JB inflatables

INTERACTIVE PLAYSYSTEMS

BEDIENUNGSANLEITUNG

INTERACTIVE PLAYSYSTEM

HIT EDITION

V1 9/201

HIT 2.20

JB-Inflatables B.V.

COPYRIGHT UND HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne vorherige Ankündigung angepasst werden.

Alle Rechte vorbehalten. Keinerlei Inhalte dieses Materials dürfen ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von Interactive Playsystems kopiert, vereinfacht, angepasst oder übersetzt werden, außer es ist auf Grundlage des Urheberrechts erlaubt. Die einzigen Garantien für Produkte und Dienstleistungen von IPS werden in den Garantieerklärungen der jeweiligen Produkte und Dienstleistungen beschrieben.

Nichts in dieser Anleitung darf als ergänzende Garantie verstanden werden. Interactive Play Systems haftet nicht für technische oder sonstige Fehler oder Versäumnisse in diesem Material.

© 2018 Interactive Play Systems

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung 4
1.1 Bestimmungsgemäßer Gebrauch 4
1.2 Über diese Bedienungsanleitung 4
1.3 Garantie & Kundenservice 4

2. Sicherheit 5
2.1 Gebrauch 5
2.2 Batterie & Aufladen 5
2.3 Wartung 6
2.4 Entsorgung 6
2.5 Transport und Lagerung 6

3. Beschreibung 7
3.1 Interactive Playsystem 7
3.2 Touch (IPS) und HIT 7
3.3 Teile 8
3.4 Anzeigetafel 9
3.5 Spots 9
3.6 Technische Daten 10

4. Aufladen 10
4.1 Batteriestand kontrollieren 10
4.2 Aufladen 11

5. Spielen 12
5.1 Teammodus 12
5.2 Spielmodus 12
5.3 Spieloptionen 12
5.3.1 IPS 13
5.3.3 Klangthemen 13
5.4 Light Hunter I 14
5.5 Steal the Light 14
5.6 Back to Base 15
5.7 Hit Counter I 15
5.8 Light Hunter II 16
5.9 Last Man Standing 16
5.10 Capture the Flag 17
5.11 Hit Counter II 17
5.12 Timer 18
5.13 Memory 19
5.14 Klangthemen 19

6. Bedienung 20
6.1 System ein- und ausschalten 20
6.2 Teammodus wählen 20
6.3 Spielmodus wählen 20
6.4 Sensormodus wählen 21
6.4.1 Sensorempfindlichkeit 21
6.5 Spiel starten und beenden 22
6.5.1 Anzeigetafel 22
6.5.2 Startspot 22
6.5.2.1 Festen Startspot wählen 22

7. Einstellungen 23
7.1 Spots anschließen und entkoppeln 23
7.1.1 Verbindung der Spots trennen 23
7.2 Aufstellung der Spots 24
7.3 Spieldauer einstellen 24
7.4 Lautstärke anpassen 25
7.4.1 Lautstärke verriegeln 25
7.4.2 Hintergrundmusik ausschalten 25
7.5 Ladeanzeige anzeigen/nicht anzeigen 25
7.6 Standby-Zeit einstellen 26
7.7 Punktezählung umkehren 26

8. Fehlermeldungen 27
8.1 E01 27
8.2 E02 27
8.3 Reset knopf 27

1. EINLEITUNG

1.1 BESTIMMUNGSGEMÄSSER GEBRAUCH

Das Interactive Playsystem ist ausschließlich für die Ausführung von Spielen wie in dieser Anleitung beschrieben bestimmt. Die Spots dürfen nur mit der Hand oder mit einem dazugehörigen Projektil berührt werden und dürfen nur in Spielobjekte eingebaut werden, die hierfür ausgestattet sind. Die Spots sind nicht geeignet, um darauf zu stehen oder zu springen.

1.2 ÜBER DIESE BEDIENUNGSANLEITUNG

Dieses Dokument ist die Bedienungsanleitung des Interactive Playsystem und enthält alle Informationen für einen ordnungsgemäßen und sicheren Gebrauch. Neben dieser umfangreichen Bedienungsanleitung verfügt das Interactive Playsystem auch über eine Schnellstartanleitung, mit der Sie sich schnell einen Überblick über die grundlegenden Bedienungsoptionen und die verfügbaren Spiele erhalten.

Die Bedienungsanleitung enthält Warnungen, die auf gefährliche Situationen hinweisen, und wichtige Hinweise. Diese Warnungen und Hinweise sind folgendermaßen dargestellt:

	Warnung
	Information/Hinweis

1.3 GARANTIE & KUNDENSERVICE

Für dieses Produkt gilt ein Garantiezeitraum von 12 Monaten.

Warnung - Der Hersteller haftet nicht für Fälle von Materialschäden oder Personenschäden, die durch nicht bestimmungsgemäßen Gebrauch oder die Missachtung der Sicherheitsvorschriften verursacht werden. In diesen Fällen erlischt die Garantie.

Warnung - Es ist nicht erlaubt, das Produkt zu öffnen (öffnen zu lassen) oder zu reparieren (reparieren zu lassen). In diesem Fall erlischt die Garantie. Lassen Sie Wartungsarbeiten vom Hersteller durchführen.

Für weitere Informationen in Bezug auf die Garantiebedingungen dieses Produkts und über den Inhalt dieses Dokuments erhalten Sie bei:

JB-Inflatables B.V.
Ampere 10
7942 DD Meppel
Niederlande
0049 (0)521 898 8005
kontakt@huepfburgenwelt.de

2. SICHERHEIT

Dieses Kapitel beschreibt die Sicherheitsbestimmungen, an die Benutzer sich bei Gebrauch, Aufladen, Wartung und Entsorgung des Interactive Playsystem halten müssen.

2.1 GEBRAUCH

Warnung:

Vermeiden Sie, dass die Anzeigetafel direktem Sonnenlicht ausgesetzt ist.

Drahtlose Netzwerke in der näheren Umgebung können die Leistung des Spielsystems negativ beeinflussen.

Dieses Spielsystem darf ausschließlich für den Zweck benutzt werden, für den es ursprünglich entworfen wurde.

Gebrauch unter direkter Aufsicht eines Erwachsenen.

Sowohl die Anzeigetafel als auch die Spots enthalten empfindliche Teile, unter anderem Lithium-Ionen-Batterien. Vermeiden Sie, dass das Spielsystem sehr warmen oder sehr kalten Temperaturen ausgesetzt ist. Warme und kalte Temperaturen können die Batterie-Betriebsdauer zeitweilig beeinflussen oder dafür sorgen, dass die ordnungsgemäße Funktion des Spielsystems zeitweilig nicht mehr gegeben ist.

Achten Sie darauf, dass die Anzeigetafel und die Spots nicht mit Wasser oder eine anderen Flüssigkeit in Berührung kommen. Sollte dies wider Erwarten doch geschehen, schalten Sie das System aus und ziehen Sie während des Aufladens unverzüglich den Stecker aus der Steckdose. Lassen Sie das Spielsystem vom Hersteller überprüfen.

Benutzen Sie die Anzeigetafel nicht, nachdem es heruntergefallen oder auf andere Weise beschädigt worden ist. Lassen Sie es vom Hersteller überprüfen und gegebenenfalls reparieren.

2.2 BATTERIE & AUFLADEN

Warnung:

Laden Sie das Spielsystem ausschließlich mit dem mitgelieferten Adapter auf. Ein Adapter mit einer höheren Volt-Zahl als 5,0 V beschädigt das System unwiderruflich.

Ein beschädigtes Ladekabel kann zu elektrischen Schlägen, Überhitzung oder Brand führen. Sie dürfen das Netzkabel niemals erhitzen, beschädigen, anpassen oder zu stark biegen.

Eine beschädigte oder auslaufende Batterie kann zu Brand, Explosionen oder Personenschäden führen. Sie dürfen die Batterie niemals öffnen, zerdrücken oder durchbohren. Halten Sie die Batterie von hohen Temperaturen, Wasser, Staub und Schmutz fern.

