

Manuale Operativo

“Numero 1”

Edizione 2012

**RED
RAY**

engineered by
IREVOLUTION
LaserTag 

Per informazioni rivolgersi a:

Informazioni generali:

info@redray.it

Amministrazione:

amministrazione@redray.it

+39.339.5895.527

Assistenza ed informazioni tecniche:

direzionetecnica@redray.it

+39.328.4151.367

Vendite ed assistenza ordini:

sales@redray.it

+39.333.6334.515

Sito Internet : <http://www.redray.it/index.php>

Si ringrazia Daniele "Cowboy" Del Guercio dell'A.S.D. IRE Legion di Salerno per le rielaborazioni e gli aggiornamenti del Manuale.

La “Numero 1”

La “Numero 1” consente di impostare tutti i parametri di gioco del sistema Red Ray powered By IR Evolution.

Per il suo funzionamento sono sufficienti tre Tasti, di cui elencheremo brevemente le funzioni principali.

1_ Tasto Destro (Tasto DX).

Ha la funzione di:

- far scorrere i menù nella direzione “classica”, ovvero, con numerazione crescente dei menù: 1, 2, 3, etc.
- impostare i parametri su ON una volta confermato l'accesso alla modifica di questi.

2_ Tasto Sinistro (Tasto SX).

Ha la funzione di:

- far scorrere i menù nella direzione opposta a quella “classica”, ovvero, con numerazione decrescente dei menù: 3, 2, 1, 5, 4, etc.
- impostare i parametri su OFF una volta confermato l'accesso alla modifica di questi.

3_ Tasto Centrale (Tasto CNT).

Ha la funzione di:

- inviare l'impulso relativo all'ipostazione selezionata all'An-Peq
- accedere ad un parametro per la sua modifica (da ON ad OFF e viceversa, oppure, l'aumento o la diminuzione del suo valore).

Numero 1 _ Legenda Illustrata



- 1) Tasto Sinistro (Scorrimento Menù – Selezione OFF)
- 2) Tasto Centrale (Invio Impulso – Accesso a modifica parametro)
- 3) Tasto Destro (Scorrimento Menù – Selezione ON)
- 4) Emittitore
- 5) Ricevitore
- 6) Chiave di accensione
- 7) Ingresso alimentatore
- 8) Connettore __ per invio dati a PC

Numero 1 _ Caratteristiche Tecniche

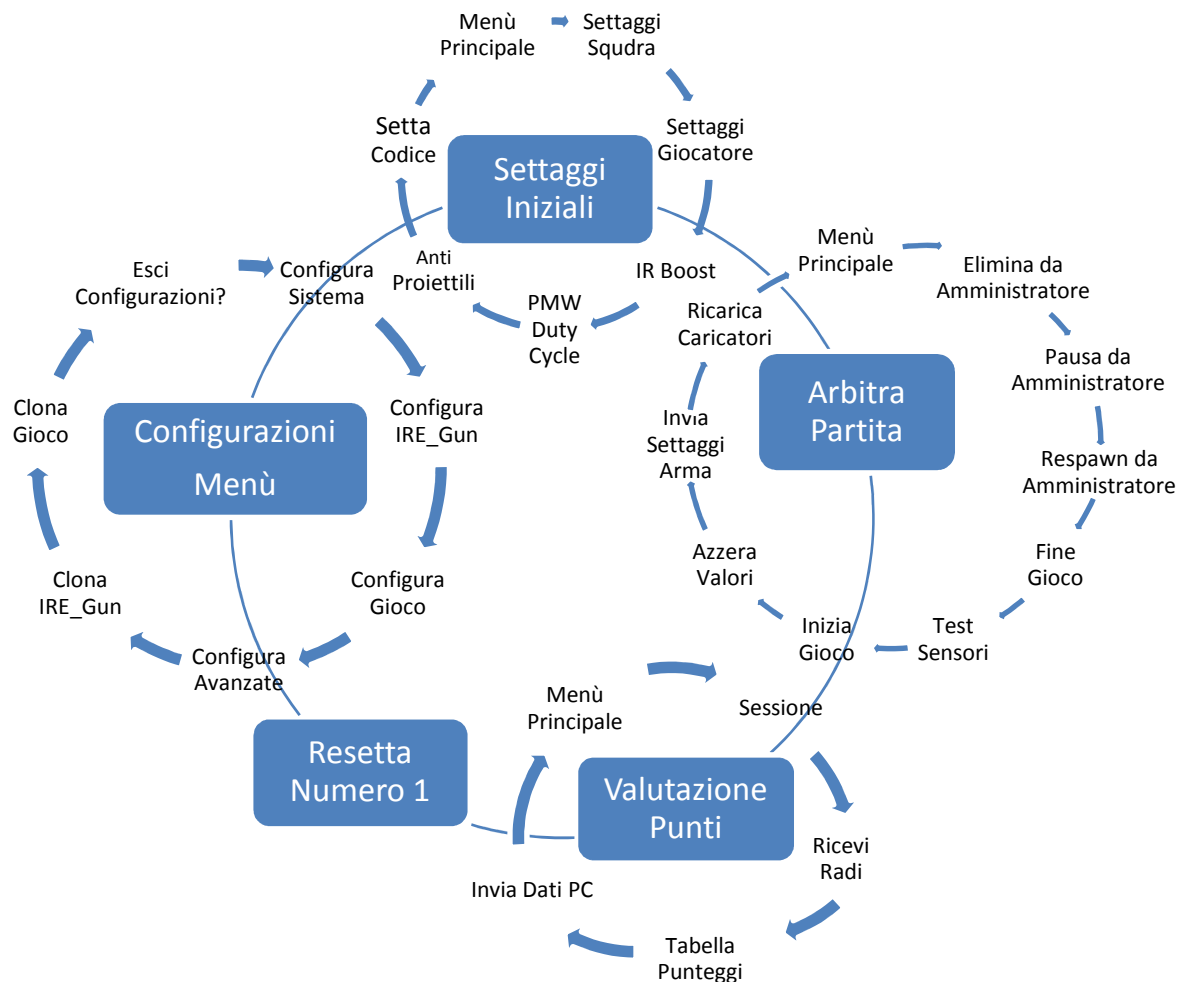
Peso:

Misure:

Batterie: 300 mAh 9.2V ricaricabile; sostituibile

Modalità di ricarica consigliate: 50/80 mAh 5/6 ore

Menù Principali “esplosi”



La "Numero 1" permette di impostare tutti i parametri di gioco senza la necessità di collegare la replica ad un PC o ad altro dispositivo.

Si potrà infatti accedere a tutti i Menù di configurazione, che compariranno sul display secondo uno schema ciclico.

I Menù principali sono i seguenti.



Una volta accesa, la Numero 1 si troverà sul primo Menù. Per scorrere tra i vari Menù basterà premere il Tasto Destro per seguire l'ordine numerico crescente (Da Menù 1 a 2 e via di seguito), mentre per tornare indietro tra i Menù basterà premere il Tasto Sinistro.

Per accedere al Menù desiderato si dovrà invece premere il Tasto Centrale.

Menù 1 _ Settagli iniziali

Premere il Tasto Destro per scorrere al Menù Principale 2

Premere il Tasto Sinistro per scorrere al Menù Principale 5

Premere il Tasto Centrale per entrare nel Menù Principale 1.

Per scorrere tra i vari sottomenù utilizzare il Tasto Destro (per scorrere i sottomenù nella direzione "classica", ovvero, con numerazione crescente dei menù: 1, 2, 3, etc.) o il tasto sinistro per la direzione inversa di scorrimento (con numerazione decrescente dei sottomenù: 3, 2, 1, 5, 4, etc.).

[NB: Vista la particolarità di questo Menù, che per alcune funzioni richiederà l'uso combinato di Tasto DX e Tasto SX, non sarà sempre possibile tornare al sottomenù precedente].

1.1



SettSqdr
Sys

Permette di impostare il colore della squadra, le scelte disponibili sono: Red/Blu/Yel/Grn/Blk/Wht/Pur (modalità 32 gioc.), Red/Blu/Yel (modalità 64 gioc.).

Per scorrere tra i colori selezionabili premere il Tasto DX o SX.

Per inviare al giocatore la configurazione colore scelta, premere il Tasto Centrale.

