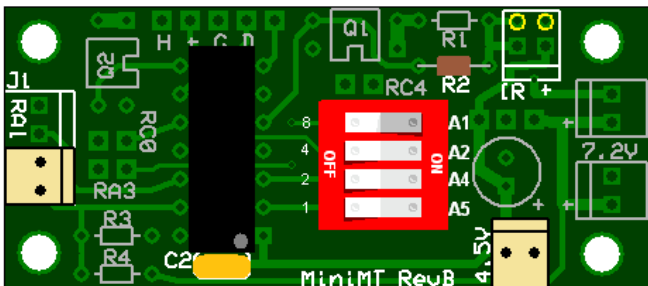


## Anleitung Gaming Box

Die Gaming-Boxen sind unterteilt in Ammo, Medic, Respawn und Flag, wobei Ammo und Medic, sowie Flag und Respawn die selben Boxen sind und nur die Konfiguration entscheidend ist.

Zum Konfigurieren wird die entsprechende Box aufgeschraubt und auf dem Mainboard ist ein DIP 4fach-Schalter, der mit einem Zahnstocher, einen Plastikstab oder einem anderen nicht leitendem Werkzeug geschaltet werden kann.



Die DIP-Schalter sind Nummeriert und können den Zustand ON und OFF haben. Möglicherweise erfolgt die Bezeichnung auch über Open und Closed - dann gilt: Open = OFF und Closed=ON

Ammo / Medic					
A1	A2	A3	A4	Funktion	
OFF	OFF	OFF	OFF	Ammo	1
OFF	OFF	OFF	ON	Ammo	2
OFF	OFF	ON	OFF	Ammo	3
OFF	OFF	ON	ON	Ammo	4
OFF	ON	OFF	OFF	Ammo	5
OFF	ON	OFF	ON	Ammo	6
OFF	ON	ON	OFF	Ammo	7
OFF	ON	ON	ON	Ammo	8
ON	OFF	OFF	OFF	Medic	1
ON	OFF	OFF	ON	Medic	2
ON	OFF	ON	OFF	Medic	3
ON	OFF	ON	ON	Medic	4
ON	ON	OFF	OFF	Medic	5
ON	ON	OFF	ON	Medic	6
ON	ON	ON	OFF	Medic	7
ON	ON	ON	ON	Medic	8

Jede Ammo- und jede Medic-Box hat eine ID (Nummer), die sie identifiziert. Das ist nötig, da jede Box von jedem Spieler nur ein mal pro Leben genutzt werden kann. Hat ein Spieler eine Box verwendet, wird sie für diesen Spieler nicht wieder einsetzbar sein und er muss eine andere Box finden, die noch nicht „leer“ ist. Wenn in den Einstellungen GameBox RoR auf YES steht (also bei einem Respawn die GameBoxen wieder aktiviert werden, kann der Spieler sie nach einem Respawn erneut nutzen – steht die Einstellung auf NO, kann er erst im nächsten Spiel wieder auf die entsprechenden Boxen zugreifen.

Die Ammo und Medic-Boxen stellen so viel Munition oder Lebenspunkte her, wie in den Grundeinstellungen der Tagger festgelegt wurde. Die Medic-Boxen können einen Spieler nicht wiederbeleben, wenn er tot ist. ABER sie können einen sterbenden Spieler retten. Wenn im Menü Death-Delay gewählt wurde, besteht zwischen letzten Treffer und GameOver eine Lücke, während der das Display „Get Medic“ anzeigt. Drückt der Spieler in dieser Zeit auf eine Medic-Box, überlebt er und kann zurück ins Spiel.

Flag / Respawn				
A1	A2	A3	A4	Funktion
OFF	OFF	OFF	OFF	Flag 0 (Alpha)
OFF	OFF	OFF	ON	Flag 1 (Bravo)
OFF	OFF	ON	OFF	Flag 2 (Charlie)
OFF	OFF	ON	ON	Flag 3 (Delta)
OFF	ON	OFF	OFF	Flag 4
OFF	ON	OFF	ON	Flag 5
OFF	ON	ON	OFF	Flag 6
OFF	ON	ON	ON	Flag 7
ON	OFF	OFF	OFF	
ON	OFF	OFF	ON	Respawn
ON	OFF	ON	OFF	Full Ammo
ON	OFF	ON	ON	
ON	ON	OFF	OFF	Time Zero
ON	ON	OFF	ON	
ON	ON	ON	OFF	
ON	ON	ON	ON	

**Full Ammo:** Stellt die Menge Munition wieder her, mit der der Spieler am Anfang des Spiels ausgerüstet war.

**Time Zero:** Setzt die vergangene Spielzeit auf 0.00 zurück. Kann zum Beispiel genutzt werden, indem man dem Spieler ein Zeitlimit von 4-10 Minuten gibt, nach dem das Spiel automatisch endet, WENN der Spieler nicht regelmäßig zu einem bestimmten Punkt zurück kehrt (z.B. Basis). So kann man die Zeit, die eine Mannschaft für einen Angriff hat effektiv begrenzen und sie Spieler zu einem schnelleren Spiel zwingen. Denn man kann sich so oft respawnen, wie man mag – aber wenn die Zeit abgelaufen ist, ohne dann man sie auf 0 gesetzt hat, ist man Game Over, ohne Chance auf Respwans.