

USER MANUAL
INTERACTIVE
PLAYSYSTEM
SMART EDITION





COPYRIGHT AND DISCLAIMER

The information in this document is subject to change without prior notice.

All rights reserved. Nothing in this material may be copied, simplified, modified or translated without prior written consent from Interactive Play Systems, except to the extent permitted by copyright law. The only guarantees for IPS products and services are set out in the warranty statements provided with the relevant products and services.

Nothing herein shall be deemed to constitute an additional warranty. Interactive Play Systems shall not be liable for any technical or other errors or omissions in this material.

© 2022 Interactive Play Systems



CONTENTS

1. Introduction

- 1.1 Intended use
- 1.2 About this manual
- 1.3 Warranty & Customer Service

2. Safety

- 2.1 Use
- 2.2 Battery & Charging
- 2.3 Maintenance
- 2.4 Disposal
- 2.5 Transport and storage

3. Description

- 3.1 Interactive Playsystem
- 3.2 Touch (IPS) and HIT
- 3.3 Components
- 3.4 Score panel
- 3.5 Spots
- 3.6 Specifications

4. Charging

- 4.1 Checking the battery level
- 4.2 Charging

5. Games

- 5.1 Team mode
- 5.2 Game mode
- 5.3 Game options
 - 5.3.1 Games
 - 5.3.2 Educational
 - 5.3.3 Sports
 - 5.3.4 Fitness
- 5.4 Game Instructions - Games
- 5.5 Game Instructions - Education
- 5.6 Game Instructions - Sports
- 5.7 Game Instructions - Fitness

6. Operation

- 6.1 Switching the system on and off
- 6.2 First-time use
- 6.3 Selecting team mode
- 6.4 Sensor mode
 - 6.4.1 Sensor sensitivity
- 6.5 Starting and stopping a game
 - 6.5.1 Score panel
 - 6.5.2 Starting spot
 - 6.5.2.1 Selecting a fixed start spot

7. Settings

- 7.1 Connecting and disconnecting the spots
 - 7.1.1 Disconnecting all spots at once
- 7.2 Positioning of spots
- 7.3 Setting playing time
- 7.4 Audio settings
- 7.5 Display settings
- 7.6 Automatic game restart
- 7.8 Setting the password
- 7.9 Restoring to factory settings
- 7.10 Setting up accessories

8. Error messages

- 8.1 Reset button



1. INTRODUCTION



1.1 INTENDED USE

The Interactive Playsystem is intended exclusively for playing the games described in these instructions. The spots may only be (touched) by hand or with an appropriate projectile and may only be placed in play equipment fitted for this purpose. The spots are not suitable for standing or jumping on.

1.2 ABOUT THIS MANUAL

This document is the user manual for the Interactive Playsystem Smart and contains all the information for its correct and safe use.

The manual contains warnings indicating dangerous situations and important tips. These warnings and tips are shown as follows:

	Warning
	Information/Tip

1.3 WARRANTY & CUSTOMER SERVICE

A warranty period of 12 months applies to this product.



Warning - The manufacturer is not liable for cases of material damage or personal injury caused by improper use or non-compliance with the safety instructions. In such cases, the warranty is void.



Warning - It is not permitted to open the product or have it opened or repaired. This will void the warranty. Have maintenance carried out by the manufacturer.

For further information regarding the warranty conditions of this product and the contents of this document, please contact:

JB-Inflatables B.V.
Ampere 10
7942 DD, Meppel
Nederland
+1-786-871-1112
contact@jb-inflatables.com










2. SAFETY

This chapter describes the safety rules that users must follow while using, charging, maintaining and disposing of the Interactive Playsystem.







2.1 USE

Warning:




-  **Avoid exposing the scoreboard to direct sunlight.**
-  The presence of nearby Wi-Fi networks can negatively affect the performance of the game system.
-  The game system must be used only for the purpose for which it was originally designed.
-  Use under the direct supervision of an adult.
-  Both the score panel and spots contain sensitive components, including the Li-ion batteries. Avoid exposing the game system to very hot or very cold temperatures. Hot and cold temperatures can temporarily alter battery life or cause the gaming system to temporarily stop functioning properly.
-  Make sure the score panel and spots do not come into contact with water or any other liquid. In the unlikely event of this happening, switch off the system and then immediately unplug the power adapter while charging. Have the game system checked by the manufacturer.
-  Do not use the panel after it has been dropped or otherwise damaged. Have it checked by the manufacturer and repaired if necessary.

2.2 BATTERY & CHARGING

Warning:



-  **Only charge the game system with the adapter provided. An adapter with a voltage higher than 5.0V will damage the system beyond repair.**
-  A damaged charging cable may cause electric shock, overheating or fire. You should never heat up, damage, modify or bend the power cord too tightly.
-  A damaged or leaking battery can cause fire, explosions or personal injury(s). Never disassemble, crush or puncture the battery pack. Keep the battery pack away from high temperatures, water, dust and dirt.
-  Only connect the adapter to a socket with the voltage and frequency indicated on the nameplate.
-  If the battery leaks and the liquid comes into contact with your skin or clothes, immediately rinse off the leaked liquid with clean water.
-  Before charging, check the panel, spotlights, cable and adapter for damage. If there is visible damage, strong smell or excessive heating of any component, unplug the adapter.



-  Regularly check the adapter and charging cable for any damage. If the adapter or cable is damaged, contact the manufacturer.
-  Do not touch the adapter with wet or damp hands.
-  Make sure no one can accidentally unplug the charging cable or trip over it.

2.3 MAINTENANCE

Warning:

-  Before carrying out any cleaning work, switch off the equipment and unplug it.
-  Clean the outside of the scoreboard and spotlights with a soft cloth. If necessary, dampen the cloth lightly with water and a neutral cleaning agent.

2.4 DISPOSAL




The symbol on the equipment, accessories or packaging indicates that this product should not be treated as household waste. Dispose of the device via the collection point for the recycling of waste electrical and electronic equipment.

Dispose of the battery in accordance with local, state and federal laws and regulations.



2.5 TRANSPORT AND STORAGE

Warning:

-  Only transport all parts with the case.
-  Only store all parts in the case.
-  For longer periods of time, always store the Interactive Playsystem fully charged.

3. DESCRIPTION

3.1 INTERACTIVE PLAYSYSTEM SMART



Figure 1 The Interactive Playsystem Smart

The Interactive Playsystem Smart (Figure 1) is a rechargeable electronic game system that requires one or more players to (touch) sensors by hand or with a projectile. These so-called 'spots' are wirelessly connected to the scoring panel that displays the score and other information. This scoring panel also contains an electronic screen to select and set the desired game.

JB-Inflatables B.V. supplies various play objects in which the spots of the Interactive Playsystem Smart can be placed. The full range of these accessories can be found at www.jb-inflatables.com

3.2 TOUCH (IPS) AND HIT

This Interactive Playsystem is the latest version of this product line. It allows HIT mode to be played in addition to the traditional IPS TOUCH mode. The system automatically detects which type of IPS spots are connected. This can be found on the IPS score panel in the general settings under spots settings. Several games are available in both modes. These games are explained in more detail later in this manual.

- **TOUCH.** In this mode, the games focus on touching the spots with the hand.
- **HIT.** In this new mode, the games focus on using projectiles to hit spots. Think balls or toy guns.

3.3 PARTS



Figure 2 All the components of the Interactive Playsystem

The Interactive Playsystem consists of the following components:

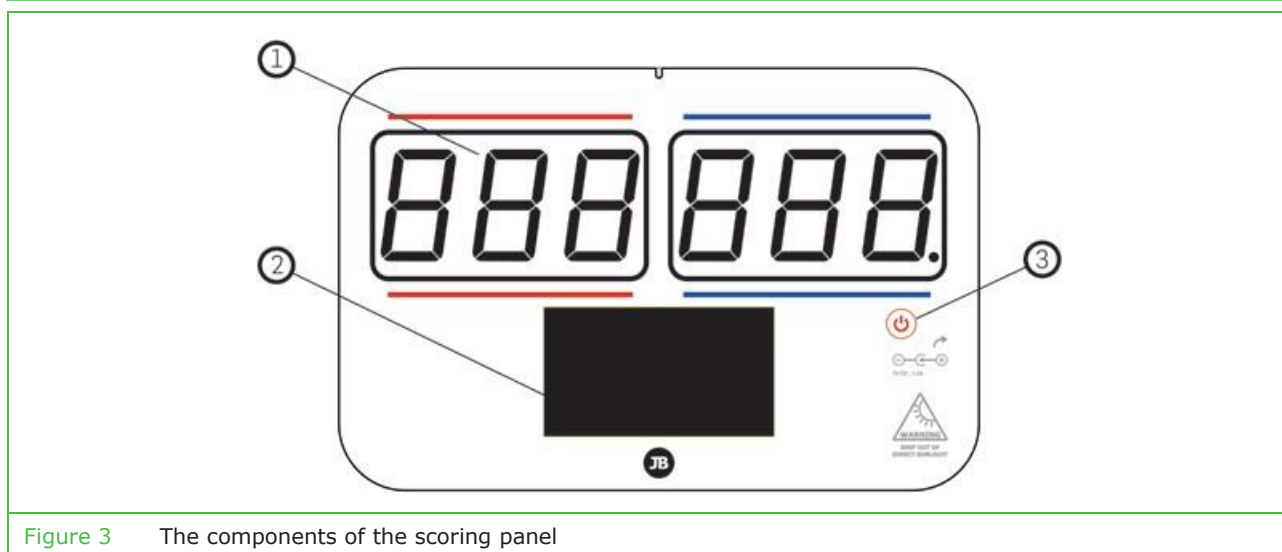
1. Case with score panel
2. Spots: 10 pieces (expandable to up to 20 units)
3. Charging cable
4. Adapter + 3 type of plugs

The following document is supplied with this:

1. User guide

Upon receipt, always check that all parts are present and undamaged before starting work with the gaming system. Contact the manufacturer if this is not the case.

3.4 SCORE PANEL



The scoring panel consists of the following parts, see figure above:

1. Display showing the score.
2. Touchscreen used to control the score panel and display other information.
3. Power button.

3.5 SPOTS

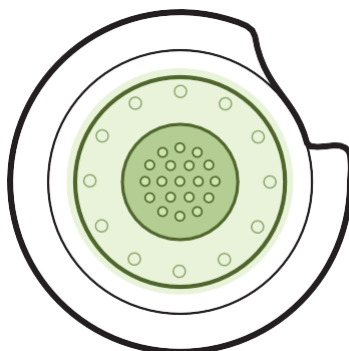


Figure 4 The green marked part of the spot is sensitive to touch

The spotlights contain both a touch sensor and a motion sensor and can therefore be used in two ways. The touch sensor is activated by placing a hand on the spotlight (figure 4). The motion sensor is activated when the spotlight is touched.

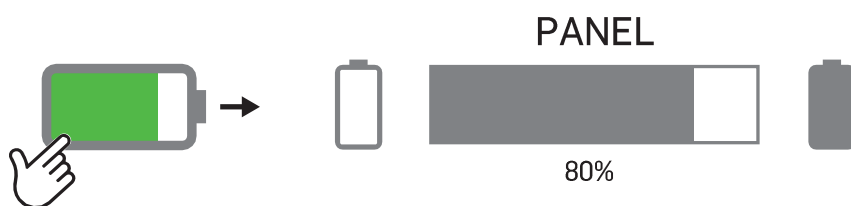
3.6 SPECIFICATIONS

Case dimensions	460 x 380 x 210 mm
Spot dimensions	173 x 42 mm
Battery type score panel	Li-ion
Battery life panel	16 hours of active playing
Battery type spots	Li-ion
Battery life spots	16 hours of active playing
Connection of spots	WiFi 2.4 GHz

4. CHARGING

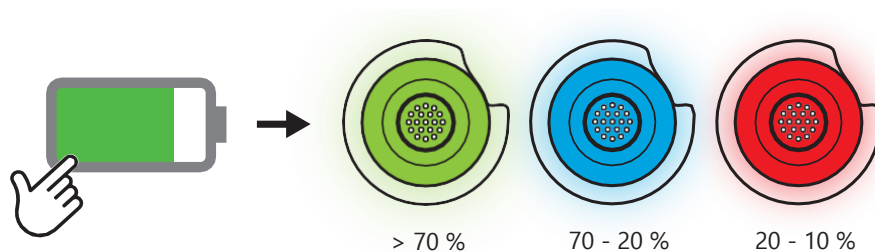
4.1 CHECKING THE BATTERY LEVEL

1. Press the battery icon which is displayed at the top right of the screen. A new screen opens; here you can read the battery percentage of the score panel.



i It may happen that the panel has too low a battery level to be switched on. In this case, charge the panel fully first (at least 24 hours).

2. Press the battery icon which is displayed at the top right of the screen. A new screen opens, the lights will light up. Each spot lights up in the colour indicating its battery level:





4.2 CHARGING

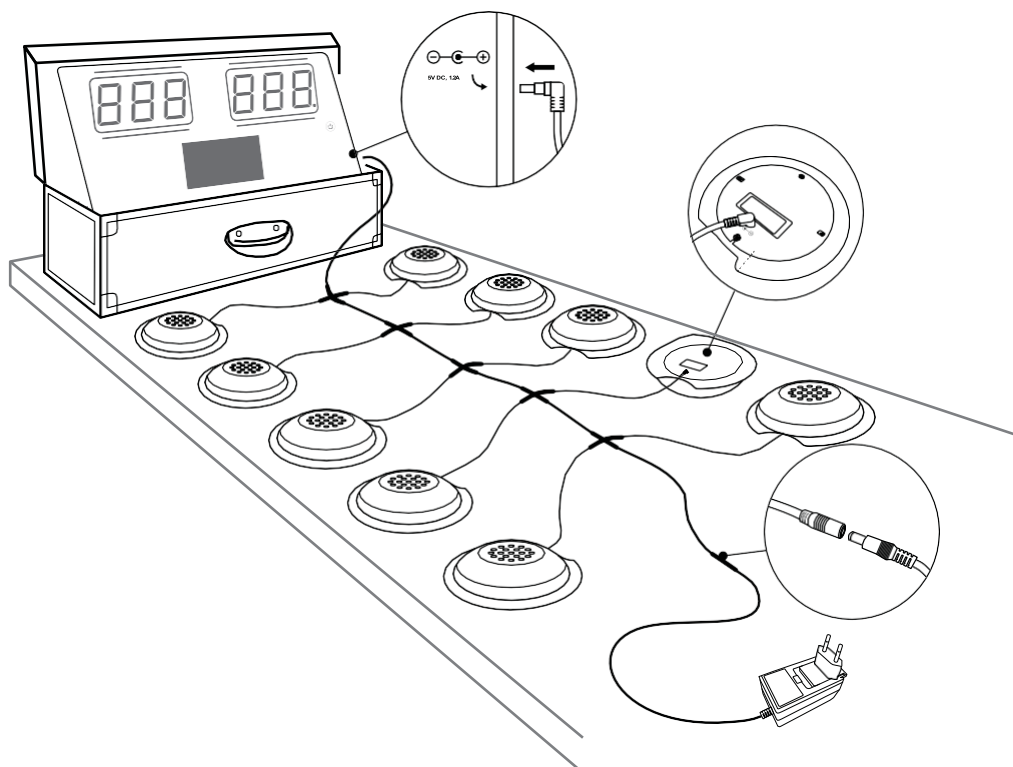


Figure 5 The correct connection for charging the game system

1. Connect the cables as shown in Figure 5.
2. Plug in the charger. The electronic scoreboard and spotlights are now charged.



Warning - Only charge the game system with the adapter provided. An adapter with a voltage higher than 5.0V will damage the system beyond repair.



5. GAMES

The games that can be played depends on two settings: game mode and team mode. The game mode - IPS or HIT - determines the colour of the spots and what kind of games can be played. The team mode - 1P, 2P or 2P2P - determines the number of teams to play with and which spots they use.

5.1 TEAM MODE

- 1P – One player or team
- 2P – Two players or teams. Both use all spots.
- 2P2P – Two players or teams. Each has its own set of spots.

5.2 PLAY MODE

In IPS game mode, there are games available which are designed for general use, where the spots are touched by hand. The spots light up red or green during play.

In **HIT** game mode, there are games available which are designed to use projectiles to hit the spots. Think balls or toy guns. The spots light up red or blue during play. The sensitivity of the IPS spots can be set in the general settings under spots settings.







The spot detection method can be adjusted to match the way the user wants to play a game. For this, see chapter 6.4 - Selecting sensor mode.

5.3 PLAY OPTIONS








For each game mode, the tables below show in which team mode each game can be played. The following sections describe and explain each game.



5.3.1 Games

Button	Name	Team mode		
		1P	2P	2P2P
	Light Hunter	x	x	x
	Steal the Light		x	x
	Back to Base	x	x	x
	Hit Counter	x	x	x
	Last Man Standing			
	Themes			

5.3.2 Educational






Button	Name	Team mode		
		1P	2P	2P2P
	Player vs. Computer Memory	x	x	
	Player vs. Player Memory	x	x	
	Fun Math	x	x	
	Word Game	x	x	
	Word Hunt	x	x	
	Sound Memory Kids	x	x	x
	Quiz			



5.3.3 Sports

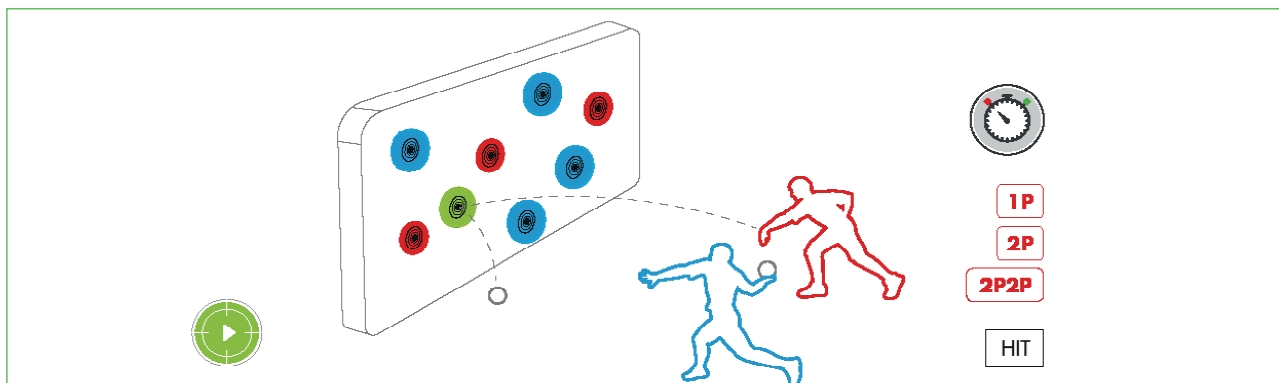
Button	Name	Team mode		
		1P	2P	2P2P
	Timer			
	Back to Base Training	x	x	x
	Goal Shooting	x	x	x
	Precision	x	x	x
	Dartgame	x	x	

5.3.4 Fitness

Button	Name	Team mode		
		1P	2P	2P2P
	Speed			
	Reaction & Response		x	x
	Endurance	x	x	x
	Muscles (Full Body Workout)	x	x	x
	Agility (Catch Me If You Can)		x	x

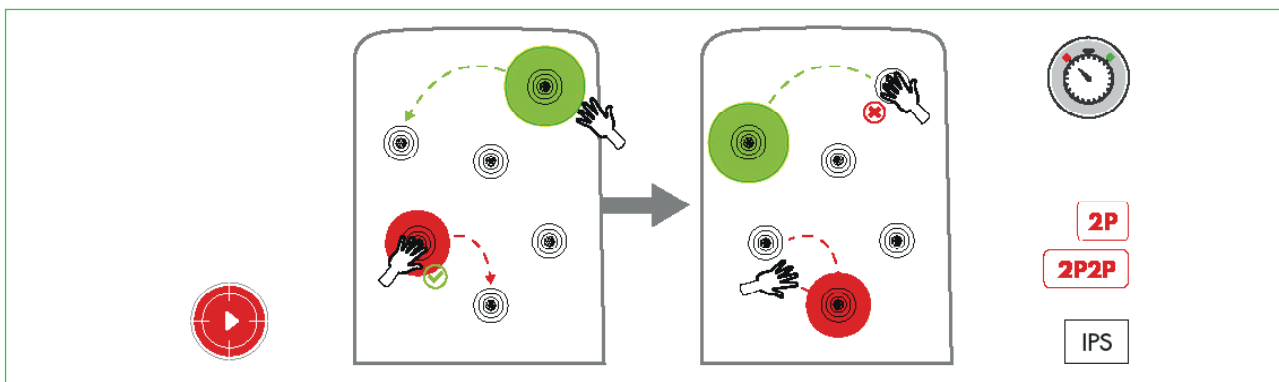
5.4 GAME INSTRUCTION - GAMES

LIGHT HUNTER



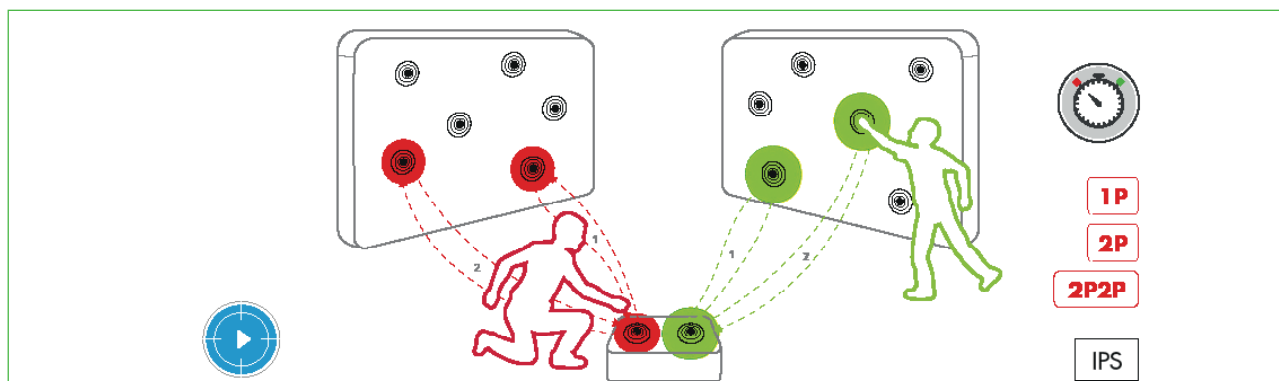
The system counts down, and any two spotlights light up in two different colours. Now touch the spot of your colour as quickly as possible when it appears. When the time is up, the game ends. You have won if you have touched the most spots of your colour.

STEAL THE LIGHT



The system counts down, and any two spotlights light up in different colours. Now touch the spot of your colour as quickly as possible when it appears. When the time is up, the game ends. You have won if you have touched the most spots of your colour.

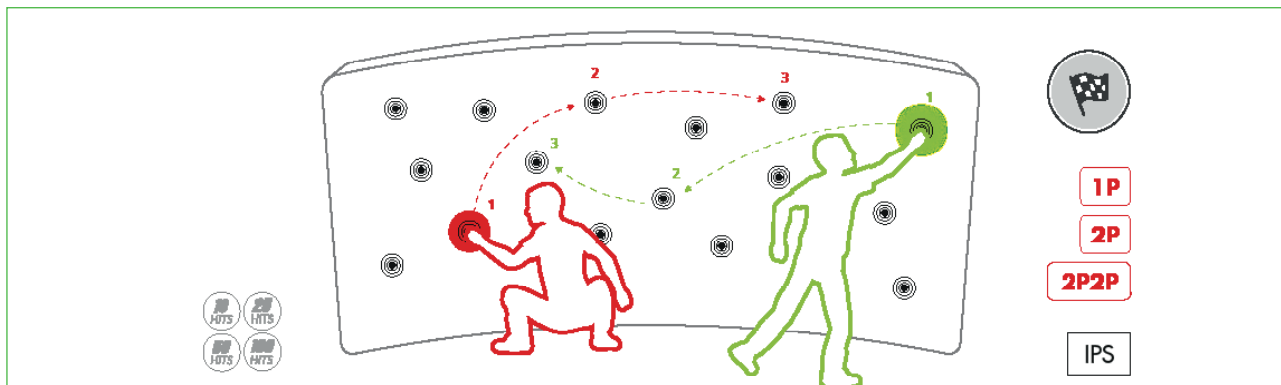
BACK TO BASE



Choose one of the two base spots. The system counts down, and the base spots light up in different colours. So first, touch your base spot and then the spot that lights up in your colour. The game ends when the time is up. The winner is the one who has touched their base spot the most times.

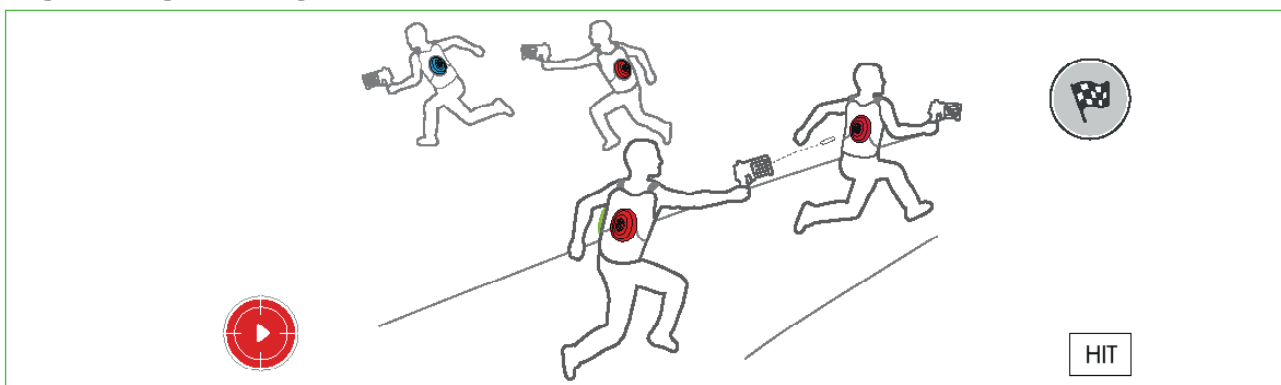


HIT COUNTER



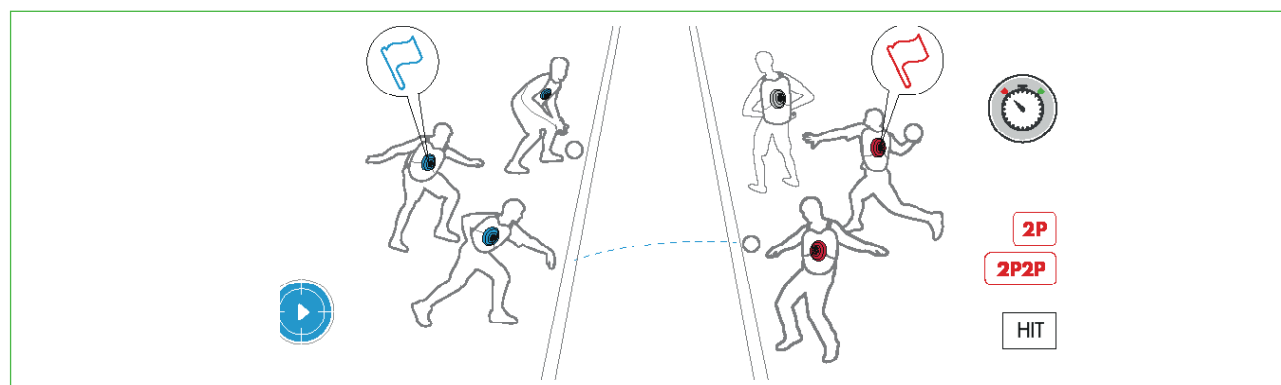
First, choose the number of spots each team has to touch. The system counts down, and any two spotlights light up in two different colours. Now touch the spot of your colour as quickly as possible. You win when you are the first to touch the number of chosen spots. When the time is up, and no one has touched the number of predetermined spots, the player with the most points wins.

LAST MAN STANDING



Choose a spot and attach it to your vest. The system counts down, and all spots light up in a random colour. Touch the other players' spots to take them out, but don't get hit yourself. You win if you are the last remaining player. When the time runs out and several players are still left, the game ends, and the remaining players win.

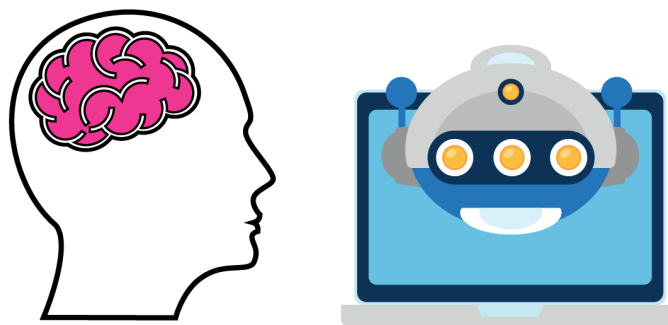
CAPTURE THE FLAG



The system counts down, and any two spotlights light up in different colours. Now touch the spot of your colour as quickly as possible when it appears. When the time is up, the game ends. You have won if you have touched the most spots of your colour.

5.5 GAME INSTRUCTION - EDUCATION

PLAYER VS. COMPUTER MEMORY



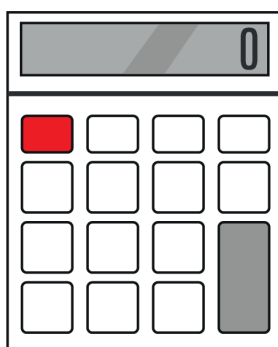
This is a variation of the well-known game 'Simon Says'. You play the game on the computer. First, the computer invents a pattern by burning different spots in a specific order. Then, you must try to repeat this pattern by touching the spots in the same order.

PLAYER VS. PLAYER MEMORY



This is a variation of the well-known game 'Simon Says'. You play the game with two people. First, one person makes up a pattern by touching several spots in a specific order and making them burn. Then, the other person must try to repeat this pattern by touching the spots in the same order.

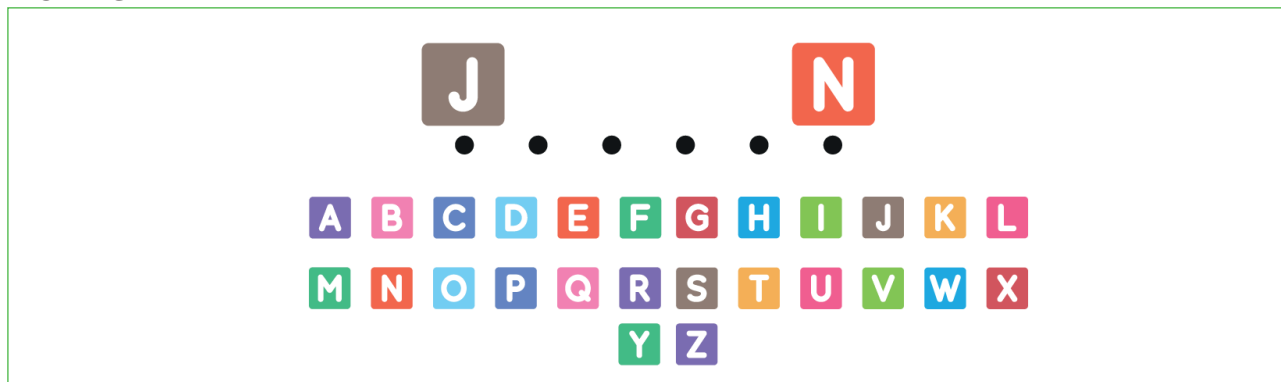
FUN MATH



This game aims to solve sums. To do this, select the different digits. You do this by touching the spots that belong to the different numbers.