Per scorrere al sottomenù successivo (1.2) premere contemporaneamente Tasto DX+SX.

1.2



SetGioc
Sys

Permette di selezionare il nome da assegnare al giocatore, le scelte disponibili sono i nickname preimpostati.

Per scorrere tra i nick selezionabili premere il Tasto DX o SX.

Per inviare al giocatore il nick scelto, premere il Tasto Centrale.

Per scorrere al sottomenù successivo (1.3) premere contemporaneamente Tasto DX+SX, il sottomenù cambierà al rilascio.

I nick selezionabili sono i seguenti (il vecchio elenco è allegato a fine documento):

00 Alpha	16 Quebec	32 Love	48 Bope
01 Bravo	17 Romeo	33 Queen	49 Rambo
02 Charlie	18 Sierra	34 Roger	50 Rocky
03 Delta	19 Tango	35 Sugar	51 Tyler
04 Echo	20 Uniform	36 Yoke	52 _God_
05 Foxtrot	21 Victor	37 Zebra	53 Ghost
06 Golf	22 Whiskey	38 Nono_	54 Psycho
07 Hotel	23 X-Ray	39 TF_45	55 Price
08 India	24 Yankee	40 _Gis_	56 Recon
09 Juliet	25 Zulu	41 Folgr	57 Snake
10 Kilo	26 Ack	42 Seals	58 Turkey
11 Lima	27 Beer	43 GSG9_	59 Nitro
12 Mike	28 Dog	44 Rnger	60 Joker
13 November	29 Easy	45 _Sas_	61 Cowboy
14 Oscar	30 Fox	46 Spnaz	62 Outlaw
15 Papa	31 King	47 Lgion	63 Ranco

1.3



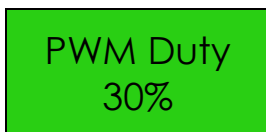
Modifica il parametro IR Boost, che permette di intensificare/diminuire la potenza del raggio infrarosso, senza dover accedere al menù di Configurazione Gioco.

Per selezionare ON premere il Tasto DX, per selezionare OFF il Tasto SX.

Per inviare al giocatore il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.

Per scorrere al sottomenù successivo (1.4) premere contemporaneamente Tasto DX+SX, il sottomenù cambierà al rilascio.

1.4



Imposta il duty cycle del segnale infrarosso (espresso in termini percentuali). In questo esempio il Duty è impostato sul 30 % [1]. In giornate particolarmente soleggiate è consigliabile aumentare questo valore (MAX 50%).

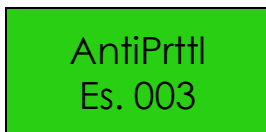
Per scorrere al sottomenù successivo (1.5) premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (1.3) premere il Tasto SX

Per inviare al giocatore parametro scelto, premere il Tasto Centrale.

[NB: La modifica di questo parametro, per motivi di sicurezza, non può essere fatta direttamente da questo menù. Questo per evitare che inavvertitamente vengano inviati Duty differenti ai giocatori. Per la modifica di tale parametro bisognerà andare al Menù di Configurazione Avanzata. Modificando il Duty in quel Menù, si modificherà automaticamente anche in questo].

1.5



Permette di selezionare la quantità di giubbotti antiproiettili indossati.

Tale impostazione consente di ridurre l'effetto dei colpi ricevuti del 50%, ed annulla, inoltre, l'effetto del sanguinamento.

(Il colpo assegnato è pari al 50% del valore originario arrotondato per eccesso).

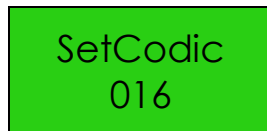
Per aumentare di un punto il parametro, premere il Tasto DX

Per diminuire di un punto il parametro, premere il Tasto SX

Per inviare al giocatore parametro scelto, premere il Tasto Centrale.

Per scorrere al sottomenù successivo (1.6) premere contemporaneamente Tasto DX+SX, il sottomenù cambierà al rilascio.

1.6



Consente di impostare il codice che sarà assegnato ad ogni giocatore.

Per scorrere al sottomenù successivo (1.7), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (1.5), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del codice, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di un punto il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di un punto il parametro, premere il Tasto SX
- Per inviare al giocatore il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.

Per scorrere al sottomenù successivo premere contemporaneamente Tasto DX+SX, il sottomenù cambierà al rilascio.

1.7



Voce di uscita dal menù "Settagli iniziali".

Per scorrere al sottomenù successivo (1.1), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (1.6), premere il Tasto SX

Per tornare alla lista dei Menù principali, premere il Tasto Centrale.

Menù 2 _ Arbitra Partita

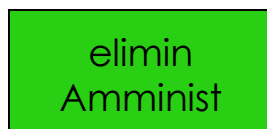
Premere il Tasto Destro per scorrere al Menù Principale 3

Premere il Tasto Sinistro per scorrere al Menù Principale 1

Premere il Tasto Centrale per entrare nel Menù Principale 2.

Per scorrere tra i vari sottomenù utilizzare il Tasto Destro (per scorrere i sottomenù nella direzione "classica", ovvero, con numerazione crescente dei menù: 1, 2, 3, etc.) o il tasto sinistro per la direzione inversa di scorrimento (con numerazione decrescente dei sottomenù: 3, 2, 1, 5, 4, etc.).

2.1



Elimina istantaneamente un giocatore. Tale eliminazione sarà presente nelle statistiche.

Per scorrere al sottomenù successivo (2.2), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (2.10), premere il Tasto SX

Per inviare il segnale al giocatore premere il Tasto Centrale.

2.2

Pausa
Amminist

Mette in pausa un giocatore per cinque minuti non modificando il suo punteggio. Durante tale periodo il giocatore non potrà sparare né essere colpito e i suoi valori al rientro in gioco saranno gli stessi al momento della pausa. (Se aveva ad es. 45PV, tornerà in gioco con 45PV, etc.)

Per scorrere al sottomenù successivo (2.3), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (2.1), premere il Tasto SX
Per inviare il segnale al giocatore premere il Tasto Centrale.

2.3

Respawn
Amminist

Riattiva il giocatore in “pausa respawn” non modificando il suo punteggio.

Per scorrere al sottomenù successivo (2.4), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (2.2), premere il Tasto SX
Per inviare il segnale al giocatore premere il Tasto Centrale.

2.4

Fine
Gioco

Determino la fine del gioco per un giocatore, bloccando l'IRE Gun come se si fosse eliminati. Tale eliminazione non sarà conteggiata ai fini delle statistiche.

Il giocatore potrà quindi inviare le sue statistiche alla Numero 1.

[Se il parametro Salva Dati è impostato su OFF si dovranno inviare le statistiche ogni qualvolta si ci trovi in modalità “Fine Gioco”, ed in diverse sessioni, SENZA SPEGNERE IL FUCILE.

Se il parametro Salva Dati è impostato su ON, si potrà invece spegnere l'IRE Gun senza perdere le statistiche inviando le stesse alla Numero 1 quando si preferisce].

Per scorrere al sottomenù successivo (2.5), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (2.3), premere il Tasto SX
Per inviare il segnale al giocatore premere il Tasto Centrale.

2.5



Test
Sensori

Testa il corretto funzionamento dei sensori senza alcuna alterazione delle statistiche.

Utilizzato principalmente in caso di dubbi sul corretto funzionamento dei sensori di un determinato giocatore.

Per scorrere al sottomenù successivo (2.6), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (2.4), premere il Tasto SX

Per inviare il segnale al giocatore premere il Tasto Centrale.

2.6



Inizio
Gioco

Si riabilita al gioco un Giocatore Eliminato, senza modificare le sue statistiche.

Tale funzione è utilizzata quando il tasto di accensione viene disabilitato, ad esempio durante tornei od eventi, in cui solo l'arbitro può decretare il rientro in gioco di un partecipante.

Per scorrere al sottomenù successivo (2.7), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (2.5), premere il Tasto SX

Per inviare il segnale al giocatore premere il Tasto Centrale.

2.7



Azzerà
Valori

Azzerà tutte le statistiche eventualmente salvate sull'An-Peq

Tale operazione deve essere effettuata prima della partita da tutti i giocatori presenti, onde evitare statistiche di gioco falsate [NB, non all'inizio di ogni tappa, ma solo della prima tappa, prima dell'inizio di un torneo, etc]. Se l'opzione "salva dati" è impostata su ON, l'operazione richiede qualche secondo. Per il corretto azzeramento delle statistiche presenti sull'An-Peq, questo deve essere spento una volta il suono di conferma.