Schließen Sie den Adapter ausschließlich an eine Steckdose mit der auf dem Typenschild angegebenen Spannung und Frequenz an.

Wenn die Batterie ausläuft und die Flüssigkeit mit Ihrer Haut oder Kleidung in Berührung kommt, müssen Sie die ausgelaufene Flüssigkeit unverzüglich mit klarem Wasser abspülen.

Kontrollieren Sie die Anzeigetafel, die Spots, das Kabel und den Adapter vor dem Aufladen auf Beschädigungen.

Wenn ein sichtbarer Schaden, starke Geruchsentwicklung oder übermäßige Erwärmung eines Teils auftritt, ziehen Sie den Adapter aus der Steckdose.

Kontrollieren Sie den Adapter und das Ladekabel regelmäßig auf mögliche Beschädigungen. Wenn der Adapter oder das Kabel beschädigt ist, wenden Sie sich an den Hersteller.

Fassen Sie den Adapter nicht mit nassen oder feuchten Händen an.

Achten Sie darauf, dass niemand das Ladekabel versehentlich herausziehen oder darüber stolpern kann.

2.3 WARTUNG

Warnung:

Schalten Sie das Gerät aus und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose, bevor Sie Reinigungsarbeiten durchführen.

Reinigen Sie die Außenseite der Anzeigetafel und die Spots mit einem weichen Tuch. Falls erforderlich, feuchten Sie das Tuch mit etwas Wasser und einem neutralen Reinigungsmittel leicht an.

2.4 ENTSORGUNG

Das Symbol auf dem Material, dem Zubehör oder der Verpackung zeigt an, dass dieses Produkt nicht als Haushaltsabfall behandelt werden darf. Entsorgen Sie das Gerät bei einer Recyclingsammelstelle für stilgelegte Elektro- und Elektronikgeräte.

Entfernen Sie die Batterie entsprechend der örtlich, landesweit und bundesweit geltend Gesetzgebung
und Vorschriften.

2.5 TRANSPORT UND LAGERUNG

Warnung:

Transportieren Sie alle teile ausschließlich im Koffer.

Lagern Sie alle Teile ausschließlich im Koffer.

Lagern Sie das Interactive Playsystem für längere Zeit immer vollständig aufgeladen auf.

3. BESCHREIBUNG

3.1 INTERACTIVE PLAYSYSTEM

Abbildung 1 Das Interactive Playsystem

Das Interactive Playsystem (Abbildung 1) ist ein wiederaufladbares elektronisches Spielsystem, bei dem einer oder mehrere Spieler mit der Hand oder einem Projektil Sensoren berühren müssen. Diese sogenannten „Spots" sind drahtlos mit einer elektronischen Anzeige verbunden, die den Punktestand und andere Informationen anzeigt. Auf dieser Anzeigetafel befinden sich auch Knöpfe, um das gewünschte Spiel auszuwählen und einzustellen.

Die JB-Inflatables B.V. liefert verschiedene Spielobjekte, in denen Spots vom Interactive Playsystem verwendet werden können. Das vollständige Zubehörangebot finden Sie auf www.huepfburgenwelt.de und auf www.interactiveplaysystems.com.

3.2 TOUCH (IPS) UND HIT

Das Interactive Playsystem ist die neueste Version dieser Produktlinie. Hiermit kann neben dem herkömmlichen IPS-Modus auch im neuen HIT-Modus gespielt werden. In beiden Modi sind verschiedene Spiele erhältlich. Diese Spiele finden Sie in der Schnellstartanleitung und in dieser Anleitung wird später darauf eingegangen.

- **IPS**. In diesem Modus sind die Spiele auf die Berührung der Spots mit der Hand ausgerichtet.
- **HIT**. In diesem neuen Modus sind die Spiele auf die Verwendung von Projektilen zum Berühren der Spots ausgerichtet. Denken Sie hierbei an Bälle oder Spielzeugpistolen.

3.3 TEILE

Abbildung 2 Alle Teile des Interactive Playsystem

Das Interactive Playsystem besteht aus den folgenden Teilen:

1. Koffer mit Anzeigetafel
2. Spots: 10 Stück (erweiterbar auf maximal 20 Stück)
3. Ladekabel
4. Adapter + drei Steckerarten

Folgende zwei Dokumente werden mitgeliefert:

1. Bedienungsanleitung
2. Schnellstartanleitung mit Bedienungsblättern

Kontrollieren Sie bei Erhalt immer, ob alle Teile vorhanden und unbeschädigt sind, bevor Sie das Spielsystem benutzen. Wenden Sie sich an den Hersteller, wenn dies nicht der Fall ist.

3.4 ANZEIGETAFEL

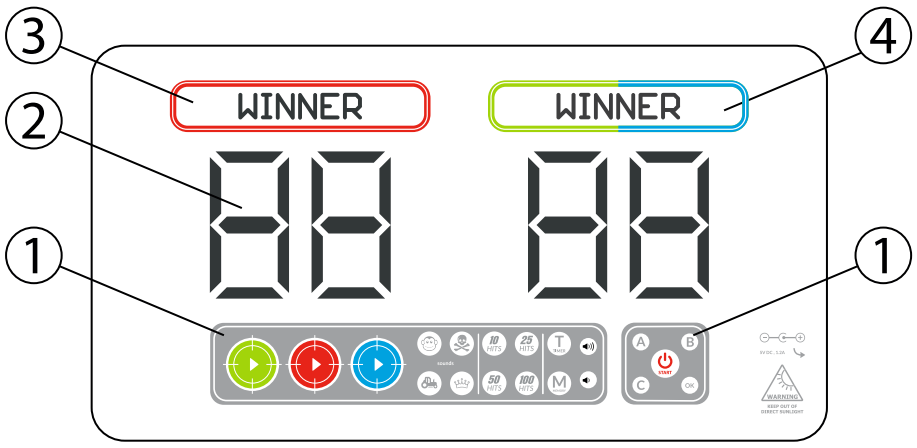


Abbildung 3 Die Teile der Anzeigetafel

Die Anzeigetafel besteht aus folgenden Teilen, siehe Abbildung oben:

1. Knöpfe mit denen das System bedient wird.
2. Anzeige worauf die Punktzahl und andere Informationen angezeigt werden.
3. Gewinneranzeige des roten Teams.
4. Gewinneranzeige des grünen oder blauen Teams.

Für eine schnelle Funktionsübersicht aller Knöpfe, siehe die Bedienungsblätter in der Schnellstartanleitung. Für eine ausführliche Erklärung dieser Funktionen, siehe Kapitel 4 bis 7 in dieser Bedienungsanleitung.

3.5 SPOTS

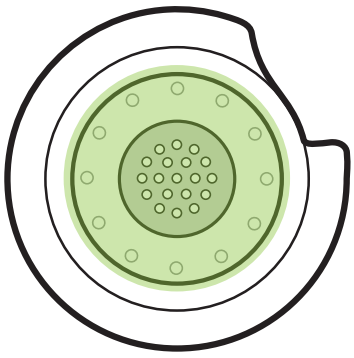


Abbildung 4 Der grün markierte Bereich des Spots ist berührungsempfindlich.

Die Spots verfügen über einen Berührungssensor als auch über einen Bewegungssensor und können daher auf zwei Arten verwendet werden. Der Berührungssensor wird aktiviert, indem Sie eine Hand auf den Spot legen (Abbildung 4). Der Bewegungssensor wird aktiviert, wenn der Spot getroffen wird.