WORD GAME



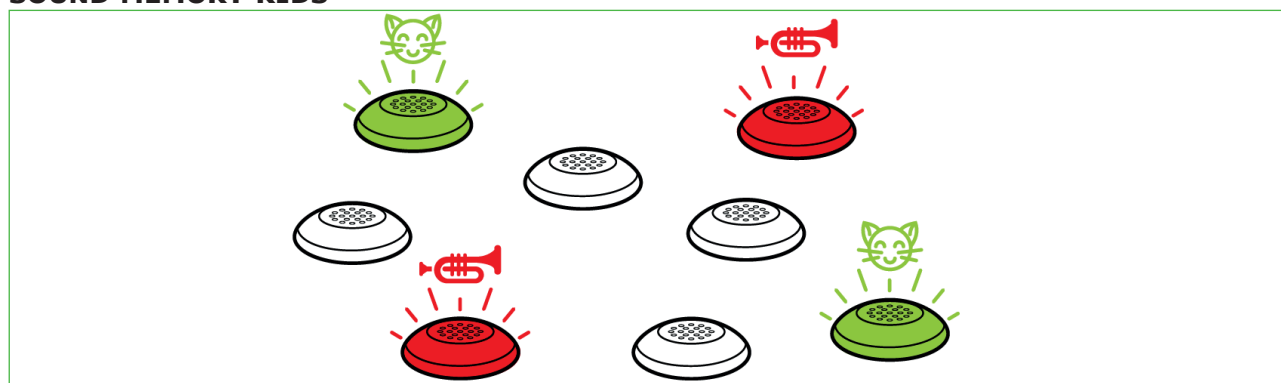
This game is an interactive version of the well-known game 'Hangman'. First, try to guess the word by selecting different letters. You do this by touching the spots that belong to the different letters.

WORD HUNT



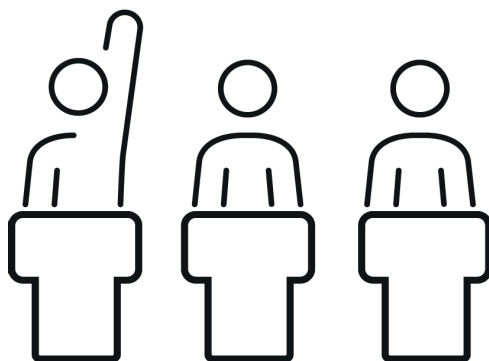
Make words by selecting different letters. You do this by touching the spots that belong to the different letters.

SOUND MEMORY KIDS



The system counts down, and the game begins. All spots light up in the same colour. Touch two spots and listen to the sound they make. When both spots make the same sound, you have found a pair, and it is your turn again. Otherwise, the turn passes to the next player. The game ends when all pairs have been found. The winner is the one who found the most pairs.

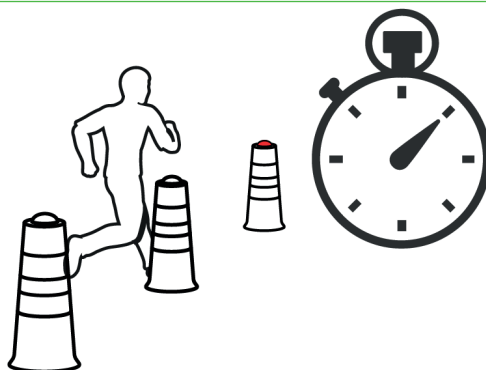
QUIZ



Play an interactive quiz! Whoever knows the answer first presses a spot, which makes it light up. No count is kept.

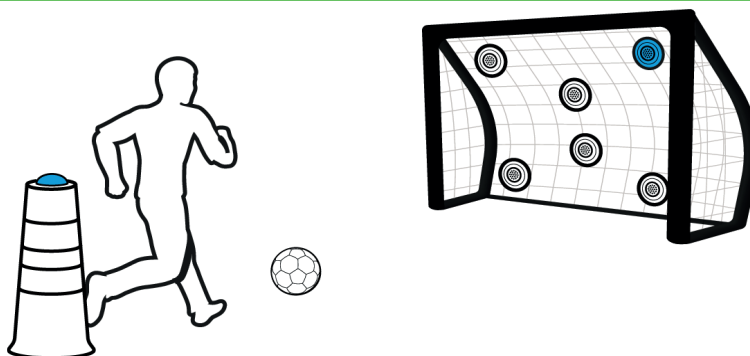
5.6 GAME INSTRUCTION - SPORTS

TIMER



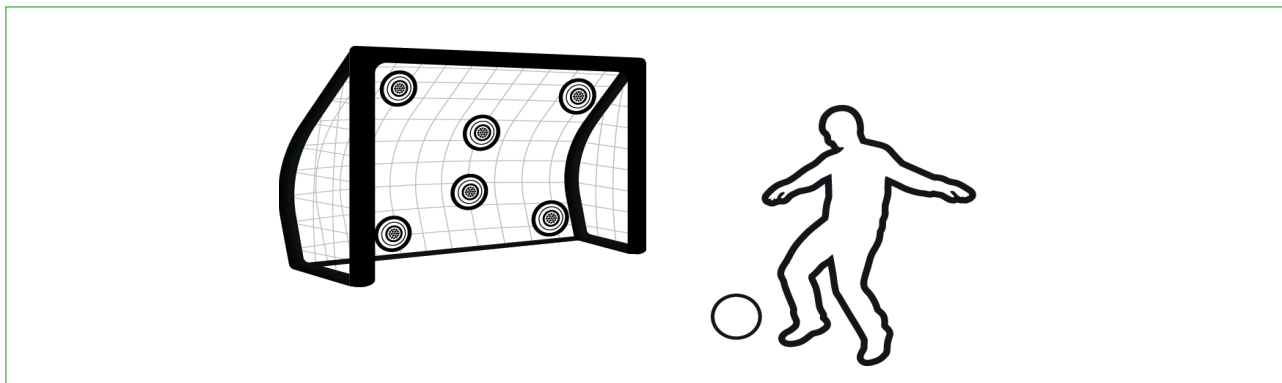
After starting the game, first, select the spots for each player. The system counts down, and all spots light up in different colours. Turn off all your own spots as quickly as possible by touching them. Whoever has touched their own spots first is the winner.

BACK TO BASE TRAINING



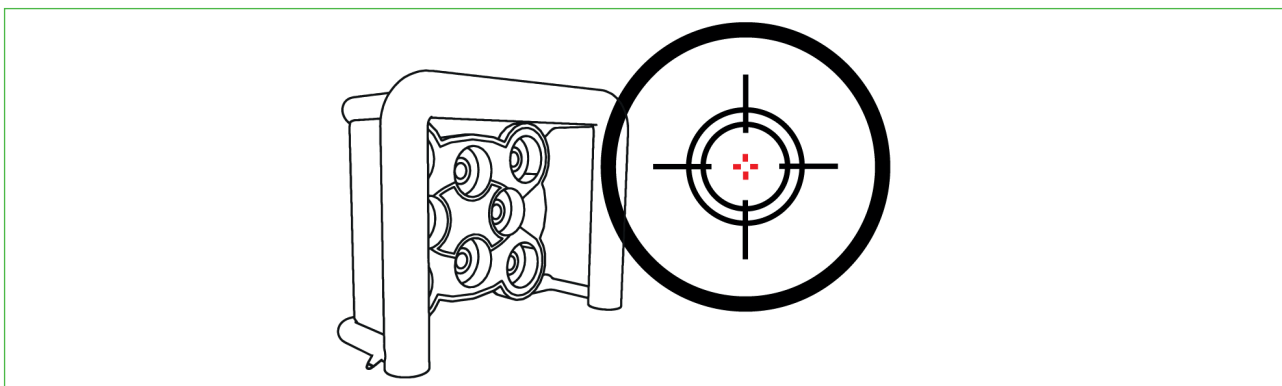
The system counts down, and the base spots light up in different colours. So first, touch your base spot and then the spot that lights up in your colour. The game ends when the time is up. The winner is the one who has touched their own base spot the most time.

GOAL SHOOTING



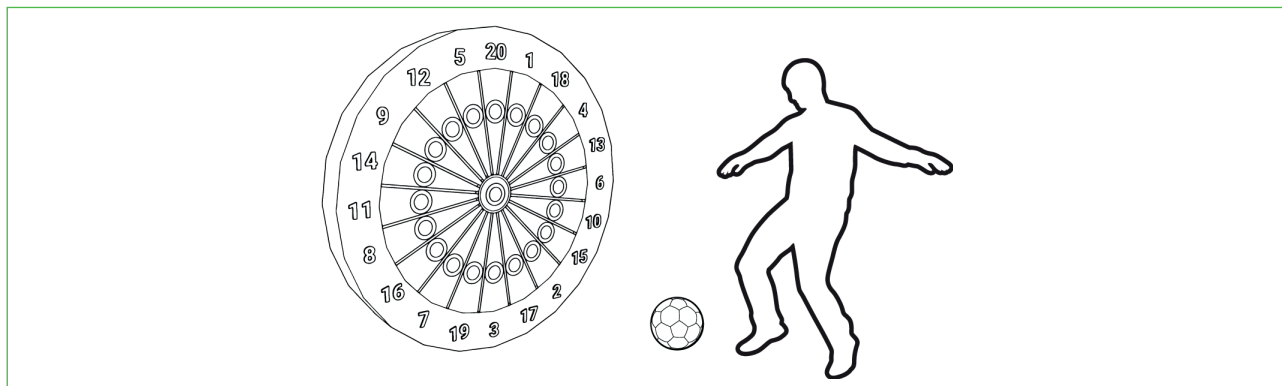
Try to hit the spots that light up. Then, when you have a critical hit, continue with the other spots that light up randomly. This exercise requires you to aim accurately and hit the right spot.

PRECISION



Try to hit the spots that light up. Then, when you have a critical hit, continue with the other spots that light up randomly. This exercise requires you to aim accurately and hit the right spot.

DARTGAME



Works just like the well-known dart game. Aim at the spots and try to hit them to earn the points that come with it. You can play the classic darts game or a variation of it.

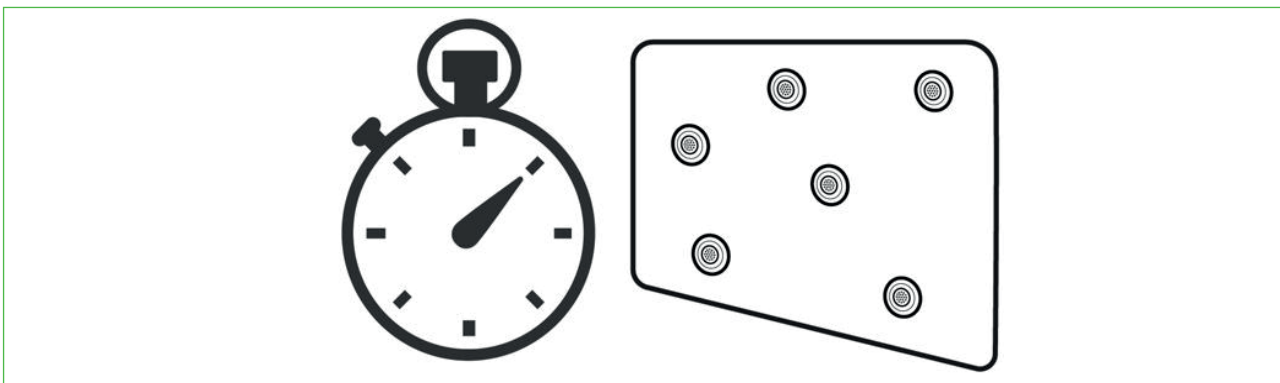
5.7 GAME INSTRUCTION - FITNESS

SPEED



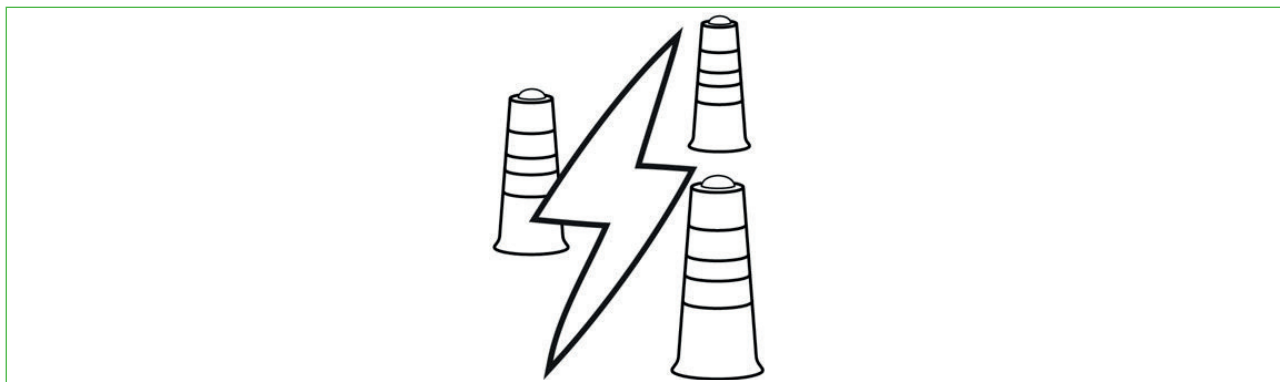
Spread the spots at a distance from each other to create a track. Now try to touch the spots as quickly as possible. When you touch them, they light up. Whoever completes the course fastest is the winner.

REACTION & RESPONS



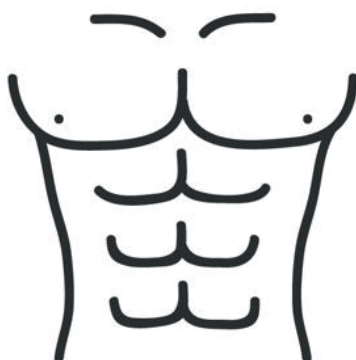
The different spots light up randomly. You should touch them as quickly as possible so that they go out again. So this game is all about your reaction speed.

ENDURANCE



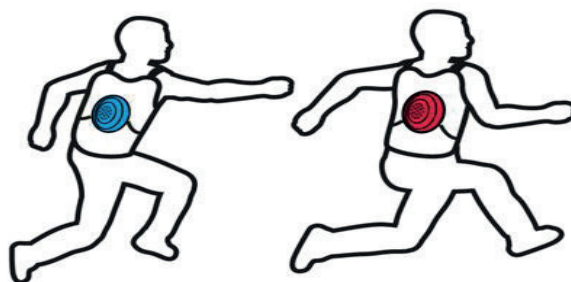
The system counts down, and the base spots light up in different colours. So hit now first, switch on your base spot, and then the spot that lights up in your colour. A fun way to improve your fitness.

MUSCLES (FULL BODY WORKOUT)



The system counts down, and the base spots light up in different colours. So first, touch your base spot and then the spot that lights up in your colour. A fun way to train your muscles.

AGILITY (CATCH ME IF YOU CAN)



You and your opponent put on a vest with a spotlight. Now try to touch your opponent's spot so that it lights up. The trick is to tap your opponent, and for your opponent, it is a challenge not to be touched by you. If you have touched your opponent's spot, you switch. A modern form of tag that tests your skill and endurance.

6. OPERATION

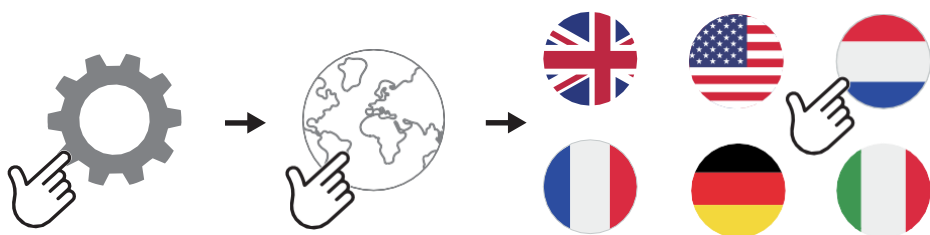
6.1 SWITCHING THE SYSTEM ON AND OFF

Press and hold the **START** button for 3 seconds to turn on the system. The location of the start button can be found on the overview at '3.4 Score panel'. To turn the system off, press and hold the same **START** button for 3 seconds, the system asks you to confirm this action when you turn the system off.



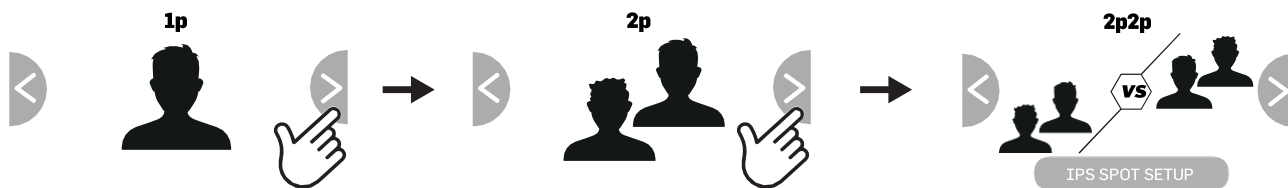
6.2 FIRST TIME USE

If you are using the score panel for the first time but cannot set the correct language, go to the home screen and manually adjust the language via the following steps.



6.3 CHOOSING THE PLAY MODE

1. First choose the game you want to play.
2. Then press the button for game settings which is located at the bottom-right of a game's main menu.
3. Then, under the 'teams' setting, choose which team mode you want to play.



6.4 SENSOR MODE

The system automatically detects which type of IPS spots are connected to the score panel. To find out which sensor mode the IPS score panel is in, take the following steps:

1. Go to the general settings. Open them by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Next, go to the 'spots settings'. Here you can read which sensor mode the IPS score panel is in.



The HIT sensor mode only works if all paired spots support this mode. For this, the spotlights must contain both a touch sensor and a motion sensor. These can be recognised by a white underside.

6.4.1 Sensor sensitivity

The amount of force required to activate a spot with impact can be adjusted.

1. Go to the general settings. Open them by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Next, go to the 'spots settings'. Here you can set the sensitivity of the spots.



6.5 STARTING AND STOPPING A GAME

There are two ways to start a game: via the touchscreen on the scoring panel or by touching a lit spotlight in standby mode.

Press the **START** button and confirm your choice on the touchscreen to stop any active game. You can stop an active game directly on the touchscreen by pressing the **STOP** icon.



6.5.1 Score panel

To set up a game, use the touchscreen on the scoring panel. The scoring panel contains different game types divided into different themes/applications. Each game has an explanation of the game type. A game is easily started by pressing the start button.

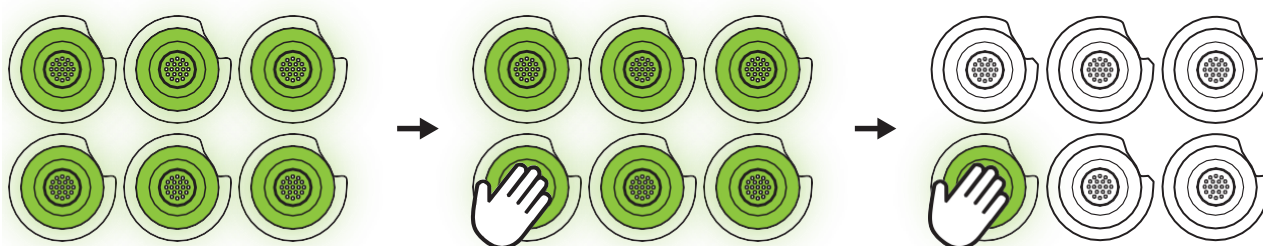
6.5.2 Starting spot


When in standby mode, all linked spots will light up in turns. Touch an illuminated spotlight to restart the last game or sound theme played.


6.5.2.1 Choosing a fixed starting spot

A fixed start spot can also be set.

1. Go to the general settings. Open them by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Then, in the start spot settings, you can activate this function.
3. Then all the lights will flash green. Place your hand on the spot you want to use as a starting spot. The starting spot is confirmed when only the lamp you selected as the starting spot flashes green.



 The regular starting spot does not partake in the game.

 The fixed starting spot can be reset by turning off this function. When switching this function on again, a new starting spot can be selected.

7. SETTINGS

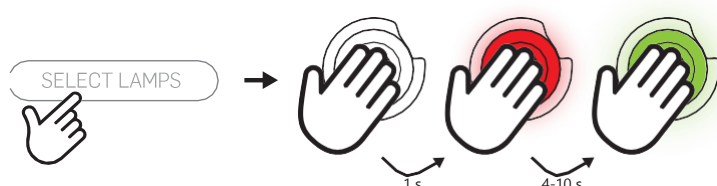
The game system has a number of settings that can be adjusted to your liking. This section describes how to do this. The game system contains both general settings which you can access by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.

As game-specific settings, these settings are specific to that game type and will also only apply to that game type. You can access these settings by pressing a game type and then pressing the cogwheel icon at the bottom right of the screen.

7.1 COUPLING AND DECOUPLING SPOTS

Depending on the number of players and the game to be played, more or less spots can be linked to the game system.

1. Go to the general settings. Open them by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Next, go to the 'spots settings'. Here you can press the **select lamps** button at the top right of the screen.
3. Place your hand on the spotlight you want to pair. The lamp will first light red and when it lights up green (blue in HIT mode) the spotlight is paired.
4. Repeat until the desired number of spots are linked.
5. Press the **READY** button to exit the 'PAIR' mode.



If a spot does not want to pair, it could be that the system's memory is full. This can also occur when fewer than 20 spots are visibly linked. In this case, disconnect all spots according to the instructions in the following section.

7.1.1 Disconnecting all the spots

All spots can be disconnected at the same time. After this, new spots can be connected to the system.

1. Go to the general settings. Open them by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Next, go to the 'spots settings'. Here you can press the **clear all spots** button at the bottom right of the screen.
3. The system is rebooted. All spots are now disconnected.

19.19 PLACEMENT OF

There are a number of accessories available to which the spotlights can be attached. This makes games work best.



The full range of accessories is available at www.jb-inflatables.com.

However, the game can also be played without these accessories. In this case, keep a maximum distance of 20 metres between the spotlights and the panel (figure 6).



Figuur 6 The maximum distance between parts



Warning - Avoid exposing the scoreboard to direct sunlight.

7.3 SETTING THE GAME TIME

A number of games end after a certain amount of time has passed. This game time can be set in the game-specific settings.

1. Open a game type and go to the game-specific settings.
2. Next, the game time can be set here as in the example below.



The playing time set is set only for the game type where it is adjusted.

7.4 AUDIO SETTINGS

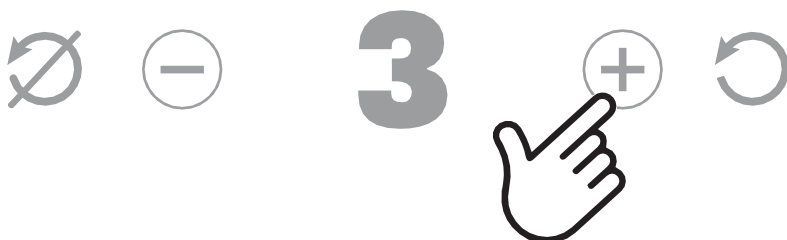
1. Go to the general settings. Open them by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Next, go to the 'audio settings'. Here you can adjust the volume and turn the background music on and off.

7.5 DISPLAY SETTINGS

1. Go to the general settings. Open them by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Next, go to the 'display settings'. Here you can adjust screen brightness, standby time and background.

7.6 AUTOMATIC GAME RESTART

1. Go to the general settings. Open them by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Next, go to the 'advanced settings'. Here you can set whether / after how many seconds a game automatically restarts.



7.7 SETTING A PASSWORD

You may want the score panel to be locked with a code. You can set this code as follows:

1. Go to the general settings. Open them by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Then go to 'advanced settings' and press **password settings**.
3. Here you can specify whether you want to set a password and for which a password is required to unlock the score panel. Setting a password can be done when you toggle the 'password required to unlock' slider to ON.



The password is set to 0000 by default.



7.8 RESTORE TO FACTORY SETTINGS

To reset the scoreboard to its factory settings, take the following steps:

1. Go to the general settings. Open them by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Then go to 'advanced settings' and press **reset factory settings**.
3. After confirming your selection, the system will reboot and the score panel is reset to the factory settings.

7.9 SOFTWARE UPDATE

If you want to update your software, you need to take the following steps:

1. First, check which version of firmware you have. Go to general settings. You can open by pressing the gear icon at the top left of the screen.
2. Then go to the 'advanced settings', here you can read what firmware version you have. If a new firmware version is available, you can update it via bluetooth.

7.10 SETTING UP ACCESSORIES

If you want to set up accessories such as the coin arcade or switchbox, for example, take the following steps:

1. Connect the accessory and go to the general settings. You access these by pressing the cogwheel icon at the top left of the screen.
2. Then go to the 'accessories'; here you can set the accessories.

8. ERROR MESSAGES

If the score panel no longer functions correctly, it can be reset using the reset button.

8.1 RESET BUTTON

The IPS system is equipped with a reset button. The reset button is located under the round hole at the back of the scoreboard. The reset button can be pressed with a long and thin object.



JB-Inflatables B.V.

Ampere 10
7942 DD Meppel
Netherlands



**USER MANUAL
INTERACTIVE
PLAYSYSTEM
SMART EDITION**





COPYRIGHT EN DISCLAIMER

De informatie in dit document kan zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

Alle rechten voorbehouden. Niets in dit materiaal mag worden gekopieerd, vereenvoudigd, aangepast of vertaald zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Interactive Play Systems, behalve voor zover toegestaan op grond van de wet op het auteursrecht. De enige garanties voor producten en services van IPS worden uiteengezet in de garantieverklaringen die bij de desbetreffende producten en services worden verstrekt.

Niets hierin mag worden opgevat als een aanvullende garantie. Interactive Play Systems is niet aansprakelijk voor technische of andere fouten of omissies in dit materiaal.

© 2022 Interactive Play Systems



INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding

- 1.1 Bedoeld gebruik
- 1.2 Over deze handleiding
- 1.3 Garantie & Klantenservice

2. Veiligheid

- 2.1 Gebruik
- 2.2 Batterij & opladen
- 2.3 Onderhoud
- 2.4 Afdanking
- 2.5 Vervoeren en opbergen

3. Beschrijving

- 3.1 Interactive Playsystem
- 3.2 Touch (IPS) en HIT
- 3.3 Onderdelen
- 3.4 Scorepaneel
- 3.5 Spots
- 3.6 Specificaties

4. Opladen

- 4.1 Batterijniveau controleren
- 4.2 Opladen

5. Spellen

- 5.1 Teammodus
- 5.2 Spelmodus
- 5.3 Spelopties
 - 5.3.1 Games
 - 5.3.2 Educatief
 - 5.3.3 Sports
 - 5.3.4 Fitness
- 5.4 Speluitleg - Games
- 5.5 Speluitleg - Educatief
- 5.6 Speluitleg - Sports
- 5.3 Speluitleg - Fitness

6. Bediening

- 6.1 Systeem aan- en uitzetten
- 6.2 Eerste keer gebruik
- 6.3 Teammodus kiezen
- 6.4 Sensormodus
 - 6.4.1 Sensor gevoeligheid
- 6.5 Spel starten en stoppen
 - 6.5.1 Scorepaneel
 - 6.5.2 Startspot
 - 6.5.2.1 Vaste startspot kiezen

7. Instellingen

- 7.1 Spots koppelen en ontkoppelen
 - 7.1.1 Alle spots tegelijk ontkoppelen
- 7.2 Plaatsing van spots
- 7.3 Speelduur instellen
- 7.4 Audio instellingen
- 7.5 Display instellingen
- 7.6 Automatische spelherstart
- 7.7 Wachtwoord instellen
- 7.8 Terugzetten naar fabrieksinstellingen
- 7.9 Software updaten
- 7.10 Accessoires instellen

8. Foutmeldingen

- 8.1 Reset knop





1. INLEIDING

1.1 BEDOELD GEBRUIK

Het Interactive Playsystem is uitsluitend bedoeld voor het uitvoeren van de spellen zoals beschreven in deze handleiding. De spots mogen alleen (aan)geraakt worden met de hand of met een bijbehorend projectiel en mogen alleen geplaatst worden in speelobjecten die hiervoor uitgerust zijn. De spots zijn niet geschikt om op te staan of om op te springen.

1.2 OVER DEZE HANDLEIDING

Dit document is de gebruikershandleiding van het Interactive Playsystem Smart en bevat alle informatie voor het correct en veilig gebruik hiervan. De handleiding bevat waarschuwingen die gevaarlijke situaties aangeven en belangrijke tips. Deze waarschuwingen en tips zijn als volgt weergegeven:

	Waarschuwing
	Informatie/Tip

1.3 GARANTIE & KLANTENSERVICE

Voor dit product geldt een garantietermijn van 12 maanden.



Waarschuwing - De fabrikant is niet aansprakelijk voor gevallen van materiële schade of persoonlijk letsel veroorzaakt door onjuist gebruik of het niet naleven van de veiligheidsvoorschriften. In dergelijke gevallen vervalt de garantie.



Waarschuwing - Het is niet toegestaan om het product open te (laten) maken of te (laten) repareren. In dat geval vervalt de garantie. Laat onderhoud uitvoeren door de fabrikant.

Voor meer informatie betreffende de garantievoorwaarden van dit product en over de inhoud van dit document kunt u terecht bij:

JB-Inflatables B.V.
Ampere 10
7942 DD, Meppel
Nederland
0031 (0)522-246169
info@jb-inflatables.nl










2. VEILIGHEID

Dit hoofdstuk beschrijft de veiligheidsvoorschriften waar gebruikers zich aan moeten houden tijdens het gebruik, opladen, onderhouden en afdanken van het Interactive Playsystem.




2.1 GEBRUIK

Waarschuwing:

-  **Voorkom blootstelling van het scorepaneel aan direct zonlicht.**
-  De aanwezigheid van nabije WiFi-netwerken kan de prestaties van het spelsysteem negatief beïnvloeden.
-  Dit spelsysteem mag uitsluitend gebruikt worden voor het doel waarvoor het oorspronkelijk is ontworpen.
-  Gebruiken onder direct toezicht van een volwassene.
-  Zowel het paneel als de spots bevatten gevoelige onderdelen, waaronder de Li-ion batterijen. Voorkom blootstelling van het spelsysteem aan hele warme of hele koude temperaturen. Warme en koude temperaturen kunnen tijdelijk de batterijduur aanpassen of ervoor zorgen dat het spelsysteem tijdelijk stopt met goed functioneren.
-  Zorg dat het paneel en de spots niet met water of een andere vloeistof in aanraking komen. Mocht dit onverhoopt gebeuren, zet het systeem dan uit en trek dan tijdens het opladen onmiddellijk de adapter uit het stopcontact. Laat het spelsysteem controleren door de fabrikant.
-  Gebruik het paneel niet nadat het is gevallen of op andere wijze beschadigd is. Laat het door de fabrikant controleren en indien nodig repareren.