Per scorrere al sottomenù successivo (2.8), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (2.6), premere il Tasto SX

Per inviare il segnale al giocatore premere il Tasto Centrale.

2.8



Invia
SeTTArma

Consente di eseguire le configurazioni necessarie direttamente dall'An-Peq.
(Lo stesso si ottiene con l'uso del tasto all'interno dell'An-Peq).

Per scorrere al sottomenù successivo (2.9), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (2.7), premere il Tasto SX
Per inviare il segnale al giocatore premere il Tasto Centrale.

2.9



Ricar.
Caricat

Consente, tramite l'An-Peq, di ricaricare i caricatori attivi.

Per scorrere al sottomenù successivo (2.10), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (2.8), premere il Tasto SX
Per inviare il segnale al giocatore premere il Tasto Centrale.

2.10



Menu
Princ

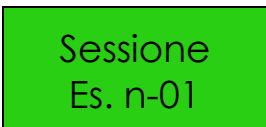
Voce di uscita dal menù "Arbitra Partita".

Per scorrere al sottomenù successivo (2.9), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (2.1), premere il Tasto SX
Per tornare alla lista dei Menù principali, premere il Tasto Centrale.

Menù 3 _ Valutazione Punti

Premere il Tasto Destro per scorrere al Menù Principale 4
Premere il Tasto Sinistro per scorrere al Menù Principale 2
Premere il Tasto Centrale per entrare nel Menù Principale 3.

3.1



Sessione
Es. n-01

Consente di selezionare la sessione nella quale scaricare le statistiche dei giocatori.

Premere il Tasto Destro per scorrere le sessioni in modo crescente (1,2,3, etc).
Premere il Tasto Sinistro per scorrere le sessioni in modo decrescente (3,2,1,20, etc).
Premere il Tasto Centrale per scorrere al sottomenù successivo (3.2)

- **IMPORTANTE:** per ogni missione/fase di gioco successiva, va selezionata una sessione diversa dalla precedente, poiché i dati di quel giocatore sono già presenti in quella sessione. In caso contrario comparirà la dicitura: "Giocatore già presente".
- Nel caso compaia il messaggio di errore "Errore trasmissione" è sufficiente inviare nuovamente i dati.
- Nel caso si stia giocando con la configurazione "Salva Dati ON" sarà sufficiente scaricare i dati del giocatore una sola volta ed in qualsiasi sessione di gioco.

3.2



Selezionando questa schermata sarà possibile ricevere i dati dalle IRE Gun dei giocatori.

Le IRE Gun vanno precedentemente impostate su "INVIA DATI", la Numero 1 potrà infatti ricevere i dati solo quando sull'An-Peq è presente la voce in questione.

Nel caso in cui la ricezione sia andata a buon fine, la Numero1 emetterà un "doppio BIP" e sul display comparirà la scritta "DATI RICEVUTI". (attenzione!! i dati saranno ricevuti correttamente solo quando la Numero1 emetterà il "doppio BIP" di ricezione. La scritta "DATI INVIATI" che apparirà sul display dell'An-Peq non assicura che l'operazione sia stata effettuata correttamente).

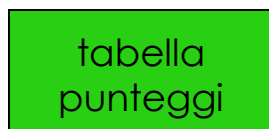
In caso di cattiva ricezione, sul display della Numero1 apparirà la scritta "errore trasmissione". In questo caso si dovranno inviare nuovamente i dati.

Nel caso in cui compare la scritta "giocatore presente"

- assicurarsi di aver inserito la sessione di gioco corretta.
- assicurarsi che più giocatori non abbiano lo stesso "nickname" (in tale ipotesi, assegnare un nick differente a uno dei giocatori e ripetere l'operazione).

Premere il Tasto Centrale per scorrere al sottomenù successivo (3.3)

3.3



Consente di visualizzare tutte le statistiche dei giocatori che hanno scaricato i dati.

Per scorrere al sottomenù successivo (3.4), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù "Sessioni" (3.1), premere il Tasto SX

Per visualizzare le statistiche dei giocatori, premere il Tasto Centrale.

Una volta premuto il tasto centrale saranno visibili i nick dei giocatori di cui si sono scaricate le statistiche.

- Premendo il Tasto DX si visualizzeranno i nick nell'ordine in cui sono inseriti i nick sulla Numero 1
- Premendo il Tasto SX si visualizzeranno i nick nell'ordine opposto.

NB L'ultima voce visualizzata sarà quella di uscita dall'elenco.

Per selezionare "SI" premere il Tasto SX, per selezionare "NO" premere il Tasto DX. Se si è arrivati al menù di uscita scorrendo i nick nell'ordine classico, si andrà al sottomenù 3.4, se si è arrivati al menù di uscita scorrendo i nick a ritroso si andrà al sottomenù 3.2.

- Per visualizzare le statistiche del giocatore premere il Tasto Centrale.
 - Premendo il Tasto DX si scorreranno le statistiche del giocatore, arrivati all'ultima voce si passerà direttamente al giocatore successivo.
 - Premendo il Tasto SX si scorreranno le statistiche del giocatore a ritroso, arrivati al nick del giocatore, si passerà direttamente alle statistiche del giocatore precedente. (Se si stanno visualizzando le statistiche del primo Nick, si tornerà all'elenco dei Nick).

NOTA, Legenda delle statistiche.

CS = **Colpi Sparati**

CAN = **Colpi A segno Nemici**

NE = **Nemici Eliminati**

CAA = **Colpi A segno Amici**

CE = **Compagni Eliminati**

Pt% = **Percentuale di precisione**

RS = **Respawn**

VE = **Volte Eliminati**

AM = **Aiuti Medici**

PP = **Punti Personali** = CAN + (10 x NE) - CAA + (10 x CE) - (5 x RS)

PSQ = **Punti Squadra** = AM x 2

3.4



Si inviano i dati ad un PC collegando la Numero 1 a quest'ultimo tramite una "porta COM".

Per inviare i dati si può utilizzare un programma predisposto alla ricezione (quale *Hyper Terminal*) o il Software IRE Tag.

Sarà necessaria una chiave interfaccia con un cavetto seriale.

Per scorrere al sottomenù successivo (3.5), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (3.3), premere il Tasto SX

Per inviare le statistiche al PC, premere il Tasto Centrale.

3.5



Voce di uscita dal menù "Valutazione Punti".

Per scorrere al sottomenù successivo (3.4), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (3.4), premere il Tasto SX

Per tornare alla lista dei Menù principali, premere il Tasto Centrale.

Menù 4 _ Reset Numero 1

Premere il Tasto Destro per scorrere al Menù Principale 5
Premere il Tasto Sinistro per scorrere al Menù Principale 3
Premere il Tasto Centrale per resettare la Numero 1.

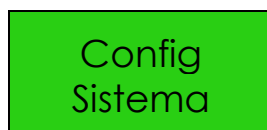
L'opzione Reset Numero 1 consente di cancellare le statistiche salvate in memoria. È fondamentale eseguire tale operazione quando la configurazione "salva dati" è impostata su ON. In tal caso, infatti, anche spegnendo la Numero 1, le statistiche verranno conservate e, nel caso si scaricassero i punteggi di due distinte partite, tali statistiche andrebbero a sommarsi con le precedenti risultando sfalsate. [NB Spegnendo la Numero 1 le statistiche in memoria perdono il colore relativo al giocatore. In sede di calcolo punteggi sarà opportuno modificarlo].

Menù 5 _ Configurazione Menù

Premere il Tasto Destro per scorrere al Menù Principale 1
Premere il Tasto Sinistro per scorrere al Menù Principale 4
Premere il Tasto Centrale per entrare nel Menù Principale 5.

Per scorrere tra i vari sottomenù utilizzare il Tasto Destro (per scorrere i sottomenù nella direzione "classica", ovvero, con numerazione crescente dei menù: 1, 2, 3, etc.) o il tasto sinistro per la direzione inversa di scorrimento (con numerazione decrescente dei sottomenù: 3, 2, 1, 5, 4, etc.).

