГО СМЕРТЕЙ 2	НЕУязвимый МЕНЬШЕ ВСЕГО РАНЕНИЙ 2
КАМИКАДЗЕ ОЧКИ - СМЕРТИ 1	АНТИГЕРОЙ МЕНЬШЕ ВСЕГО ОЧКОВ 2	ГУМАНИСТ МЕНЬШЕ ВСЕГО УБИЙСТВ 2
ПАЦИФИСТ МЕНЬШЕ ВСЕГО ПОПАДАНИЙ 2	МАЗИПА САМАЯ НИЗКАЯ ТОЧНОСТЬ 2	

НАЧАТЬ СНАЧАЛА



ЭКСПОРТ

СТАТИСТИКА СОХРАНЯЕТСЯ В LASERTAG_DATA SCREENSHOTS

ИТОГОВАЯ СТАТИСТИКА

ВОРОН

ID 1

ТИП ТЕГЕРА ВОРОН

ОЦЕНКА УРОВНЯ ИГРОКА

58 %

ПОСТИЖЕНИЯ	ФРАГИ	СМЕРТИ	ПОПАДАНИЯ	РАНЕНИЯ	ТОЧНОСТЬ	ЧИСЛО ВЫСТРЕЛОВ	УДЕРЖАНИЕ КОНТРОЛЬНОЙ ТОЧКИ	ЭФФЕКТИВНОСТЬ	СЧЕТ
2	1	1	11	14	73	15	0	1	11
МЕСТО В КОМАНДЕ	2	2	2	2	2	2	2	2	2
МЕСТО В ИГРЕ	5	5	5	5	6	6	3	3	5

СКОРОСТРЕЛ
ЛЕЯДНОЕ УБИЙСТВО В РАЙОНЕ

МСТИТЕЛЬ
УБИЙСТВО ПОСЛЕ СМЕРТИ

НАЧАТЬ СНАЧАЛА



ЭКСПОРТ

СТАТИСТИКА СОХРАНЯЕТСЯ В LASERTAG_DATA SCREENSHOTS



ДЕЛЬТА

ID: 10

ТИП ТЕГЕРА: ДЕЛЬТА



ОЦЕНКА УРОВНЯ ИГРОКА



59 %

ДОСТИЖЕНИЯ	ФРАГИ	СМЕРТИ	ПОПАДАНИЯ	РАНЕНИЯ	ТОЧНОСТЬ	ЧИСЛО ВЫСТРЕЛОВ	УСРЕДНЕННАЯ КОНТРОЛЬНАЯ ТОЧКА	ЭФФЕКТИВНОСТЬ	СЧЕТ
1	1	1	14	11	18	80	0	1	14
МЕСТО В КОМАНДЕ	2	2	2	2	2	2	2	2	2
МЕСТО В ИГРЕ	6	6	6	6	5	5	6	6	6



СКОРОСТРЕЛ
ПЕРВОЕ УБИЙСТВО В РАЙОНЕ

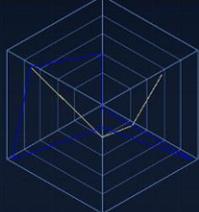
НАЧАТЬ СНАЧАЛА

СТАТИСТИКА СОХРАНЯЕТСЯ В LASERTAG_DATA SCREENSHOTS

ЭКСПОРТ

СПИСОК ЖЕРТВ

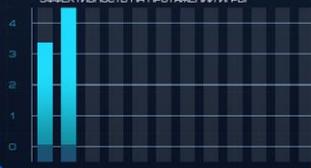
ИМЯ	попадания	убийства
ДЕЛЬТА	10	1



ВОРОН



ЭФФЕКТИВНОСТЬ НА ПРОТЯЖЕНИИ ИГРЫ



СПИСОК УБИЙЦ

ИМЯ	попадания	убийства
ДЕЛЬТА	13	1

НАЧАТЬ СНАЧАЛА

СТАТИСТИКА СОХРАНЯЕТСЯ В LASERTAG_DATA SCREENSHOTS

ЭКСПОРТ

КЛУБ

В данном меню можно авторизоваться с учетной записью вашего клуба, добавить новых игроков и новые команды, настроить состав команд. Для каждого игрока доступны дата создания, количество проведенных игр, количество заработанных очков и количество смертей.

Все данные по клубу, игрокам и командам синхронизируются с сервером лазертаг статистики laserstat.pro

ИГРОКИ		КОМАНДЫ			
ИМЯ	ДАТА	КОМАНДА	КОЛИЧЕСТВО ИГР	ОЧКИ	СМЕРТИ
РАДИК	15.6.2022	ТЕСТИРОВЩИКИ	0	0	0
ТИМОФЕЙ	15.6.2022	НАЧАЛЬНИКИ	0	0	0
ЯРОСЛАВ	15.6.2022	ПРОДАЖНИКИ	0	0	0
ДЕНИС	15.6.2022	НАЧАЛЬНИКИ	0	0	0
НИКИТА	15.6.2022	РАЗРАБЫ	0	0	0
ЕВГЕНИЙ	15.6.2022	СБОРЩИКИ	0	0	0

ВЕРСИЯ

Программное обеспечение автоматически отслеживает последнюю версию на сайте производителя и предлагает обновить ее до актуальной. Периодически заходите в данный раздел ПО, чтобы проверить вышедшие обновления.