2.2 BATTERIJ & OPLADEN


Waarschuwing:

-  **Laad het spelsysteem alleen op met de meegeleverde adapter. Een adapter met een hoger voltage dan 5.0V beschadigt het systeem onherstelbaar.**
-  Een beschadigde laadkabel kan elektrische schokken, oververhitting of brand veroorzaken. U mag het netsnoer nooit opwarmen, beschadigen, wijzigen of te strak buigen.
-  Een beschadigde of lekkende accu kan brand, ontploingen of persoonlijk(e) letsel(s) veroorzaken. U mag de accu nooit uit elkaar halen, pletten of doorboren. Houd de accu buiten het bereik van hoge temperaturen, water, stof en vervuiling.
-  Sluit de adapter alleen aan op een stopcontact met de op het typeplaatje aangegeven spanning en frequentie.
-  Als de accu lekt en de vloeistof in aanraking komt met uw huid of kleding moet u de gelekte vloeistof onmiddellijk afspoelen met schoon water.
-  Controleer het paneel, de spots, de kabel en de adapter voor het opladen op beschadiging. Indien er zichtbare schade, sterke geur of overmatige opwarming van een onderdeel ontstaat, trek dan de adapter uit het stopcontact.




 Controleer de adapter en laadkabel regelmatig op eventuele beschadiging. Indien de adapter of kabel beschadigd is, neem contact op met de fabrikant.


 Raak de adapter niet met natte of vochtige handen aan.

 Zorg ervoor dat niemand de laadkabel per ongeluk kan lostrekken of erover kan struikelen.

2.3 ONDERHOUD

Waarschuwing:

 Schakel voor het uitvoeren van reinigingswerkzaamheden het apparaat uit en neem de stekker uit het stopcontact.

 Reinig de buitenkant van het scorepaneel en de spots met een zachte doek. Indien noodzakelijk, maak de doek licht vochtig met water en een neutraal reinigingsmiddel.

2.4 AFDANKING

Het symbool op het materiaal, de accessoires of verpakking geeft aan dat dit product niet als huishoudelijk afval mag worden behandeld. Voer het apparaat af via het verzamelpunt voor de recycling van afgedankte elektrische en elektronische apparatuur.


Verwijder de accu in overeenstemming met de lokale, provinciale en federale wet- en regelgeving.




2.5 VERVOEREN EN OPBERGEN

Waarschuwing:

 Vervoer alle onderdelen uitsluitend met de koffer.

 Berg alle onderdelen uitsluitend op in de koffer.

 Berg het Interactive Playsystem voor een langere periode altijd volledig opgeladen op.

3. BESCHRIJVING

3.1 INTERACTIVE PLAYSYSTEM SMART



Figuur 1 Het Interactive Playsystem Smart

Het Interactive Playsystem Smart (figuur 1) is een oplaadbaar elektronisch spelsysteem waarbij een of meerdere spelers sensoren moeten (aan)raken met de hand of met een projectiel. Deze zogeheten 'spots' zijn draadloos verbonden met het scorepaneel dat de score en andere informatie weergeeft. Op dit scorepaneel bevinden zich ook een elektronisch scherm om het gewenste spel te kiezen en in te stellen.

JB-Inflatables B.V. levert verschillende speelobjecten waar de spots van het Interactive Playsystem Smart in geplaatst kunnen worden. Het volledige aanbod van deze accessoires is te vinden op www.jb-inflatables.nl.

3.2 TOUCH (IPS) EN HIT

Dit Interactive Playsystem is de nieuwste versie van deze productlijn. Hiermee kan naast de traditionele IPS TOUCH modus ook de HIT modus gespeeld worden. Het systeem detecteert automatisch welk type IPS spots zijn verbonden. Dit kunt u terugvinden op het IPS scorepaneel bij de algemene instellingen onder spots instellingen. In beide modi zijn verschillende spellen beschikbaar. Deze spellen staan later in deze handleiding verder uitgelegd.

- **TOUCH.** In deze modus zijn de spellen gericht op aanraking van de spots met de hand.
- **HIT.** In deze nieuwe modus zijn de spellen gericht op het gebruik van projectielen om de spots te raken. Denk hierbij aan ballen of speelgoedpistolen.

3.3 ONDERDELEN



Figuur 2 Alle onderdelen van het Interactive Playsystem

Het Interactive Playsystem bestaat uit de volgende onderdelen:

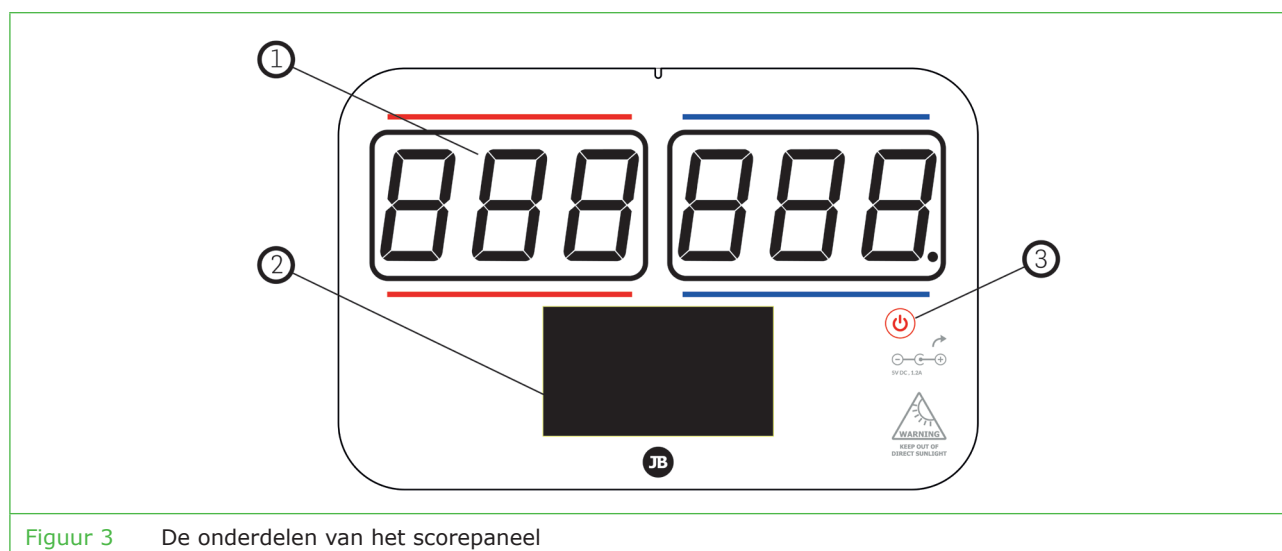
1. Koffer met scorepaneel
2. Spots: 10 stuks (uit te breiden naar maximaal 20 stuks)
3. Laadkabel
4. Adapter + 3 type stekkers

Hierbij wordt het volgende document geleverd:

1. Gebruikershandleiding

Controleer bij ontvangst altijd of alle onderdelen aanwezig en onbeschadigd zijn voordat u met het spelsysteem aan de slag gaat. Neem contact op met de fabrikant wanneer dit niet het geval is.

3.4 SCOREPANEEL



Het scorepaneel bestaat uit de volgende onderdelen, zie bovenstaande figuur:

1. Display waarop de score getoond wordt.
2. Touchscreen waarmee het scorepaneel bediend kan worden en waarop andere informatie getoond wordt.
3. Aan/uit knop.

3.5 SPOTS



De spots bevatten zowel een aanraaksensor als een bewegingssensor en kunnen dus op twee manieren gebruikt worden. De aanraaksensor wordt geactiveerd door een hand op de spot te leggen (figuur 4). De bewegingssensor wordt geactiveerd wanneer de spot geraakt wordt.

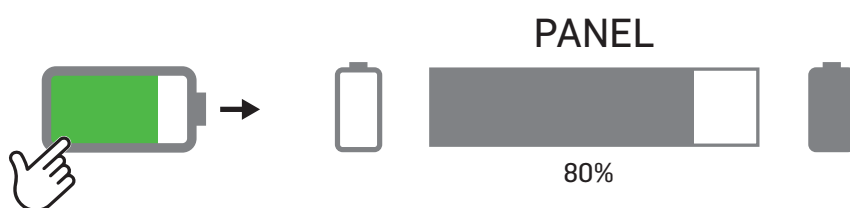
3.6 SPECIFICATIES

Afmetingen koffer	460 x 380 x 210 mm
Afmetingen spots	173 x 42 mm
Batterijtype paneel	Li-ion
Batterijduur paneel	16 uur actieve speeltijd
Batterijtype spots	Li-ion
Batterijduur spots	16 uur actieve speeltijd
Verbinding spots	WiFi 2.4 GHz

4. OPLADEN

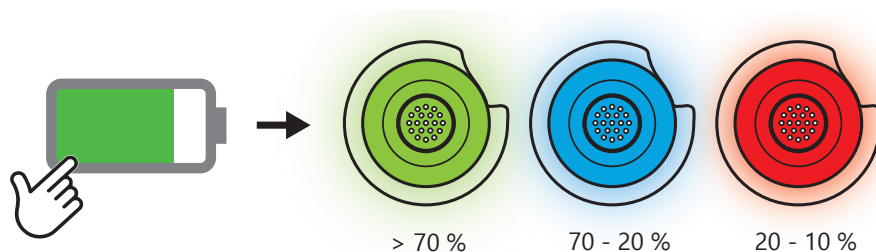
4.1 BATTERIJNIVEAU CONTROLEREN

1. Druk op het batterij-icoon welke rechtsbovenin het scherm staat weergegeven. Er opent zich een nieuw scherm, hier kunt u aflezen hoeveel het batterijpercentage van het scorepaneel bedraagt.

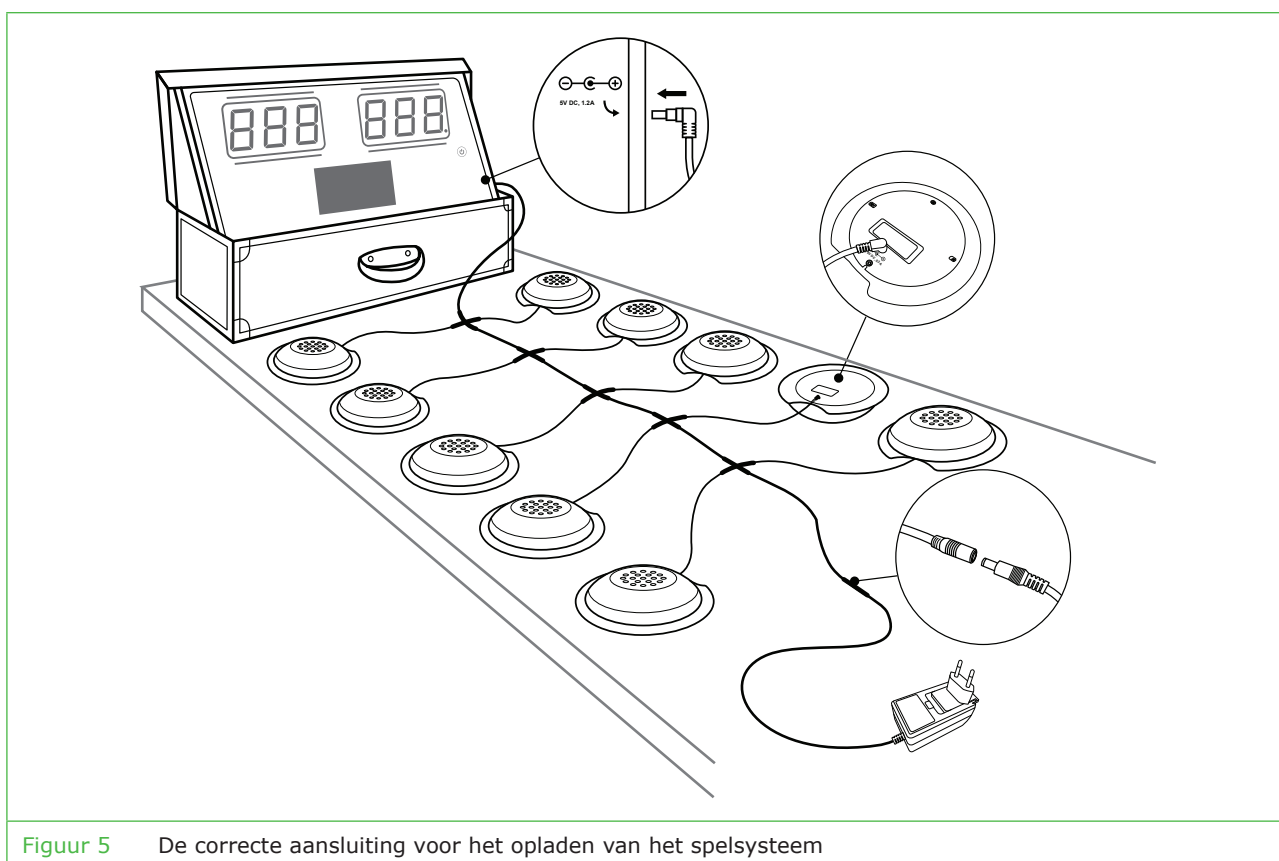


Het kan voorkomen dat het paneel een te laag batterijniveau heeft om aangezet te kunnen worden. Laad het paneel in dit geval eerst volledig op (minimaal 24 uur).

2. Druk op het batterij-icoon welke rechtsbovenin het scherm staat weergegeven. Er opent zich een nieuw scherm, de lampen zullen gaan oplichten. Elke spot licht op in de kleur welke zijn batterijniveau aangeeft:



4.2 OPLADEN



Figuur 5 De correcte aansluiting voor het opladen van het spelsysteem

1. Sluit de kabels aan zoals weergegeven in figuur 5.
2. Steek de stekker van de oplader in het stopcontact. Het elektronisch scorebord en de spots worden nu opgeladen.



Waarschuwing - Laad het spelsysteem alleen op met de meegeleverde adapter. Een adapter met een hoger voltage dan 5.0V beschadigt het systeem onherstelbaar.



5. SPELLEN

De spellen die gespeeld kunnen worden hangen af van twee instellingen: de spelmodus en de teammodus. De spelmodus – IPS of HIT – bepaalt de kleur van de spots en welk soort spellen gespeeld kunnen worden. De teammodus – 1P, 2P of 2P2P – bepaalt het aantal teams waarmee gespeeld wordt en welke spots zij gebruiken.

5.1 TEAMMODUS

- 1P – Eén speler of team
- 2P – Twee spelers of teams. Beiden gebruiken alle spots.
- 2P2P – Twee spelers of teams. Beiden hebben een eigen set spots.

5.2 SPELMODUS

In de spelmodus **IPS** zijn spellen beschikbaar welke ontworpen zijn voor algemeen gebruik, waarbij de spots met de hand worden aangeraakt. De spots lichten tijdens het spelen rood of groen op.

In de spelmodus **HIT** zijn spellen beschikbaar welke ontworpen zijn voor het gebruik van projectielen om de spots te raken. Denk hierbij aan ballen of speelgoedpistolen. De spots lichten tijdens het spelen rood of blauw op. De gevoeligheid van de IPS spots zijn in te stellen bij de algemene instellingen onder spots instellingen.







De detectiemethode van de spots kan worden aangepast om overeen te komen met de manier waarop de gebruiker een spel wilt spelen. Zie hiervoor hoofdstuk 6.4 - Sensormodus kiezen.

5.3 SPELOPTIES








De onderstaande tabellen geven per spelmodus aan in welke teammodus elk spel gespeeld kan worden. In de volgende paragrafen wordt ieder spel beschreven en uitgelegd.



5.3.1 Games




Knop	Naam	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Light Hunter	x	x	x
	Steal the Light		x	x
	Back to Base	x	x	x
	Hit Counter	x	x	x
	Last Man Standing			
	Thema's			

5.3.2 Educatief



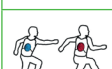
Knop	Naam	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Player vs. Computer Memory	x	x	
	Player vs. Player Memory	x	x	
	Fun Math	x	x	
	Word Game	x	x	
	Word Hunt	x	x	
	Sound Memory Kids	x	x	x
	Quiz			



5.3.3 Sports

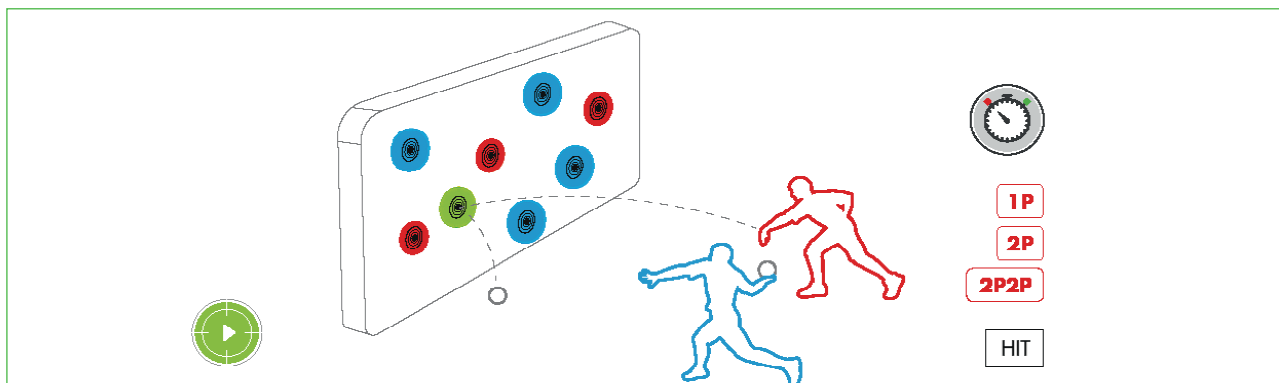
Knop	Naam	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Timer			
	Back to Base Training	x	x	x
	Goal Shooting	x	x	x
	Precision	x	x	x
	Dartgame	x	x	

5.3.4 Fitness

Knop	Naam	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Speed			
	Reaction & Respons		x	x
	Endurance	x	x	x
	Muscles (Full Body Workout)	x	x	x
	Agility (Catch Me If You Can)		x	x

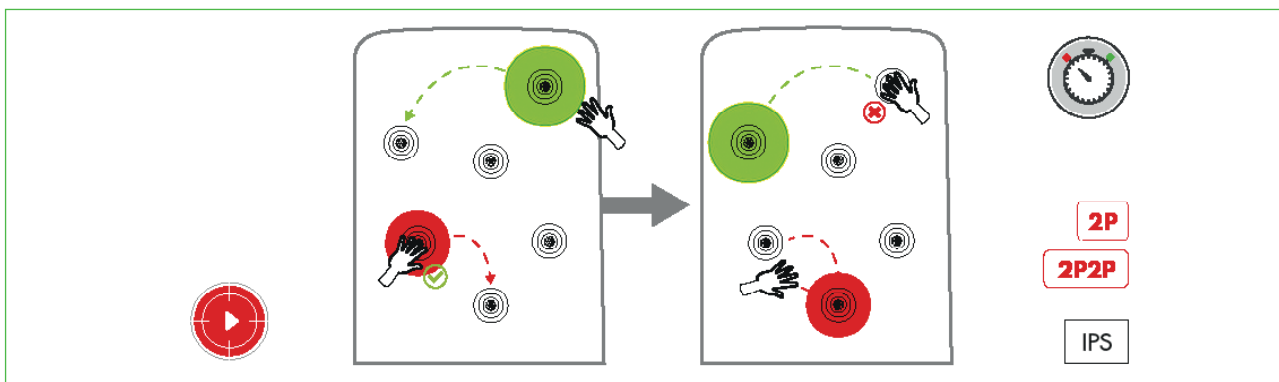
5.4 SPELUITLEG - GAMES

LIGHT HUNTER



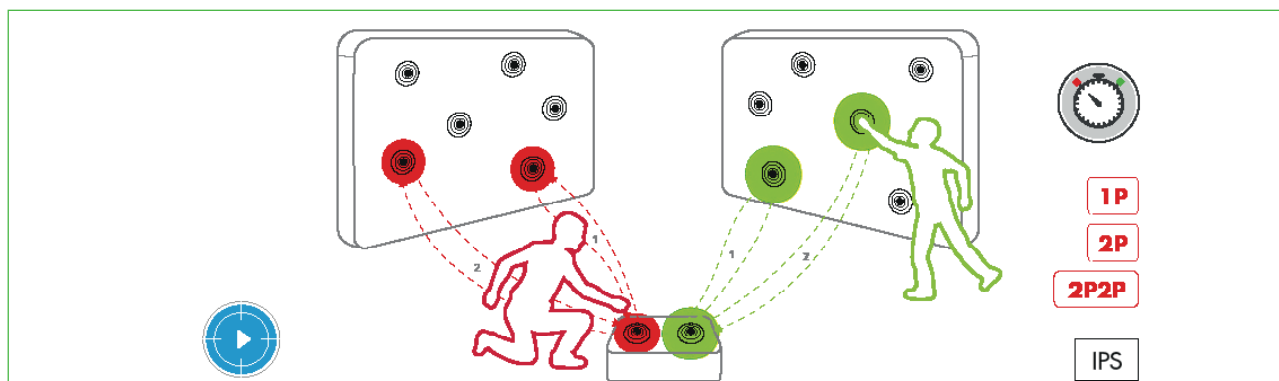
Het systeem telt af en twee willekeurige spots lichten op in twee verschillende kleuren. Raak nu zo snel mogelijk de spot van je eigen kleur aan wanneer deze verschijnt. Als de tijd om is stopt het spel. Je hebt gewonnen als je de meeste spots van je eigen kleur hebt aangeraakt.

STEAL THE LIGHT



Het systeem telt af en twee willekeurige spots lichten op in twee verschillende kleuren. Raak nu zo snel mogelijk de spot van je eigen kleur aan wanneer deze verschijnt. Als de tijd om is stopt het spel. Je hebt gewonnen als je de meeste spots van je eigen kleur hebt aangeraakt.

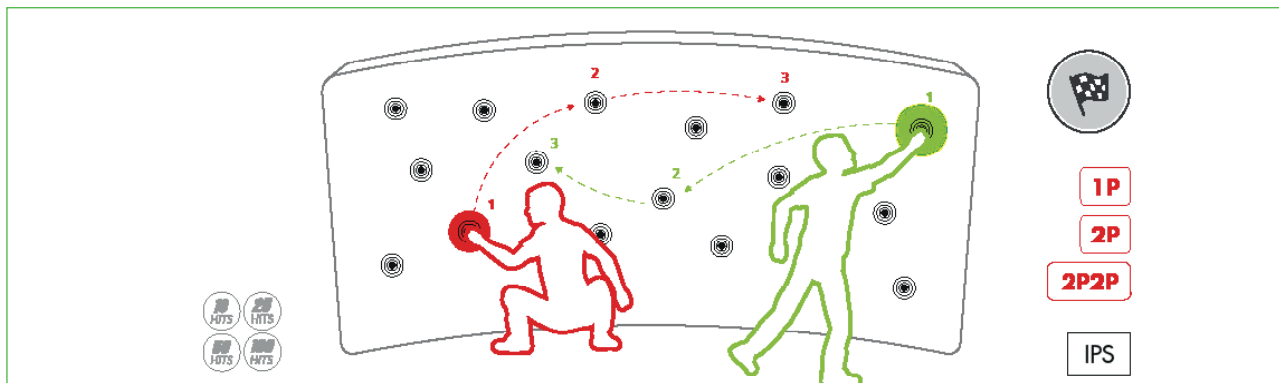
BACK TO BASE



Kies een van de twee base spots. Het systeem telt af en de base spots lichten op in verschillende kleuren. Raak nu eerst je basespot aan en vervolgens de spot die in jouw kleur oplicht. Het spel stopt wanneer de tijd om is. De winnaar is degene die het vaakst de eigen base spot heeft aangeraakt.

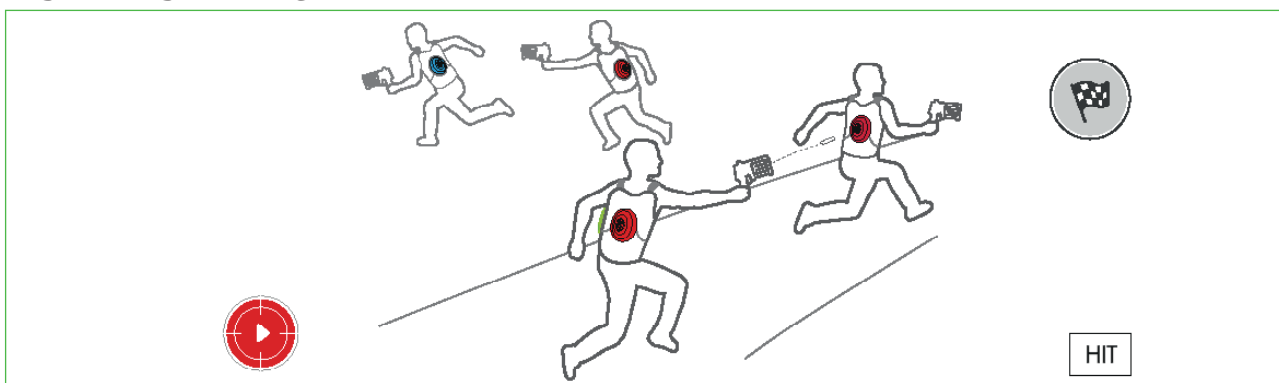


HIT COUNTER



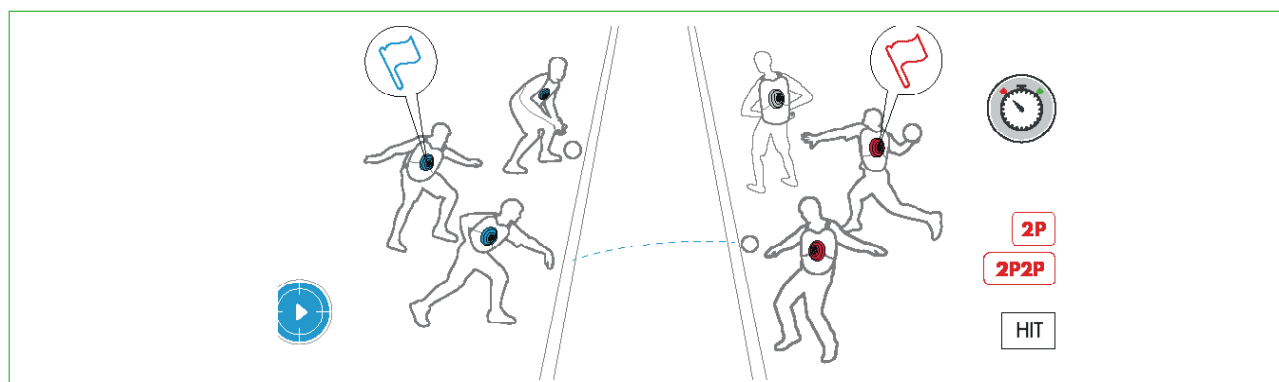
Kies eerst het aantal spots dat elk team moet aanraken. Het systeem telt af en twee willekeurige spots lichten op in twee verschillende kleuren. Raak nu zo snel mogelijk de spot van je eigen kleur aan. Je wint wanneer je als eerste het aantal gekozen spots hebt aangeraakt. Als de tijd om is en niemand heeft het aantal vooraf bepaalde spots aangeraakt, dan wint de speler met de meeste punten.

LAST MAN STANDING



Kies een spot en bevestig deze op je vest. Het systeem telt af en alle spots lichten op in een willekeurige kleur. Raak de spots van de andere spelers aan om ze uit te schakelen, maar zorg dat je zelf niet geraakt wordt. Je wint als je de laatst overgebleven speler bent. Als de tijd om is en er nog meerdere spelers over zijn, stopt het spel en winnen de overgebleven spelers.

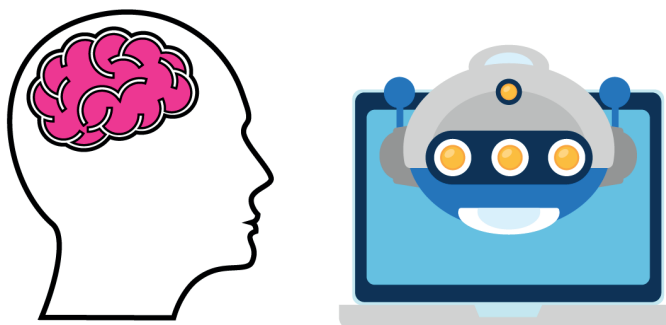
CAPTURE THE FLAG



Het systeem telt af en alle spots lichten op in twee verschillende kleuren. Raak de spots van het andere team om punten te scoren. Als je de flag spot van het andere team weet te raken heb je gewonnen. Als de tijd om is en de flag spot van de tegenpartij niet geraakt is, wint het team met de meeste punten.

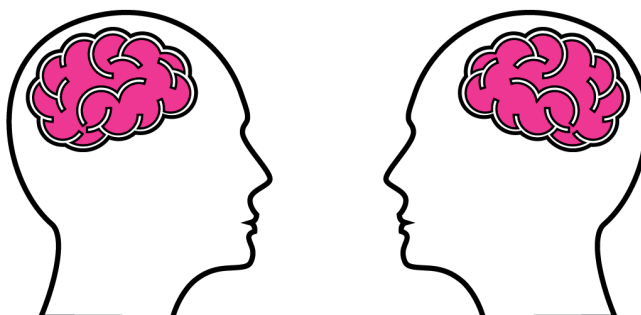
5.5 SPELUITLEG - EDUCATIEF

PLAYER VS. COMPUTER MEMORY



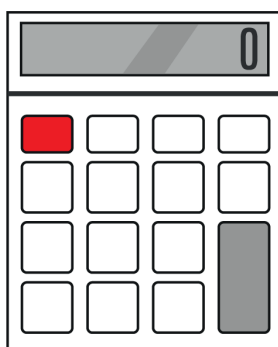
Dit is een variatie op het bekende spel 'Simon says'. Je speelt het spel tegen de computer. De computer verzint een patroon door verschillende spots in een bepaalde volgorde te laten branden. Jij moet dit patroon proberen te herhalen door de spots in dezelfde volgorde aan te raken.

PLAYER VS. PLAYER MEMORY



Dit is een variatie op het bekende spel 'Simon says'. Je speelt het spel met 2 personen. De ene persoon verzint een patroon door verschillende spots in een bepaalde volgorde aan te raken en deze te laten branden. De andere persoon moet dit patroon proberen te herhalen door de spots in dezelfde volgorde aan te raken.

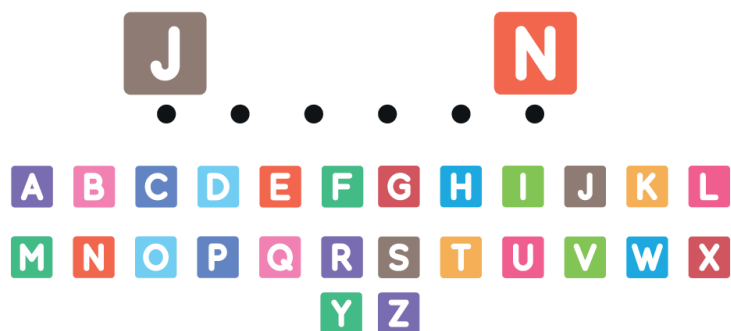
FUN MATH



Bij dit spel is het de bedoeling dat je sommen gaat oplossen. Hiervoor selecteer je de verschillende cijfers. Dit doe je door de spots aan te raken die bij de verschillende cijfers horen.



WORD GAME



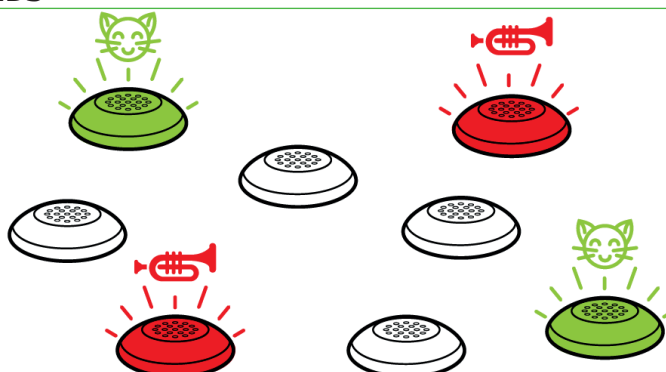
Dit spel is een interactieve variant op het bekende spel 'Galgje'. Probeer het woord te raden door verschillende letters te selecteren. Je doet dit door de spots aan te raken die bij de verschillende letters horen.