5.1



Consente Configurazioni rapide del tipo di gioco e delle caratteristiche dell'arma da replicare.

Premere il Tasto Centrale per entrare nel sottomenù.
Premere il Tasto Destro per scorrere al sottomenù 5.2
Premere il Tasto Sinistro per scorrere al sottomenù 5.7

SOTTOMENÙ CONFIGURA SISTEMA

5.1.1



SelGioco
Custom

Consente di Selezionare il tipo di gioco da simulare, impostando in automatico i parametri che altrimenti si dovrebbero modificare nel menù Configura Gioco.

[Le caratteristiche devono essere inviate all'An-Peq tramite il sottomenù Clona Gioco]. Scelte possibili in Appendice [2].

Per scorrere al sottomenù successivo (5.1.2), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.1.3), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per scorrere le opzioni nella direzione tradizionale, premere il Tasto DX
- Per scorrere le opzioni in direzione inversa, premere il Tasto SX
- Per confermare la tipologia di gioco, premere il Tasto Centrale.

Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.1.2).

5.1.2



Sel.Arma
Custom

Consente di Selezionare il tipo di arma replicata, impostando in automatico i parametri che, altrimenti, si dovrebbero modificare nel menù Configura IRE_Gun.

NB: Per le caratteristiche da assegnare alla replica: www.lasergamesalerno.com.

[Le caratteristiche devono essere inviate all'An-Peq tramite il sottomenù Clona IRE_Gun].

Per scorrere al sottomenù successivo (5.1.3), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.1.1), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per scorrere le opzioni nella direzione tradizionale, premere il Tasto DX
- Per scorrere le opzioni in direzione inversa, premere il Tasto SX
- Per confermare la tipologia di arma da simulare, premere il Tasto Centrale.

Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.1.3).

5.1.3



Salva
Sistema?

Voce di uscita dal sottomenù "Config. Sistema" e salvataggio delle impostazioni.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.1.1), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.1.2), premere il Tasto SX

Per salvare le configurazioni di Sistema e tornare alla lista dei sottomenù, premere il Tasto Centrale.

5.2

Config
IRE_Gun

Il sottomenù "Config IRE_Gun" consente di modificare tutti i parametri relativi alle IRE Gun, quali: danno inflitto dai colpi, cadenza di fuoco, numero di colpi nel caricatore, numero di caricatori (tenuto in considerazione solo nella modalità ricarica simulata), selezione di fuoco, tempo di ricarica (tenuto in considerazione solo nella modalità di ricarica simulata), tipo di proiettili secondari, etc.

Premere il Tasto Destro per scorrere al sottomenù 5.3

Premere il Tasto Sinistro per scorrere al sottomenù 5.1

Premere il Tasto Centrale per entrare nel sottomenù.

SOTTOMENÙ CONFIGURA IRE GUN

5.2.1

DanniArm
Es. 017

Consente di impostare il danno da assegnare a ogni singolo proiettile dell'IRG, in questo modo si possono configurare le diverse IRG in base al calibro.
(min 001 – max 200).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.2), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.1), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di un punto il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di un punto il parametro, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto (es: 17), premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.2).

5.2.2

N.colpi
Es. 030

Consente di impostare il numero di colpi presenti in ogni singolo caricatore dell'IRG. (min 001 – max 251).

(Tale parametro, se si utilizza il cambio caricatore reale, viene tenuto in considerazione SOLO qualora il genere dovesse ricaricare il caricatore esausto o parzialmente utilizzato e al momento della ricarica dei caricatori esausti tra le varie tappe. Bisogna per tale motivo configurarlo correttamente anche in modalità "ricarica reale").

NB. Impostando 251 colpi l'IRG rileverà colpi infiniti.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.3), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.1), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di un punto il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di un punto il parametro, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto (es: 30), premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.3).

5.2.3

Caricat.
Es. 010

Consente di impostare la quantità di caricatori a disposizione per ogni giocatore e/o di ogni IRG a seconda dell'arma replicata. (Es. 10). (min 001 – max 200).
(Tale parametro non viene tenuto in considerazione se si utilizza il cambio caricatore reale).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.4), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.2), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di un punto il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di un punto il parametro, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto (es: 10), premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.4).

5.2.4

Selfuoco
FullAuto

Permette di selezionare la modalità di fuoco dell'IRG, le scelte sono le seguenti:
FullAuto/BoltAct/SemiAuto/Burst.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.5), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.3), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per selezionare la modalità di fuoco successiva, premere il Tasto DX
- Per selezionare la modalità di fuoco precedente, premere il Tasto SX
- Per confermare la modalità di fuoco scelta (es: FullAuto), premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.5).

5.2.4 BIS

RafficaX
Es. 003

NB: Questo sottomenù compare unicamente quando viene selezionata la modalità di fuoco "Burst". In questo sottomenù verranno impostati i colpi della raffica. (min 00 – max 255).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.5), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.3), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di un punto il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di un punto il parametro, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto (es: 003), premere il Tasto Centrale. Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.5).

5.2.5

FreqColpi
Es. 038

Consente di impostare la cadenza di tiro della propria IRE Gun in base all'arma replicata. (min 10 – max 200)

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.6), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.4), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di un punto il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di un punto il parametro, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto (es: 038), premere il Tasto Centrale. Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.6).

5.2.6

BlocFatt
Es. 001

Consente di impostare la percentuale di Inceppamento dell'IRE Gun in base all'arma replicata. Maggiore sarà il valore, maggiore sarà la possibilità di inceppamento. L'inceppamento è inoltre influenzato dal surriscaldamento della canna. (min 001 – max 010)

Quando l'IRE Gun simulerà l'inceppamento, per ripristinarne la funzionalità, dovrete tirare tre volte la leva d'armamento (o premere tre volte il tasto di ricarica).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.7), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.5), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di un punto il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di un punto il parametro, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto (es: 001), premere il Tasto Centrale. Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.7).

5.2.7

Ricarica
Es. 005

Consente di impostare il tempo necessario per cambiare il caricatore (Tempo espresso in secondi, l'esempio visualizzato indica che serviranno 5 secondi per ricaricare. (min 001 – max 030)

(Tale parametro non viene tenuto in considerazione se si utilizza il cambio caricatore reale).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.8), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.6), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di un punto il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di un punto il parametro, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto (es: 005), premere il Tasto Centrale. Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.8).

5.2.8

ImpenFat
Es. 003

Consente di simulare l'impennata della canna dovuta al rinculo dell'arma replicata.

(Il Duty Cycle diminuirà di 10 punti percentuali in base al parametro impostato. Nell'esempio 003, significa che i primi tre colpi verranno esplosi con il Duty Cycle impostato, il quarto con un Duty Cycle diminuito di 10 punti percentuali e il quinto diminuito di ulteriori 10 punti percentuali. Gli ulteriori colpi esplosi della raffica avranno l'ultimo Duty Cycle raggiunto poiché esso non può scendere oltre il 10%). (min 002 – max 005)

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.9), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.7), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di un punto il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di un punto il parametro, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto (es: 003), premere il Tasto Centrale. Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.9).

5.2.9

RPG PV
Es. 040

Consente di impostare il danno da assegnare a ogni singola granata (se sull'IRG, è montato un lanciagranate). (min 005 – max 200. Il valore aumenta/dimunisce di 5 punti per volta).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.10), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.8), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di cinque punti il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di cinque punti il parametro, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto (es: 40), premere il Tasto Centrale. Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.10).

5.2.10

RPG N
Es. 003

Una volta configurato il lanciagranate, mediante questo menù è possibile attribuire il numero di razzi disponibili. (min 000 – max 030).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.11), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.9), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare di cinque punti il parametro, premere il Tasto DX
- Per diminuire di cinque punti il parametro, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto (es: 03), premere il Tasto Centrale. Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.2.11).

5.2.11

Salva
Arma?

Voce di uscita dal sottomenù "Config. Arma" e salvataggio delle impostazioni.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.2.1), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.2.10), premere il Tasto SX

Per salvare le configurazioni dell'IRE Gun e tornare alla lista dei sottomenù, premere il Tasto Centrale.

5.3



Config
Gioco

Il sottomenù "Config Gioco" consente di modificare tutti i parametri di gioco, quali: caratteristiche giubbotto antiproiettili, possibilità di ricevere cure dal medico, cure massime recuperabili, abilitazione dell'IREGun come medico o geniere, abilitazione fuoco amico, abilitazione e tempo per il respawn, abilitazione del sanguinamento, ritardo alla morte, etc.