3.6 TECHNISCHE DATEN

Maße Koffer	690 x 420 x 230 mm
Maße Spots	173 x 42 mm
Batterietyp Anzeige	Lithium-Ionen
Batterie-Betriebsdauer Anzeige	16 Stunden aktive Spielzeit
Batterietyp Spots	Lithium-Ionen
Batterie-Betriebsdauer Spots	16 Stunden aktive Spielzeit
Verbindung Spots	WLAN 2,4 GHz

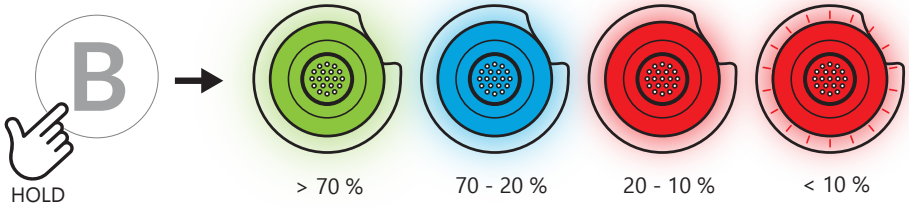
4. AUFLADEN

4.1 BATTERIESTAND KONTROLLIEREN

1. Halten Sie den **START-Knopf** fünf Sekunden gedrückt, um das System einzuschalten. Das System startet im Standby-Modus. Das System wird auf die gleiche Weise ausgeschaltet.

Es ist möglich, dass der Batteriestand der Anzeige zu niedrig ist, um eingeschaltet werden zu können. Laden Sie die Anzeige in diesem Fall zuerst vollständig auf (mindestens 24 Stunden).

2. Halten Sie den **Knopf B** gedrückt. Die Anzeige zeigt den Batteriestand in Prozent an. Jeder Spot leuchtet auf, um seinen Batteriestand anzuzeigen:



4.2 AUFLADEN

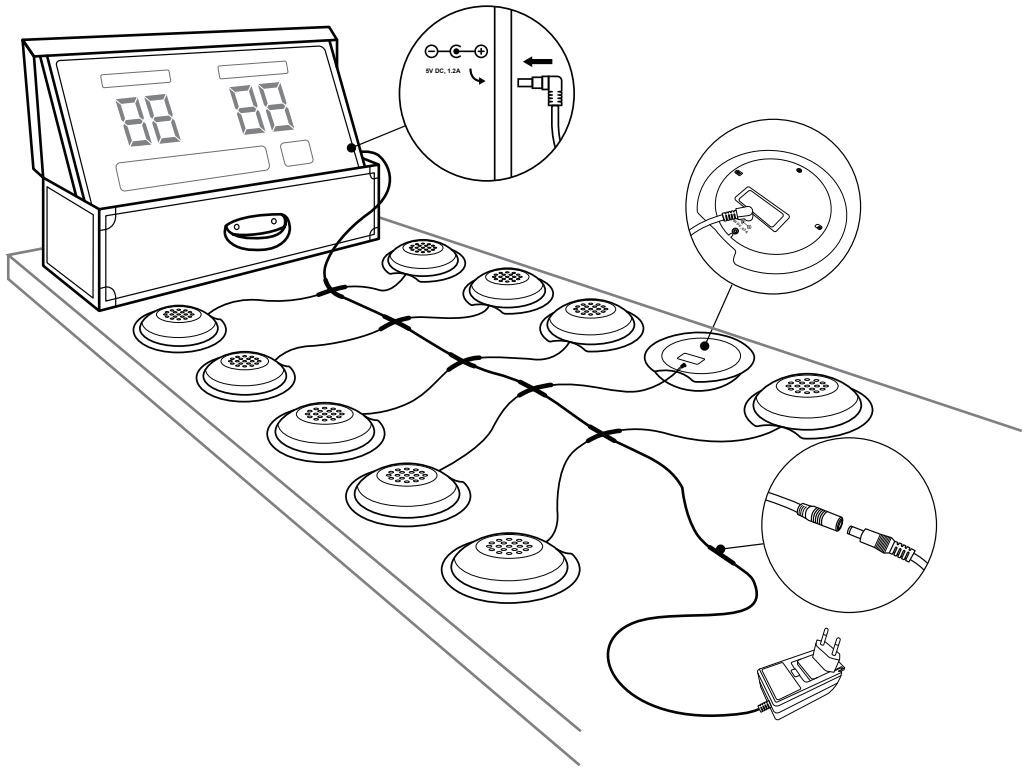


Abbildung 5 Das richtige Anschließen, zum Aufladen des Spielsystems

1. Schließen Sie die Kabel wie in Abbildung 5 dargestellt an.
2. Stecken Sie den Stecker des Ladegeräts in die Steckdose. Die elektronische Anzeigetafel und die Spots werden jetzt aufgeladen.

Warnung - Laden Sie das Spielsystem nur mit dem mitgelieferten Adapter auf. Ein Adapter mit einer höheren Volt-Zahl als 5,0 V beschädigt das System unwiderruflich.

5. SPIELEN

Die Spiele, die gespielt werden können, hängen von zwei Einstellungen ab: Spielmodus und Teammodus. Der Spielmodus - IPS oder HIT - bestimmt die Farbe der Spots und welche Art von Spielen gespielt werden können. Der Teammodus - 1P, 2P oder 2P2P - bestimmt die Anzahl von Teams, mit denen gespielt wird und welche Spots sie verwenden.

5.1 TEAMMODUS

- 1P - Ein Spieler oder Team.
- 2P - Zwei Spieler oder Teams. Beide verwenden alle Spots.
- 2P2P - Zwei Spieler oder Teams. Beide haben ein eigenes Set von Spots.

5.2 SPIELMODUS

Im Spielmodus **IPS** sind sechs Spiele verfügbar. Diese Spiele sind für den allgemeinen Gebrauch entwickelt, wobei die Spots mit der Hand berührt werden. Die Spots leuchten während des Spiels rot oder grün auf.

Im Spielmodus **HIT** sind ebenfalls sechs Spiele verfügbar. Diese Spiele sind für den Gebrauch mit Projektilen entwickelt, um die Spots zu treffen. Denken Sie hierbei an Bälle oder Spielzeugpistolen. Die Spots leuchten während des Spiels rot oder blau auf.

Die Detektionsmethode der Spots kann angepasst werden, um der vom Benutzer gewünschten Art des Spiels zu entsprechen. Siehe dazu Kapitel 6.4 - Sensormodus wählen.

5.3 SPIELOPTIONEN

Folgende Tabellen geben nach Spielmodus an, in welchem Teammodus jedes Spiel gespielt werden kann und mit welchem Knopf es gestartet werden kann. In den folgenden Abschnitten wird jedes Spiel beschrieben und erklärt.

Verwenden Sie die Tabelle oder die Schnellstartanleitung, um sich schnell für ein Spiel entscheiden zu können und die möglichen Modi zu finden.

5.3.1 IPS

		Teammodus		
Knopf	**Name**	*1P*	*2P*	*2P2P*
	Light Hunter I	x	x	x
	Steal the Light		x	x
	Back to Base	x	x	x
	Hit Counter I	x	x	x
	Timer	x		x
	Memory	x	x	x

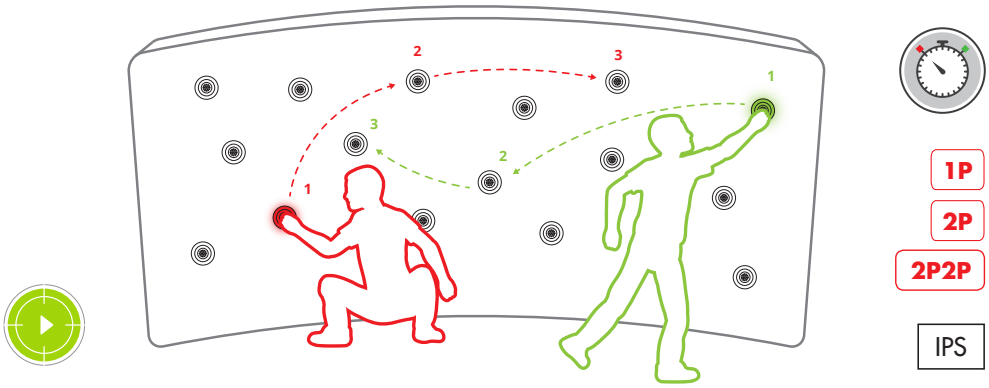
5.3.2 HIT

		Teammodus		
Knopf	**Name**	*1P*	*2P*	*2P2P*
	Light Hunter II	x	x	x
	Last Man Standing	x	x	x
	Capture the Flag		x	x
	Hit Counter II	x	x	x
	Timer	x		x
	Memory	x	x	x