WORD HUNT



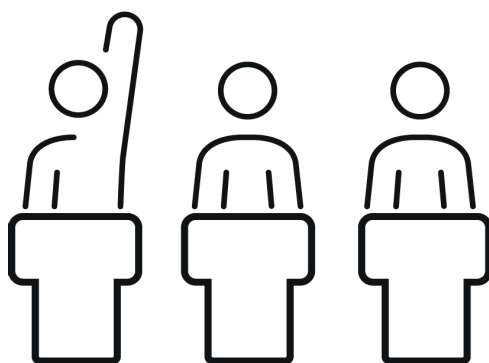
Maak woorden door verschillende letters te selecteren. Je doet dit door de spots aan te raken die bij de verschillende letters horen.

SOUND MEMORY KIDS



Het systeem telt af en het spel begint. Alle spots lichten op in dezelfde kleur. Raak twee spots aan en luister naar het geluid dat ze maken. Wanneer beide spots hetzelfde geluid maken heb je een paar gevonden en ben je nog eens aan de beurt. Anders gaat de beurt naar de volgende speler. Het spel stopt wanneer alle paren zijn gevonden. De winnaar is degene die de meeste paren heeft gevonden.

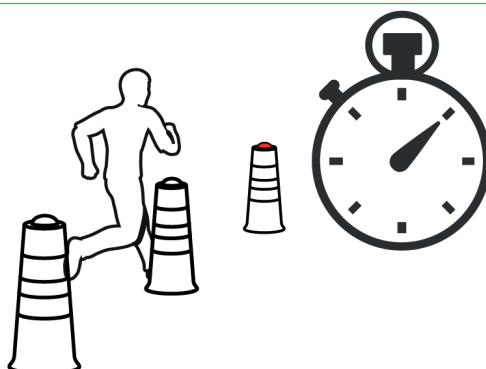
QUIZ



Speel een interactieve kwis! Degene die als eerste het antwoord weet drukt op een spot, waardoor deze gaat branden. Er wordt geen telling bijgehouden.

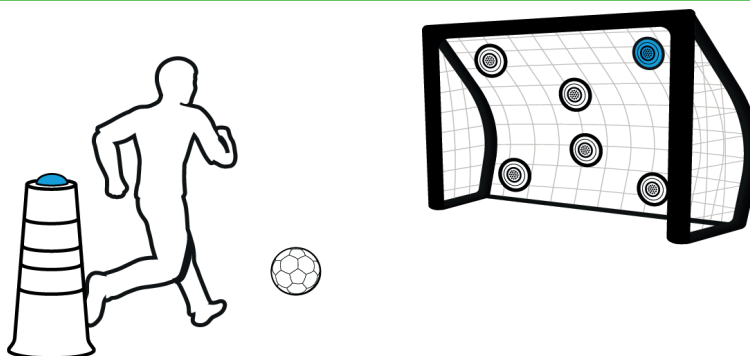
5.6 SPELUITLEG - SPORTS

TIMER



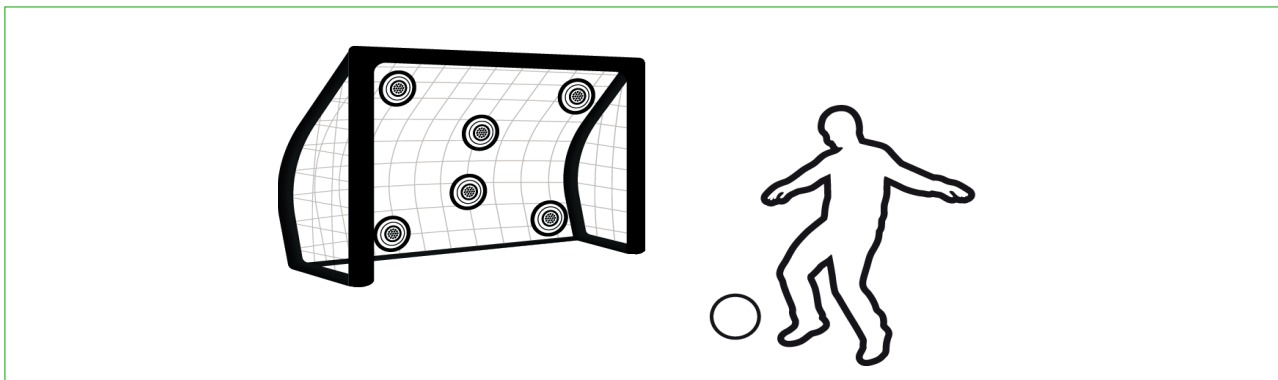
Selecteer na het starten van het spel eerst de spots voor elke speler. Het systeem telt af en alle spots lichten op in verschillende kleuren. Zet zo snel mogelijk al je eigen spots uit door ze aan te raken. Degene die als eerste de eigen spots heeft aangeraakt is de winnaar.

BACK TO BASE TRAINING



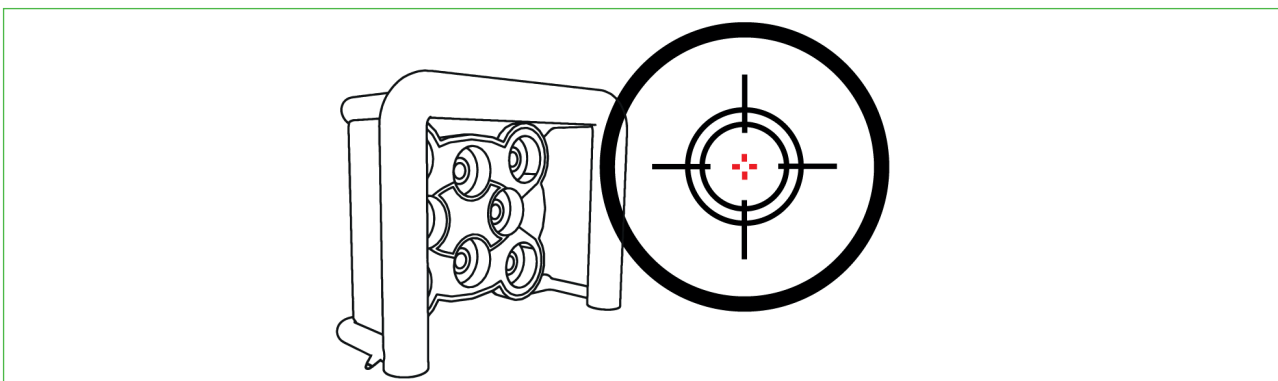
Het systeem telt af en de base spots lichten op in verschillende kleuren. Raak nu eerst je basespot aan en vervolgens de spot die in jouw kleur oplicht. Het spel stopt wanneer de tijd om is. De winnaar is degene die het vaakst de eigen base spot heeft aangeraakt.

GOAL SHOOTING



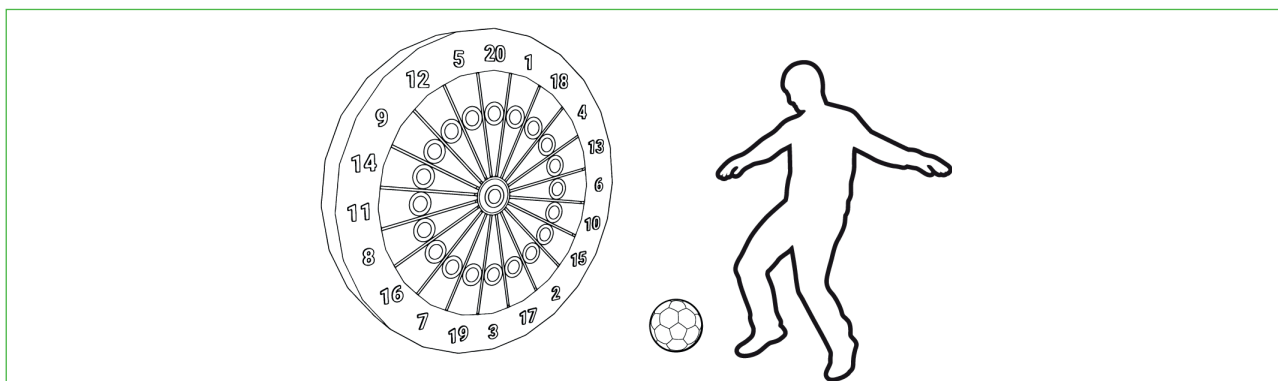
Probeer de spots te raken die oplichten. Wanneer je een voltreffer hebt, ga je verder met de andere spots die willekeurig oplichten. Dit is een oefening waarbij je nauwkeurig moet richten en de juiste spot moet zien te raken.

PRECISION



Probeer de spots te raken die oplichten. Wanneer je een voltreffer hebt, ga je verder met de andere spots die willekeurig oplichten. Dit is een oefening waarbij je nauwkeurig moet richten en de juiste spot moet zien te raken.

DARTGAME



Werkt net als het bekende dartspeel. Richt op de spots en probeer ze te raken om de punten te verdienen die erbij staan. Je kunt het klassieke dartspeel spelen of een variatie ervan.

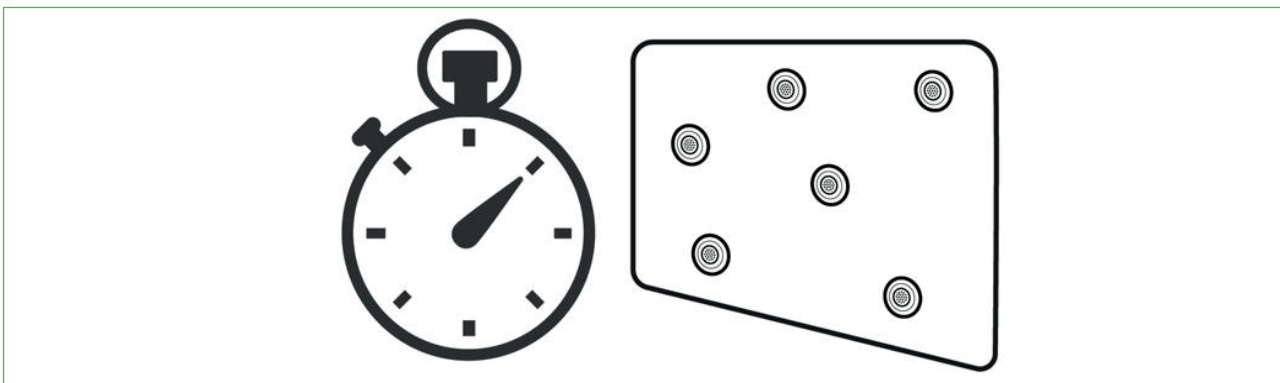
5.7 SPELUITLEG - FITNESS

SPEED



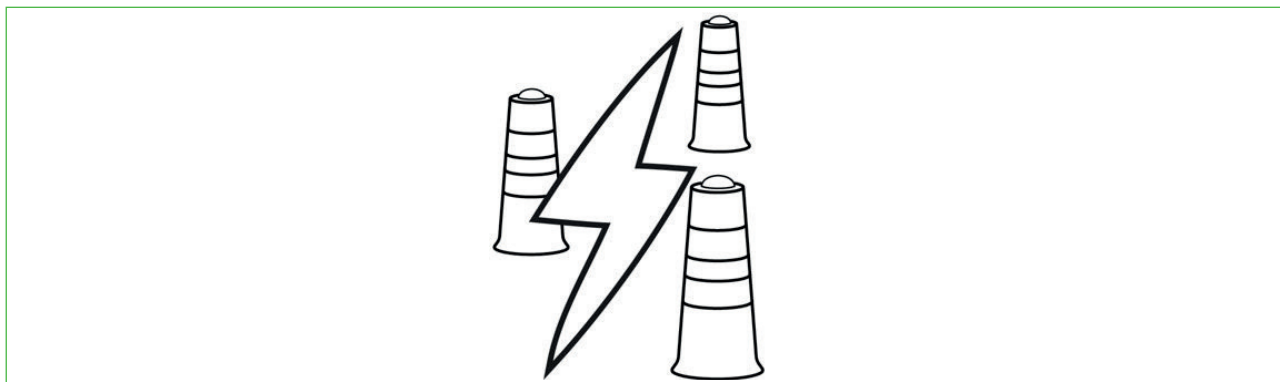
Verspreid de spots op een afstand van elkaar en maak zo een parcours. Probeer nu zo snel mogelijk de spots aan te raken. Wanneer je ze aanraakt lichten ze op. Degene die het snelst het parcours aflegt is de winnaar.

REACTION & RESPONS



De verschillende spots lichten willekeurig op. Het is de bedoeling dat je ze zo snel mogelijk aanraakt waardoor ze weer uitgaan. Bij dit spel draait het dus allemaal om je reactiesnelheid.

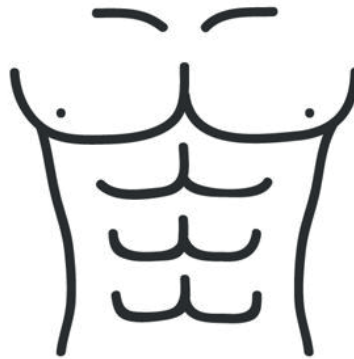
ENDURANCE



Het systeem telt af en de base spots lichten op in verschillende kleuren. Raak nu eerst je basespot aan en vervolgens de spot die in jouw kleur oplicht. Een leuke manier om je conditie te verbeteren.

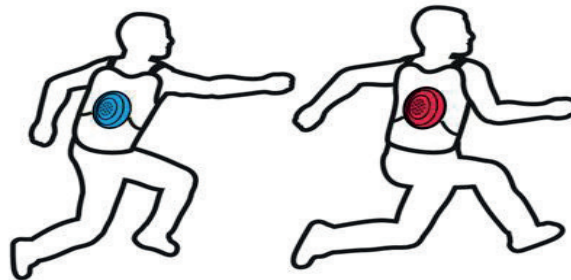


MUSCLES (FULL BODY WORKOUT)



Het systeem telt af en de base spots lichten op in verschillende kleuren. Raak nu eerst je basespot aan en vervolgens de spot die in jouw kleur oplicht. Een leuke manier om je spieren te trainen.

AGILITY (CATCH ME IF YOU CAN)



Jij en je tegenstander doen allebei een vest met een spot aan. Probeer nu de spot van je tegenstander aan te raken zodat deze oplicht. Het is de kunst om je tegenstander aan te tikken, en voor je tegenstander is het een uitdaging om niet door jou aangeraakt te worden. Heb je de spot van je tegenstander aangeraakt, dan wissel je. Een moderne vorm van tikkertje waarbij je behendigheid en uithoudingsvermogen op de proef worden gesteld.

6. BEDIENING

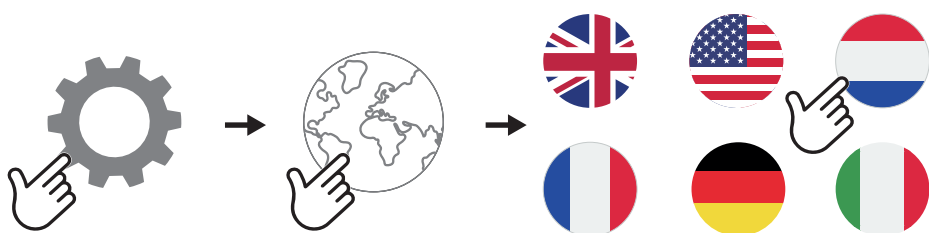
6.1 SYSTEEM AAN- EN UITZETTEN

Houdt de **START-knop** 3 seconden ingedrukt om het systeem aan te zetten. De locatie van de startknop is terug te vinden op het overzicht bij '3.4 Scorepaneel'. Om het systeem uit te zetten houdt je dezelfde START-knop 3 seconden ingedrukt, het systeem vraagt je bij het uitzetten van het systeem deze handeling te bevestigen.



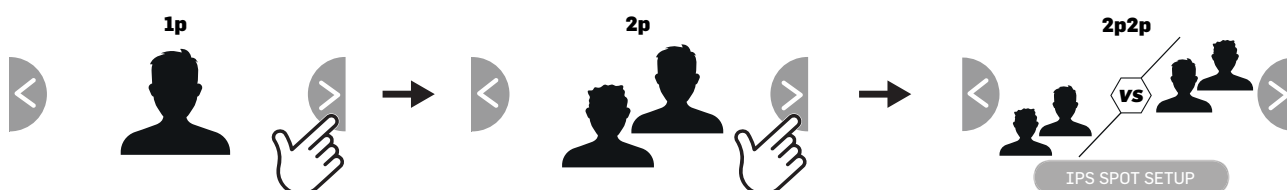
6.2 EERSTE KEER GEBRUIK

Mocht u voor de eerste keer het scorepaneel gebruiken maar kunt u niet de juiste taal instellen. Ga dan naar het homescreen en pas handmatig de taal aan via de volgende stappen.



6.3 TEAMMODUS KIEZEN

1. Kies eerst het spel wat u wilt spelen.
2. Druk vervolgens op het knopje voor de game instellingen welke zich rechtsonderin het hoofdmenu van een game bevindt.
3. Kies vervolgens onder de instelling 'teams' welke teammodus u wilt spelen.



6.4 SENSORMODUS

Het systeem detecteert automatisch welk type IPS spots er zijn verbonden met het scorepaneel. Om erachter te komen in welke sensormodus het IPS scorepaneel staat moet u de volgende stappen nemen:

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'spots-instellingen'. Hier kunt u aflezen in welke sensormodus het IPS scorepaneel staat.



i De HIT sensormodus werkt alleen als alle gekoppelde spots deze modus ondersteunen. De spots moeten hiervoor zowel een aanraaksensor als een bewegingssensor bevatten. Deze zijn te herkennen aan een witte onderkant.

6.4.1 Sensor gevoeligheid

De hoeveelheid kracht die nodig is om een spot met impact te activeren kan aangepast worden.

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'spots-instellingen'. Hier kunt u de gevoeligheid van de spots instellingen.



6.5 SPEL STARTEN EN STOPPEN

Er zijn twee manieren om een spel te starten: via het touchscreen op het scorepaneel of met het aanraken van een oplichtende spot in stand-by modus.

Druk de **START-knop** in en bevestig je keuze op het touchscreen om een actief spel te stoppen. Je kunt rechtstreeks op het touchscreen een actief spel stoppen door op het **STOP-icoon** te drukken



6.5.1 Scorepaneel

Gebruik voor het instellen van een spel het touchscreen op het scorepaneel. Het scorepaneel bevat verschillende speltypen onderverdeelt binnen verschillende thema's/toepassingsvormen. Bij ieder spel staat een uitleg wat het speltype inhoudt. Een spel is eenvoudig te starten door op de startbutton te drukken.

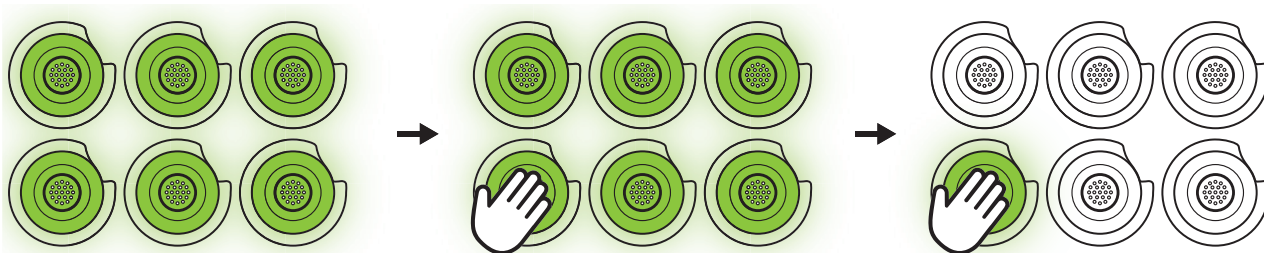
6.5.2 Startspot

In de stand-by modus zullen alle gekoppelde spots om de beurt oplichten. Raak een oplichtende spot aan om het laatst gespeelde spel of geluidsthema opnieuw te starten.

6.5.2.1 Vaste startspot kiezen

Er kan ook een vaste startspot ingesteld worden.

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens kunt u bij de startspot instellingen deze functie activeren.
3. Vervolgens zullen alle lampen groen knipperen. Leg uw hand op de spot die u wilt gebruiken als startspot. De startspot is bevestigd wanneer alleen de lamp die u heeft geselecteerd als startspot groen knippert.



De vaste startspot doet niet mee aan het spel.



De vaste startspot kan worden gereset door deze functie uit te zetten. Bij het opnieuw aanzetten van deze functie kan een nieuwe startspot gekozen worden.

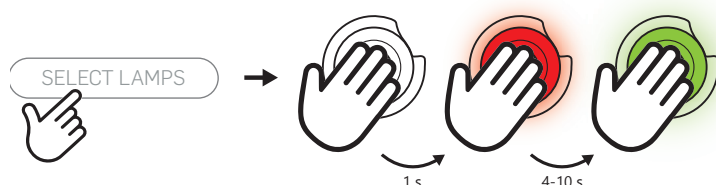
7. INSTELLINGEN

Het spelsysteem heeft een aantal instellingen die naar wens aangepast kunnen worden. In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe je dit doet. Het spelsysteem bevat zowel algemene instellingen welke u kunt openen door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken. Als spelspecifieke instellingen, deze instellingen zijn specifiek voor dat speltype en zullen ook alleen voor dat speltype gelden. U kunt deze instellingen openen door op een een speltype te drukken en vervolgens op het tandwiel-icoon rechtsonderin het scherm te drukken.

7.1 SPOTS KOPPELEN EN ONTKOPPELEN

Afhankelijk van het aantal spelers en het spel dat gespeeld gaat worden kunnen er meer of minder spots aan het spelsysteem gekoppeld worden.

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'spots-instellingen'. Hier kunt u rechtsbovenin het scherm drukken op de knop **select lamps**.
3. Leg uw hand op de spots die u wilt koppelen. De lamp zal eerst rood oplichten en wanneer deze groen oplicht (blauw in HIT modus) is de spot gekoppeld.
4. Herhaal tot het gewenste aantal spots gekoppeld is.
5. Druk op de **READY-knop** om de 'PAIR' modus te verlaten.



i Wanneer een spot niet wil koppelen kan het zijn dat het geheugen van het systeem vol is. Dit kan ook voorkomen wanneer er minder dan 20 spots zichtbaar gekoppeld zijn. Ontkoppel in dit geval alle spots volgens de instructies in de volgende paragraaf.

7.1.1 Alle spots tegelijk ontkoppelen

Alle spots kunnen tegelijk ontkoppeld worden. Hierna kunnen opnieuw spots aan het systeem gekoppeld worden.

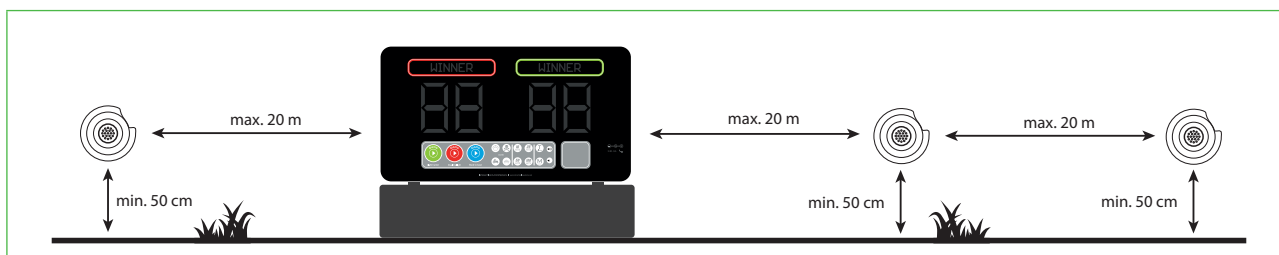
1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'spots-instellingen'. Hier kunt u rechtsonderin het scherm drukken op de knop **clear all spots**.
3. Het systeem wordt opnieuw opgestart. Alle spots zijn nu ontkoppeld.

7.2 PLAATSING VAN SPOTS

Er zijn een aantal accessoires beschikbaar waarop de spots bevestigd kunnen worden. Hiermee komen veel spellen het best tot hun recht.

i Het volledige aanbod aan accessoires is te vinden op www.jb-inflatables.nl.

Het spel kan echter ook gespeeld worden zonder deze accessoires. Hou in dit geval een afstand van maximaal 20 meter aan tussen de onderlinge spots en het paneel aan (figuur 6).



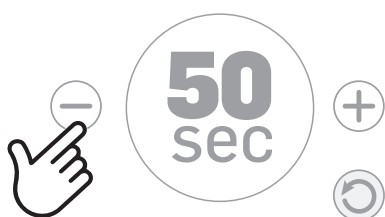
Figuur 6 De maximale onderlinge afstand tussen de onderdelen

! **Waarschuwing** - Voorkom blootstelling van het scorepaneel aan direct zonlicht.

7.3 SPEELDUUR INSTELLEN

Een aantal spellen eindigen nadat een bepaalde tijd is verstreken. Deze speelduur kan ingesteld worden bij de spelspecifieke instellingen.

1. Open een speltype en ga naar de spelspecifieke instellingen.
2. Vervolgens kan hier de speelduur van het spel worden ingesteld zoals in onderstaand voorbeeld.



i De speelduur die wordt ingesteld wordt alleen voor het speltype ingesteld waar deze wordt aangepast.



7.4 AUDIO INSTELLINGEN

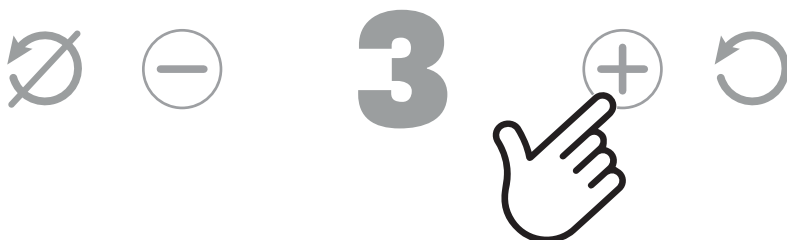
1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'audio-instellingen'. Hier kunt u het volume aanpassen en de achtergrondmuziek in- en uitschakelen.

7.5 DISPLAY INSTELLINGEN

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'display-instellingen'. Hier kunt u de schermhelderheid, standby tijd en achtergrond aanpassen.

7.6 AUTOMATISCHE SPELHERSTART

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'geavanceerde-instellingen'. Hier kunt u instellen of / na hoeveel seconden een spel automatisch herstart.



7.7 WACHTWOORD INSTELLEN

Het kan zijn dat u wilt dat het scorepaneel vergrendeld wordt met een code. Deze code kunt u als volgt instellen:

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'geavanceerde-instellingen' en druk op **wachtwoord instellingen**.
3. Hier kunt u aangeven of u een wachtwoord wilt instellingen en waarvoor een wachtwoord nodig is om het scorepaneel te ontgrendelen. Een wachtwoord instellen kan wanneer u de slider 'wachtwoord vereist om te ontgrendelen' omzet naar ON.



Het wachtwoord staat standaard ingesteld op 0000.



7.8 TERUGZETTEN NAAR FABRIEKINSTELLINGEN

Om het scorepaneel terug te zetten naar de fabriekinstellingen neemt u de volgende stappen:

1. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'geavanceerde-instellingen' en druk op **reset fabriekinstellingen**.
3. Na het bevestigen van uw keuze zal het systeem opnieuw opstarten en is het scorepaneel teruggezet naar de fabriekinstellingen.

7.9 SOFTWARE UPDATEN

Als u uw software wilt updaten moet u de volgende stappen ondernemen:

1. Kijk eerst welke firmware versie u heeft. Ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'geavanceerde-instellingen', hier kunt u aflezen welke firmware versie u heeft. Als er een nieuwe firmware versie beschikbaar is kunt u deze via bluetooth updaten.

7.10 ACCESSOIRES INSTELLEN

Als u accessoires wilt instellen zoals bijvoorbeeld de muntproever of de switchbox onderneem dan de volgende stappen:

1. Sluit de accesoire aan en ga naar de algemene instellingen. Deze opent u door op het tandwiel-icoon linksbovenin het scherm te drukken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'accessoires', hier kunt u de accessoires instellen.

8. FOUTMELDINGEN

Mocht het scorepaneel niet meer correct functioneren dan kan deze gereset worden doormiddel van de resetknop.

8.1 RESET KNOP

Het IPS systeem is uitgerust met een reset knop. De reset knop bevindt zich onder het ronde gaatje dat aan de achterzijde van het scorebord zit. Met een lang en dun voorwerp is de reset knop in te drukken.



JB-Inflatables B.V.

Ampere 10
7942 DD Meppel
Nederland

tel. 0031 (0)522-246169
info@jb-inflatables.nl
www.jb-inflatables.nl



MODE D'EMPLOI
INTERACTIVE
PLAYSYSTEM
SMART EDITION





COPYRIGHT ET EXCLUSION DE RESPONSABILITÉ

Les informations contenues dans ce document sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Tous les droits sont réservés. Aucun élément de ce mode d'emploi ne peut être copié, simplifié, adapté ou traduit sans l'autorisation écrite préalable d'Interactive Playsystems, sauf si cela est autorisé sur la base des droits d'auteur. Les seules garanties relatives aux produits et services d'IPS sont décrites dans les déclarations de garantie des produits et services concernés.

Aucun contenu de ce mode d'emploi ne doit être interprété comme une garantie complémentaire. Interactive Play Systems n'est pas responsable des erreurs ou omissions, techniques ou autres, contenues dans ce manuel.

© 2022 Interactive Play Systems



SOMMAIRE

1. Introduction

- 1.1 Usage prévu
- 1.2 A propos de ce mode d'emploi
- 1.3 Garantie & service après-vente

2. Sécurité

- 2.1 Utilisation
- 2.2 Batterie & charge
- 2.3 Entretien
- 2.4 Traitement des déchets
- 2.5 Transport & stockage

3. Description

- 3.1 Interactive Playsystem
- 3.2 Touch (IPS) and HIT
- 3.3 Composants
- 3.4 Panneau d'affichage
- 3.5 Plots
- 3.6 Données techniques

4. Recharge

- 4.1 Contrôle du niveau de charge de la batterie
- 4.2 Recharge

5. Jouer

- 5.1 Mode par équipe
- 5.2 Mode jeu
- 5.3 Options de jeu
 - 5.3.1 Jeux
 - 5.3.2 Jeux éducatifs
 - 5.3.3 Sport
 - 5.3.4 Fitness
- 5.4 Game Instructions - Games 5.5
- Game Instructions - Education 5.6
- Game Instructions - Sports 5.7
- Game Instructions - Fitness

6. Utilisation

- 6.1 Mise en marche et arrête du système
- 6.2 Première utilisation
- 6.3 Choix du mode par équipe
- 6.4 Mode capteur
 - 6.4.1 Sensibilité du capteur
- 6.5 Démarrer et quitter un jeu
 - 6.5.1 Panneau d'affichage
 - 6.5.2 Plot de démarrage
 - 6.5.2.1 Choix d'un plot de démarrage fixe

7. Réglables

- 7.1 Connecter et déconnecter des plots
 - 7.1.1 Déconnecter tous les plots simultanément
- 7.2 Montage des plots
- 7.3 Réglage du temps de jeu
- 7.4 Réglage du volume
- 7.5 Réglages de l'écran
- 7.6 Redémarrage automatique
- 7.7 Définir un mot de passe
- 7.8 Réinitialiser les paramètres usine
- 7.9 Mise à jour du logiciel
- 7.10 Réglage des accessoires

8. Messages d'erreur

- 8.1 Bouton reset



1. INTRODUCTION

1.1 USAGE PRÉVU

Le système de jeu interactif « Interactive Playsystem » est exclusivement destiné à l'exécution de jeux tels que décrits dans le présent manuel. Les plots ne peuvent être touchés qu'avec la main ou avec un projectile adapté et ne peuvent être intégrés qu'à des outils de jeu équipés à cet effet. Veuillez ne pas vous tenir debout ou sauter sur les plots.