Premere il Tasto Destro per scorrere al sottomenù di configurazione 5.4

Premere il Tasto Sinistro per scorrere al sottomenù di configurazione 5.2

Premere il Tasto Centrale per entrare nel sottomenù di configurazione.

NB: Sulla destra dell'immagine che simula il Display sarà presente un "bollino" che indica la modalità che viene utilizzata dall'IR Evolution Legion'93.

NB: Alla fine del' manuale è presente un'appendice riassuntiva indicante la configurazione utilizzata dall'IR Evolution Legion'93 senza la descrizione della singola voce.

SOTTOMENÙ CONFIGURA GIOCO

5.3.1



Fiamma
ON/OFF



Attiva/Disattiva il led visivo di colore rosso che simula il fuoco uscente dalla volata. (Il led è posizionato nella sezione ottica del kit fornito).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.2), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.34), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
 - Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
 - Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.2).

5.3.2



LedaSegn
ON/OFF



Se attivata, fa di illuminare i led dei sensori quando vengono colpiti.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.3), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.1), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX

- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.3).

5.3.3

FuocoAmic
ON/OFF



Attiva/Disattiva il fuoco amico. (Impostando il valore ON, sarà possibile colpire ed eliminare i compagni di squadra con relativo punteggio negativo nelle statistiche di gioco. Se impostata su OFF, non sarà possibile colpire né eliminare i compagni, provando a sparare su di essi, si sentirà il suono del "colpo schivato").

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.4), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.2), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.4).

5.3.4

BloccFatt
ON/OFF

Attiva/Disattiva l'inceppamento dell'IRE Gun. (Il parametro relativo alla probabilità di inceppamento deve essere impostato nel sottomenù Configura IRE_Gun).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.5), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.3), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.5).

5.3.5

TastoAcc
ON/OFF



Attiva/Disattiva la leva di accensione.

Se impostato su ON, il giocatore potrà riaccendere autonomamente il proprio An-Peq una volta eliminato.

Se impostato su OFF, il giocatore dovrà essere messo in gioco da un arbitro tramite l'opzione "inizio gioco" del Menù "Arbitra Partita". (In questo modo si impedisce al giocatore di poter rientrare in gioco senza autorizzazione).

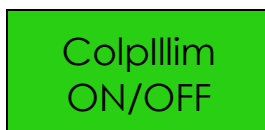
Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.6), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.4), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.6).

5.3.6



Abilita/Disabilita proiettili illimitati il giocatore.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.7), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.5), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.7).

5.3.7



Abilita/Disabilita ricezione delle cure da parte del medico (e dei caricatori/granate da parte del geniere).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.8), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.6), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.8).

5.3.8

SEStesso
ON/OFF



Abilita/Disabilita la possibilità per il medico/geniere di curare se stesso (o fornirsi autonomamente caricatori/granate).

In questo modo, se l'opzione è impostata su OFF, il medico potrà curare chiunque ma potrà ricevere cure solo da un altro medico, lo stesso vale per il geniere.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.9), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.7), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
 - Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
 - Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.9).

5.3.9

Ar.Medic
ON/OFF

Abilita/Disabilita la modalità di gioco "Medico".

Se impostata su ON il giocatore potrà curare i suoi compagni (se hanno il parametro "Medico" su ON).

Potrà curare se stesso solo se il parametro "SEStesso" è impostato su ON, altrimenti potrà essere curato solo da un altro giocatore in modalità di gioco "Medico".

NB: Durante le cure sia il Medico sia chi riceve le cure avranno l'IRE Gun bloccata e non potranno di conseguenza sparare.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.10), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.8), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
 - Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
 - Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.10).

[Se abilitata, il sottomenù seguente, 5.3.10, non verrà visualizzato]

5.3.10

Ar.Geni
ON/OFF

Abilita/Disabilita la modalità di gioco "Geniere".

Se impostata su ON il giocatore potrà fornire caricatori/granate ai suoi compagni.

Potrà rifornire se stesso di caricatori/granate solo se il parametro "SEStesso" è

impostato su ON, altrimenti potrà essere rifornito solo da un altro giocatore in modalità di gioco "Geniere".

Il Geniere ha inoltre l'abilità di disinnescare o attivare le Bombe (vedi TK3).

Il Geniere ha a disposizione 10 Kit (caricatori e granate, non quindi 10 caricatori e 10 granate).

Il Geniere potrà inoltre rifornire di proiettili chi gioca in modalità "ricarica reale". Quando egli fornirà un "kit caricatore", il caricatore inserito nell'IRG avrà il numero massimo di colpi che potrà ospitare (il sistema leggerà il parametro inserito nel sottomenù "Configura Arma").

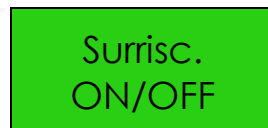
Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.11), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.9), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
 - Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
 - Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.11).

5.3.11



Abilita/Disabilita il surriscaldamento dell'IRE Gun. Quando attivato (ON), raggiunta una determinata temperatura, l'IRG non esploderà ulteriori colpi, se non dopo una pausa che consenta alla canna di "raffreddarsi".

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.12), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.10), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
 - Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
 - Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.12).

5.3.12



Attiva/Disattiva il fattore di impennata dell'IRE Gun. (Il parametro relativo all'impennata deve essere impostato nel sottomenù Configura IRE_Gun).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.13), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.11), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX

- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.13).

5.3.13

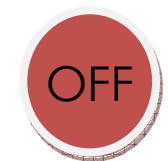
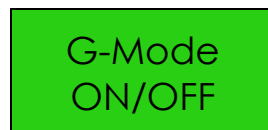


Se abilitata (ON), se si viene colpiti durante il caricamento, (in modalità di gioco "ricarica simulata"), l'operazione di ricarica viene interrotta.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.14), premere il Tasto DX
 Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.12), premere il Tasto SX
 Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.14).

5.3.14



Il G-mode (Gladiator mode) é una modalità di gioco. Se abilitata (ON), consente di giocare in stile "death match". Bisogna essere colpiti n-volte dallo stesso avversario per essere eliminati.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.15), premere il Tasto DX
 Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.13), premere il Tasto SX
 Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Se impostato su OFF, visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.15)
Se impostato su ON, visualizzerete il sottomenù "G-Tags (5.3.14BIS).

5.3.14 BIS

G-Tags
000

Abilitata la modalità Gladiator Mode, il parametro selezionato indicherà il numero di colpi necessari per essere eliminati. (Da 2 a 50 tags).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.15), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.13), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
 - Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
 - Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.15).

5.3.15

Sanguina
ON/OFF



Abilita/Disabilita l'opzione di sanguinamento.

(Se abilitata il 30% dei colpi andati a segno potrebbero provocare una ferita da sanguinamento, si perderà cioè un punto vita al secondo per un numero di secondi impostati nel sottomenù "Dur.Sang.").

I colpi ricevuti dal Giubbotto Antiproiettili NON possono provocare sanguinamento

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.16), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.14), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
 - Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
 - Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.16).

5.3.16

Dur.Sang.
Es. 10



Seleziona la durata del sanguinamento in secondi.

Quando il sistema rileva che il "proiettile" colpisce una parte vitale, il giocatore perderà 1PV per ogni secondo, nel nostro esempio 10 PV in 10 secondi.

Si attiva, inoltre, un suono intermittente della durata del sanguinamento.

Il sanguinamento non è sinonimo di eliminazione. Se esso inizia con sufficienti punti vita, al termine del countdown, il giocatore continuerà il gioco. Inoltre, anche durante il sanguinamento la sua IRE Gun non sarà bloccata e potrà continuare a sparare o ricevere colpi.

È possibile bloccare il sanguinamento se viene tempestivamente inviato un Kit di cure mediche. (min 005 – max 100).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.17), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.15), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il valore di 5, premere il Tasto DX
- Per diminuire il valore di 5, premere il Tasto SX
- Per confermare il valore scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.17).

5.3.17

Pt Vita
Es. 100

100

Consente di impostare l'ammontare di punti vita assegnati al giocatore.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.18), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.16), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il valore di 5 PV, premere il Tasto DX
- Per diminuire il valore di 5 PV, premere il Tasto SX
- Per confermare il valore scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.18).

