

TIPPS ZUR IPHONE-BEDIENUNG

Das Apple iPhone wird hauptsächlich durch Berühren des Bildschirms mit dem Finger gesteuert. So ist zum Entsperren beispielsweise ein Schieberegler auf dem Bildschirm nach rechts zu schieben. Als einzige Taste befindet sich auf der Vorderseite der „Home“-Knopf, mit welchem das aktuelle Programm beendet und zum Hauptbildschirm zurückgekehrt wird.



Auf der Oberseite befindet sich ein Knopf, der das Gerät in einen Schlafzustand versetzt. Während des Spiels darf dieser Knopf nicht betätigt werden! Links oben befindet sich ein kleiner, verschiebbarer Schalter, mit dem der Vibrationsalarm ein- und ausgeschaltet wird. Dieser sollte immer in der vorderen Stellung stehen, so dass der kleine rote Punkt nicht zu sehen ist.

Zum Aktivieren der Schalter und Knöpfe auf dem Bildschirm muss man diese mit dem Finger antippen. Hier genügt einfaches Tippen, ein „Doppelklick“ ist nicht erforderlich. Manchmal hilft es dabei, mit dem Finger etwas kräftiger bzw. länger zu drücken. Listen oder Mehrfachauswahlen können durch Wischen mit dem Finger bewegt werden.

Wenn man zum Hauptbildschirm zurückkehrt, wird die aktuell ausgeführte Anwendung beendet. Bitte achte darauf, dass die „Mister X“-Anwendung stets aktiv sein muss, sonst funktioniert das Spiel und die Kommunikation mit den Mitspielern nicht. Am besten benutzt du den Home-Button gar nicht. Wenn die Anwendung doch einmal verlassen wurde, kehre bitte umgehend zurück, in dem du das „Mister X“-Anwendungssymbol auf dem Hauptbildschirm antippst und damit die Anwendung wieder aktivierst.

BESONDERHEITEN DES PROTOTYPS

Bei *Mister X® mobile* handelt es sich um einen Forschungsprototypen. Zwar hat das Spiel eine hohe Stabilität und ist so durchaus spielbar, manchmal kann es jedoch passieren, dass die „Mister X“-Anwendung abstürzt oder hängen bleibt.

In einem solchen Fall ist es nötig, den „Home“-Knopf auf der Geräte Vorderseite zu drücken und die Anwendung erneut zu starten (Im Zweifelsfall den Sperr-Knopf drücken, bis der „Ausschalten“-Bildschirm erscheint. Dann den „Home“-Knopf für 10 Sekunden gedrückt halten, um die aktuell ausgeführte Anwendung „hart“ zu beenden).

Falls die Verbindung mit dem Handy-Netz funktioniert, deuten folgende Indizien darauf hin, dass das Spiel hängen geblieben ist:

- Obwohl eine Verbindung mit dem Internet besteht, wird die Verbindung zum Zentralrechner als „nicht in Ordnung“ gekennzeichnet.
- Das Gerät hat schon seit längerer Zeit nicht mehr vibriert.
- Die Spielfiguren der (anderen) Detektive haben sich schon länger nicht mehr auf der Karte bewegt.
- Ein Gadget (zum Beispiel „Nebelkerze“ oder „Tarnkappe“) wurde zwar angewandt, aber die Darstellung auf der Karte hat sich nicht verändert.
- Man befindet sich ziemlich genau an der Position einer Mister X®-Münze, diese wird aber auch nach längerer Wartezeit nicht aufgenommen.
- Der Balken, der auf das nächste Erscheinen der Position von Mister X® hinweist, ist schon seit längerem abgelaufen, ohne dass er wieder aufgefüllt wurde und neu abläuft.

Hier kann es helfen, die „Mister X“-Anwendung neu zu starten („Home“-Knopf drücken und dann das „Mister X“-Symbol auf dem Hauptbildschirm antippen).

GAMESLOAD

Das Örtliche

www.dasoertliche.de



Gamesload.de

Deutsche Telekom AG
Gamesload
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt

gamesload.de/misterx

Mister X

MOBILE



Ein adaptives mobiles Spiel.

Ravensburger

ZIEL DES SPIELS

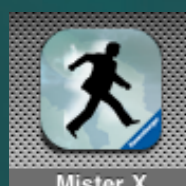
Wieder versucht Mister X® seine Verfolger von Scotland Yard und Co abzuschütteln. Und das an einem beliebigen Ort der Welt. Mit modernster mobiler Technologie kann es den cleversten Köpfen gelingen, Mister X® so einzukreisen, dass er ihnen ins Netz geht. Dabei haben alle so einige Tricks auf Lager...

Ziel für Mister X® ist es, bis zum Ende der Spielzeit unentdeckt zu bleiben. Die Detektive haben die Aufgabe, Mister X® zu finden, ihn zu stellen und ihn so zur Aufgabe zu bewegen.

VORBEREITUNG

Bei mehr als fünf Mitspielern teilen sich die Spieler in bis zu fünf Gruppen auf.

Dann entscheiden sie, welcher Spieler Mister X® sein soll. Unser Tipp: für diesen Job sind gute Nerven und gute Orientierung gefragt! Die restlichen Mitspieler übernehmen die Rolle der Detektive.



Mister X

Dieses Symbol startet Mister X® mobile.

Die Mitspieler vereinbaren gemeinsam die Regeln für das Spiel, z.B. auf welchen Bereich sich das Spielfeld erstrecken soll und ob es erlaubt ist, während des Spiels Busse und Straßenbahnen zu verwenden.

