

Multibox Anleitung

Grundlegendes:

Gestartet wird die Multibox mit einem Schlüssel – Resets erfolgen durch Aus- und Einschalten der Multibox. Wenn ein Spiel beendet ist und man ins Hauptmenü zurück möchte, kann man die Taste 5 länger gedrückt halten – es wird dann ein Code abgefragt. Voreinstellung ist 1234 – kann aber auch im Menü Grundeinstellungen geändert werden.

Geladen wird die Multibox über die Ladebuchse an einem 12 Volt Blei-Gel-Ladegerät – andere Ladegeräte können den Akkus beschädigen.

Bedient wird die Multibox über die Tastatur, wobei die Tasten im Menü wie folgt belegt sind:

2: nach oben

4: nach links (zurück)

5: Enter (aktivieren/deaktivieren)

6: nach rechts (weiter / tiefer ins Menü)

8: nach unten

#: Bestätigen und verlassen (für Zeitangaben z.B.)

Für die Eingabe von Codes oder Zahlen, wird die jeweilige Zahl eingetippt. Buchstaben (Passwörter) werden wie bei einem Handy über mehrfaches tippen einer Zahl aktiviert. z.B. b=2x2

Für eine Auswahl wird immer die vorletzte Zeile der 4 vorhandenen Zeilen genutzt. Dies ist die aktive Zeile und sowohl die Taste **5** für Bestätigen und Auswählen, als auch die Taste **6** für weiter wird auf die vorletzte Zeile angewendet.

Menü:

Das Hauptmenü teilt sich in 3 Bereiche.

Start

Startet das zuvor konfigurierte Spiel. Mit der Taste 6 gelangt man zur Sicherheitsnachfrage – ein erneutes drücken auf die 6 startet das Spiel.

Choose Mode

Legt den Betriebsmodus der Multibox fest.

Aktiviert man den Menüpunkt **Chose Mode** mit der Taste **6** gelangt man in das Untermenü für die Spielmodi, die man auswählen kann. Diese werden mit der Taste **5** aktiviert – hinter dem ausgewählten Spielmodi erscheint ein Pfeil. ←

Only Points

Startet ausschließlich die Einstellungen, die unter Uni. Point 1 und Uni. Point 2 sowie Radiation Point eingestellt sind. Bei Spielstart wird die jeweilige Funktion so lange ausgeführt, bis man das Spiel beendet.

Mit der Taste **5** kann noch festgelegt werden, wann die Box startet, diese Funktionen zu senden:

Start Game – mit Beginn des Spiels wird die Box umgehend Signale senden.

Different User – legt fest, wie viele verschiedenen Spieler in die Box schießen müssen, um sie zu starten

Password – es muss ein Passwort eingetippt werden, um die Box zu starten

Press Key – Die Taste **5** muss für X Sekunden gedrückt werden, um zu starten

Domination

Domination lässt sich mit verschiedenen Einstellungen spielen. Diese lassen sich zum Teil frei kombinieren.

Time Setting – Hier können die Zeiten für die Teams festgelegt werden. Die Teams können theoretisch alle unterschiedliche Zeiten zugeordnet bekommen. Die Master-Time läuft unabhängig von den Teams ab und beendet das Spiel nach Ablauf.

Team enable edit – legt fest, welche Teams am Spiel teilnehmen und blendet die anderen Teams auf dem Display aus.

Time Mode – legt fest, wie das Spiel entschieden wird. Ausgewählt wird mit der Taste **5** – ein Pfeil erscheint hinter dem ausgewählten Modus

Normal – mit und ohne Master-Time. Das Spiel endet, sobald ein Team die voreingestellte Zeit erreicht hat. Läuft die Master-Time ab, bevor ein Team gewonnen hat, gewinnt das Team, das dem Ziel am nächsten gekommen ist.

Last owner win – wer bei Ablauf der Master-Time im Besitz der Box ist, gewinnt.