5.3.3 Klangthemen

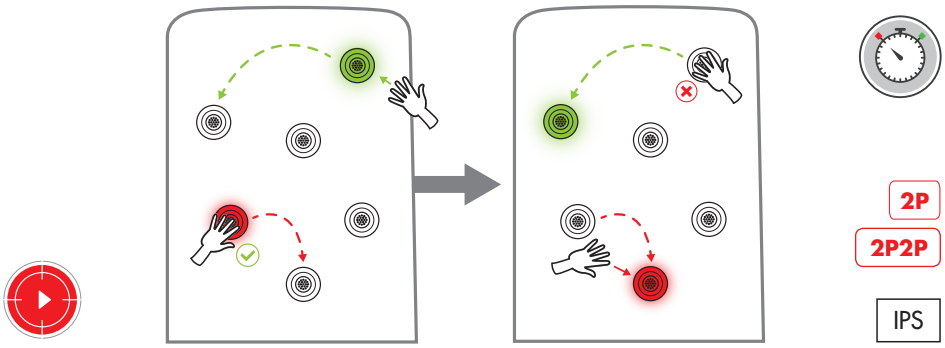
Knopf	**Name**
	Dschungel
	Pirat
	Bauernhof
	Prinzessin

5.4 LIGHT HUNTER I



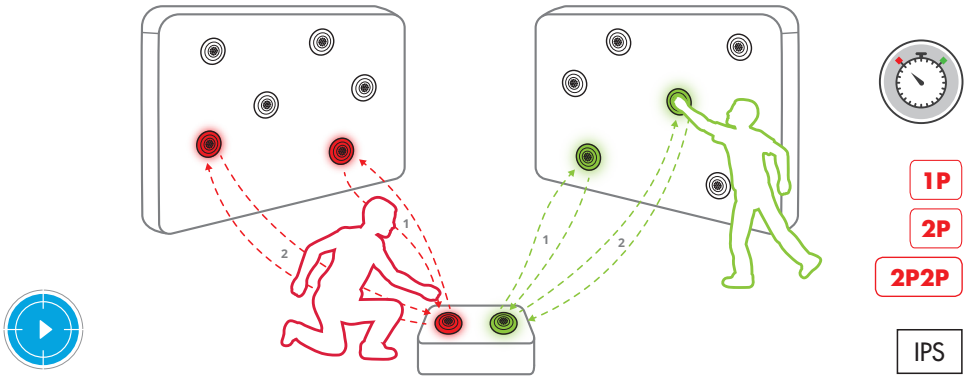
Ziel	Berühren Sie möglichst viele Spots Ihrer eigenen Farbe!
Spielverlauf	1. Das System zählt herunter und zwei beliebige Spots leuchten rot und grün auf. 2. Berühren Sie schnellstmöglich den Spot in Ihrer eigenen Farbe, sobald dieser aufleuchtet.
Spielende	Das Spiel endet, sobald die Spielzeit abgelaufen ist. Sie gewinnen, wenn Sie die meisten Spots Ihrer eigenen Farbe berührt haben. Dies wird auf der Anzeigetafel angezeigt.

5.5 STEAL THE LIGHT



Ziel	Seien Sie Ihrem Gegner voraus und berühren Sie möglichst oft den Spot in Ihrer eigenen Farbe!
Spielverlauf	1. Das Spiel zählt herunter, woraufhin das Spiel beginnt. Zwei beliebige Spots leuchten rot und grün auf. 2. Berühren Sie schnellstmöglich Ihren eigenen Spot. Der Spieler, der den Spot zuerst berührt, bekommt einen Punkt und beide Spots springen direkt weiter.
Spielende	Das Spiel endet, sobald die Spielzeit abgelaufen ist. Sie gewinnen, wenn Sie die höchste Punktzahl haben. Dies wird auf der Anzeigetafel angezeigt.

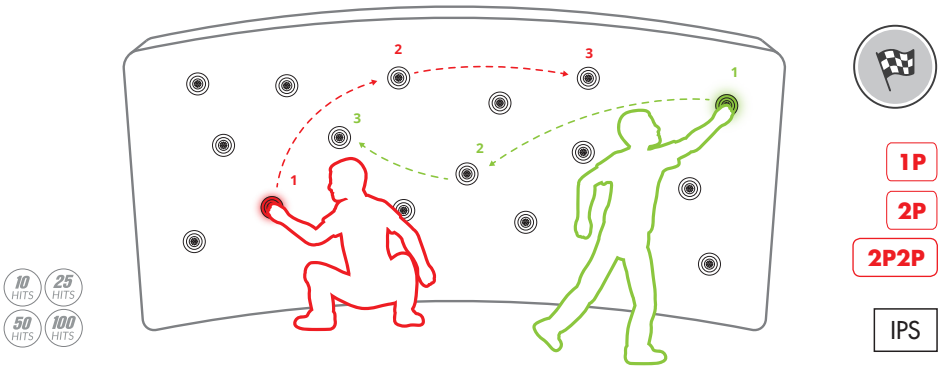
5.6 BACK TO BASE



Ziel	Bewegen Sie sich möglichst oft hin und her zwischen Ihrem Base Spot und den aufleuchtenden Spots in Ihrer eigenen Farbe!
Vorbereitung	Starten Sie das Spiel. Jeder Spieler oder jedes Team wählt nun einen Base Spot.
Spielverlauf	1. Das System zählt herunter und die Base Spots leuchten in rot und/oder grün auf. 2. Berühren Sie Ihren Base Spot. Suchen Sie anschließend den Spot, der in Ihrer Farbe aufleuchtet und berühren Sie diesen. Wiederholen Sie dies innerhalb der Spielzeit so oft wie möglich.
Spielende	Das Spiel endet, sobald die eingestellte Spielzeit abgelaufen ist. Sie gewinnen, wenn Sie Ihre eigenen Base Spot am häufigsten berührt haben. Dies wird auf der Anzeigetafel angezeigt.

Halten Sie den **blauen Spielknopf** fünf Sekunden gedrückt, um die Base Spots zurückzusetzen.

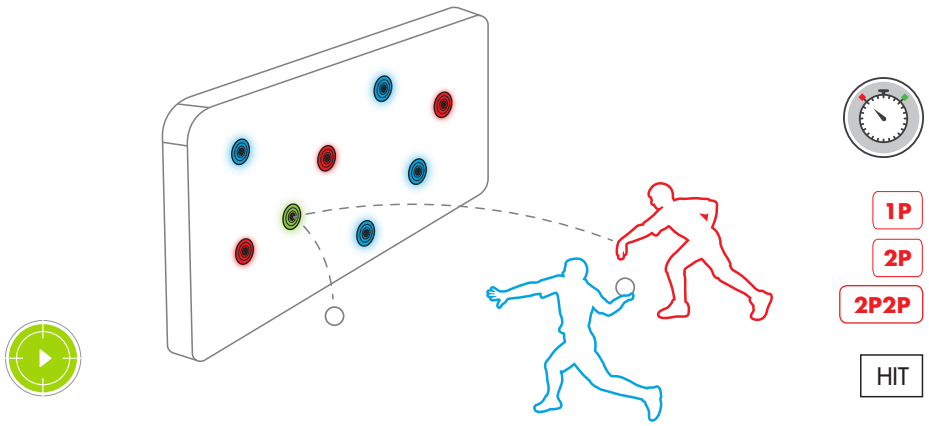
5.7 HIT COUNTER I



Ziel	Berühren Sie als erster die gewählte Anzahl von Spots in Ihrer eigenen Farbe!
Vorbereitung	Wählen Sie mit einem der vier Startknöpfe die Anzahl von Spots, die jedes Team berühren muss.
Spielverlauf	1. Das System zählt herunter und zwei beliebige Spots leuchten rot und grün auf. 2. Berühren Sie schnellstmöglich den Spot in Ihrer eigenen Farbe, sobald dieser aufleuchtet.
Spielende	Sie gewinnen, wenn sie als erstes die gewählte Anzahl von Spots berührt haben. Wenn die Zeit abgelaufen ist und niemand das Ziel erreicht hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