Jeder Spieler/jede Spielgruppe erhält ein iPhone. Ein Spieler wird ausgewählt, der das Spiel startet und die übrigen Teilnehmer zum Mitspielen einlädt. Dazu startet er vom Hauptbildschirm die Anwendung „Mister X®“, wählt aus dem Adressbuch über ihre E-Mail-Adressen die Mitspieler aus, ordnet jedem Spieler eine Rolle („Mister X®“ bzw. „Detektiv“) und eine Farbe zu und startet dann das Spiel, mit dem Knopf „Neues Spiel starten“.

Hinweis: Um Mitspieler aus seiner Umgebung einzuladen, kann man beim Hinzufügen der Spieler die Funktion „Umgebungssuche“ verwenden. Dann bekommt man alle Spieler um einen herum angezeigt, die gerade „Signale senden“.



Einladung zum Mitspielen.

SPIELABLAUF

Nach kurzer Zeit erhält jeder Spieler eine Einladung zum Spiel. Der Knopf „Annehmen“ startet Mister X® mobile. Man kann die „Mister X®“-Anwendung aber, wie auch im weiteren Spielverlauf, direkt vom Hauptbildschirm aus mit dem oben dargestellten Symbol starten um ins Spiel zu gelangen.

Idee: Man kann auch eine Uhrzeit vereinbaren, zu der ein Spieler das Spiel startet. Dann müssen sich nicht vorher alle an einem Ort treffen, sondern man kann sich bis zum Start im Spielfeld zufällig verteilen.

Nachdem die Detektive Mister X® ein paar Minuten Vorsprung gelassen haben, verteilen sie sich über das Spielgebiet, um ihn dort gemeinsam aufzuspüren. Als Hilfestellung dient dabei eine vereinfachte Umgebungskarte, auf der die Positionen aller Detektive und - in regelmäßigen Abständen - die Position von Mister X® angezeigt werden. Die Aktualisierung der Position von Mister X® wird dabei durch eine Vibration angezeigt.

Es lohnt sich, die besonderen Tricks anzuwenden, die Mister X® mobile bietet: Telefon-Konferenzen und Gadgets.

BEDIEN- UND ANZEIGEELEMENTE

Wenn das Spiel gestartet wurde, erscheint auf dem Gerät eine vereinfachte Umgebungskarte. Zusätzlich kann man folgende Elemente auf der Oberfläche des Geräts finden:

Tipp: Probiere einfach die Funktionen des Spiels einmal aus und beobachte, was dabei passiert! (Zum Beispiel kann man auf die Karte auch doppelt tippen, um in die Überblicks-Ansicht zu gelangen...)

KOMMUNIKATION

Um Mister X® aufzuspüren ist es sehr wichtig, dass alle Detektive intensiv zusammenarbeiten. Da man ja über das ganze Spielgebiet verteilt ist, bieten sich dazu direkte Telefongespräche und Telefonkonferenzen (nicht immer verfügbar) an.

Einen Mitspieler kann man, wenn er seine Telefonnummer Mister X® mobile angegeben hat, direkt aus der „Team“-Übersicht anrufen. Telefonkonferenzen gibt es bei den „Gadgets“. Man kann eine neue Telefonkonferenz starten, indem man sie dort auswählt und auf „Anwenden“ tippt. Kurz drauf klingelt bei allen Detektiven das Telefon und die „Zentrale“ verbindet alle miteinander.

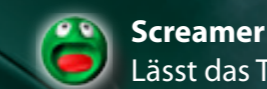


In der Team-Übersicht erhält man Informationen über andere Mitspieler und kann sie anrufen.

GADGETS

In Mister X® mobile gibt es die Möglichkeit, kleine Hilfsmittel (sogenannte „Gadgets“) einzusetzen. Man findet sie an den Stellen, die mit einer Mister X®-Münze bezeichnet sind.

Einige Gadgets, die man während des Spiels einsetzen kann, sind:



Screamer

Lässt das Telefon von Mister X® bzw. alle Telefone der Detektive laut schreien.

Tarnkappe

Macht die eigene Spielfigur bei allen Mitspielern für 30 Sekunden unsichtbar.

Telefonkonferenz/Telefon-Wanze (nicht immer verfügbar)

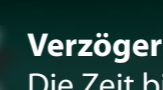
Nach der Auswahl kann man eine Telefonkonferenz starten (Detektive) oder bei der nächsten Telefonkonferenz mithören (Mister X®).

Nebelkerze

Sie ist nach 20 Sekunden scharf und macht dann bei „Berührung“ für zwei Minuten die Karte rund um die aktuelle Position für alle unbenutzbar.

Magnet (nur für Detektive)

Stellt die Karte von Mister X® für drei Minuten auf den Kopf.



Verzögerung (nur für Mister X®)

Die Zeit bis zur nächsten Positionsaktualisierung verdoppelt sich.

ENDE DES SPIELS

Mister X® muss das Spiel über den Knopf mit der weißen Fahne aufgeben, sobald er von einem oder mehreren Detektiven gestellt wurde. Damit haben die Detektive gewonnen.

Bleibt Mister X® allerdings bis zum Ablauf der Spielzeit unentdeckt oder haben alle Detektive das Spiel aufgegeben, hat er das Spiel gewonnen.

Auf jeden Fall gilt: Herzlichen Glückwunsch dem oder den Gewinnern!