1.2 À PROPOS DE CE MODE D'EMPLOI

Ce document est un mode d'emploi pour le système de jeu « Interactive PlaysystemSmart » et contient toutes les informations nécessaires à une utilisation adéquate et en toute sécurité de celui-ci. Le mode d'emploi contient des avertissements qui signalent des situations dangereuses ainsi que des remarques importantes. Ces avertissements et remarques sont indiqués comme suit :

	Avertissement
	Information

1.3 GARANTIE & SERVICE APRÈS-VENTE

Ce produit est couvert par une garantie de 12 mois.



Avertissement - Le fabricant ne peut être tenu pour responsable des cas de dommages matériels ou de dommages corporels causés par une utilisation non conforme ou par le non-respect des consignes de sécurité. Dans ces cas, la garantie est annulée.



Avertissement - Il est interdit d'ouvrir (de faire ouvrir) ou de réparer (de faire réparer) le produit. Dans ce cas, la garantie est annulée. Seul le fabricant est habilité à effectuer les travaux d'entretien.

Pour plus d'informations sur les conditions de garantie de ce produit et sur le contenu de ce document, veuillez contacter :

JB-Inflatables B.V.
Ampere 10
7942 DD, Meppel
Nederland
tel: +33970731210
contact@jb-gonflables.fr

2. SÉCURITÉ

Ce chapitre décrit les règles de sécurité que les utilisateurs doivent respecter lors de l'utilisation, du chargement, de l'entretien et de la mise au rebut du système de jeu Interactive Playsystem.

2.1 UTILISATION

Avertissement :



Évitez d'exposer le panneau d'affichage à la lumière directe du soleil.



Les réseaux sans fil dans l'environnement proche peuvent avoir une influence négative sur les performances du système de jeu.



Ce système de jeu ne peut être utilisé que dans le but pour lequel il a été conçu à l'origine.



Utilisation sous la surveillance directe d'un adulte.



Le panneau d'affichage et les plots contiennent tous deux des pièces sensibles, notamment des batteries au lithium-ion. Évitez d'exposer le système de jeu à des températures très chaudes ou très froides. Les températures chaudes et froides peuvent affecter temporairement la durée de vie des batteries ou empêcher temporairement le bon fonctionnement du système de jeu.



Veillez à ce que le panneau d'affichage et les plots n'entrent pas en contact avec de l'eau ou tout autre liquide. Si, contre toute attente, cela devait se produire, éteignez le système et débranchez immédiatement la fiche de la prise de courant pendant la recharge. Faire procéder à un contrôle du système de jeu par le fabricant.



En cas de chute ou autre dégradation, veuillez ne pas utiliser le panneau d'affichage. Si nécessaire, faites-le contrôler et réparer par le fabricant.

2.2 BATTERIE & CHARGE

Avertissement :



Ne rechargez le système de jeu qu'avec l'adaptateur fourni. Un adaptateur avec un voltage supérieur à 5,0 V endommage irrémédiablement le système.



Un câble de recharge endommagé peut entraîner des chocs électriques, une surchauffe ou provoquer un incendie. Veillez à ne pas chauffer, endommager, adapter ou plier/courber excessivement le câble d'alimentation.



Une batterie endommagée ou qui fuit peut provoquer un incendie, une explosion ou des dommages corporels. Ne jamais ouvrir, broyer ou percer la batterie. Tenez la batterie à l'écart des températures élevées, de l'eau, de la poussière et de la saleté.



Branchez l'adaptateur uniquement sur une prise de courant dont la tension et la fréquence sont indiquées sur la plaque signalétique.



Si la batterie fuit et que le liquide entre en contact avec votre peau ou vos vêtements, rincez immédiatement le liquide répandu à l'eau claire.



Vérifiez que le panneau d'affichage, les plots, le câble et l'adaptateur ne sont pas endommagés avant de les recharger. En cas de dommage visible, de forte odeur ou d'échauffement excessif d'une pièce, débranchez l'adaptateur de la prise de courant.



Vérifiez régulièrement que l'adaptateur et le câble de recharge ne sont pas endommagés. En cas de dommage sur l'adaptateur ou le câble, contactez le fabricant.



Ne pas manipuler l'adaptateur avec des mains mouillées ou humides.



Veillez à ce que personne ne puisse débrancher le câble de recharge par inadvertance ou trébucher dessus.

2.3 ENTRETIEN

Avertissement :



Éteignez l'appareil et débranchez la fiche de la prise de courant avant de procéder au nettoyage.



Nettoyez l'extérieur du panneau d'affichage et les plots avec un chiffon doux. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon avec un peu d'eau et un détergent neutre.

2.4 TRAITEMENT DES DÉCHETS

Le symbole apposé sur le matériel, les accessoires ou l'emballage indique que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet ménager. Déposez l'appareil dans un point de collecte pour le recyclage des appareils électriques et électroniques usagés.



Recyclez la batterie conformément à la législation et aux réglementations locales, nationales et fédérales en vigueur.

2.5 TRANSPORT ET STOCKAGE

Avertissement :



Transportez toutes les pièces exclusivement dans la valisette.



Conservez toujours le système de jeu « Interactive Playsystem » complètement chargé pour une période prolongée.

3. DESCRIPTIF

3.1 SYSTÈME DE JEU « INTERACTIVE PLAYSYSTEM SMART »



Illustration 1 Système de jeu Interactive Playsystem Smart

Interactive Playsystem (illustration 1) est un système de jeu électronique rechargeable dans lequel un ou plusieurs joueurs doivent toucher des capteurs avec la main ou un projectile. Ces capteurs, appelés „ plots“ , sont reliés sans fil à un écran électronique qui affiche le score et d'autres informations. Sur ce panneau d'affichage se trouvent également des boutons permettant de sélectionner et de régler le jeu souhaité.

JB-Inflatables B.V. fournit différents équipements de jeu dans lesquels les plots du système de jeu Interactive Playsystem peuvent être utilisés. Retrouvez l'offre complète d'accessoires sur : www.huepfburgenwelt.de et sur www.interactiveplaysystems.com.

3.2 TOUCH (IPS) AND HIT

Découvrez la toute nouvelle version du système de jeu Interactive. Celle-ci permet de jouer non seulement en mode IPS traditionnel, mais aussi dans le nouveau mode HIT. Différents jeux sont disponibles dans les deux modes. Ces jeux sont présentés dans la notice de démarrage rapide et seront abordés plus tard dans ce manuel.

- **TOUCH.** Dans ce mode, les jeux sont axés sur le contact des plots avec la main.
- **HIT.** Dans ce nouveau mode, les jeux sont axés sur l'utilisation de projectiles pour toucher les plots, comme par exemple des balles ou à des pistolets jouets.

3.3 COMPOSANTS



illustration 2 Ensemble des composants du système Interactive Playsystem

Le système de jeu Interactive Playsystem est composé des éléments suivants :

1. Valisette avec panneau d'affichage
2. Plots : 10 pièces (nombre pouvant être porté à 20 pièces maximum)
3. Câble de charge
4. Adaptateur + 3 types de connecteurs

Les deux documents suivants sont fournis :

1. Notice d'utilisation
2. Guide de démarrage rapide avec fiches d'utilisation

A réception du système de jeu, vérifiez toujours que toutes les pièces sont présentes et intactes tout première utilisation. Si ce n'est pas le cas, contactez le fabricant.

3.4 PANNEAU D’AFFICHAGE

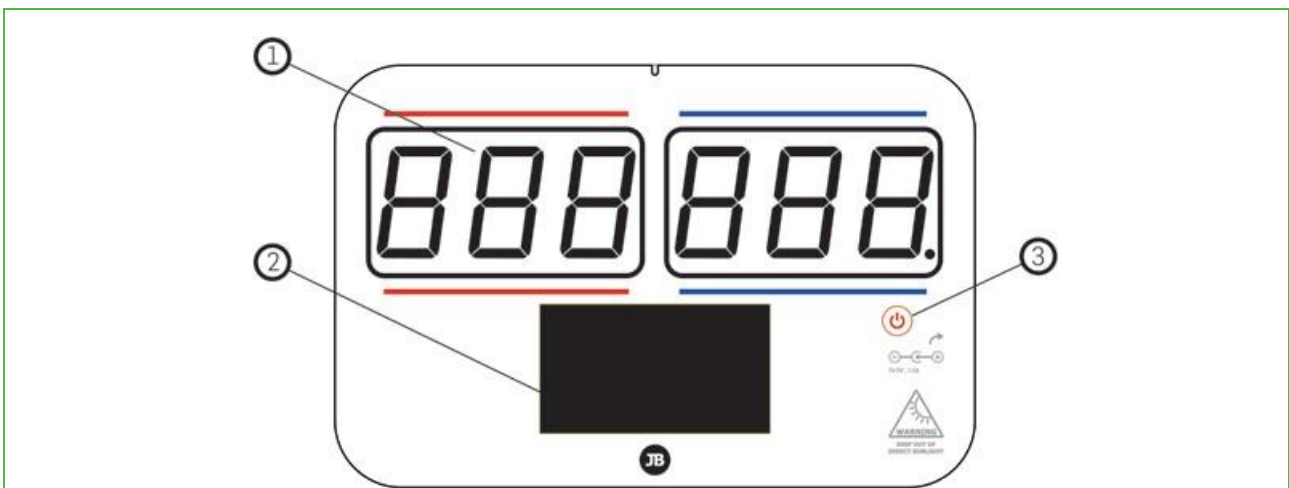


illustration 3 Éléments du panneau d’affichage

Le panneau d’affichage est composé des éléments suivants, illustrés ci-dessus :

1. Écran affichant le nombre de points.
2. Écran tactile permettant de commander le panneau d’affichage sur lequel toutes les informations sont affichées.
3. Bouton marche/arrêt.

3.5 PLOTS

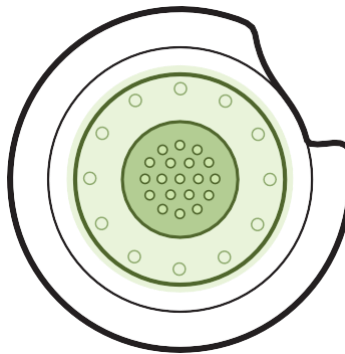


Illustration 4 La zone du plot marquée en vert est sensible au toucher.

Les plots sont équipés d’un capteur tactile et d’un capteur de mouvement et peuvent donc être utilisés de deux manières. Le capteur tactile est activé en posant une main sur le plot (illustration 4). Le capteur de mouvement est activé lorsque le plot est atteint.

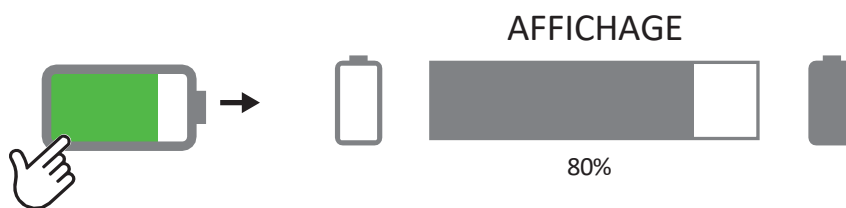
3.6 DONNÉES TECHNIQUES

Dim. valisette	460 x 380 x 210 mm
Dim. plot	173 x 42 mm
Type de batterie affichage	Li-ion
Autonomie de la batterie du panneau d'affichage	16 heures de jeu actif
Type de batterie plots	Li-ion
Autonomie de la batterie de chaque plot	16 heures de jeu actif
Connexion plots	WiFi 2.4 GHz

4. RECHARGE

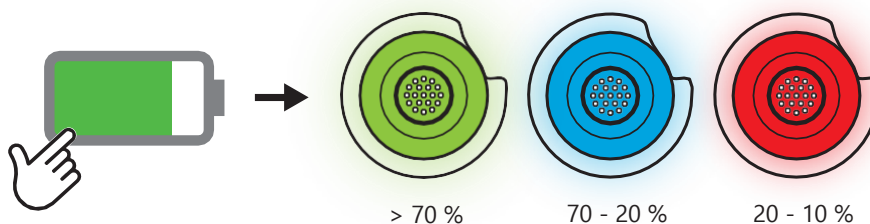
4.1 CONTRÔLE DU NIVEAU DE CHARGE DE LA BATTERIE

1. Appuyez sur l'icône de la batterie située en haut à droite de l'écran. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Celle-ci affiche le pourcentage de batterie restant sur le panneau d'affichage.



i Il est possible que le panneau d'affichage soit trop peu chargé pour s'allumer. Dans ce cas, effectuez une recharge complète du panneau d'affichage (au moins 24 heures).

2. Appuyez sur l'icône de la batterie située en haut à droite de l'écran. Une nouvelle fenêtre s'ouvre, les lampes s'allument : chaque plot affiche la couleur qui indique le niveau de batterie correspondant.



4.2 RECHARGER

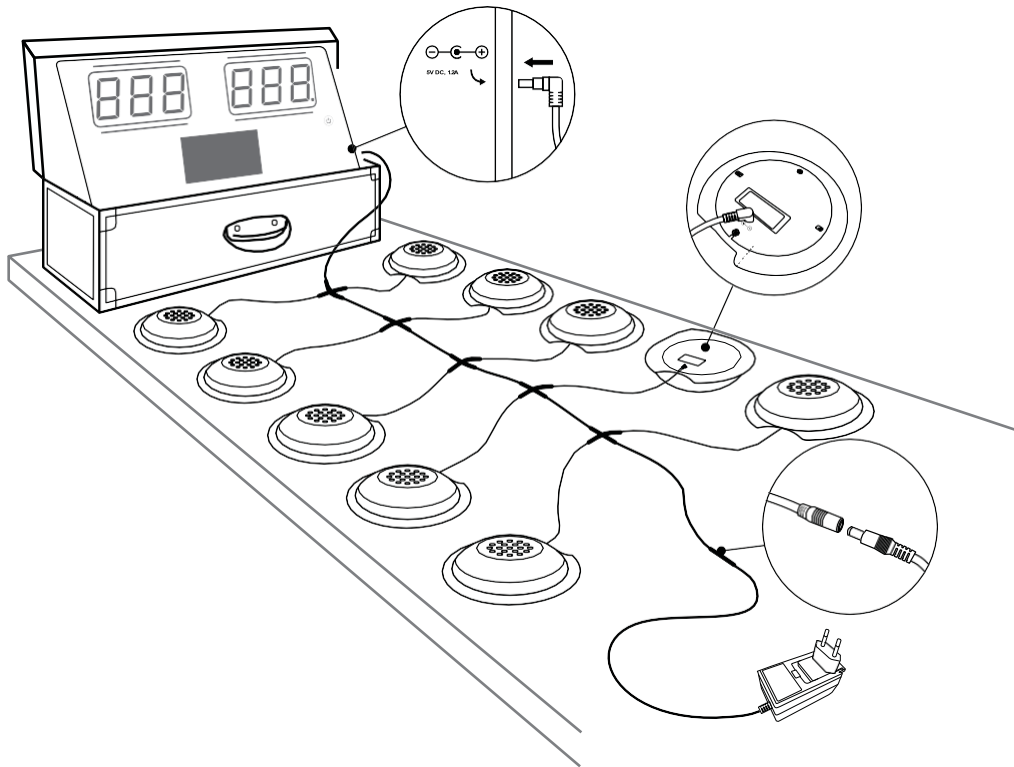


Illustration 5 Branchement correct du système de jeu, en vue de le recharger

1. Connectez les câbles comme indiqué dans l'illustration 5.
2. Branchez la fiche du chargeur dans la prise de courant. Dès lors, le panneau d'affichage électronique et les plots sont en cours de chargement.



Avertissement - Ne rechargez le système de jeu qu'avec l'adaptateur fourni. Un adaptateur avec un voltage supérieur à 5,0 V endommagerait irrémédiablement le système.



5. JOUER

Les options de jeux dépendent de deux paramètres : le mode jeu et le mode par équipe. Le mode jeu - IPS ou HIT - détermine la couleur des plots et le type de parties qui peuvent être jouées. Le mode par équipe - 1P, 2P ou 2P2P - détermine le nombre d'équipes qui jouent et les plots qu'elles utilisent.

5.1 MODE PAR ÉQUIPE

- 1P – 1 joueur ou 1 équipe
- 2P – 2 joueurs ou 2 équipes. Tous deux utilisent tous les plots.
- 2P2P – 2 joueurs ou 2 équipes. Chacun a son propre lot de plots.

5.2 MODE JEU

Le mode jeu **IPS** propose des jeux conçus pour un usage général, les plots étant touchés avec la main. Les plots s'allument en rouge ou en vert pendant le jeu. .

Le mode jeu **HIT** propose également des jeux. le mode Play. Ces jeux sont conçus pour être utilisés avec des projectiles permettant d'atteindre les plots. Pensez à des balles ou à des pistolets jouets. Les plots s'allument en rouge ou en bleu pendant le jeu. La sensibilité des plots IPS peut être définie dans les « paramètres généraux » sous le point « réglage des plots ».

La méthode de détection des plots peut être adaptée pour correspondre au type de jeu souhaité par l'utilisateur. Consulter à ce sujet le chapitre 6.4 - Choisir le mode de détection.

5.3 OPTIONS DE JEU

Les tableaux suivants indiquent, en fonction du mode de jeu, dans quel mode par équipe chaque jeu peut être joué et avec quel bouton il peut être lancé. Chaque jeu est décrit et expliqué dans les sections suivantes.



5.3.1 Jeux




Bouton	Nom	Mode par équipe		
		1P	2P	2P2P
	Light Hunter	x	x	x
	Steal the Light		x	x
	Back to Base	x	x	x
	Hit Counter	x	x	x
	Last Man Standing			
	Thèmes			

5.3.2 Jeux éducatifs






Bouton	Nom	Mode par équipe		
		1P	2P	2P2P
	Player vs. Computer Memory	x	x	
	Player vs. Player Memory	x	x	
	Fun Math	x	x	
	Word Game	x	x	
	Word Hunt	x	x	
	Sound Memory Kids	x	x	x
	Quiz			



5.3.3 Sport

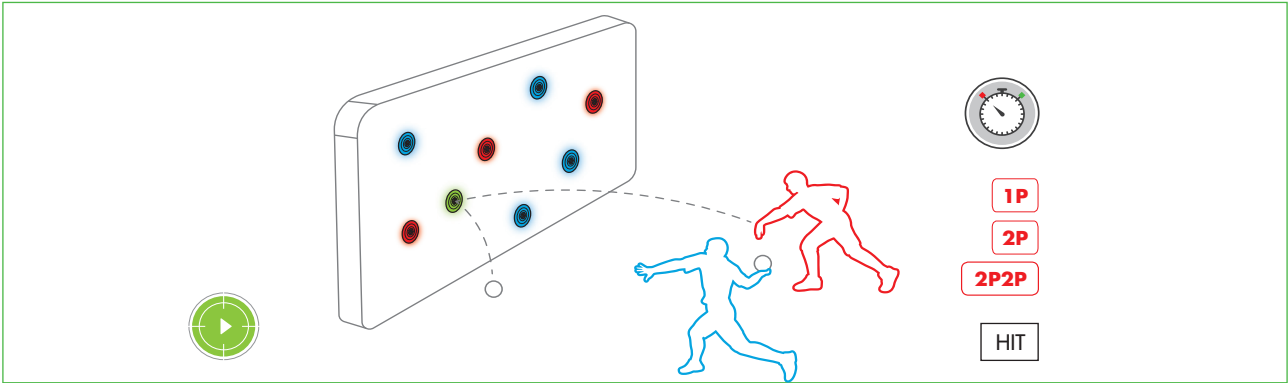
Bouton	Nom	Mode par équipe		
		1P	2P	2P2P
	Timer			
	Back to Base Training	x	x	x
	Goal Shooting	x	x	x
	Precision	x	x	x
	Dartgame	x	x	

5.3.4 Fitness

Bouton	Nom	Mode par équipe		
		1P	2P	2P2P
	Speed			
	Reaction & Respons		x	x
	Endurance	x	x	x
	Muscles (Full Body Workout)	x	x	x
	Agility (Catch Me If You Can)		x	x

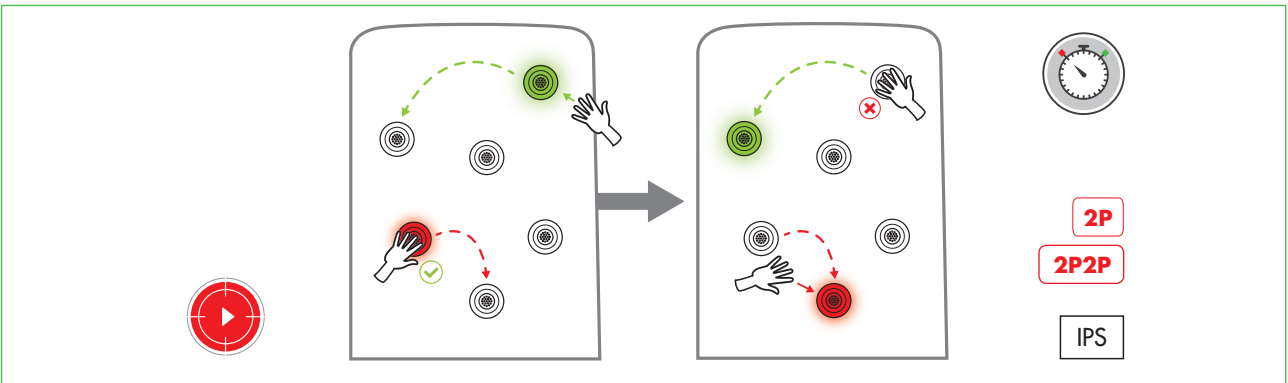
5.4 GAME INSTRUCTION - GAMES

LIGHT HUNTER



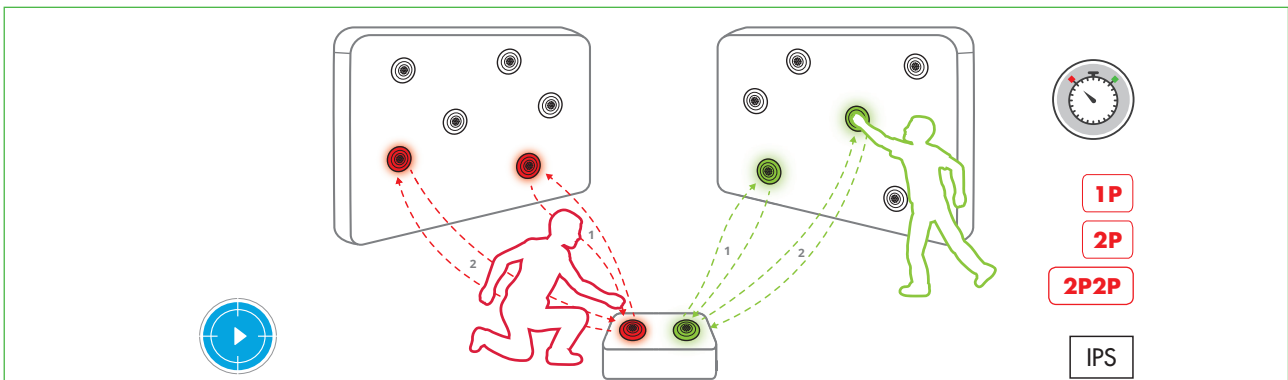
Le système compte rebours et deux spots (cibles) s'allument aléatoirement dans deux couleurs différentes. À vous maintenant de toucher la cible de votre couleur (choisie avant le lancement du jeu) aussi rapidement que possible lorsqu'elle apparaît. Au fur et à mesure du jeu, de plus en plus de cibles s'allument. Lorsque le temps est écoulé, le jeu se termine. Vous avez gagné si vous avez touché le plus de spots de votre couleur.

STEAL THE LIGHT



Le système compte rebours et deux spots aléatoires s'allument dans deux couleurs différentes. Touchez rapidement le spot de votre propre couleur dès qu'il apparaît. Seulement deux cibles s'allument chaque fois. Le jeu se termine lorsque le temps est écoulé. Vous gagnez si vous avez touché le plus grand nombre de spots de votre propre couleur.

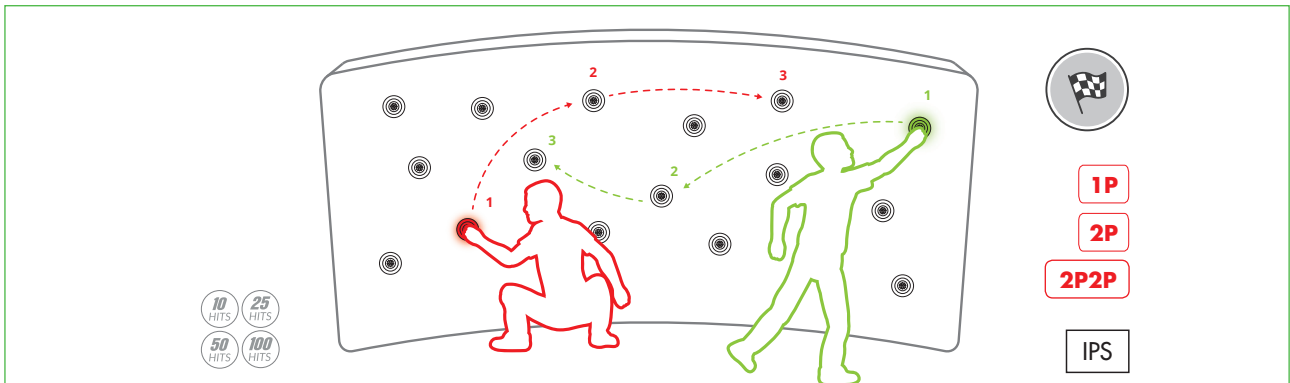
BACK TO BASE



Choisissez deux spots de base c'est-à-dire deux cibles de couleurs différentes fixes sur lesquels vous reviendrez après avoir touché une cible qui s'allume aléatoirement. Le système compte rebours et les spots de base s'allument de différentes couleurs. Touchez d'abord votre spot de base, puis le spot qui s'allume dans votre couleur. Le jeu se termine lorsque le temps est écoulé. Le gagnant est celui qui a touché le plus souvent sa base.

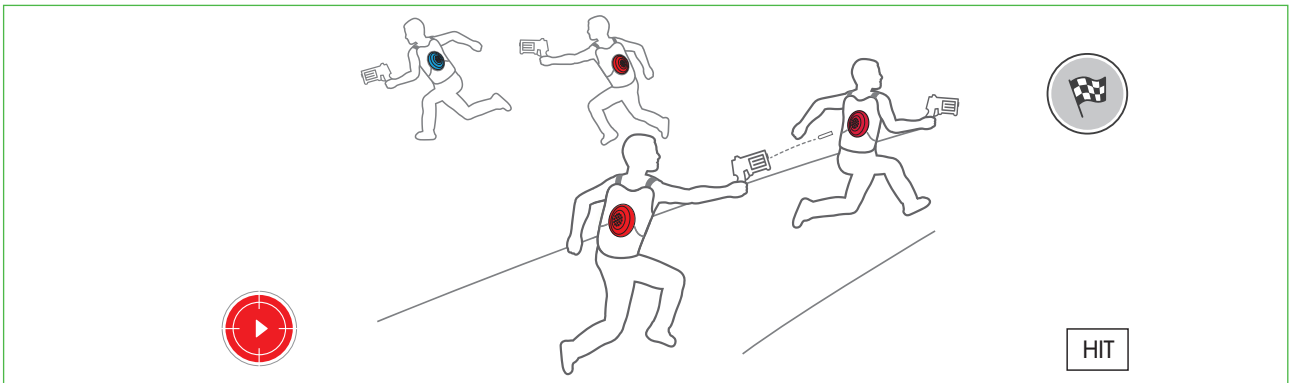


HIT COUNTER



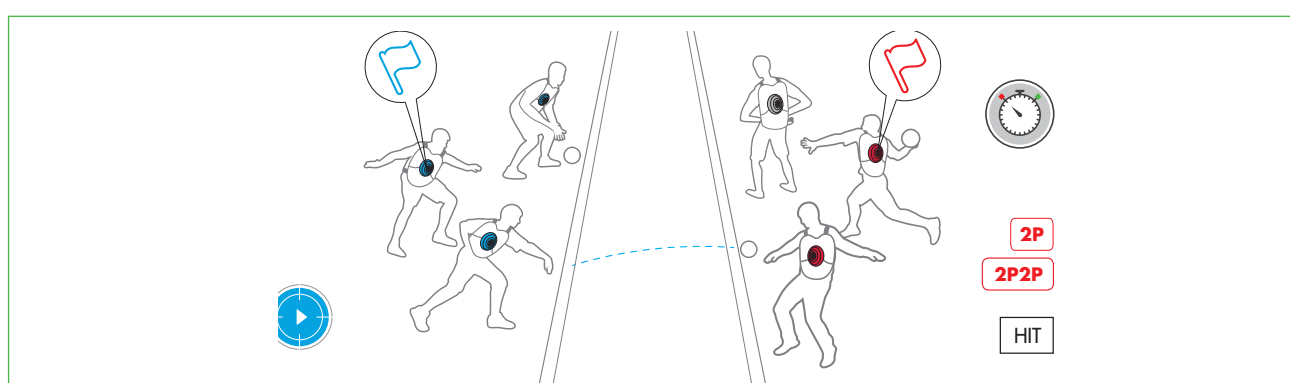
Choisissez d'abord le nombre de spots que chaque quipe doit toucher. Le syst me compte rebours et deux spots al ataires s'allument dans deux couleurs diff rentes. Touchez rapidement le spot de votre couleur. Vous gagnez lorsque vous avez touch en premier le nombre de spots choisi avant le lancement de la partie. Si le temps est coul et que personne n'a touch le nombre de spots pr d termin , le joueur avec le plus de points remporte la victoire.

LAST MAN STANDING



Choisissez un spot et int grez-le votre veste IPS. Le syst me compte rebours et tous les spots s'illuminent dans une couleur al ataire. Touchez les spots des autres joueurs pour les limiter, mais veillez ne pas tre touch vous-m me. Vous gagnez si vous tes le dernier joueur restant. Si le temps est coul et qu'il reste plusieurs joueurs, le jeu s'arr te et les joueurs restants remportent la victoire.