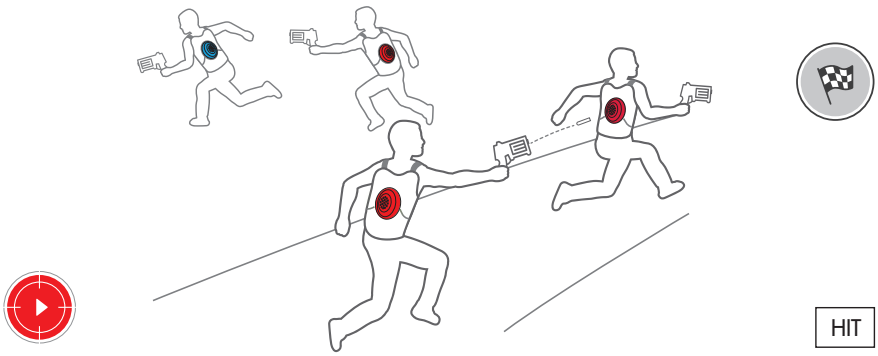
Im 1P-Modus wird die Zeit auf der Anzeigetafel angezeigt.

5.8 LIGHT HUNTER II



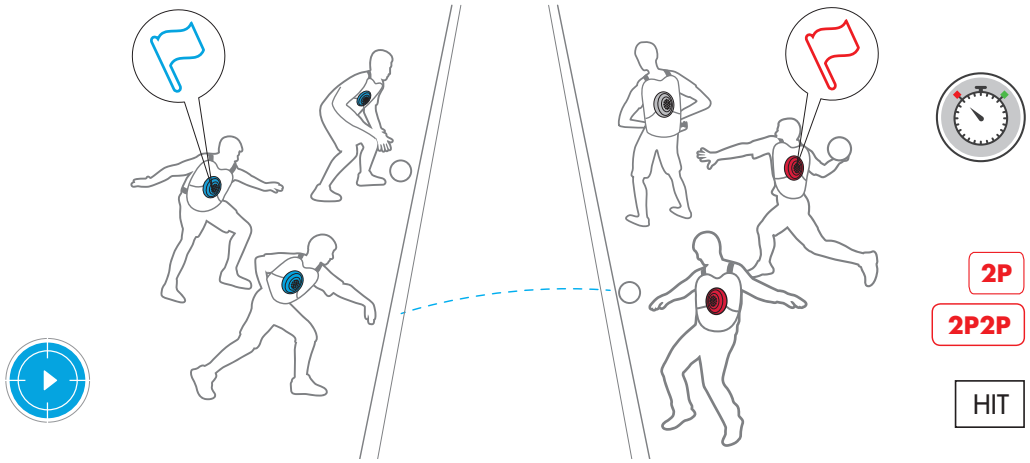
Ziel	Treffen Sie möglichst viele Spots Ihrer eigenen Farbe!
Spielverlauf	1. Das System zählt herunter und alle Spots leuchten rot oder blau auf. 2. Berühren Sie schnellstmöglich den Spot in Ihrer eigenen Farbe.
Spielende	Das Spiel endet, sobald die Spielzeit abgelaufen ist. Sie gewinnen, wenn Sie die meisten Spots Ihrer eigenen Farbe berührt haben. Dies wird auf der Anzeigetafel angezeigt.

5.9 LAST MAN STANDING



Ziel	Jagen Sie die anderen Spieler und sorgen Sie dafür, dass Ihr Spot nicht getroffen wird!
Vorbereitung	Jeder Spieler wählt einen Spot. Bestätigen Sie Ihren Spot auf Ihrer Weste, indem Sie ihn in die Halterung drehen.
Spielverlauf	1. Das System zählt herunter und alle Spots leuchten in einer beliebigen Farbe auf. 2. Berühren Sie die Spots der anderen Spieler, um diese ein- oder auszuschalten. Sorgen Sie dafür, dass Sie selbst nicht berührt werden!
Spielende	Sie gewinnen, wenn Sie der letzte übriggebliebene Spieler sind. Wenn die Zeit abgelaufen ist und noch mehrere Spieler übrig sind, endet das Spiel und die übriggebliebenen Spieler gewinnen.

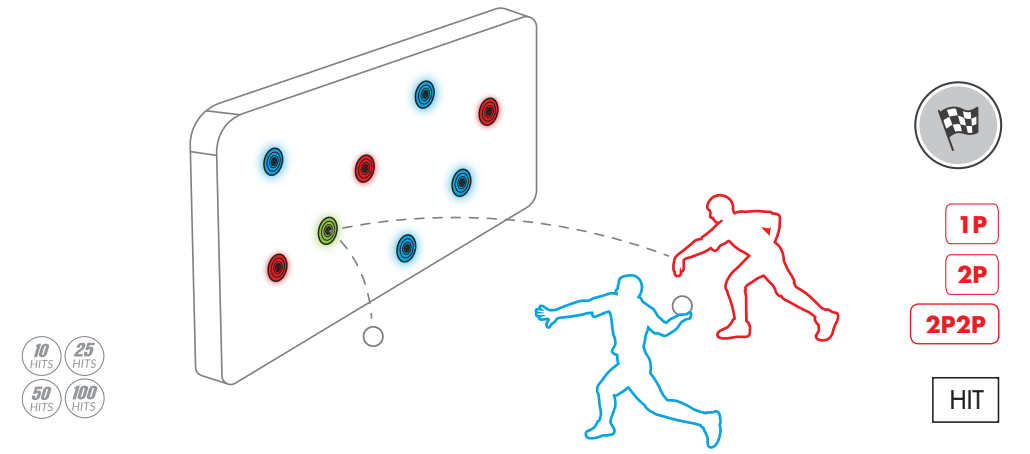
5.10 CAPTURE THE FLAG



Ziel	Treffen Sie als erstes den Flaggen-Spot des anderen Teams!
Spielverlauf	1. Das System zählt herunter und alle Spots leuchten rot und blau auf. 2. Versuchen Sie den Flaggen-Spot des anderen Teams zu berühren. 3. Berühren Sie die normalen Spots des anderen Teams, um Punkte zu erzielen.
Spielende	Sie gewinnen, wenn Sie den Flaggen-Spot des anderen Teams berührt haben. Wenn die Zeit abgelaufen ist und beide Flaggen-Spots nicht berührt wurden, gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Halten Sie den **blauen Spielknopf** fünf Sekunden gedrückt, um die Flaggen-Spots zurückzusetzen.