Period Game – Das Team, das die Box am längsten am STÜCK gehalten hat, gewinnt.

Timer hurry up – ON oder OFF. Wenn ON, dann gilt:

player bonus – legt fest, um wie viel die Box beschleunigt, sobald mehr, als ein Spieler aus der selben Mannschaft in die Box geschossen hat.

Different user – legt fest, nach wie vielen verschiedenen Spielern der Bonus nicht weiter gewährt wird. Beispiel 3 – nach 3fachem Bonus (z.B. 20% x 3) kann dann nicht weiter beschleunigt werden. Bei 300% ist immer die Grenze.

Team Change Opt. - Legt fest, was man tun muss, um die Box in Besitz zu nehmen.

User hit – Bestimmt, wie viele verschiedene Spieler aus einem Team in die Box schießen müssen, um sie zu übernehmen. Bei 2 Teams bleibt jeder Treffer bestehen und es werden weitere Treffer erwartet – bei mehr, als 2 Teams gehen Treffer verloren. Beispiel 3 Teams (R, G, B) – Box ist Rot und es müssen 2 Spieler treffen, bevor gewechselt wird. Ein blauer Spieler trifft – Box bleibt Rot und wartet auf den zweiten blauen Spieler – ein grüner Spieler trifft – Box bleibt rot und wartet auf einen zweiten grünen Spieler, für Team Blau müssten wieder 2 verschiedene Spieler treffen, um die Box blau zu färben.

Change Siren – ON oder OFF – Wenn ON, dann ertönt bei jedem Wechsel eine Sirene. Bei OFF, erfolgt nur die Ansage über den Lautsprecher.

Start Game – Legt fest, wann die Box mit den Counter (Master) beginnt. Mit der Taste **5** wird die gewünschte Startmethode festgelegt – es erscheint ein Pfeil hinter der Auswahl.

Game Start – Sobald über das Menü Game Start der Spielstart bestätigt wird, läuft das Spiel und die Masterzeit zählt runter.

Different User – mit der Taste **6** wird das Menü aufgerufen, in dem festgelegt wird, wie viele Spieler die Box treffen müssen, bevor diese mit dem Spiel beginnt.

Password – legt das Passwort fest, das man eingeben muss, um die Box zu starten.

Press Key – Man muss die Taste **5** am Spielstart für die ausgewählte Zeit drücken.
Mit **6** kommt man in die Auswahl und legt die Sekunden mit der Taste **5** fest.

Team Base

Die Box fungiert als Basis einer Mannschaft und kann sowohl zerstört, als auch geheilt werden und auf Wunsch Munition oder Leben ausgeben.

Team – legt das Team fest, dem die Basis gehört – in der entsprechenden Teamfarbe wird die Box auch leuchten.

Time – legt fest, wie lange die Basis geschützt werden muss – das Spiel endet, wenn diese Zeit abgelaufen ist.

Start timer - Legt fest, wann der Base-Timer beginnt.

Game Start – Sobald über das Menü Game Start der Spielstart bestätigt wird, läuft das Spiel und die Zeit zählt runter.

Different User – mit der Taste **6** wird das Menü aufgerufen, in dem festgelegt wird, wie viele Spieler die Box treffen müssen, bevor diese mit dem Spiel beginnt.

Password – legt das Passwort fest, das man eingeben muss, um die Box zu starten.

Press Key – Man muss die Taste **5** am Spielstart für die ausgewählte Zeit drücken.

Stop Timer – legt fest, wann die Basis als zerstört gilt

Only HP – Die Base kann vom Gegnerischen Team „erschossen“ werden und verfügt über Lebenspunkte, die der Base abgezogen werden müssen.

Different User – Es müssen verschiedene Spieler aus dem gegnerischen Team in die Box schießen, um sie zu zerstören.

Press Key – die Taste 5 muss für X Sekunden gedrückt werden, um die Base zu zerstören.