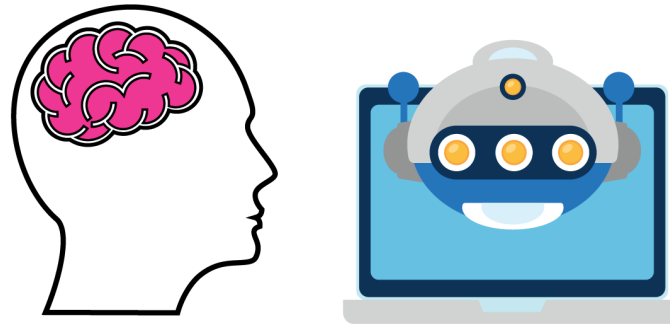
CAPTURE THE FLAG



Le syst me compte rebours et tous les spots s'illuminent dans deux couleurs diff rentes. Touchez les spots de l' quipe adverse pour marquer des points. Si vous parvenez toucher le spot du drapeau de l' quipe adverse, vous remportez la partie. Si le temps est coul et que le spot du drapeau de l' quipe adverse n'a pas t touch , l' quipe avec le plus de points remporte la victoire.

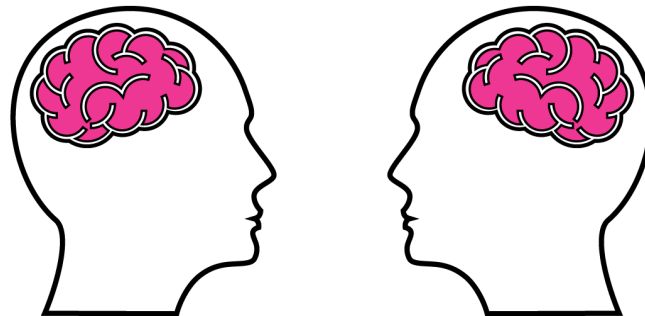
5.5 GAME INSTRUCTION - EDUCATION

PLAYER VS. COMPUTER MEMORY



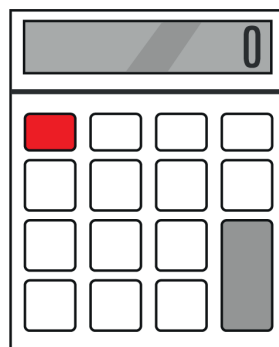
Ceci est une variante du célèbre jeu Simon dit. Vous jouez ce jeu contre l'ordinateur. L'ordinateur invente un motif en allumant différents spots dans un certain ordre. Vous devez essayer de répéter ce motif en touchant les spots dans le même ordre.

PLAYER VS. PLAYER MEMORY



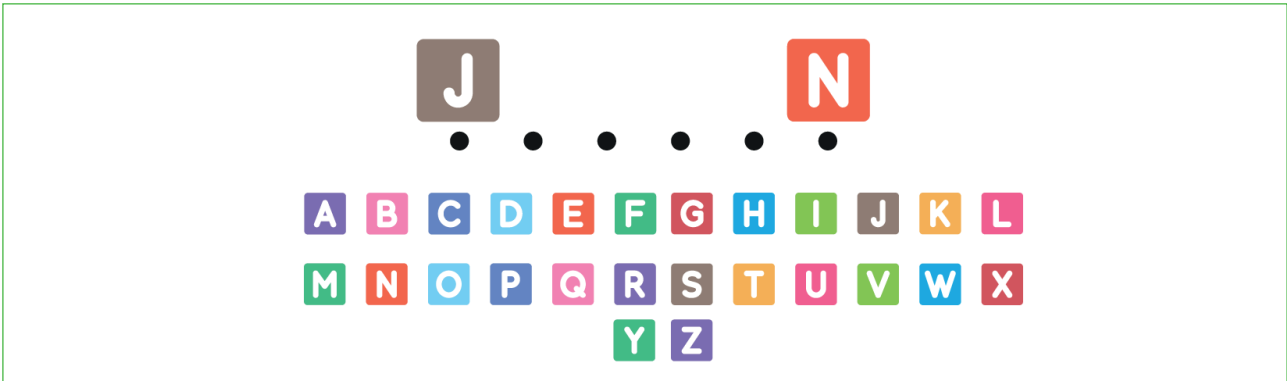
Ceci est une variante du célèbre jeu Simon dit. Vous jouez ce jeu à 2 personnes. Une personne invente un motif en touchant différents spots dans un certain ordre et les fait s'allumer. L'autre personne doit essayer de reproduire ce motif en touchant les spots dans le même ordre.

FUN MATH



Dans ce jeu, le but est de résoudre des calculs. Pour cela, vous sélectionnez les différents chiffres. Pour ce faire, vous touchez les spots correspondant aux différents chiffres.

WORD GAME



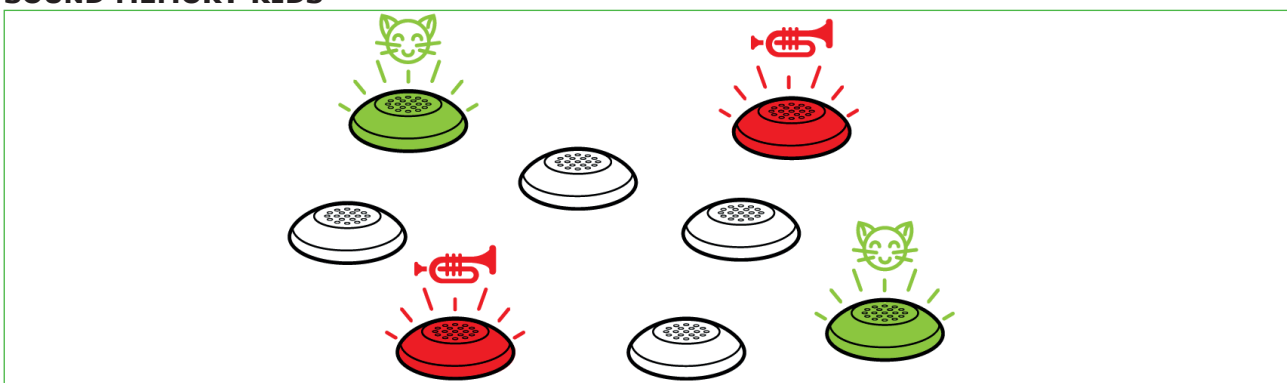
Ce jeu est une variante interactive du célèbre jeu du 'Pendule'. Essayez de deviner le mot en sélectionnant différentes lettres. Pour ce faire, vous touchez les spots correspondant aux différentes lettres.

WORD HUNT



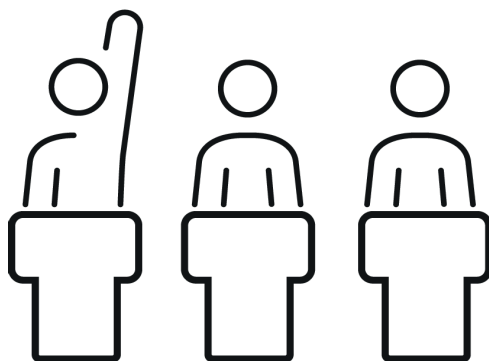
Créez des mots en sélectionnant différentes lettres. Pour ce faire, vous touchez les spots correspondant aux différentes lettres.

SOUND MEMORY KIDS



Le système compte rebours et le jeu commence. Tous les spots s'illuminent dans la même couleur. Touchez deux spots et écoutez le son qu'ils produisent. Si les deux spots mettent le même son, vous avez trouvé une paire et vous jouez nouveau. Sinon, c'est au tour du joueur suivant. Le jeu se termine lorsque toutes les paires ont été trouvées. Le gagnant est celui qui a trouvé le plus de paires.

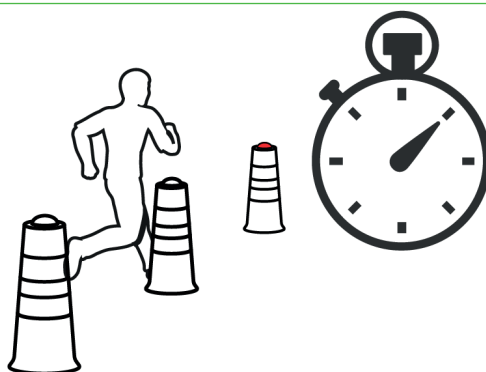
QUIZ



Jouons un quiz interactif ! La première personne à trouver la réponse appuie sur un spot, ce qui la fera s'allumer. Aucun délai compte n'est effectué.

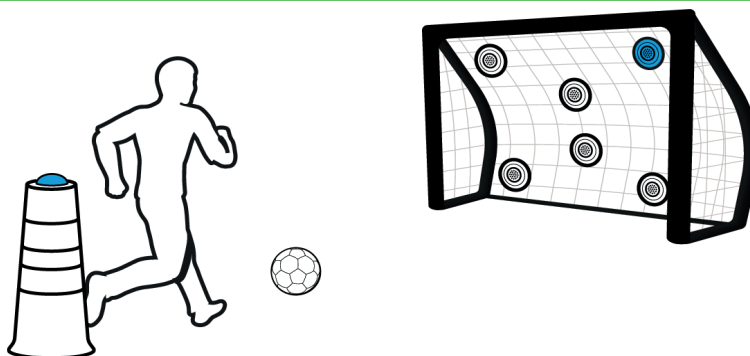
5.6 GAME INSTRUCTION - SPORTS

TIMER



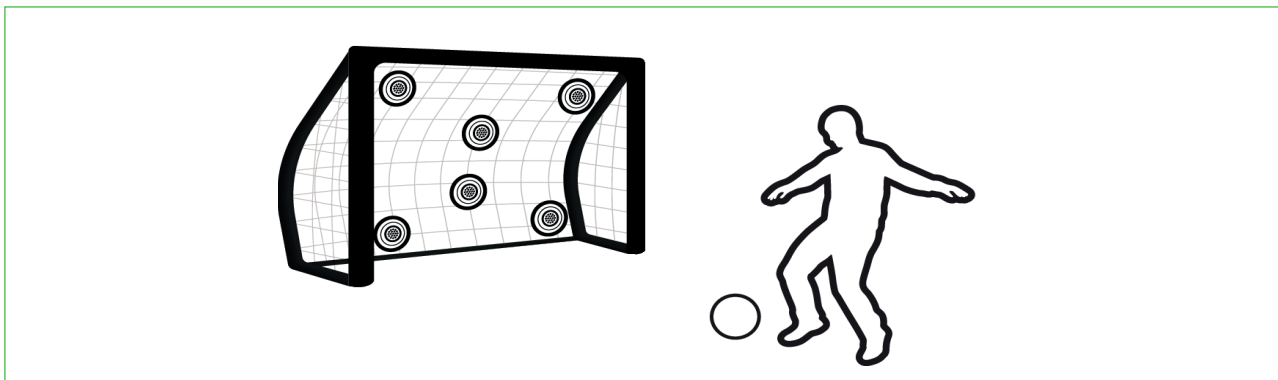
Sélectionnez d'abord les spots pour chaque joueur avant le démarrage du jeu. Le système compte les rebonds et tous les spots s'allument dans différentes couleurs. Réagissez le plus rapidement possible à tous vos spots en les touchant. Le premier joueur à avoir touché tous ses spots remporte la victoire.

BACK TO BASE TRAINING



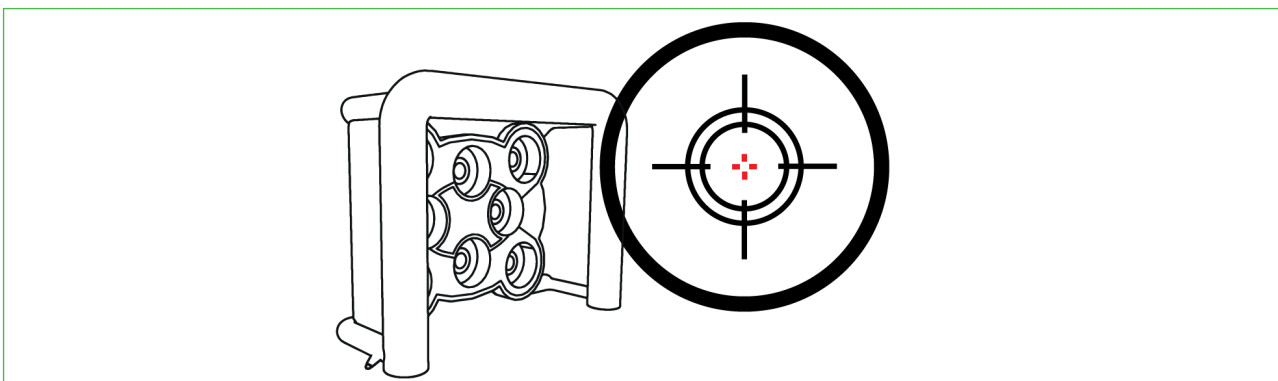
Le système compte les rebonds et les spots de base s'allument dans différentes couleurs. Touchez d'abord votre spot de base, puis le spot qui s'allume dans votre couleur. Le jeu se termine lorsque le temps est écoulé. Le gagnant est celui qui a touché le plus souvent son spot de base.

GOAL SHOOTING



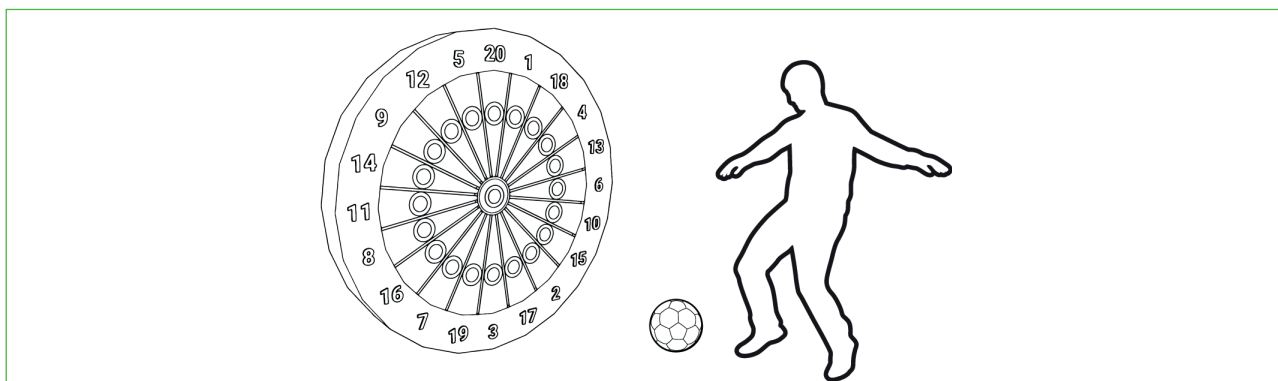
Essayez de toucher les spots qui s'allument. Lorsque vous avez touché ou tiré sur une cible, passez aux autres spots qui s'allument de manière aléatoire. C'est un exercice qui nécessite d'être précis dans sa visée et de toucher le bon spot.

PRECISION



Essayez de toucher les spots qui s'allument. Lorsque vous en touchez un, passez aux autres spots qui s'allument de manière aléatoire. C'est un exercice qui nécessite d'être précis dans sa visée et de toucher le bon spot.

DARTGAME



Fonctionne comme le jeu de fléchettes classique. Visez les spots et essayez de les toucher pour gagner les points qui y sont associés. Vous pouvez jouer au jeu de fléchettes classique ou avec une variante.

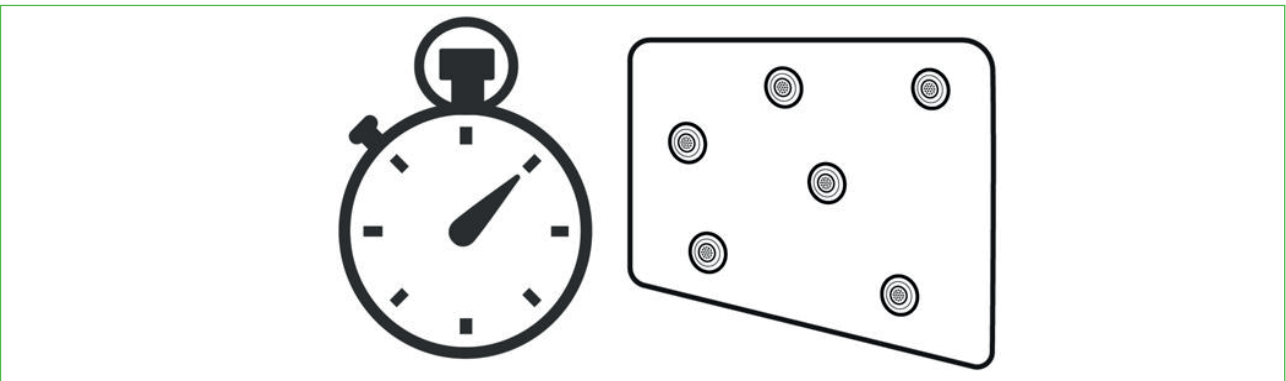
5.7 GAME INSTRUCTION - FITNESS

SPEED



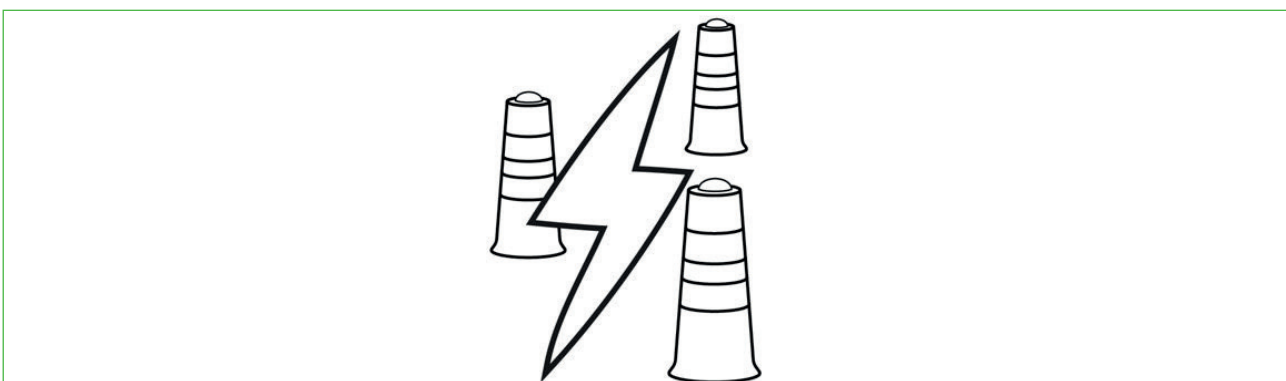
Disposez les spots à une distance les uns des autres et créez ainsi un parcours. Essayez maintenant de toucher les spots le plus rapidement possible. Lorsque vous les touchez, ils s'illuminent. Celui qui termine le parcours le plus rapidement est le gagnant.

REACTION & RESPONSE



Les différents spots s'allument de manière aléatoire. L'objectif est de les toucher le plus rapidement possible pour les éteindre. Ce jeu repose donc entièrement sur votre temps de réaction.

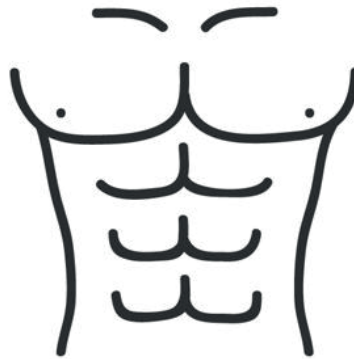
ENDURANCE



Le système compte les rebonds et les spots de base s'illuminent de différentes couleurs. Touchez d'abord votre spot de base, puis le spot qui s'illumine dans votre couleur. Une façon amusante d'améliorer votre condition physique.

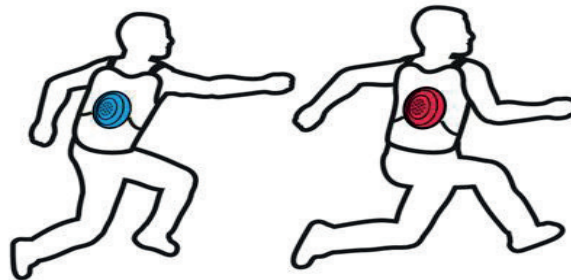


MUSCLES (FULL BODY WORKOUT)



Le système compte rebours et les spots de base s'illuminent dans différentes couleurs. Touchez d'abord votre spot de base, puis le spot qui s'allume dans votre couleur. Une façon amusante de travailler vos muscles.

AGILITY (CATCH ME IF YOU CAN)



Vous et votre adversaire portez tous les deux une veste IPS avec un spot. Essayez maintenant de toucher le spot de votre adversaire pour qu'il s'allume. L'objectif est de toucher votre adversaire tout en évitant d'être touché par lui. Si vous touchez le spot de votre adversaire, vous inversez les rôles. C'est une version moderne du jeu du loup qui met l'agilité et l'endurance à l'épreuve.

6. UTILISATION

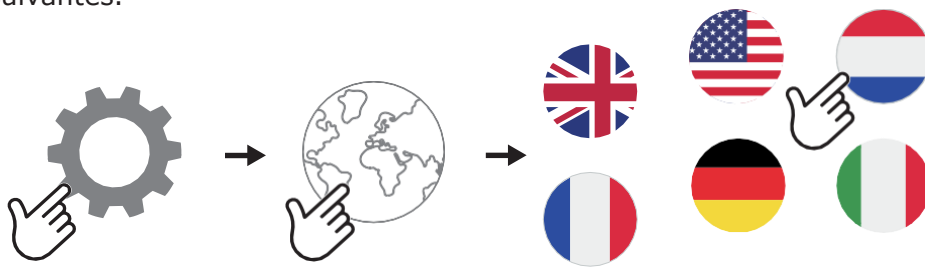
6.1 MISE EN MARCHÉ ET ARRÊT DU SYSTÈME

Maintenez le **BOUTON START** enfoncé pendant trois secondes pour mettre le système en marche. Pour connaître l'emplacement du bouton Start, reportez-vous au point « 3.4 Panneau d'affichage ». Pour éteindre le système, maintenez à nouveau le bouton Start enfoncé pendant 3 secondes. Le système vous demandera de confirmer cette action lors de la mise hors tension.



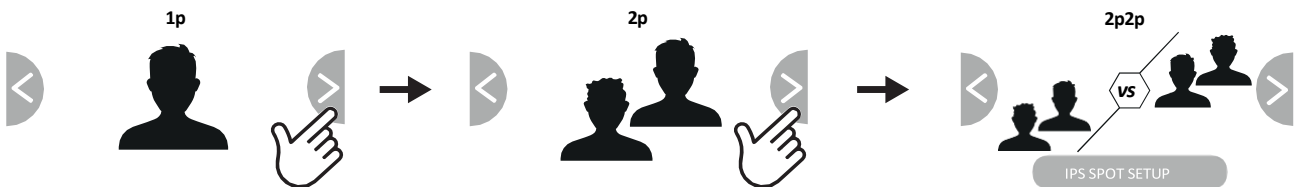
6.2 PREMIÈRE UTILISATION

Si vous utilisez le panneau d'affichage pour la première fois et que vous ne parvenez pas à régler la langue souhaitée, vous pouvez le faire manuellement en suivant les étapes suivantes.



6.3 CHOIX DU MODE PAR ÉQUIPE

1. Choisissez d'abord le jeu auquel vous voulez jouer.
2. Appuyez ensuite sur le bouton « Paramètres du jeu » situé à droite, sous le menu principal d'un jeu.
3. Choisissez le mode de jeu souhaité sous le point « Équipes ».



6.4 MODE CAPTEUR

Le système reconnaît automatiquement quel type de plot est connecté au panneau d'affichage. Pour savoir dans quel mode de capteur le panneau d'affichage IPS est réglé, veuillez suivre les étapes suivantes :

1. Allez dans les paramètres généraux. Pour y accéder, cliquez sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Puis, cliquez sur « réglages plot » pour savoir dans quel mode de capteur se trouve le panneau d'affichage IPS.



i Le mode capteur HIT ne fonctionne que si tous les plots connectés supportent ce mode. Les plots doivent posséder à la fois un capteur de contact et un capteur de mouvement. Ces plots sont reconnaissables à leur face inférieure blanche.

6.4.1 Sensibilité du capteur

L'effort requis pour activer le plot peut être réglé.

1. Allez dans les paramètres généraux en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Cliquez ensuite sur « Réglages plot » pour régler la sensibilité du capteur.



6.5 DÉMARRER ET QUITTER UN JEU

Il existe deux possibilités pour démarrer un jeu : avec l'un des boutons du panneau d'affichage ou en touchant un plot en mode veille, celui-ci s'allumera.

Appuyez sur le **bouton START** et confirmez sur l'écran tactile que vous souhaitez quitter le jeu. Vous pouvez quitter un jeu directement via l'écran tactile en appuyant sur l'**icône STOP**.



6.5.1 Panneau d'affichage

Pour accéder aux jeux, utilisez l'écran tactile du panneau d'affichage. Le panneau d'affichage contient différents types de jeux répartis selon différents thèmes. Chaque jeu est accompagné d'une indication sur son contenu. Chaque jeu peut être démarré très facilement en appuyant sur le bouton Start.

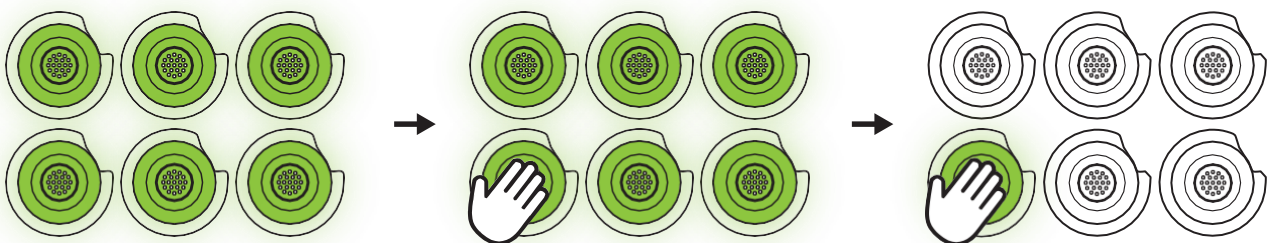
6.5.2 Plot de démarrage

En mode veille, tous les plots connectés s'allument les uns après les autres. Touchez un plot allumé pour relancer le dernier jeu joué.

6.5.2.1 Choisir un plot de démarrage fixe

Il est également possible de définir un plot de démarrage fixe.

1. Allez dans les paramètres généraux en appuyant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche.
2. Vous pouvez activer cette fonction sous « Paramètres plot de démarrage ».
3. Tous les voyants doivent maintenant clignoter en vert. Posez votre main sur le plot que vous souhaitez sélectionner comme plot de démarrage. La sélection est réussie si seul le plot que vous avez choisi comme plot de démarrage clignote encore.



Le bouton de démarrage ne permet pas de participer au jeu.



Le bouton de démarrage peut être désactivé lorsque cette fonction est à nouveau désactivée. Lorsque vous réactivez la fonction, un nouveau bouton de démarrage peut être sélectionné.

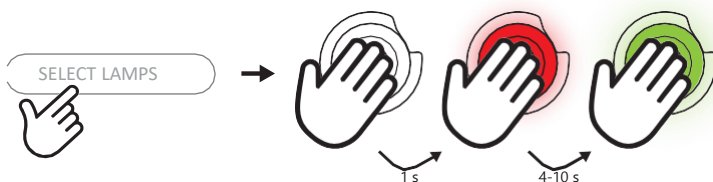
7. RÉGLAGES

Le système de jeu dispose d'une série de paramètres qui peuvent être adaptés selon les besoins. Ce chapitre décrit comment procéder à ces réglages. Le système de jeu comprend à la fois des paramètres généraux (symbole de la roue dentée) et des paramètres spécifiques. Vous pouvez les sélectionner en cliquant sur un type de jeu et en appuyant ensuite sur le symbole de la roue dentée en bas à droite.

7.1 CONNECTER ET DÉCONNECTER DES PLOTS

En fonction du nombre de joueurs et du jeu souhaité, il est possible de connecter plus ou moins de plots au système de jeu.

1. Allez dans les paramètres généraux en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Sélectionnez ensuite « Paramètres des plots ». Ici, cliquez en haut à droite sur « **Sélectionner les voyants** ».
3. Placez votre main sur le plot que vous souhaitez connecter. Le voyant s'allume en rouge et devient vert (bleu en mode HIT) lorsque le plot est connecté.
4. Répétez cette opération jusqu'à ce que le nombre de plots souhaité soit connecté.
5. Appuyez sur le **bouton READY** pour quitter ce mode.



Si un plot ne peut être connecté, il est possible que le système soit saturé. Cela peut également se produire si moins de 20 plots sont connectés. Dans ce cas, désinstallez tous les plots en suivant les instructions des points suivants.

7.1.1 Déconnecter tous les plots simultanément

Tous les plots peuvent être désinstallés simultanément pour être ensuite à nouveau connectés au système.

1. Allez dans les paramètres généraux en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Sélectionnez ensuite la rubrique « Paramètres des plots » puis appuyez sur le bouton droit de la souris pour **effacer les données de tous les plots**.
3. Le système redémarre. Tous les plots sont maintenant désinstallés.

19.19 MONTAGE DES PLOTS

Il existe toute une série d'accessoires sur lesquels les plots peuvent être fixés. Cela permet à de nombreux jeux de développer tout leur potentiel.

Découvrez l'offre complète d'accessoires sur www.huepfburgenwelt.de et sur www.interactiveplaysystems.com.

Le système peut toutefois être joué sans ces accessoires. Dans ce cas, respectez une distance maximale de 20 mètres entre les plots et l'écran (illustration 6).

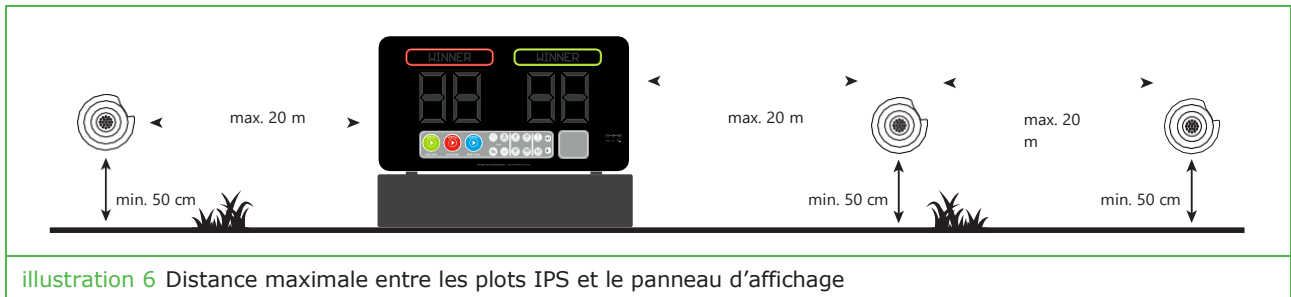


illustration 6 Distance maximale entre les plots IPS et le panneau d'affichage



Avertissement - Évitez d'exposer le panneau d'affichage à la lumière directe du soleil.

7.3 RÉGLAGE DU TEMPS DE JEU

Certains jeux se terminent après un certain laps de temps. Cette durée de jeu est réglable.

1. Ouvrez un type de jeu et sélectionnez les paramètres des caractéristiques du jeu.
2. Réglez la durée du jeu, comme indiqué sur ce modèle.



La durée de jeu définie est valable uniquement pour le type de jeu sélectionné.

7.4 RÉGLAGE DU VOLUME

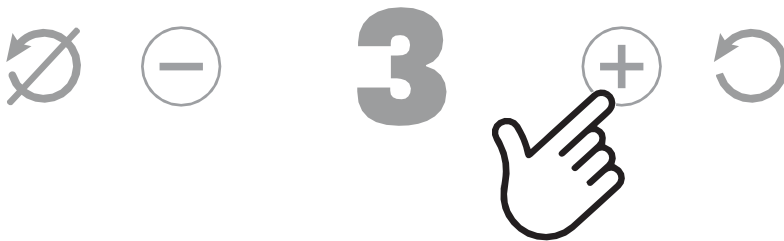
1. Allez dans les paramètres généraux en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Puis, sélectionner « Paramètres audio ». Vous pouvez régler le volume et activer ou désactiver la musique de fond.