5.11 HIT COUNTER II

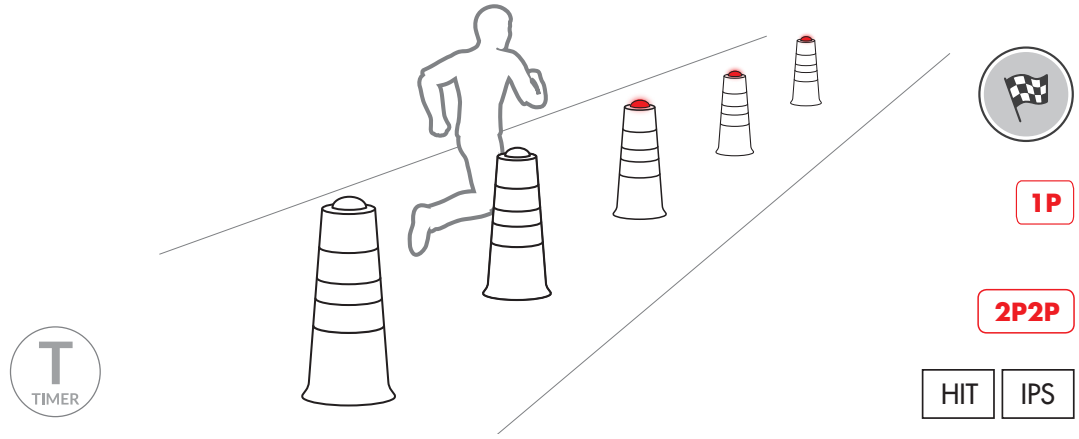


Ziel	Treffen Sie als erster die gewählte Anzahl von Spots in Ihrer eigenen Farbe!
Vorbereitung	Wählen Sie mit einem der vier Startknöpfe die Anzahl von Spots, die jedes Team treffen muss.
Spielverlauf	1. Das System zählt herunter und alle Spots leuchten rot oder blau auf. 2. Berühren Sie schnellstmöglich den Spot in Ihrer eigenen Farbe.
Spielende	Sie gewinnen, wenn sie als erstes die gewählte Anzahl von Spots berühren. Wenn die Zeit abgelaufen ist und diese Anzahl von niemandem erreicht wird, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Wenn im 2P-Modus eine ungerade Anzahl von Spots verbunden sind, wählt das System automatisch einen Spot aus, der nicht mitspielt. Im 2P2P-Modus kann wohl eine ungleiche Anzahl von Spots pro Team gewählt werden.

Im 1P-Modus wird die Zeit auf der Anzeigetafel angezeigt.

5.12 TIMER

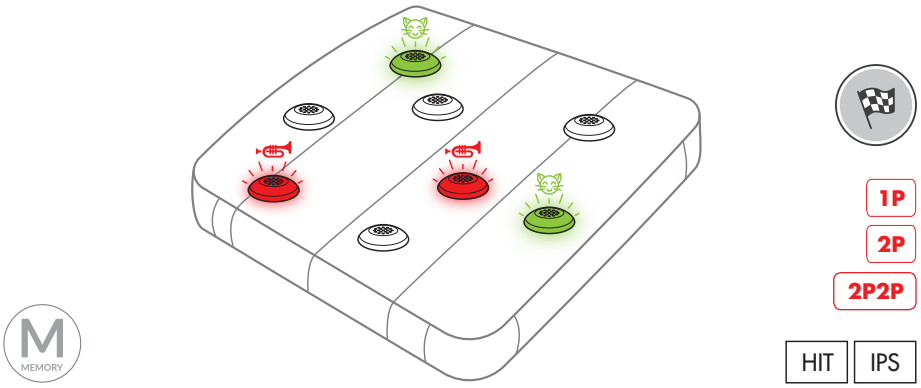


Ziel	Berühren Sie schnellstmöglich alle Spots in Ihrer eigenen Farbe.
Vorbereitung	Wählen Sie nach dem Starten des Spiels zunächst die Spots für jeden Spieler. Bestätigen Sie mit dem **Knopf OK**.
Spielverlauf	1. Das System zählt herunter und alle Spots leuchten rot und grün/blau auf. 2. Schalten Sie schnellstmöglich alle eigenen Spots aus, indem Sie diese berühren.
Spielende	Das Spiel endet, sobald alle Spots von allen Spielern berührt wurden. Sie gewinnen, wenn Sie als erster Ihre eigenen Spots berührt haben. Im 1P-Modus können Sie die Endzeit auf der Anzeigetafel sehen.

Die Gruppen-Spots, die für dieses Spiel gewählt wurden, sind unabhängig von den eingestellten 2P2P-Gruppen.

Die gewählten Spot-Gruppen können zurückgesetzt werden. Halten Sie dazu im Standby-Modus den **Knopf T** fünf Sekunden gedrückt.

5.13 MEMORY



Ziel	Finden Sie alle Paare mit denselben Tönen!
Spielverlauf	1. Das Spiel zählt herunter, woraufhin das Spiel beginnt. Der jüngste Spieler beginnt. Alle Spots leuchten in der Farbe dieses Spielers auf. 2. Berühren Sie zwei Spots und hören Sie auf die Töne, die sie machen. Wenn beide Spots dieselben Töne machen, haben Sie ein Paar gefunden und Sie sind erneut an der Reihe. Ansonsten ist der nächste Spieler an der Reihe.
Spielende	Das Spiel endet, wenn alle Paare gefunden wurden. Sie gewinnen, wenn Sie die meisten Paare gefunden haben.

Für dieses Spiel wird eine gerade Anzahl von Spots benötigt. Wenn eine ungerade Anzahl von Spots mit dem System verbunden ist, nimmt ein beliebiger Spot automatisch nicht am Spiel teil.

5.14 KLANGTHEMEN

Das System hat vier Klangthemen. Diese Themen haben ein einfaches Spielelement und sollen den Spielspaß zum Beispiel in einer Hüpfburg erhöhen.

Bei der Auswahl eines Klangthemas leuchten beliebige Spots in einer beliebigen Farbe auf. Ebenfalls gehört zu jedem Thema eine besondere Hintergrundmusik. Bei Berühren eines Spots spielt dieser ein spezielles Tonfragment aus dem gewünschten Thema. Das System schaltet in den Standby-Modus, wenn innerhalb von einer Minute keine Spots berührt werden.

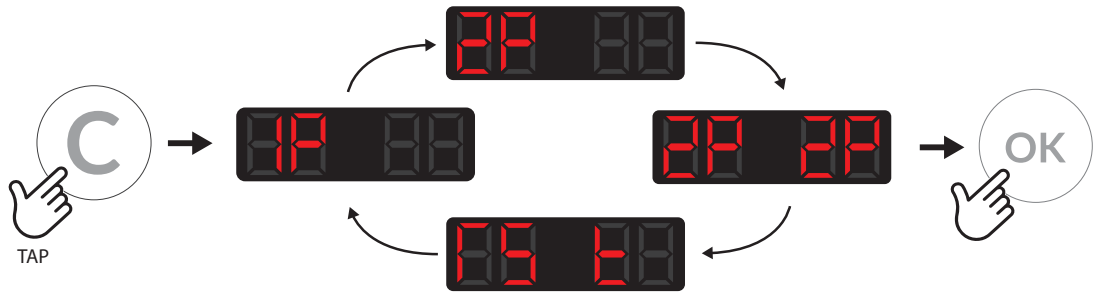
6. BEDIENUNG

6.1 SYSTEM EIN- UND AUSSCHALTEN

Halten Sie den **START-Knopf** fünf Sekunden gedrückt, um das System einzuschalten. Das System startet im Standby-Modus und die Anzeige zeigt „0 – 0" an. Wiederholen Sie dies, um das System wieder auszuschalten.

6.2 TEAMMODUS WÄHLEN

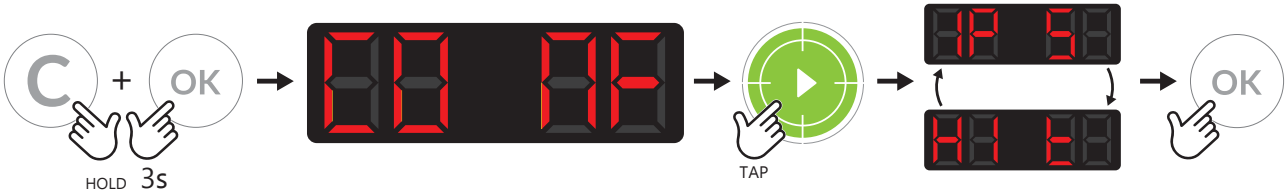
1. Drücken Sie auf den **Knopf C**, um den aktuellen Teammodus auf der Anzeige anzuzeigen.
2. Drücken Sie nochmals den **Knopf C**, um den Teammodus zu wechseln.
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.