5.3.18

CureMass
Es. 60

60

Consente di impostare l'ammontare massimo di Punti Vita al di sotto del quale si possono ricevere cure dal medico, altresì indica la soglia al di sopra della quale il medico non è più in grado di intervenire.

(Esempio: Se impostata a 60, potrò essere curato solo se ho meno di 60 PV e il medico potrà fornirmi cure fino a farmi tornare a massimo 60 PV. Ulteriori Kit forniti andranno sprecati). (min 005 – max 100).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.19), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.17), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il valore di 5 PV, premere il Tasto DX
- Per diminuire il valore di 5 PV, premere il Tasto SX
- Per confermare il valore scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.19).

5.3.19

AbMedica
005

05

Consente di impostare l'Abilità del Medico e del Geniere.

Per poter fornire cure o caricatori/granate, il valore minimo deve essere impostato su uno. (min 000 – max 010).

Ogni punto abilità equivale a 5kit trasportati dal Medico e le ferite curate saranno pari a 5PV più il numero dell'abilità.

(Es. con abilità = 5 il medico avrà a disposizione 5Ab x 5Kit = 25Kit ed ogni Kit fornirà 5PV + 5Ab = 10PV.

NB: il tempo necessario a fornire ogni Kit è di 10 secondi indipendentemente dall'Abilità.

NB: I kit di cui dispone il Geniere saranno 10 indipendentemente dall'Abilità.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.20), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.18), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il valore di un punto, premere il Tasto DX
 - Per diminuire il valore di un punto, premere il Tasto SX
 - Per confermare il valore scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.20).

5.3.20

AntPrttl
003

Consente di impostare il numero di colpi che saranno ricevuti dal Giubbotto Antiproiettili. (Il colpo assegnato al giocatore, cioè quello che diminuirà i Punti Vita, è pari al 50% del valore originario arrotondato per difetto, il restante danno è "assorbito" dal Giubbotto. Nell'esempio, i primi tre colpi a segno saranno quindi dimezzati).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.21), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.19), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il valore di un punto, premere il Tasto DX
 - Per diminuire il valore di un punto, premere il Tasto SX
 - Per confermare il valore scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.21).

5.3.21

RitColp.
Es. 000

000

Consente di impostare un ritardo al fuoco (parametro in secondi).
Il giocatore colpito non potrà cioè sparare né essere colpito una seconda volta prima che sia trascorso il tempo impostato. (min 000 – max 030).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.22), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.20), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il valore di un punto, premere il Tasto DX
 - Per diminuire il valore di un punto, premere il Tasto SX
 - Per confermare il valore scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.22).

5.3.22

RespawnOpp
ON/OFF

OFF

Abilita/Disabilita una IRE Gun ad inviare respawn ad altri giocatori.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.23), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.21), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
 - Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
 - Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.23).

5.3.23

Nickname
ON/OFF

ON

Abilita/Disabilita l'abbinamento dei nick (presenti nella tabella) agli **ID** numerici corrispondenti.

Se abilitata (ON), Il giocatore visualizzerà sul proprio display un nick identificativo e, nel caso venga colpito, il nick del giocatore (compagno o avversario) che lo ha colpito.

Se disabilitata sul display sarà presente solo l'ID corrispondente al nick.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.24), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.22), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.24).

5.3.24



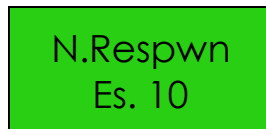
Abilita/Disabilita la modalità IR Boost. Tale modalità permette di intensificare/diminuire la potenza del raggio infrarosso.

(Si consiglia di selezionare On per sezioni di gioco all'aperto, Off per quelle interne. Generalmente la modalità off viene utilizzata anche per la taratura delle ottiche/red dot o per le partite in notturna).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.25), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.23), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.25).

5.3.25



Consente di impostare il numero di volte cui sarà possibile il ritorno in gioco, tramite respawn, in seguito alla propria eliminazione. (min 001 – max 021).

NB: Per respawn infiniti si dovrà impostare il valore massimo, cioè 21.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.26), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.24), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il valore di un punto, premere il Tasto DX
- Per diminuire il valore di un punto, premere il Tasto SX
- Per confermare il valore scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.26).

5.3.26

AutoResp
Es. 10

000

Consente di impostare il tempo necessario per il ritorno automatico in gioco in seguito alla propria eliminazione. (min 000 – max 255).
(Ogni unità è pari a 5 secondi, nell'esempio $10 \times 5 = 50$ secondi).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.27), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.25), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il valore di un punto, premere il Tasto DX
- Per diminuire il valore di un punto, premere il Tasto SX
- Per confermare il valore scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.27).

5.3.27

RespKit
ON/OFF

ON

Se Rientrati in gioco grazie alla modalità Respawn, Abilita/Disabilita il ripristino dei Kit (medici, caricatori, proiettili, vita etc.).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.28), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.26), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.28).

5.3.28

ZombiMod
ON/OFF

OFF

Abilita/Disabilita la modalità di gioco Zombie. (VEDI APPENDICE GIOCO DI RUOLO)

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.29), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.27), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.29).

5.3.29

LycanMod
ON/OFF

OFF

Abilita/Disabilita la modalità di gioco Lycan. (VEDI APPENDICE GIOCO DI RUOLO)

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.30), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.28), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
 - Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
 - Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.30).

5.3.30

VampiMod
ON/OFF

OFF

Abilita/Disabilita la modalità di gioco Vampiro.
(VEDI APPENDICE GIOCO DI RUOLO)

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.31), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.29), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
 - Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
 - Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
- Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.31).

5.3.31

RitIniz
000

000

Consente di impostare un ritardo all'inizio del gioco pari ai secondi configurati.
(min 000 – max 240).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.32), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.30), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il valore di dieci punti, premere il Tasto DX
 - Per diminuire il valore di dieci punti, premere il Tasto SX
- Per confermare il valore scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.32).

5.3.32

RitMorte
000

000

Consente di impostare un ritardo alla morte. Quando i Punti Vita vengono azzerati, si entra in una fase di "agonia" pari ai secondi configurati. (min 000 – max 240). Sul display sarà presente un timer con un conto alla rovescia, allo scadere del quale si sarà definitivamente eliminati.

Durante il periodo di agonia si può essere curati dal Medico oppure essere eliminati (sia da un avversario che da un compagno di squadra, non quindi da chi ha causato l'agonia).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.33), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.31), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il valore di dieci punti, premere il Tasto DX

- Per diminuire il valore di dieci punti, premere il Tasto SX

Per confermare il valore scelto, premere il Tasto Centrale.

Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.33).

5.3.33

SalvaDati
ON/OFF

ON

Abilita/Disabilita il salvataggio delle statistiche di gioco direttamente sull'An-Peq. In questo modo le statistiche relative a più tappe di gioco potranno essere inviate alla Numero1 un'unica volta ed in un'unica sessione. In questo modo non sarà più necessario inviare le statistiche alla Numero 1 al termine di ogni singola tappa e non si correrà il rischio di perderle se si dovesse inavvertitamente spegnere l'An-Peq. Importante a tal proposito diviene la fase in cui si effettua l'operazione "Azzerà Valori". Se tale fase venisse saltata (o non effettuata correttamente), si invierebbero le statistiche relative anche ai combat di tappe di gioco precedenti. L'operazione di azzeramento, proprio per la presenza di molte statistiche salvate sulla memoria dell'An-Peq, richiede qualche secondo, assicurarsi quindi di aver ricevuto il suono di risposta dall'IRG.

Inoltre, uscendo dal menù di Configurazione Gioco della Numero 1 con la voce "SalvaDati" su ON, le statistiche rimarranno memorizzate anche sulla Numero1. Così facendo, anche nel caso che quest'ultima dovesse spegnersi e/o bloccarsi e/o scaricarsi, le statistiche già inviate non saranno perse.

Proprio per tale motivo, rimanendo memorizzate le statistiche anche sulla Numero1, si dovrà procedere ad azzerare le statistiche anche su di essa tramite l'apposita funzione **Azzerà Numero1** nel Menù Principale, evitando di sommare alle statistiche di nostro interesse anche quelle di combat passati.