7.5 RÉGLAGES DE L'ÉCRAN

1. Allez dans les paramètres généraux en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Puis, sélectionner « paramètres d'affichage ». Vous pouvez régler la luminosité, le temps de veille et l'arrière-plan.

7.6 REDÉMARRAGE AUTOMATIQUE

1. Allez dans les paramètres généraux en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Puis, sélectionner « paramètres avancés ». Vous pouvez définir si et après combien de secondes un jeu redémarre automatiquement.



7.7 DÉFINIR UN MOT DE PASSE

Il se peut que le panneau d'affichage soit protégé par un code. Vous pouvez régler ce code comme suit :

1. Allez dans les paramètres généraux en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Cliquez sur « paramètres avancés » et sélectionnez **réglage du mot de passe**.
3. Ici, vous pouvez définir si vous souhaitez entrer un mot de passe et pourquoi un mot de passe est nécessaire pour déverrouiller le panneau d'affichage. Vous pouvez définir un mot de passe en positionnant la pastille « Mot de passe nécessaire pour déverrouiller » sur ON.



Le mot de passe est réglé par défaut sur 0000.

7.8 RÉINITIALISER LES PARAMÈTRES USINE



Pour réinitialiser le panneau d'affichage aux paramètres d'usine, suivez les étapes suivantes :

1. Allez dans les paramètres généraux en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Puis, sélectionnez « paramètres avancés » et cliquez sur **réinitialiser les paramètres d'usine**.
3. Après confirmation de votre choix, le système redémarre et le panneau d'affichage revient aux réglages d'usine.

7.9 MISE À JOUR DU LOGICIEL

Pour la mise à jour du logiciel, suivez les étapes suivantes :

1. Allez dans les paramètres généraux en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Puis, sélectionnez « paramètres avancés » pour consulter votre version logicielle actuelle. Si une nouvelle version logicielle est disponible, vous pourrez effectuer une mise à jour via Bluetooth.

7.10 RÉGLAGE DES ACCESSOIRES

Pour régler des accessoires comme le monnayeur ou le boîtier de communication Switchbox, suivez les étapes suivantes :

1. Fermez les accessoires et sélectionnez les paramètres généraux en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée en haut à gauche de l'écran.
2. Puis, cliquez sur **accessoires** pour effectuer des réglages.

8. MESSAGES D'ERREUR

En cas de dysfonctionnement du panneau d'affichage, celui-ci peut être redémarré en appuyant sur le bouton « Reset » .

8.1 BOUTON RESET

Le système IPS est équipé d'un bouton de réinitialisation. Le bouton de réinitialisation se trouve sous l'orifice à l'arrière du panneau d'affichage. Enfoncez le bouton de réinitialisation à l'aide d'un objet long et fin.



JB-Inflatables B.V.

Ampere 10
7942 DD Meppel
Niederlande

Tel. 0049 (0) 2641 3049508
contact@jb-gonflables.fr
www.jb-gonflables.fr



**GEBRAUCHSANLEITUNG
INTERACTIVE
PLAYSYSTEM
SMART EDITION**





COPYRIGHT UND HAFTUNGSAUSCHLUSS

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 Play Systems 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.

© 2022 Interactive Play Systems



INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung

- 1.1 Bestimmungsgemäßer Gebrauch
- 1.2 Über diese Gebrauchsanweisung
- 1.3 Garantie & Kundenservice

2. Sicherheit

- 2.1 Benutzung
- 2.2 Batterie & Aufladen
- 2.3 Wartung
- 2.4 Entsorgung
- 2.5 Transport & Lagerung

3. Beschreibung

- 3.1 Interactive Playsystem
- 3.2 Touch (IPS) en HIT
- 3.3 Teile
- 3.4 Anzeigetafel
- 3.5 Spots
- 3.6 Technische Daten

4. Aufladen

- 4.1 Batteriestand kontrollieren
- 4.2 Aufladen

5. Spielen

- 5.1 Teammodus
- 5.2 Spielmodus
- 5.3 Spieloptionen
 - 5.3.1 Spiele
 - 5.3.2 Lehrreich
 - 5.3.3 Sport
 - 5.3.4 Fitness
- 5.4 Game Instructions - Games
- 5.5 Game Instructions - Education
- 5.6 Game Instructions - Sports
- 5.7 Game Instructions - Fitness

6. Bedienung

- 6.1 System ein- und ausschalten
- 6.2 Erste Benutzung
- 6.3 Teammodus wählen
- 6.4 Sensormodus
 - 6.4.1 Sensorempfindlichkeit
- 6.5 Spiel starten und stoppen
 - 6.5.1 Anzeigetafel
 - 6.5.2 Startspot
 - 6.5.2.1 Festen Startspot wählen

7. Einstellungen

- 7.1 Spots verbinden und trennen
 - 7.1.1 Alle Spots gleichzeitig trennen
- 7.2 Aufstellung der Spots
- 7.3 Spieldauer einstellen
- 7.4 Lautstärke anpassen
- 7.5 Display Einstellungen
- 7.6 Automatischer Neustart
- 7.7 Passwort einstellen
- 7.8 Zu Werkeinstellungen zurücksetzen
- 7.9 Software updaten
- 7.10 Accessoires einstellen

8. Fehlermeldungen

- 8.1 Reset Knopf





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 GEBRAUCHSANLEITUNG

Diese Dokument ist eine Gebrauchsanleitung für das Interactive Playsystem Smart und beinhaltet alle Informationen für den richtigen und sicheren Gebrauch hiervon. Die Bedienungsanleitung enthält Warnungen, die auf gefährliche Situationen hinweisen, und wichtige Hinweise. Diese Warnungen und Hinweise sind folgendermaßen dargestellt:

	Warnung
	Information

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
Nederland
+49 (2641) 3049508
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 geltenden Gesetzgebung und Vorschriften.

2.5 TRANSPORT UND LAGERUNG

Warnung:



Transportieren Sie alle Teile ausschließlich im Koffer.



Berg alle onderdelen uitsluitend op in de koffer.



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

3. BESCHREIBUNG

3.1 INTERACTIVE PLAYSYSTEM SMART



Abbildung 2 Das Interactive Playsystem Smart

Das Interactive Playsystem (Abbildung 1) ist ein wiederaufladbares elektronisches Spielsystem, bei dem eine 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..

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.

- **TOUCH.** 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 + 3 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

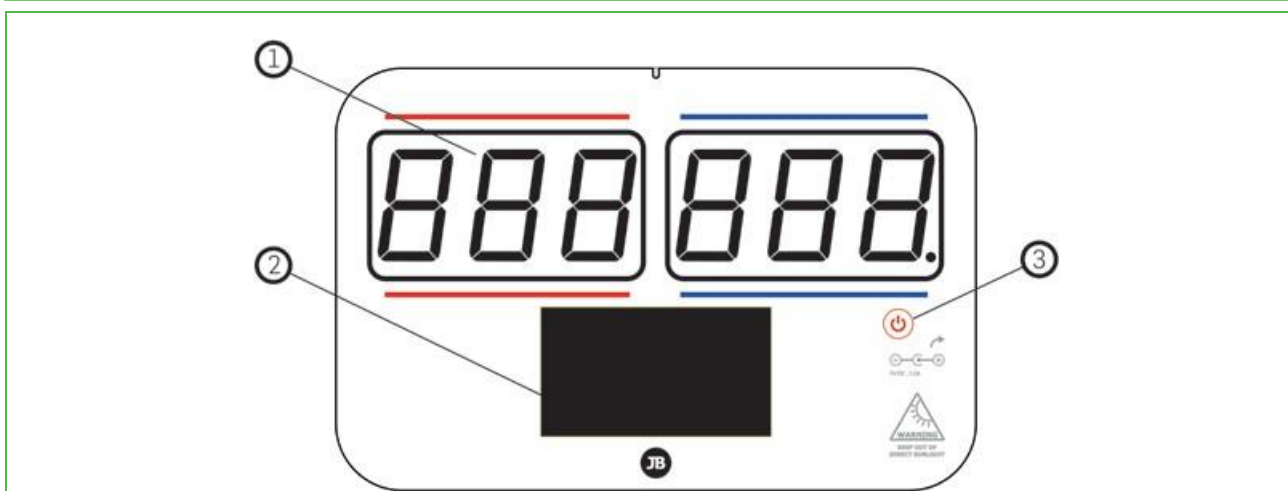


Abbildung 3 Die Teile der Anzeigetafel

Die Anzeigetafel besteht aus folgenden Teilen, siehe Abbildung oben:

1. Display auf dem die Punktezahl angezeigt wird.
2. Touchscreen mit welchem die Anzeigetafel bedient wird und auf welcher alle Informationen angezeigt werden.
3. An/Aus Knopf.

3.5 SPOTS

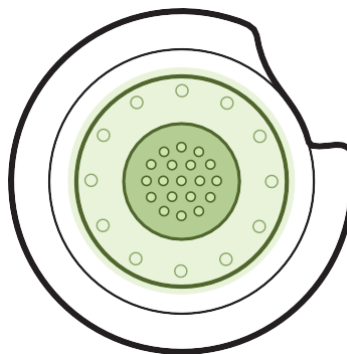


Abbildung 4 Der grün markierte Bereich des Spots ist berührungsempfindlich.

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.

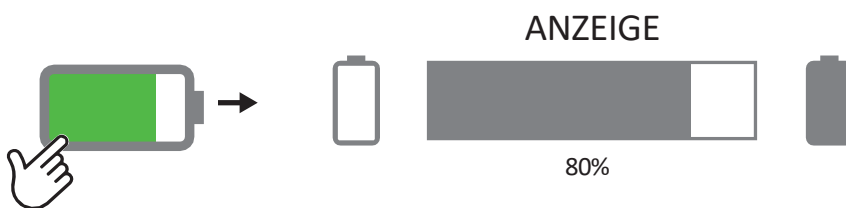
3.6 TECHNISCHE DATEN

Maße Koffer	460 x 380 x 210 mm
Maße Spots	173 x 42 mm
Batterietyp Anzeige	Li-ion
Batterie-Betriebsdauer Anzeigetafel	16 Stunden aktive Spielzeit
Batterietyp Spots	Li-ion
Batterie-Betriebsdauer Spots	16 Uhr aktive Spielzeit
Verbindung Spots	WiFi 2.4 GHz

4. AUFLADEN

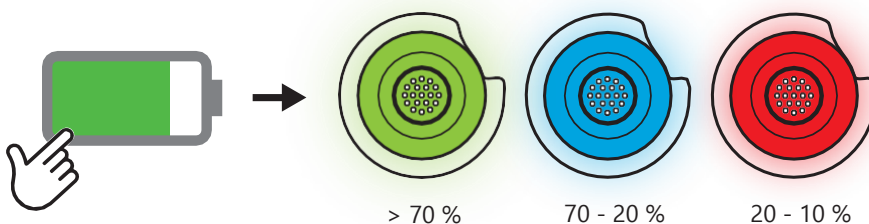
4.1 BATTERIESTAND KONTROLLIEREN

1. Drücken Sie auf das Batterie Symbol welches rechts oben im Bildschirm zu finden ist. Es öffnet sich ein neues Fenster. Hier können Sie sehen, wieviel Prozent Batterie die Anzeigetafel noch hat.



i Es kann passieren, dass die Anzeigetafel zu wenig geladen ist um noch eingeschaltet werden. Laden Sie in diesem Fall die Anzeigetafel komplett auf (minimal 24 Stunden).

2. Drücken Sie auf das Batterie Symbol welches rechts oben im Bildschirm zu finden ist. Es öffnet sich ein neues Fenster, die Lampen leuchten auf: Jeder Spot leuchtet in der Farbe, welche das jeweilige Batterieniveau anzeigt.





4.2 AUFLADEN

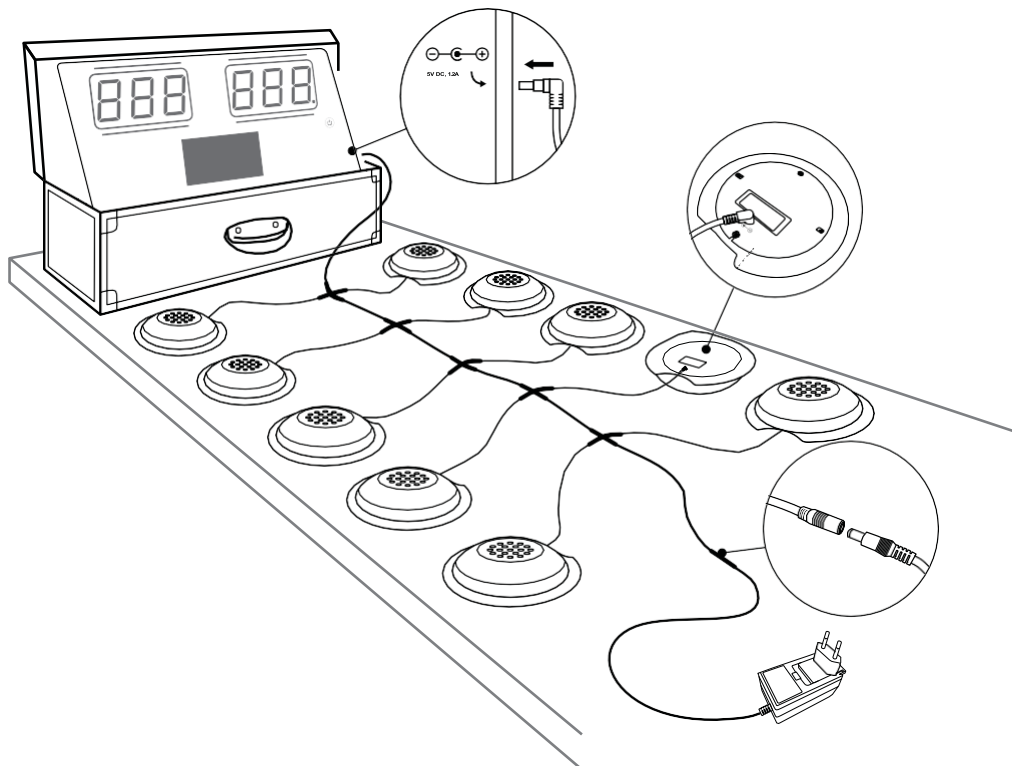


Abbildung 5 Das richtige Anschließen, zum Aufladen des Spielsystems

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 Spots.

5.2 SPIELMODUS

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

Im Spielmodus **HIT** sind ebenfalls 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. De gevoeligheid van de IPS spots zijn in te stellen bij de algemene instellingen onder spots instellingen. Die Empfindlichkeit der IPS Spots kann bei „Allgemeinen Einstellungen“ unter dem Punkt „Spots Einstellungen“ angepasst werden.

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.



5.3.1 Spiele




Knopf	Name	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Light Hunter	x	x	x
	Steal the Light		x	x
	Back to Base	x	x	x
	Hit Counter	x	x	x
	Last Man Standing			
	Thema's			

5.3.2 Lehrreich

Knopf	Name	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Player vs. Computer Memory	x	x	
	Player vs. Player Memory	x	x	
	Fun Math	x	x	
	Word Game	x	x	
	Word Hunt	x	x	
	Sound Memory Kids	x	x	x
	Quiz			



5.3.3 Sport

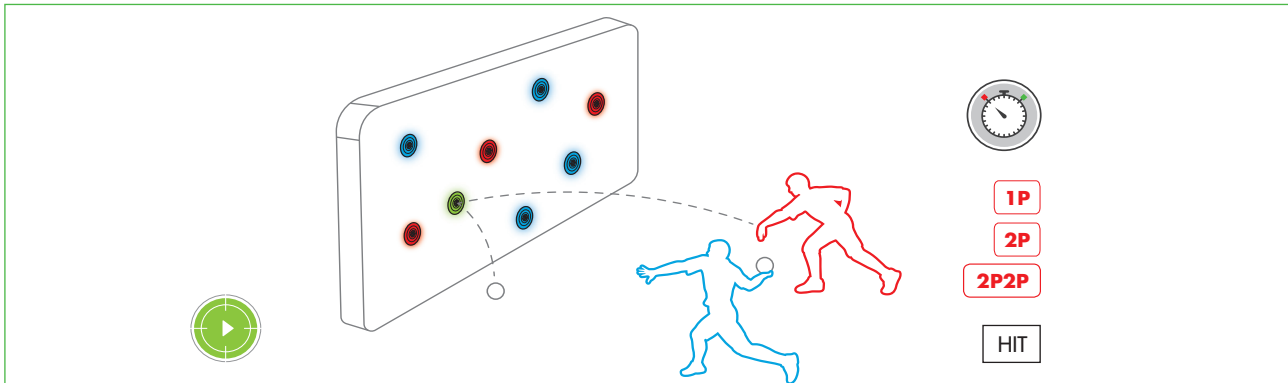
Knopf	Name	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Timer			
	Back to Base Training	x	x	x
	Goal Shooting	x	x	x
	Precision	x	x	x
	Dartgame	x	x	

5.3.4 Fitness

Knopf	Name	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Speed			
	Reaction & Respons		x	x
	Endurance	x	x	x
	Muscles (Full Body Workout)	x	x	x
	Agility (Catch Me If You Can)		x	x

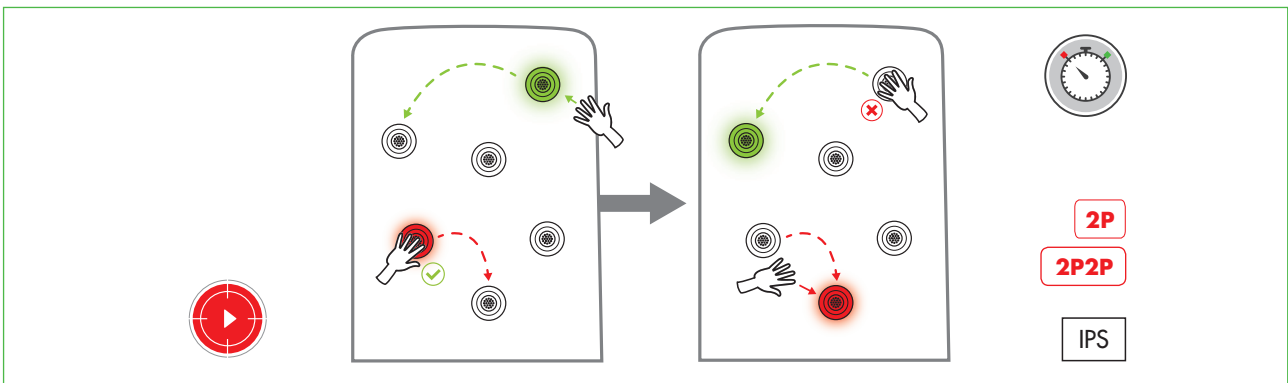
5.4 GAME INSTRUCTION - GAMES

LIGHT HUNTER



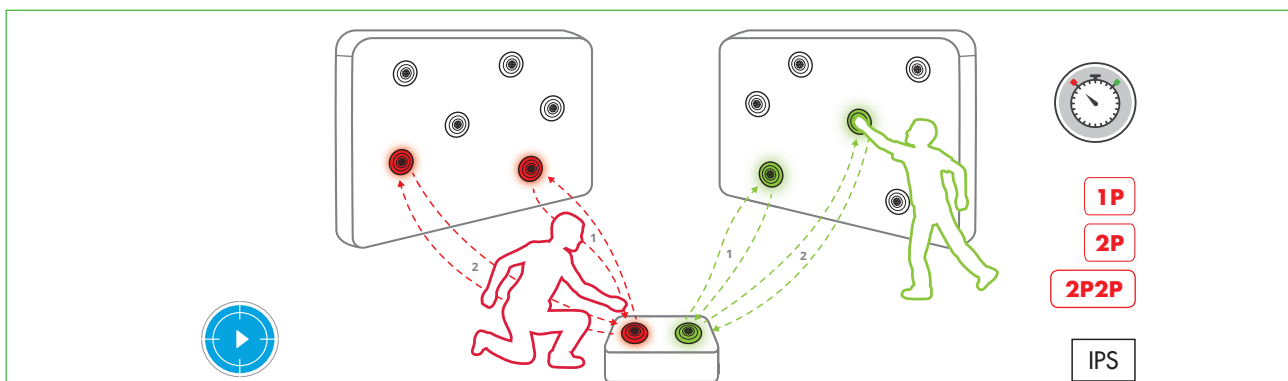
Das System zählt herunter und zwei beliebige Spots leuchten in zwei verschiedenen Farben. Berühren Sie nun so schnell wie möglich den Spot Ihrer eigenen Farbe, wenn dieser erscheint. Wenn die Zeit abgelaufen ist, endet das Spiel. Sie haben gewonnen, wenn Sie die meisten Punkte Ihrer eigenen Farbe berührt haben.

STEAL THE LIGHT



Das System zählt herunter und zwei beliebige Strahler leuchten in zwei verschiedenen Farben. Berühren Sie nun so schnell wie möglich den Fleck Ihrer eigenen Farbe, wenn dieser erscheint. Wenn die Zeit abgelaufen ist, endet das Spiel. Sie haben gewonnen, wenn Sie die meisten Punkte Ihrer eigenen Farbe berührt haben.

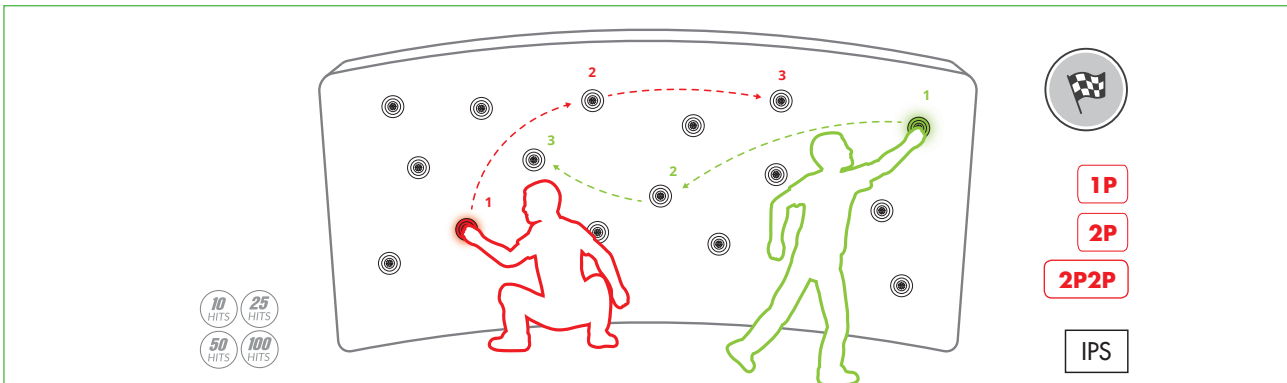
BACK TO BASE



Wählen Sie zu Beginn des Spiels zwei Spots als Basis Station, sobald das Spiel herunter zählt und anläuft, drücken Sie zuerst den Spot Ihrer Basis Station und laufen dann so schnell wie möglich zum dem Spot Ihrer Farbe um diesen zu drücken und wieder zurück zur Basis Station. Dieses Spiel ist beendet, sobald die Zeit abgelaufen ist. Sieger ist derjenige, der seinen eigenen Basispunkt am häufigsten berührt hat.

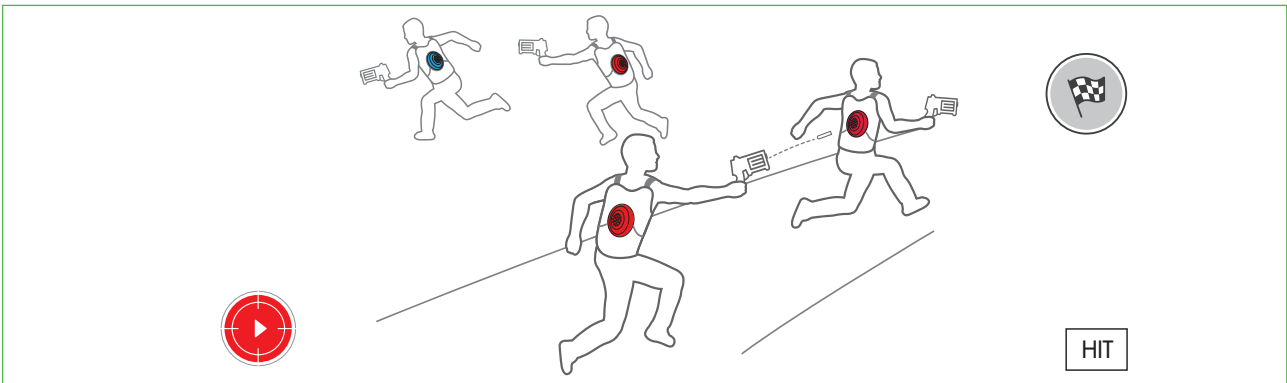


HIT COUNTER



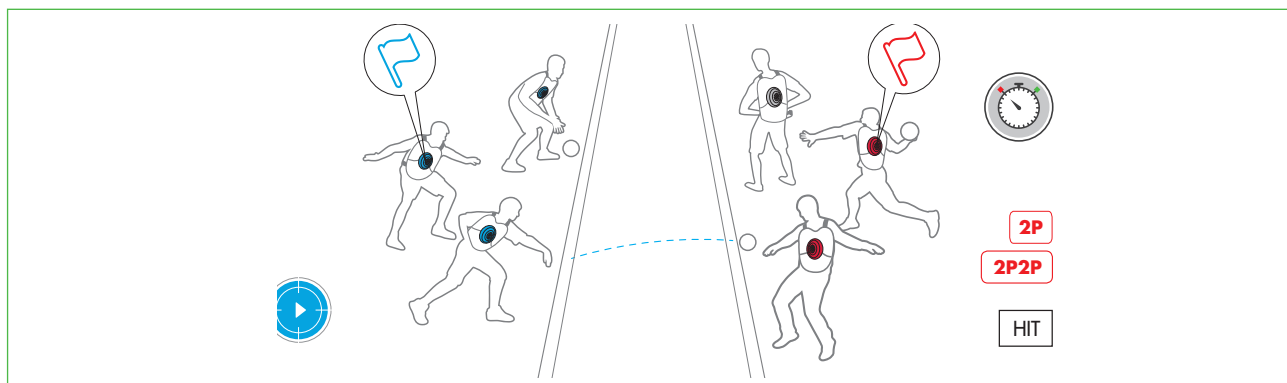
Wählen Sie erst eine Anzahl Spots die Sie berühren möchten. Das System zählt herunter und zwei zufällige Spots in zwei verschiedenen Farben leuchten auf. Berühren Sie jetzt so schnell wie möglich den Spot Ihrer eigenen Farbe. Sie gewinnen, wenn Sie als Erster die gewählte Anzahl Spots berührt haben. Wenn die Zeit vorbei ist und niemand die vorab bestimmte Anzahl Spots berührt hat, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

LAST MAN STANDING



Wählen Sie einen Spot und befestigen Sie diesen auf Ihrer Weste. Das System zählt herunter und die Spots leuchten in unterschiedlichen Farben. Berühren Sie die Spots der anderen Mitspieler, um diese auszuschalten. Sorgen Sie dafür, dass Sie selber nicht getroffen werden. Sie gewinnen, wenn Sie der letzte übergebliebene Spieler sind. Wenn Sie Zeit vorbei ist und noch mehrerer Spiel übrig sind, stoppt das Spiel und alle nicht getroffenen Spieler gewinnen.

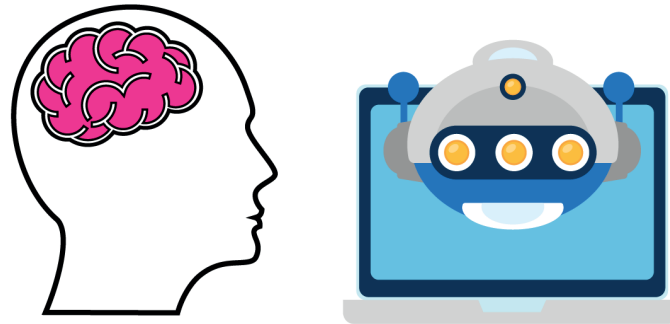
CAPTURE THE FLAG



Das System zählt herunter und alle Spots leuchten in zwei verschiedenen Farben. Berühren Sie die Spots des anderen Teams um Punkte zu scoren. Wenn Sie den Flaggen Spot des gegnerischen Team berühren konnten, dann haben Sie gewonnen. Wenn die Zeit vorbei ist und der Flaggen Spot vom Gegenspieler nicht berührt wurde, dann gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

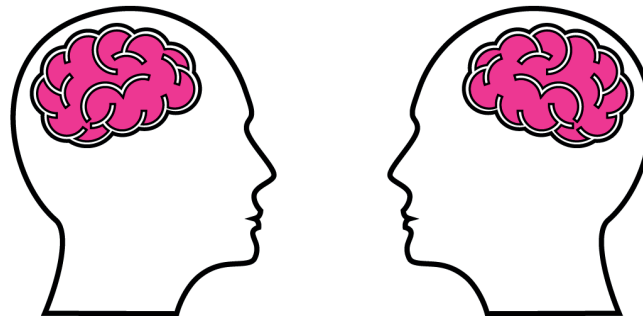
5.5 GAME INSTRUCTION - EDUCATION

PLAYER VS. COMPUTER MEMORY



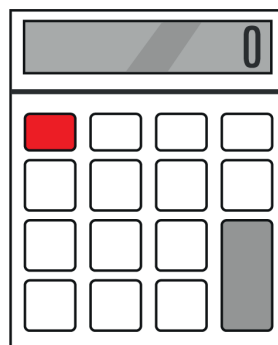
Das ist eine Variante des bekannten Spiels „Simon says“. Sie spielen das Spiel gegen den Computer. Der Computer erfindet eine Reihenfolge, in welcher er die Spots aufleuchten lässt. Sie müssen probieren, diese Reihenfolge zu wiederholen indem Sie die Spots in der gleichen Abfolge berühren.

PLAYER VS. PLAYER MEMORY



Das ist eine Variante des bekannten Spiels „Simon says“. Sie spielen das Spiel mit 2 Personen. Die eine Person erfindet eine Reihenfolge, indem die Spots in einer bestimmten Abfolge berührt werden. Die andere Person muss probieren diese Reihenfolge zu wiederholen, indem die Spots nochmals in der selben Abfolge berührt werden.

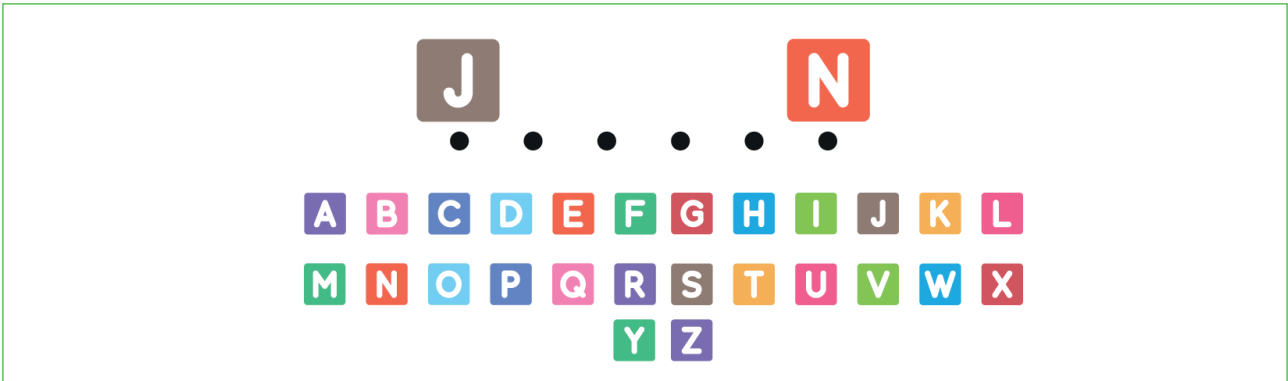
FUN MATH



In diesem Spiel geht es darum, Aufgaben zu lösen. Dazu wählst du die verschiedenen Zahlen aus, indem du die Felder berührst, die zu den verschiedenen Zahlen gehören.