Dif. User settings – Wenn die Basis zerstört ist, kann man sie auf Wunsch auch noch einmal retten – ist dies nicht gewünscht, muss bei Rescue Time 0 eingegeben werden.

Rescue Time – legt die Zeit fest, die das Team der Basis zeit hat, um diese zu retten. Die Zeit wird bei jedem Rettungsversuch gleich lang gewährt. Nach einer erfolgreichen Rettung läuft die Zeit für die Gegner erneut, die dann wieder die Möglichkeit haben, die Basis zu zerstören.

Dif. user ID s: legt fest, wie viele Spieler des eigenen Teams innerhalb der Rescue-Zeit in die Box schießen müssen, um sie zu retten.

Healthpoint – legt die Lebenspunkt der Box fest, die ein Gegner abziehen muss, um sie zu zerstören.

Shot Heal – OFF: Basis kann nicht geheilt werden – wenn jedoch anderer Wert, kann die

Basis-Mannschaft Schaden an der Basis reparieren.

OFF – keine Heilung möglich

As dmg – Der Spieler heilt die Basis um so viele Trefferpunkte, wie die Waffe normalerweise Schaden machen würde.

Value – Jeder Treffer vom eigenen Team heilt die Basis um die Anzahl von Trefferpunkten, die hier ausgewählt wurden – Auswahl mit Taste 6 und 5 tätigen.

Respawn – legt fest, ob und wie oft man sich an der Basis wiederbeleben kann.

OFF – keine Wiederbelebung möglich

no limit – unbegrenzte Möglichkeit, sich an der Basis zu beleben

value – legt fest, wie viele Wiederbelebungen möglich sind.

Ammo spend – Siehe Funktionsweise von Respawn – nur für Munition

Bomb Mode

Der Bomben Modus ist für Spiele gedacht, in denen eine Bombe entschärft werden muss. Die verschiedenen Entschärfungs-Aufgaben lassen sich frei miteinander kombinieren.

Team – legt fest, welchem Team die Bombe gehört

Time – legt fest, wie viel Zeit zum entschärfen der Bombe vorgegeben wird. Die Zeit läuft ab dem Aktivierungs-Zeitpunkt.

Defuse Options – hier wird festgelegt, welche Schritte erfüllt werden müssen, um die Bombe zu entschärfen. Jede Option kann mit der Taste 5 aktiviert (ON) oder deaktiviert (OFF) werden – mit der Taste 6 kann man weitere Details festlegen.

Password 1 – Sowohl der Text „Password 1“, als auch der Inhalt des Passworts kann selbst bestimmt werden. Das Passwort kann aus Nummern und Buchstaben bestehen. Buchstaben werden wie bei einem Handy über mehrfaches drücken der Zahlen (schnell hintereinander) eingegeben.

Password 2 – Wie Passwort 1 – das zweite Passwort wird beim entschärfen immer nach dem ersten abgefragt.

Press Button – Wenn aktiviert, muss der Spieler die Taste 5 für die hier eingestellte Zeit gedrückt halten, um diesen Schritt zur Entschärfung zu machen.

Mathematik – Es wird dem Spieler eine Mathe-Aufgabe gestellt, die korrekt gelöst werden muss.

Alive-Check – Der Spieler muss nach dem Entschärfen (und wahlweise auch davor) in die Bombe schießen, um zu beweisen, dass er lebendig ist. So kann schummeln vermieden werden, weil ein toter Spieler die Bombe entschärft.

Game Start – legt fest, wann und wie die Bombe scharf gemacht wird.

Start Game – mit Beginn des Spiels wird die Box umgehend Signale senden.

Different User – legt fest, wie viele verschiedenen Spieler in die Box schießen müssen, um sie zu starten

Passwort – es muss ein Passwort eingetippt werden, um die Box zu starten
Press Key – Die Taste **5** muss für X Sekunden gedrückt werden, um zu starten

Uni. Point 1

Die Universalpunkte können über die Taste 5 ON und OFF geschaltet werden. Die Taste 6 bringt weitere Einstellungen:

Sign – Legt fest, welches Signal gesendet werden soll: Full ammo (Munition auffüllen), Respawn (Wiederbelebung) oder Full Health (Trefferpunkte heilen).