NOTA: Se dopo avere spento la numero1 si vogliono scaricare i dati su PC, si deve prima entrare nel menù tabella punteggi della Numero 1 per poi procedere con l'invio dei dati al PC. Inoltre, se la Numero 1 viene

spenta prima di scaricare i dati su PC, il colore dei giocatori non viene salvato e deve essere quindi modificato manualmente sul PC.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.34), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.32), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su ON, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su OFF, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.3.34).

5.3.34

A green rectangular button with the text "Salva Gioco?" in black, centered.

Voce di uscita dal sottomenù "Config. Gioco" e salvataggio delle impostazioni.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.3.1), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.3.33), premere il Tasto SX
Per salvare le configurazioni del gioco e tornare alla lista dei sottomenù, premere il Tasto Centrale.

5.4

A green rectangular button with the text "Config Avanzata" in black, centered.

Consente di configurare diverse impostazioni, quali: modalità *ricarica simulata* o *ricarica reale*, il *Duty Cycle* in partite diurne con molto sole o particolarmente nuvolose, selezionare la modalità da 32/64 giocatori e identificativo del gioco per partite in campi con squadre che non giocano lo stesso game.

Premere il Tasto Centrale per entrare nel sottomenù.
Premere il Tasto Destro per scorrere al sottomenù 5.5
Premere il Tasto Sinistro per scorrere al sottomenù 5.3

SOTTOMENU' CONFIGURAZIONE AVANZATA

5.4.1

A green rectangular button with the text "Game1 A" in black, centered.

Consente di assegnare un ID (A oppure B) al giocatore. In questo modo più gruppi potranno giocare sullo stesso campo evitando che il "gruppo A" colpisca, o interferisca col "gruppo B" e viceversa.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.4.2), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.4.7), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare il parametro su A, premere il Tasto DX
- Per impostare il parametro su B, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.4.2).

5.4.2



EncryptA
000

Parametro non attivo, **non modificare**.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.4.3), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.4.1), premere il Tasto SX

5.4.3



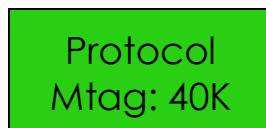
EncryptB
000

Parametro non attivo, **non modificare**.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.4.4), premere il Tasto DX

Per scorrere al sottomenù precedente (5.4.2), premere il Tasto SX

5.4.4



Protocol
Mtag: 40K

Indica la frequenza di trasmissione del segnale Infra Rosso. 40K (standard italiano al momento nonché quello in uso dalla IRE Legion Salerno, nonché standard consigliato RED RAY), 56K (standard miles e frag tag), WoW (Worlds Of Wonder).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.4.5), premere il Tasto DX

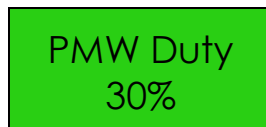
Per scorrere al sottomenù precedente (5.4.3), premere il Tasto SX

Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

NB: NON MODIFICARE IL PARAMETRO

- Per visualizzare le alternative, premere il Tasto DX
- Per visualizzare le alternative nella direzione contraria, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente(5.4.5).

5.4.5



PMW Duty
30%

Consente di impostare il duty cycle del segnale infrarosso, (espresso in termini percentuali). Lo standard impostato è 30% [2]. In giornate particolarmente soleggiate è consigliabile aumentare questo valore. (min 10% - max 50%).

Per scorrere al sottomenù successivo (5.4.6), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.4.4), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per aumentare il parametro di 10 punti percentuali, premere il Tasto DX
- Per diminuire il parametro di 10 punti percentuali, premere il Tasto SX
- Per confermare il parametro scelto, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.4.6).

5.4.6

N.Gioca
32-7Team/64-3Team

Sono configurabili due modalità:

- 32 giocatori in contemporanea e 7 squadre, nel caso si voglia mantenere lo standard Miles protocollo 5.20.
- 64 giocatori in contemporanea e 3 squadre per partite in cui è necessario scaricare le statistiche di più di 32 giocatori (non compatibile con lo standard miles protocollo 5.20).

NOTA: TUTTE LE IRE GUN IN GIOCO (nonché la Numero1) DOVRANNO AVERE LO STESSO SETTAGGIO (32 o 64 giocatori) PER CONSENTIRE LO SCARICO DEI PUNTEGGI.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.4.7), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.4.5), premere il Tasto SX
Per accedere alla selezione del parametro, premere il Tasto Centrale.

- Per impostare la modalità 64-3Team, premere il Tasto DX
- Per impostare la modalità 32-7Team, premere il Tasto SX
- Per confermare la modalità desiderata, premere il Tasto Centrale.
Visualizzerete direttamente il sottomenù seguente (5.4.7).

5.4.7

Salva
Advanced

Voce di uscita dal sottomenù "Config. Avanz." e salvataggio delle impostazioni.

Per scorrere al sottomenù successivo (5.4.1), premere il Tasto DX
Per scorrere al sottomenù precedente (5.4.6), premere il Tasto SX
Per salvare le configurazioni avanzate e tornare alla lista dei sottomenù, premere il Tasto Centrale.

5.5

A green rectangular button with a black border containing the text "Clona IRE_Gun" in black font.


Consente di clonare tutti i settaggi configurati nel Menù "Configura IRE_Gun" tramite l'invio di un pacchetto dati all'An-Peq.

Premere il Tasto Destro per scorrere al sottomenù 5.6

Premere il Tasto Sinistro per scorrere al sottomenù 5.4

Per inviare il segnale contenente le caratteristiche dell'arma da simulare, premere il Tasto Centrale.

5.6

A green rectangular button with a black border containing the text "Clona Gioco" in black font.

Consente di clonare tutti i settaggi configurati nel Menù "Configura Gioco" tramite l'invio di un pacchetto dati all'An-Peq.

Premere il Tasto Destro per scorrere al sottomenù 5.7

Premere il Tasto Sinistro per scorrere al sottomenù 5.5

Per inviare il segnale contenente le caratteristiche di gioco, premere il Tasto Centrale.

5.7

A green rectangular button with a black border containing the text "Esci Config?" in black font.

Voce di uscita dal menù "Configurazione Menù".

Premere il Tasto Destro per scorrere al sottomenù 5.1

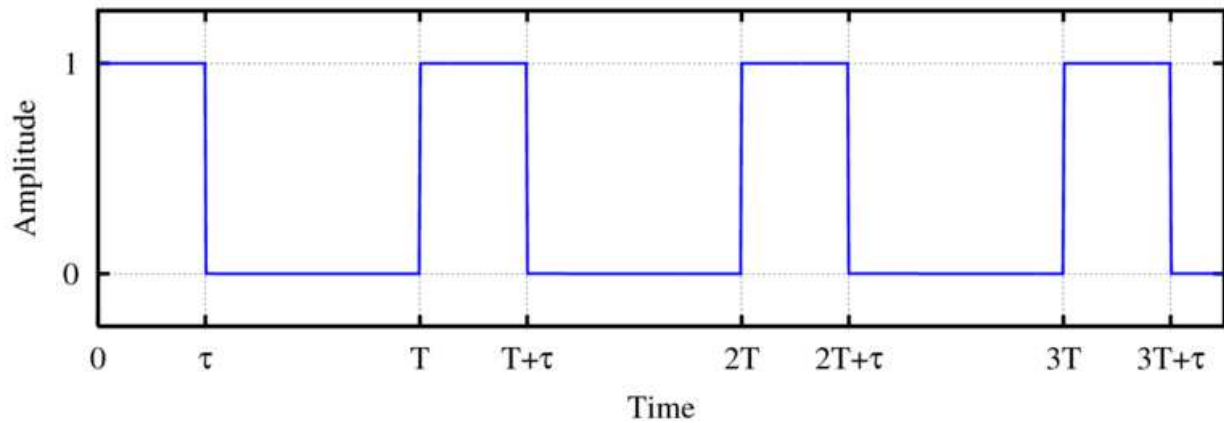
Premere il Tasto Sinistro per scorrere al sottomenù 5.6

Per tornare alla lista dei Menù principali, premere il Tasto Centrale.

Appendici

[1]

Si definisce duty cycle D (in italiano, rapporto pieno-vuoto, letteralmente ciclo di lavoro) il rapporto tra la durata del segnale "alto" ed il periodo totale del segnale, e serve ad esprimere per quanta porzione di periodo il segnale è a livello alto (intendendo con alto il livello "attivo").