WORD GAME



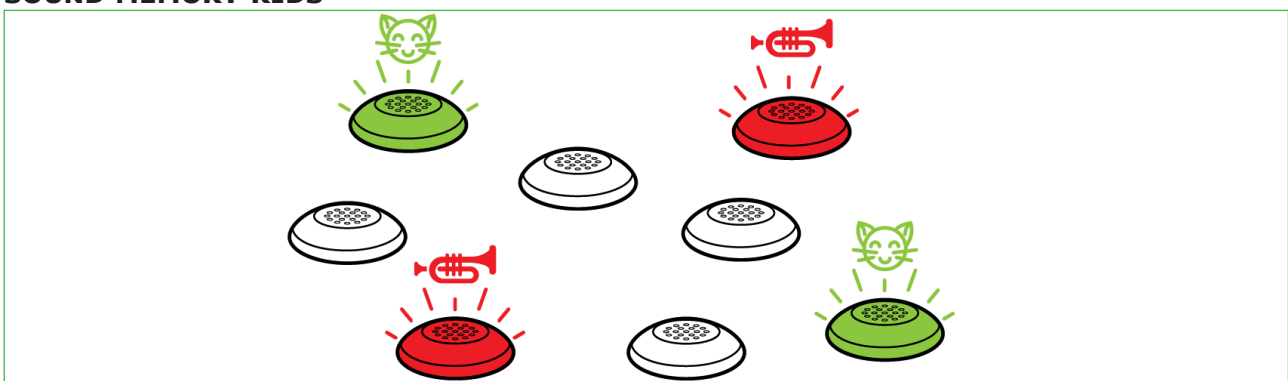
Dieses Spiel in eine interaktive Variante des bekannten Spiel „Galge“. Probieren Sie das Wort zu erraten, indem Sie verschiedene Buchstaben auswählen. Sie tun dies, indem Sie die verschiedenen Spots berühren die zu den jeweiligen Buchstaben gehören.

WORD HUNT



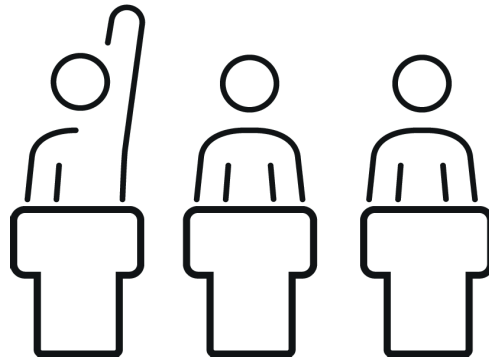
Kreieren Sie Wörter indem Sie die verschiedenen Buchstaben auswählen. Sie tun dies, indem Sie die Spots berühren die zu den jeweiligen Buchstaben gehören.

SOUND MEMORY KIDS



Das System zählt herunter und das Spiel beginnt. Alle Spots leuchten in der selben Farbe. Berühren Sie zwei Spots und hören Sie genau, welches Geräusch die Spots machen. Wenn beide Spots das gleiche Geräusch machen, dann haben Sie ein Paar gefunden und Sie sind nochmals an der Reihe. Ansonsten in der nächste Spiel an der Reihe. Der Gewinner ist derjenige, der die meisten Paare gefunden hat.

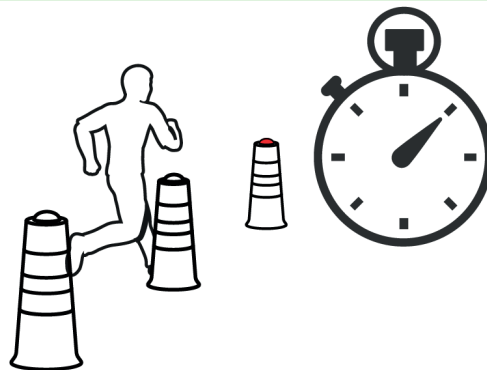
QUIZ



Spielen Sie ein interaktives Quiz! Derjenige, der als Erster die Antwort weiß drückt auf einen Spot, wodurch dieser aufleuchtet. Die Punkte werden nicht gezählt.

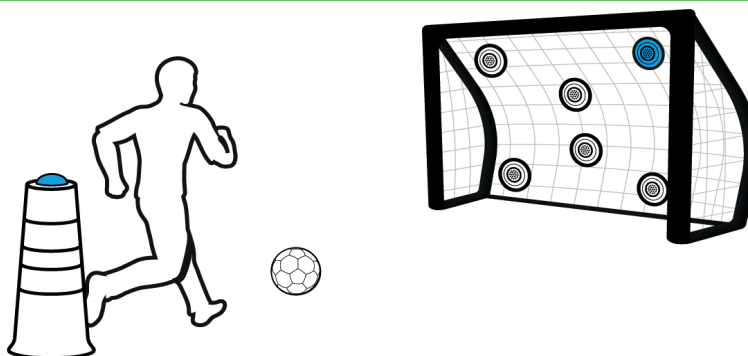
5.6 GAME INSTRUCTION - SPORTS

TIMER



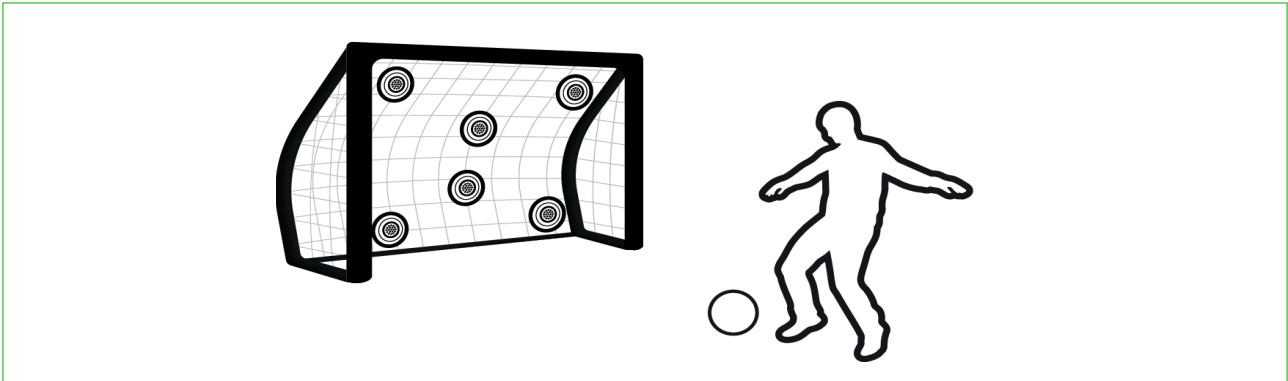
Wählen Sie nach dem Start des Spiels zuerst die Spots für jeden Spieler. Das System zählt herunter und alle Spots leuchten in verschiedenen Farben. Schalten Sie so schnell wie möglich alle eigenen Spots aus, indem Sie diese berühren. Der Spieler, der als Erster alle Spots berührt hat, gewinnt.

BACK TO BASE TRAINING



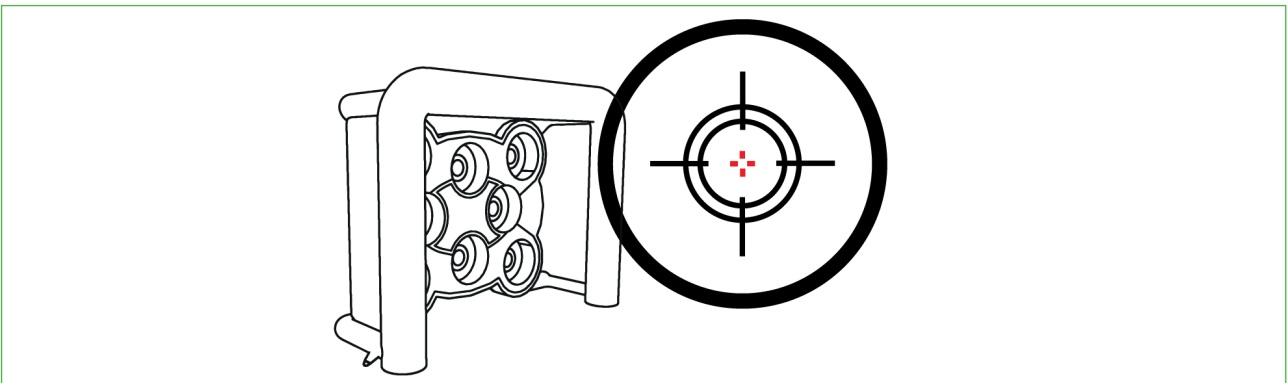
Das System zählt herunter und die Base Spots leuchten in verschiedenen Farben. Berühren Sie nun zuerst den Base Spot und danach den Spot der in Ihrer Farbe aufleuchtet. Das Spiel stoppt, wenn die Zeit abgelaufen ist. Der Gewinner ist derjenige, der den Base Spot am häufigsten berührt hat.

GOAL SHOOTING



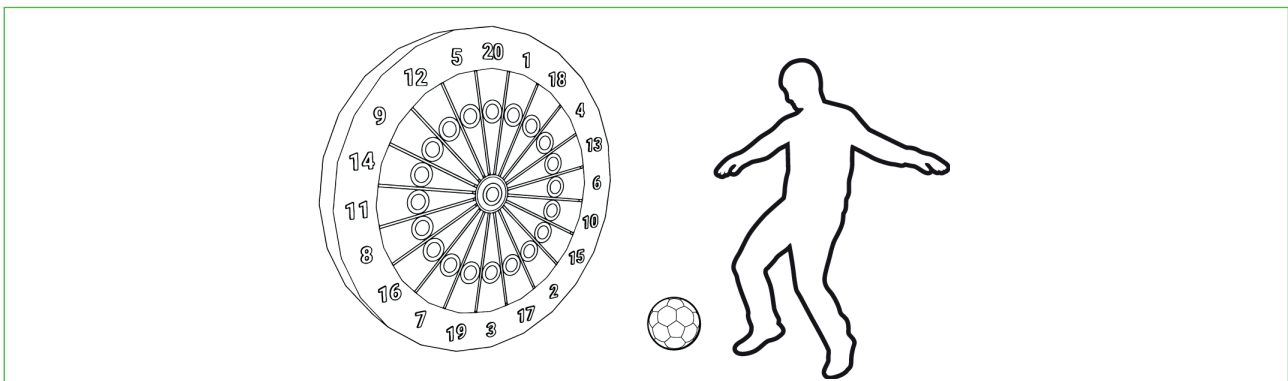
Versuchen Sie, die leuchtenden Spots zu treffen. Wenn Sie einen kritischen Treffer erzielen, fahren Sie mit den anderen Punkten fort, die zufällig aufleuchten. Bei dieser Übung müssen Sie genau zielen und den richtigen Spot treffen.

PRECISION



Versuchen Sie, die leuchtenden Spot Ihrer Farbe zu treffen. Wenn Sie einen kritischen Treffer erzielen, fahren Sie mit den anderen Spots fort, die zufällig aufleuchten. Bei dieser Übung müssen Sie genau zielen und den richtigen Punkt treffen.

DARTGAME



Funktioniert genau wie das bekannte Dartspiel. Zielen Sie auf die Punkte und versuchen Sie, sie zu treffen, um die damit verbundenen Punkte zu sammeln. Sie können das klassische Dartspiel oder eine Variante davon spielen.

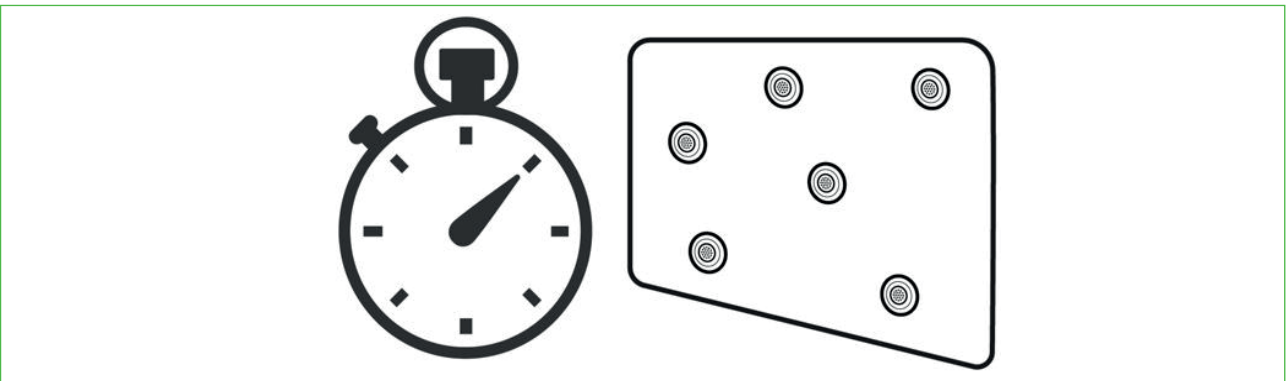
5.7 GAME INSTRUCTION - FITNESS

SPEED



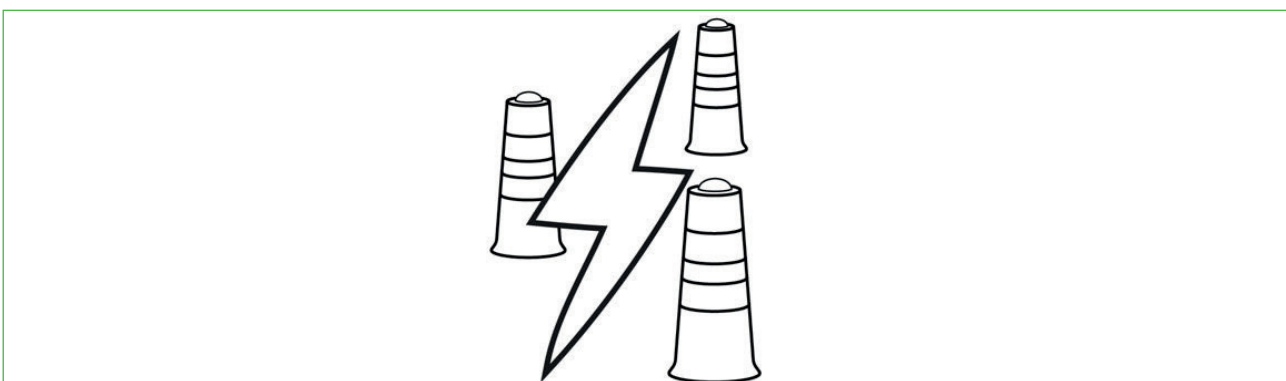
Verteilen Sie die Punkte im Abstand voneinander, sodass ein Parcours entsteht. Versuchen Sie nun, die Spots so schnell wie möglich zu berühren. Wenn man sie berührt, leuchten sie auf. Wer den Parcours als erstes abschließt, ist Sieger.

REACTION & RESPONS



Das System zählt herunter und die Basisspots leuchten in verschiedenen Farben. Berühren Sie nun zunächst Ihren Basisspot und dann den Spot, der in Ihrer Farbe leuchtet. Eine unterhaltsame Art, Ihre Muskeln zu trainieren.

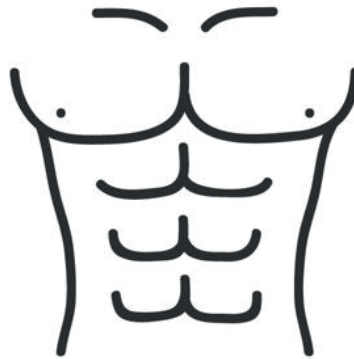
ENDURANCE



Das System zählt herunter und die Basisspots leuchten in verschiedenen Farben. Berühren Sie nun zunächst Ihren Basisspot und dann den Spot, der in Ihrer Farbe leuchtet. Eine unterhaltsame Möglichkeit, Ihre Fitness zu verbessern

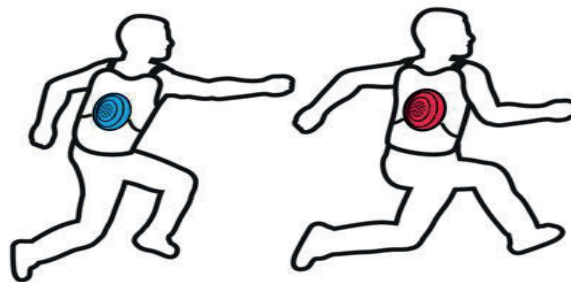


MUSCLES (FULL BODY WORKOUT)



Das System zählt herunter und die Basisspots leuchten in verschiedenen Farben. Berühren Sie nun zunächst Ihren Basisspot und dann den Spot, der in Ihrer Farbe leuchtet. Eine unterhaltsame Art, Ihre Muskeln zu trainieren.

AGILITY (CATCH ME IF YOU CAN)



Sie und Ihr Gegner ziehen beide eine Weste an, auf der ein Spot angebracht ist. Versuchen Sie nun, die Stelle Ihres Gegners zu berühren, damit sie aufleuchtet. Der Trick besteht darin, deinen Gegner anzutippen, und für deinen Gegner ist es eine Herausforderung, nicht von dir berührt zu werden. Wenn Sie die Stelle Ihres Gegners berührt haben, wechseln Sie. Eine moderne Form des Schlagens, die Ihre Geschicklichkeit und Ausdauer auf die Probe stellt.

6. BEDIENUNG

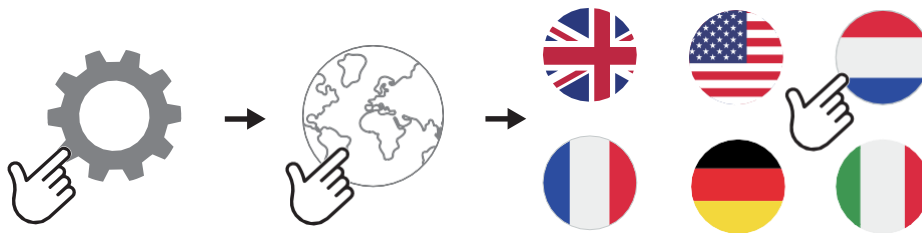
6.1 SYSTEM EIN- UND AUSSCHALTEN

Halten Sie den **START-Knopf** drei Sekunden gedrückt, um das System einzuschalten. Die Position des Startknopfs können Sie unter dem Punkt „3.4 Anzeigetafel“ finden. Wenn Sie das System ausschalten möchten, halten Sie den Startknopf wieder für 3 Sekunden gedrückt. Das System fragt Sie beim ausschalten um Bestätigung dieser Aktion.



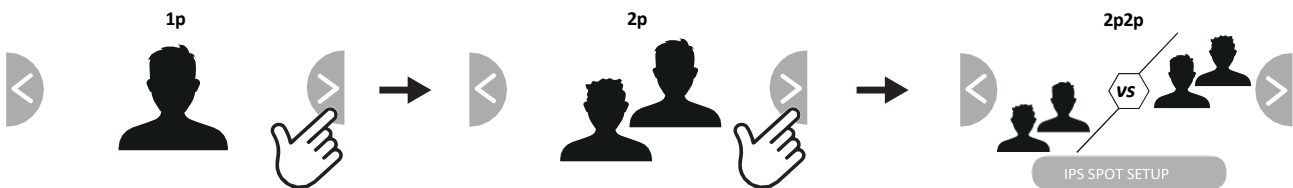
6.2 ERSTE BENUTZUNG

Wenn Sie die Anzeigetafel zum ersten Mal benutzen und Sie können aber nicht die richtige Sprache einstellen, dann können Sie dies händisch mit den folgenden Schritten einstellen.



6.3 TEAMMODUS WÄHLEN

1. Wählen Sie zuerst das Spiel, welches Sie spielen möchten.
2. Drücken Sie dann den Knopf für Spiel Einstellungen, welcher sich rechts unter dem Hauptmenü von einem Spiel befindet.
3. Wählen Sie dann unter dem Punkt „Teams“ welchen Spielmodus Sie spielen möchten.



6.4 SENSORMODUS

Das System erkennt automatisch welcher Typ Spot verbunden ist mit der Anzeigetafel. Um herauszufinden in welchem Sensormodus die IPS Anzeigetafel eingestellt ist, befolgen Sie bitte folgende Schritte:

1. Gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken.
2. Dann klicken Sie auf "Spot Einstellungen". Hier können Sie ablesen, in welchem Sensormodus die IPS Anzeigetafel steht.



i Der HIT Sensormodus funktioniert nur wenn alle verbundenen Spots diesen Modus unterstützen. Die Spots müssen sowohl einen Berührungs- als auch einen Bewegungssensor besitzen. Diese Spots erkennen Sie an der weißen Unterseite.

6.4.1 Sensorempfindlichkeit

Der Kraftaufwand, welcher benötigt wird um den Spot zu aktivieren, kann eingestellt werden.

1. Gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken.
2. Dann klicken Sie auf "Spot Einstellungen". Hier können Sie die Sensorempfindlichkeit einstellen.



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.

Drücken Sie den **START Knopf** und bestätigen Sie auf dem Touchscreen, dass Sie das Spiel beenden möchten. Sie können direkt auf dem Touchscreen ein Spiel stoppen, indem Sie auf das **STOP-Symbol** drücken.



6.5.1 Anzeigetafel

Benutzen Sie für das Einstellen von Spielen das Touchscreen auf der Anzeigetafel. Die Anzeigetafel beinhaltet verschieden Spieltypen verteilt auf verschiedene Themen. Bei jedem Spiel steht ein Hinweis, was der Spieltyp beinhaltet. Jedes Spiel kann ganz einfach durch drücken auf den Start Knop gestartet werden.

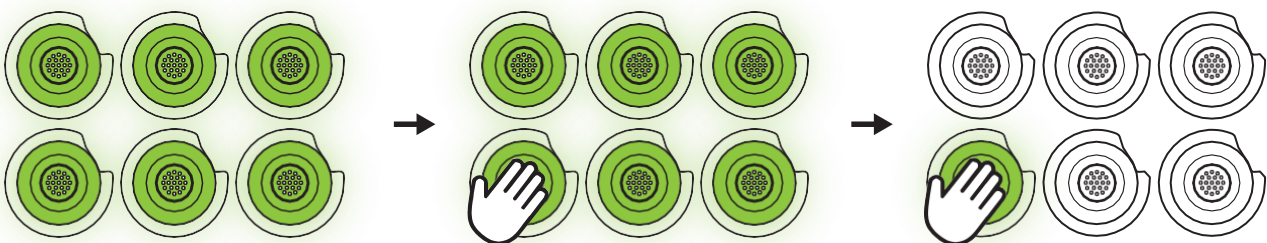
6.5.2 Startspot

Im Stand-by Modus leuchten alle verbundenen Spots der Reihe nach auf. Berühren Sie einen aufleuchtenden Spot um das zuletzt gespielte Spiel nochmals zu starten.

6.5.2.1 Festen Startspot wählen

Es kann auch ein fester Startspot eingestellt werden.

1. Gehen Sie zu den Allgemeinen Einstellungen. Diese öffnen Sie, indem Sie auf das Zahnradsymbol links oben drücken.
2. Hier können Sie unter Startspot Einstellungen diese Funktion aktivieren.
3. Nun müssen alle Lampen grün blinken. Legen Sie Ihre Hand auf den Spot, welchen Sie als Startspot auswählen möchten. Die Auswahl war erfolgreich, wenn nun nur noch der Spot blinkt, welchen Sie als Startspot ausgewählt haben.



Der Startknopf kann nicht am Spiel teilnehmen.



Der Startknopf kann wieder deaktiviert werden, wenn diese Funktion wieder ausgeschaltet wird. Wenn Sie die Funktion wieder einschalten kann ein neuer Startknopf ausgewählt werden.

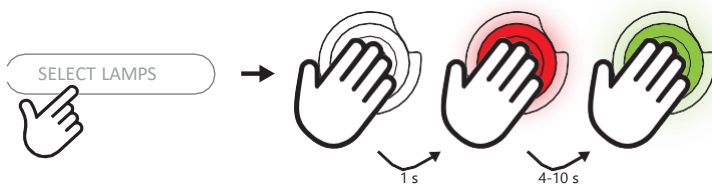
7. EINSTELLUNGEN

Das Spielsystem verfügt über eine Reihe von Einstellungen, die nach Wunsch angepasst werden können. In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie diese Einstellungen vornehmen. Das Spielsystem umfasst sowohl allgemeine Einstellungen (Zahnrad Symbol) als auch spezielle Einstellungen. Diese können Sie wählen indem Sie auf eine Spielart drücken und dann rechts unten auf das Zahnrad Symbol drücken.

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..

1. Gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken.
2. Danach gehen Sie zu "Spots Einstellungen". Hier können Sie rechts oben drücken auf **Lampen auswählen**.
3. Legen Sie Ihre Hand auf den Spot, welchen Sie verbinden möchten. Die Lampe leuchtet erst rot und wird grün (blau im HIT Modus) wenn der Spot verbunden ist.
4. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis die gewünschte Anzahl Spots verbunden ist.
5. Drücken Sie auf den **READY Knopf**, um diesen Modus zu verlassen.



Wenn Sie ein Spot nicht verbinden lässt, kann es sein dass das System voll ist. Das kann auch passieren, wenn weniger als 20 Spots verbunden sind. Deinstallieren Sie in diesem Fall alle Spots anhand der Anleitung in den folgenden Punkten.

7.1.1 Alle Spots zur gleichen Zeit deinstallieren

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

1. Gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken.
2. Danach gehen Sie zu "Spots Einstellungen". Hier können Sie rechts drücken auf **alle Spots löschen**.
3. Das System wird neu gestartet. Alle Spots sind jetzt deinstalliert.

19.19 AUFSTELLUNG DER

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).

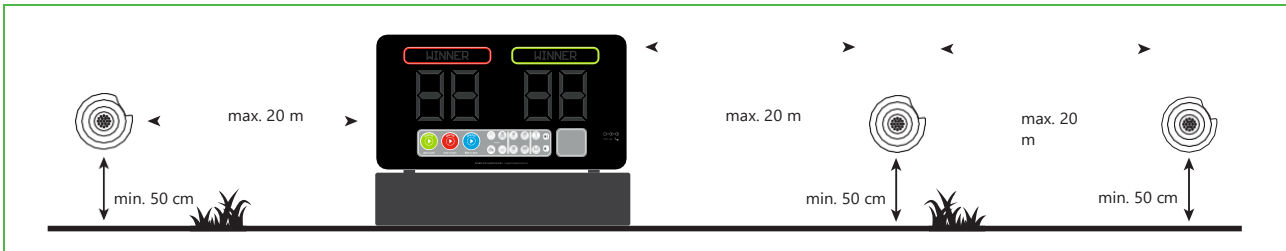


Abbildung 6 Der maximale Abstand zwischen den IPS Spots und der Anzeige



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. Öffnen Sie eine Spielart und gehen Sie zu den Spielspezifikationen Einstellungen.
2. Hier können Sie die Spieldauer einstellen, wie auf diesem Vorbild zu sehen ist.



Die Spieldauer welche Sie einstellen, wird nur durch den Spieltyp welchen Sie wählen angepasst.



7.4 LAUTSTÄRKE EINSTELLUNGEN

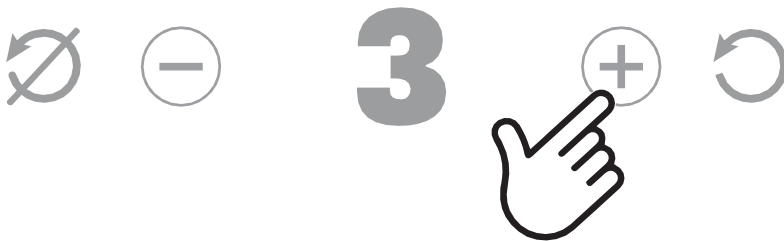
1. Gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken
2. Hier gehen Sie zu Audio Einstellungen. Sie können die Lautstärke anpassen und die Hintergrundmusik ein- und ausschalten.

7.5 DISPLAY EINSTELLUNGEN

1. Gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken.
2. Hier gehen Sie zu den Display Einstellungen. Sie können die Helligkeit, die Standby Zeit und den Hintergrund anpassen.

7.6 AUTOMATISCHER NEUSTART

1. Gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken.
2. Vervolgens gaat u naar de 'geavanceerde-instellingen'. Hier kunt u instellen of / na hoeveel seconden een spel automatisch herstart.



7.7 PASSWORT EINSTELLEN

Es kann sein dass die Anzeigetafel mit einem Code geschützt ist. Diesen Code können Sie wie folgt einstellen:

1. Gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken.
2. Klicken Sie hier auf "erweiterte Einstellungen" und drücken Sie auf **Passwort Einstellungen**.
3. Hier können Sie einstellen, ob Sie ein Passwort einstellen möchte und wofür ein Passwort nötig ist um die Anzeigetafel zu entsperren. Ein Passwort können Sie einstellen, indem Sie den Button „Passwort benötigt um zu entsperren“ umsetzen auf ON.



Das Passwort ist Standard auf 0000 eingestellt.



7.8 ZU WERKEINSTELLUNGEN ZURÜCKSETZEN

Um die Anzeigetafel zu Werkeinstellungen zurückzusetzen, befolgen Sie diese Schritte:

1. Gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken.
2. Klicken Sie hier auf "erweiterte Einstellungen" und drücken Sie auf **Werkeinstellungen zurücksetzen**.
3. Nach Bestätigung Ihrer Auswahl wird das System neu gestartet und die Anzeigetafel wird auf Werkeinstellungen zurückgesetzt.

7.9 SOFTWARE UPDATEN

Wenn Sie die Software aktualisieren möchten, befolgen Sie folgende Schritte:

1. Gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken.
2. Klicken Sie hier auf "erweiterte Einstellungen". Hier können Sie sehen, welche Firmware Version Sie haben. Wenn eine neue Firmware Version verfügbar ist, können Sie diese via Bluetooth updaten.

7.10 ACCESSOIRES EINSTELLEN

Wenn Sie Accessoires einstellen wollen wie z.B. den Münzzähler oder die Switchbox befolgen Sie folgende Schritte:

1. Schließen Sie die Accessoires und gehen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Diese können Sie öffnen indem Sie auf das Zahnrad Symbol links oben im Schirm klicken
2. Klicken Sie dann auf **Zubehör**. Hier können Sie die Accessoires einstellen.

8. FEHLERMELDUNGEN

Sollte die Anzeigetafel nicht mehr korrekt funktionieren dann kann diese durch drücken auf den Reset Knopf neu gestartet werden.

8.1 RESET KNOPF

Das IPS System ist mit einem Reset Knopf ausgestattet. Der Reset Knopf befindet sich unter dem runden Loch auf der Rückseite der Anzeigetafel. Mit einem langen, dünnen Gegenstand können Sie den Reset Knopf eindrücken.



JB-Inflatables B.V.

Ampere 10
7942 DD Meppel
Niederlande

Tel. 0049 (0) 2641 3049508
kontakt@huepfburgenwelt.de
www.huepfburgenwelt.de