Wählen und bestätigen Sie „RST", um 2P2P-Gruppen zurückzusetzen. Nach Starten eines Spiels in 2P2P fordert das System erneut auf, die Spots für beide Teams auszuwählen.

6.3 SPIELMODUS WÄHLEN

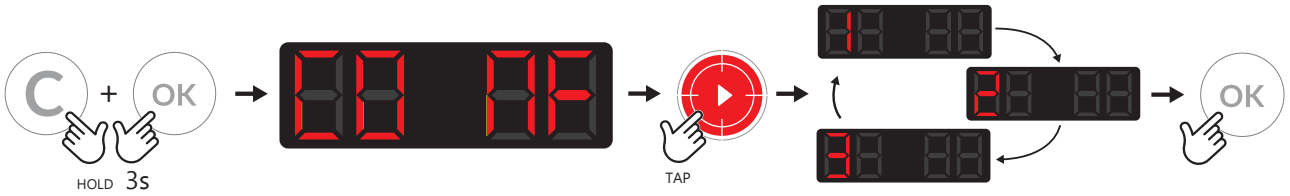
1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Drücken Sie den **grünen Spielknopf**, um zwischen IPS und HIT zu wechseln.
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.



6.4 SENSORMODUS WÄHLEN

Nach Auswahl des Spielmodus können Sie den Sensormodus der Spots entsprechend anpassen.

1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Drücken Sie wiederholt auf den **roten Spielknopf**, um den Sensormodus auszuwählen:
   - Modus 1 - Berührung Die Spots reagieren auf die Berührung mit der Hand.
   - Modus 2 - Treffer Die Spots reagieren auf einen Treffer.
   - Modus 3 - Berührung & Treffer Die Spots reagieren auf beides.
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.

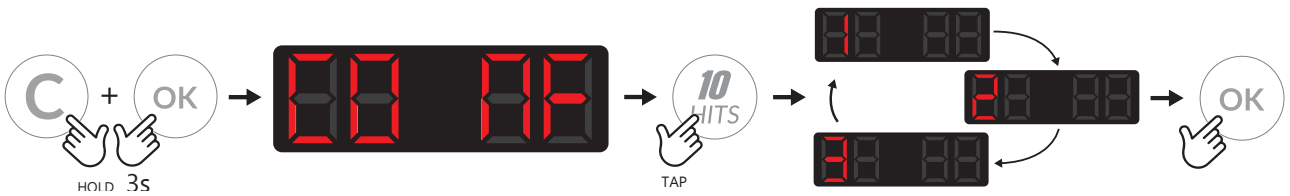


Der HIT-Sensormodus funktioniert nur, wenn alle verbundenen Spots diesen Modus unterstützen. Die Spots müssen dazu, sowohl über einen Berührungssensor als auch einen Bewegungssensor verfügen. Diese erkennen Sie an einer weißen Unterseite.

6.4.1 Sensorempfindlichkeit

Die Kraft, die benötigt wird, um einen Spot mit einem Treffer (Modus 2 und 3) zu aktivieren, kann eingestellt werden.

1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Drücken Sie wiederholt auf den **Knopf 10 Treffer**, um einen Sensormodus auszuwählen:
   - 1 - Hohe Empfindlichkeit
   - 2 - Normale Empfindlichkeit
   - 3 - Geringe Empfindlichkeit
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.



6.5 SPIEL STARTEN UND BEENDEN

Es gibt zwei Möglichkeiten ein Spiel zu starten: Mit einem der Knöpfe auf der Anzeigetafel oder durch Berühren eines aufleuchtenden Spots im Standby-Modus.

Halten Sie den **START-Knopf** drei Sekunden gedrückt, um ein aktives Spiel zu beenden.

6.5.1 Anzeigetafel

1. Drücken Sie auf einen der neun Spielknöpfe auf der Anzeigetafel, um ein neues Spiel zu starten.
2. Falls erforderlich, befolgen Sie die gesprochenen Anweisungen zum gewählten Spiel. Dies ist im 2P2P-Modus immer erforderlich. Im 1P- und 2P-Modus ist dies bei folgenden Spielen erforderlich:
   - Back to Base
   - Capture the Flag
   - Timer

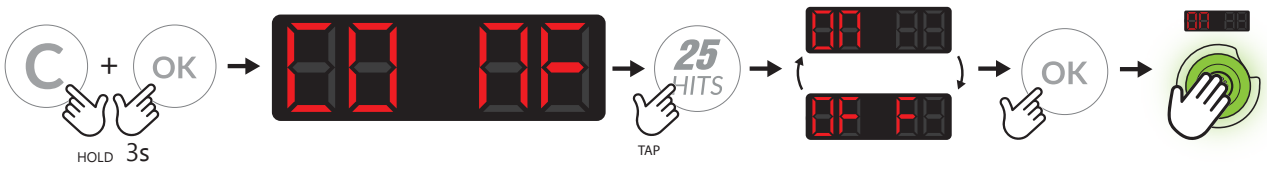
6.5.2 Startspot

Im Standby-Modus werden alle verbundenen Spots nacheinander aufleuchten. Berühren Sie einen aufleuchtenden Spot, um das zuletzt gespielte Spiel oder Klangthema erneut zu starten.

6.5.2.1 Festen Startspot wählen

Es kann auch ein fester Startspot eingestellt werden.

1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Drücken Sie auf den **Knopf 25 HITS**, um diese Option ein- oder auszuschalten.
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.
4. Berühren Sie einen Spot, um diesen auszuwählen. Der Spot leuchtet grün auf (blau im HIT-Modus) und dient nun als fester Startspot.



Der feste Startspot spielt im Spiel nicht mit.

Der feste Startspot kann zurückgesetzt werden, indem Sie diese Funktion ausschalten. Beim erneuten Einschalten dieser Funktion kann ein neuer Startspot ausgewählt werden.

7. EINSTELLUNGEN

Das Spielsystem verfügt über eine Reihe von Einstellungen, die nach Wunsch angepasst werden können. In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie diese Einstellungen vornehmen.

7.1 SPOTS ANSCHLIESSEN UND ENTKOPPELN

Je nach Anzahl von Spielern und je nach Spiel, das gespielt werden soll, können mehr oder weniger Spots mit dem Spielsystem verbunden werden. Es können maximal 20 Spots mit dem System verbunden werden.

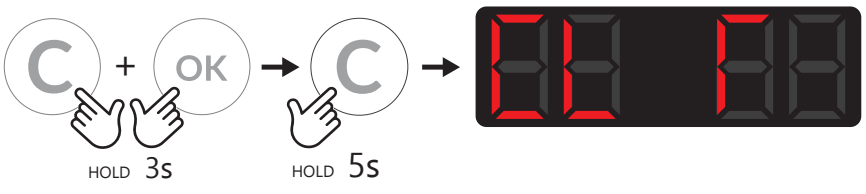
1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Drücken Sie auf den **Knopf A**. Auf der Anzeige wird „PAIR" angezeigt. Verbundene Spots leuchten grün auf (blau im HIT-Modus).
3. Berühren Sie einen Spot bis dieser grün aufleuchtet (blau im HIT-Modus). Der Spot ist jetzt verbunden. Berühren Sie einen grün verbunden Spot, bis er aufhört zu leuchten. Der Spot ist jetzt nicht verbunden.
4. Wiederholen Sie diesen Vorgang bis die gewünschte Anzahl von Spots verbunden ist.
5. Drücken Sie auf den **START-Knopf**, um den Modus „PAIR" zu verlassen.

Wenn sich ein Spot nicht verbinden lässt, ist es möglich, dass der Systemspeicher voll ist. Dies kann vorkommen, wenn weniger als 20 Spots sichtbar verbunden sind. Trennen Sie in diesem Fall die Verbindungen von allen Spots entsprechend der Anweisungen im folgenden Abschnitt.

7.1.1 Verbindung der Spots trennen

Alle Spots können zur gleichen Zeit deinstalliert werden. Danach können erneut Spots mit dem System verbunden werden.