Period – legt fest, in welchen Abständen das Signal gesendet wird: 5- 50 Sekunden

Uni. Point 2

Die Universalpunkte können über die Taste 5 ON und OFF geschaltet werden. Die Taste 6 bringt weitere Einstellungen:

Sign – Legt fest, welches Signal gesendet werden soll – Wechsel des Signals über die Taste 6 und anschließende Auswahl mit Taste 5:

Add Health
Flag

Period – legt fest, in welchen Abständen das Signal gesendet wird: 0,5- 5 Sekunden

Heal Value – wenn Add health ausgewählt wurde, wird dieser Wert an HP geheilt.

Flag Number – Wenn Flag gewählt wurde, wird diese Flagge ausgegeben.
1 = Rot (Team Alpha), 2 = Blau (Team Bravo), 3 = Grün (Team Charlie),
4 = Gelb (Team Delta), 5-8 = Extra Flaggen ohne Teamzuordnung (Bonus)

Radiation Point

Der Radiation Point kann über die Taste 5 ON und OFF geschaltet werden. Die Taste 6 bringt weitere Einstellungen:

Period – Legt fest, in welchem Abstand Schaden ausgeteilt wird: 0,5 – 5 Sekunden

Damage – Legt fest, wie viel Schaden ausgeteilt wird: 1 – 100

Team – legt fest, welche Farbe die Box hat und von welchem Team der „Schaden“ verursacht wird. Wenn friendly fire AUS ist, bekommt das entsprechende Team keinen Schaden von dieser Box.

Scoring Data

Startet den Punkte-Sammel-Modus der Multibox

Nach der Sicherheitsabfrage muss man erneut auf die Taste 6 drücken, um den Modus zu aktivieren. Der Scoring-Bildschirm zeigt in der ersten Zeile an, wie viele Daten in der aktuellen Session schon gesammelt wurden – beginnend mit 0. So kann man erkennen, wie viele Spieler noch fehlen. Zeile 2 zeigt an, unter welchem Dateinamen die Daten abgelegt werden (Nummerierung von 0 bis 99 erfolgt automatisch) so kann man sich Notizen zum jeweiligen Spiel machen und diese später zuordnen.

Um Daten an die Box zu übertragen müssen die Spieler im GAME OVER Modus sein – entweder, weil die Spielzeit abgelaufen ist, oder alle Leben verbraucht wurden. Im Game Over Modus muss der Spieler in das Loch der Multibox zielen, den Abzug gedrückt halten und danach zusätzlich den schwarzen Knopf drücken. Die Box bestätigt den korrekten Empfang mit einem grünen Blinken und fordert den nächsten Spieler auf, seine Punkte zu übertragen. Kommt es zu einem Fehler, wird dies mit Rot angezeigt und auch akustisch darauf hingewiesen. Wenn alle Spieler die Daten eingespielt haben, sollte der Counter der Anzahl der Spieler entsprechen. Mit der Taste # wird eine Datei auf die SD-Karte geschrieben. Die SD Karte sollte im Idealfall nur bei ausgeschalteter Box entnommen werden und kann anschließend am PC ausgewertet werden – mehr dazu bitte der Softwareanleitung entnehmen.

Basic Setting (ganz unten)

Backlight – legt die Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung des Displays fest.

Back Passwort – wenn man aus manchen Modi zurück ins Menü möchte, benötigt man dieses Passwort. Voreinstellung: 1234

Siren Signal – legt fest, wie lange die Sirene piept, wenn das Spiel beendet ist.

Warn Volt: Legt fest, bei welcher Spannung die Batterie-Warnung erfolgt. 11.500 mV ist empfohlen

Speaker: Legt die Lautstärke des Lautsprechers fest.