La percentuale esprime più chiaramente il quantitativo di segnale alto (se $D=0,4$, $D\% = 40\%$, quindi significa che per il 40% del periodo totale il segnale è a livello alto).

APPENDICE GIOCHI DI RUOLO

- **Modalità Zombie:**

La modalità Zombie consente di simulare giochi di ruolo in cui siano presenti giocatori con caratteristiche tali da rappresentare nel miglior modo possibile uno Zombie. Allo stesso modo, i giocatori che avranno questa modalità attivata, ma giocheranno da controparte umana, subiranno determinate conseguenze se eliminate da un "giocatore zombie".

I giocatori che prenderanno le caratteristiche dello Zombie, nella modalità a 64 Giocatori, dovranno avere impostato necessariamente il colore BLU. Nella modalità a 32 giocatori dovranno invece avere impostato il colore RED.

Il giocatore Zombie, indipendentemente dai parametri che aveva precedentemente impostati, acquisterà queste caratteristiche:

- Perdita dei Giubbotti Antiproiettile.
- Auto Respawn Infiniti.
- Tempo di Auto Respawn Pari a 12 (12 x 5 secondi = 60 secondi).
- Ritardo alla morte di 15 secondi.
- Duty Cycle diminuito a 10%.
- Punti Vita pari a 200.
- Perdita della Modalità Medico o Geniere.
- IR Boos impostato su OFF.
- Arma impostata su SEMIAUTO.
- Ogni 10 secondi emetterà un suono (segnale di sanguinamento), con corrispondente illuminazione dei led sui sensori.

I giocatori che utilizzeranno colori non assoggettati allo Zombie, conserveranno le loro caratteristiche.

Se un umano dovesse essere ucciso da uno Zombie, si trasformerà in uno Zombie a sua volta, acquisendone ovviamente le caratteristiche.

Tuttavia, se uno Zombie precedentemente umano dovesse ricevere cure durante la fase di agonia (i 15 secondi di ritardo alla morte), riacquisterebbe le sue caratteristiche da umano.

Se durante la fase di agonia si tentasse di curare uno Zombie che ha cominciato il gioco in quella condizione, non si avrebbe alcun risultato.

- **Modalità Lycan:**

La modalità Lycan consente di simulare giochi di ruolo in cui siano presenti giocatori con caratteristiche tali da rappresentare nel miglior modo possibile un Licantropo.

I giocatori eliminati dal Lycan saranno considerati eliminati, non saranno cioè tramutati in Lycan.

Il Lycan presenta le stesse caratteristiche di un giocatore umano con il vantaggio di recuperare 5 Punti Vita ogni 10 secondi, fino a ristabilire i suoi PV iniziali.

Se la modalità Zombie gli è stata attivata e viene eliminato da uno Zombie, ne acquista le caratteristiche come fosse un giocatore umano.

- **Modalità Vampiri:**

La modalità Vampiri consente di simulare giochi di ruolo in cui siano presenti giocatori con caratteristiche tali da rappresentare nel miglior modo possibile un Vampiro.

I giocatori eliminati dal Vampiro saranno considerati eliminati, non saranno cioè tramutati in Vampiri.

Il Vampiro presenta acquisite queste caratteristiche:

- Auto Respawn Infiniti.
- Tempo di Auto Respawn Pari a 12 (12 x 5 secondi = 60 secondi).
- Ritardo alla morte di 15 secondi.

Il Vampiro può essere eliminato solo colpendolo per CINQUE volte durante il periodo di agonia (i 15 secondi di ritardo alla morte).

Inoltre, essendo già un "non morto", se eliminato da uno Zombie, non ne subirà la mutazione.

[2]

CONFIGURAZIONI GIOCO PREIMPOSTATE.

	Death Match	Mil-Sim	Mil- Sim_M	Mil Sim_G
Fiamma	ON	ON	ON	ON
Led Segnale	ON	ON	ON	ON
Fuoco Amico	ON	ON	ON	ON
Blocco Fattori	OFF	ON	ON	ON
Tasto Accensione	OFF	OFF	OFF	OFF
Colpi Illimitati	OFF	OFF	OFF	OFF
Medico	ON	ON	ON	ON
Se Stesso	OFF	OFF	OFF	OFF
Abilita modalit� Medico	OFF	OFF	ON	OFF
Abilita modalit� Geniere	OFF	OFF	OFF	ON
Surriscaldamento	ON	ON	ON	ON
Interrompi ricarica	ON	ON	ON	ON
Gladiator Mode	ON	OFF	OFF	OFF
G-Tags	10	-	-	-
Sanguinamento	OFF	ON	ON	ON
Fattore Impennata Canna	OFF	ON	ON	ON
Durata Sanguinamento	10			
Punti Vita	100	100	100	100
Cure Massime	50	60	60	60
Abilit� Medica	0	1	1	1
Giubbotto Anti Proiettili	1	0	0	0
Ritardo Colpi	003	000	000	000
Respawn Opponent	000	OFF	OFF	OFF
Abilita i NickName	ON	ON	ON	ON
IR Boost	ON	ON	ON	ON
N� Respawn Disponibili	005	003	003	003
Auto Respawn	000	000	000	000
Respawn ai Kit	000			
Zombie Mode	OFF	OFF	OFF	OFF
Lycan Mode	OFF	OFF	OFF	OFF
Vampi Mode	OFF	OFF	OFF	OFF
Ritardo Iniziale	005	000	000	000
Ritardo Morte	000	030	030	030
Salva Dati	OFF	ON	ON	ON
Salva Gioco?				

CONFIGURAZIONE GIOCO UTILIZZATA DALL'IRE LEGION.

Fiamma	ON
Led Segnale	ON
Fuoco Amico	ON
Blocco Fattori	*1
Tasto Accensione	ON
Colpi Illimitati	OFF
Medico	ON
Se Stesso	ON
Abilita modalità Medico	*2
Abilita modalità Geniere	*2
Surriscaldamento	ON
Interrompi ricarica	ON
Gladiator Mode	OFF
Sanguinamento	ON
Fattore Impennata Canna	*1
Durata Sanguinamento	10
Punti Vita	100

Cure Massime	60
Abilità Medica	05
Giubbotto Anti Proiettili	*3
Ritardo Colpi	000
Respawn Opponent	000
Abilita i NickName	ON
IR Boost	*4
N° Respawn Disponibili	000
Auto Respawn	000
Respawn ai Kit	000
Zombie Mode	*5
Lycan Mode	*5
Vampi Mode	*5
Ritardo Iniziale	000
Ritardo Morte	000
Salva Dati	ON
Salva Gioco?	

*1: Il Fattore di inceppamento e impennata della canna vengono abilitati a seconda del livello di simulazione che si vuole raggiungere.

*2: Medico e Geniere Vengono abilitati (ON) solo al giocatore che ricopre il ruolo in questione.

*3: Viene configurato in base alle protezioni realmente indossate.

*4: IR Boost ON in ambienti aperti. OFF in ambienti chiusi/notturne.

*5: Abilitati se si vuole sfruttare il relativo gioco di ruolo.

Elenco Nick versioni firmware precedenti alla 1.9b

00 Rancor	16 Pahuska	32 Fobia	48 Marce
01 Dobermann	17 BlackSparrow	33 Psyc0	49 Charlie
02 Mortiscaine	18 Gecko	34 Sweetwater	50 Tango
03 BlackHawk	19 Jester	35 Agony	51 Bravo
04 Hunter	20 Arrow	36 Elias	52 Alpha
05 Gandalf	21 Takkin0	37 Ninja	53 Kevin
06 Cowboy	22 Ska	38 Cina	54 Ginni
07 Joker	23 Recon	39 Killer	55 Churl
08 NaughtyDog	24 Pappy	40 Samantha	56 Jerem
09 BunkerBreaker	25 KZulu	41 Talpa	57 Flyer
10 Freddy	26 Ijan	42 Calef	58 Sentry
11 Nitro	27 Acuja	43 Cuff0	59 Tyson
12 Kenzo	28 Zero	44 StropPy	60 Hutch
13 Outlaw	29 Frost	45 Ombra	61 Thorr
14 Game78	30 Solo	46 Ghost	62 Misty
15 Nox	31 Romeo	47 Neno	63 Sonny