1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Halten Sie den **Knopf C**, fünf Sekunden gedrückt. Auf der Anzeige wird „CLR" angezeigt.
3. Das System wird erneut gestartet. Alle Spots sind jetzt getrennt.



Dieser Vorgang setzt das Spielsystem auf Werkseinstellungen zurück.

7.2 AUFSTELLUNG DER SPOTS

Es steht eine Reihe von Zubehör zur Verfügung, an dem die Spots befestigt werden können. Dadurch kommen viele Spiele erst zu ihrem Recht.

Das vollständige Zubehörangebot finden Sie auf www.huepfburgenwelt.de und auf www.interactiveplaysystems.com.

Das Spiel kann jedoch auch ohne dieses Zubehör gespielt werden. Halten Sie in diesem Fall einen Abstand von höchstens 20 Metern zwischen den Spots untereinander und zur Anzeige (Abbildung 6).

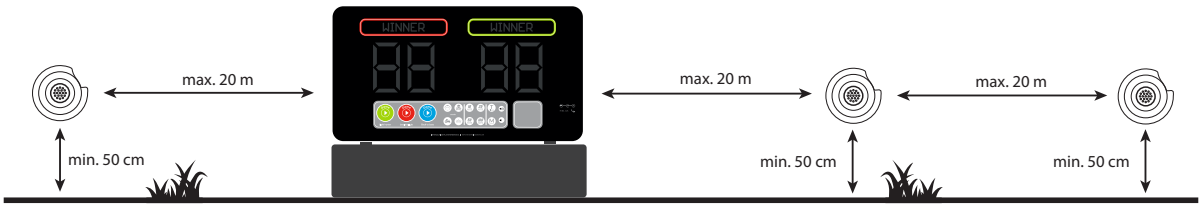


Abbildung 6 Der maximale Abstand zwischen den Teilen untereinander

Warnung - Vermeiden Sie, dass die Anzeigetafel direktem Sonnenlicht ausgesetzt ist.

7.3 SPIELDAUER EINSTELLEN

Einige Spiele enden, nachdem eine bestimmte Zeit abgelaufen ist. Diese Spieldauer kann eingestellt werden.

1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Drücken Sie wiederholt auf den **Knopf T**, um eine Spieldauer auszuwählen:
   - 45 Sekunden
   - 90 Sekunden
   - 180 Sekunden
   - 270 Sekunden
   - 600 Sekunden
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.

7.4 LAUTSTÄRKE ANPASSEN

1. Drücken Sie wiederholt auf die **Lautstärkeknöpfe**, um die Lautstärke schrittweise anzupassen.
2. Halten Sie die **Lautstärkeknöpfe** gedrückt, um die Lautstärke schneller anzupassen.

7.4.1 Lautstärke verriegeln

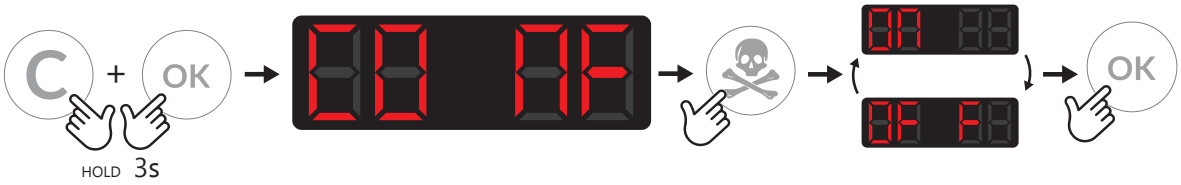
Die Lautstärkeeinstellung kann verriegelt werden, damit Benutzer diese nicht mehr selbst anpassen können.

1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Drücken Sie auf den **Themenknopf Dschungel**, um diese Option ein- oder auszuschalten.
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.

7.4.2 Hintergrundmusik ausschalten

Die Hintergrundmusik der Spiele kann ausgeschaltet werden. Die Berührungsgeräusche und Gewinneranzeige sind jedoch noch zu hören.

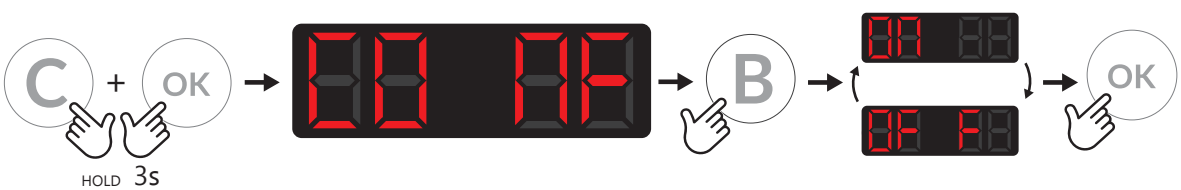
1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Drücken Sie auf den **Themenknopf Pirat**, um diese Option ein- oder auszuschalten.
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.



7.5 LADEANZEIGE ANZEIGEN/NICHT ANZEIGEN

Während des Aufladens können die Spots ihren Ladestand mit Hilfe von Licht anzeigen:

4. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
5. Drücken Sie auf den **Knopf B**, um diese Option ein- oder auszuschalten.
6. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.



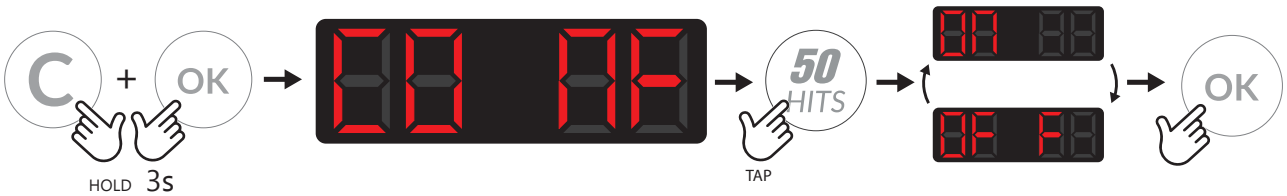
7.6 STANDBY-ZEIT EINSTELLEN

1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Drücken Sie wiederholt auf den **Knopf M**, um eine Standby-Zeit auszuwählen:
   - 15 Minuten
   - 60 Minuten
   - 180 Minuten
   - 600 Minuten
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.

7.7 PUNKTEZÄHLUNG UMKEHREN

In Situationen, in denen das Berühren des Spots eines Gegners Punkte bringt, kann die Punktzählung umgekehrt werden:

1. Halten Sie die Knöpfe **C** und **OK** drei Sekunden zusammen gedrückt. Auf der Anzeige wird „CONF" angezeigt.
2. Drücken Sie auf den **Knopf 50 HITS**, um diese Option ein- oder auszuschalten.
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **Knopf OK**.



8. FEHLERMELDUNGEN

Bei Gebrauch können zwei unterschiedliche Fehler auftreten. Diese werden auf der Anzeige angezeigt.

8.1 E01

Diese Fehlermeldung wird angezeigt, wenn nicht genügend Spots für die gewünschte Handlung verbunden sind (z. B. Starten eines Spiels).

8.2 E02

Diese Fehlermeldung wird angezeigt, wenn der Benutzer versucht eine 2P2P-Gruppe mit weniger als vier Spots mit dem Knopf OK zu bestätigen. Diese Fehlermeldung kann auch während eines aktiven Spiels angezeigt werden. Das bedeutet, dass sich mindestens einer der aktiven Spots zu weit entfernt befindet oder dieser aufgeladen werden muss.

8.3 RESET KNOPF

Manche IPS Hit Systeme sind mit einem Reset Knopf ausgestattet. Der Reset Knopf befindet sich unter dem kleinen roten Loch, das sich an der Rückseite der Anzeigetafel befindet. Mit einem langen, dünnen Gegenstand können Sie den Knopf eindrücken.

JB-Inflatables B.V.
Ampere 10
7942 DD Meppel
Niederlande

Tel. 0049 (0)521 898 8005
kontakt@huepfburgenwelt.de
www.huepfburgenwelt.de