



GEBRUIKERSHANDLEIDING INTERACTIVE PLAYSYSTEM HIT EDITION



COPRYRIGHT EN DISCLAIMER

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

Alle rechten voorbehouden. Niets in dit materiaal mag worden gekopieërd, 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.

© 2018 Interactive Play Systems

INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding	4	6. Bediening	20
1.1 Bedoeld gebruik	4	6.1 Systeem aan- en uitzetten	20
1.2 Over deze handleiding	4	6.2 Teammodus kiezen	20
1.3 Garantie & Klantenservice	4	6.3 Spelmodus kiezen	20
2. Veiligheid	5	6.4 Sensormodus kiezen	21
2.1 Gebruik	5	6.4.1 Sensor gevoeligheid	21
2.2 Batterij & opladen	5	6.5 Spel starten en stoppen	22
2.3 Onderhoud	6	6.5.1 Scorepaneel	22
2.4 Afdanking	6	6.5.2 Startspot	22
2.5 Vervoeren en opbergen	6	6.5.2.1 Vaste startspot kiezen	22
3. Beschrijving	7	7. Instellingen	23
3.1 Interactive Playsystem	7	7.1 Spots koppelen en ontkoppelen	23
3.2 Touch (IPS) en HIT	7	7.1.1 Alle spots tegelijk ontkoppelen	23
3.3 Onderdelen	8	7.2 Plaatsing van spots	24
3.4 Scorepaneel	9	7.3 Speelduur instellen	24
3.5 Spots	9	7.4 Volume aanpassen	24
3.6 Specificaties	10	7.4.1 Volume vergrendelen	25
4. Opladen	10	7.4.2 Achtergrondmuziek uitschakelen	25
4.1 Batterijniveau controleren	10	7.5 Laadindicatie wel/niet weergeven	25
4.2 Opladen	11	7.6 Stand-by tijd instellen	25
5. Spellen	11	7.7 Puntentelling omdraaien	26
5.1 Teammodus	11	8. Foutmeldingen	27
5.2 Spelmodus	12	8.1 E01	27
5.3 Spelopties	12	8.2 E02	27
5.3.1 IPS	12	8.3 Reset knop	27
5.3.2 HIT	13		
5.3.3 Geluidsthema's	13		
5.4 Light Hunter I	14		
5.5 Steal the Light	14		
5.6 Back to Base	15		
5.7 Hit Counter I	15		
5.8 Light Hunter II	16		
5.9 Last Man Standing	16		
5.10 Capture the Flag	17		
5.11 Hit Counter II	17		
5.12 Timer	18		
5.13 Memory	19		
5.14 Geluidsthema's	19		

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 en bevat alle informatie voor het correct en veilig gebruik hiervan. Naast deze uitgebreide handleiding is het Interactive Playsystem ook voorzien van een Quickstart Guide, waarmee u snel een overzicht krijgt van de basis bedieningsopties en de beschikbare spellen.

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 Playsysteem.

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, ontploffingen 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



Figuur 1 Het Interactive Playsystem

Het Interactive Playsystem (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 een elektronisch paneel dat de score en andere informatie weergeeft. Op dit scorepaneel bevinden zich ook de knoppen om het gewenste spel te kiezen en in te stellen.

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

3.2 TOUCH (IPS) EN HIT

Dit Interactive Playsystem is de nieuwste versie van deze productlijn. Hiermee kan naast de traditionele IPS modus ook in de nieuwe HIT modus gespeeld worden. In beide modi zijn verschillende spellen beschikbaar. Deze spellen zijn te vinden in de Quickstart Guide en worden later in deze handleiding verder uitgelegd.

- **IPS.** 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:

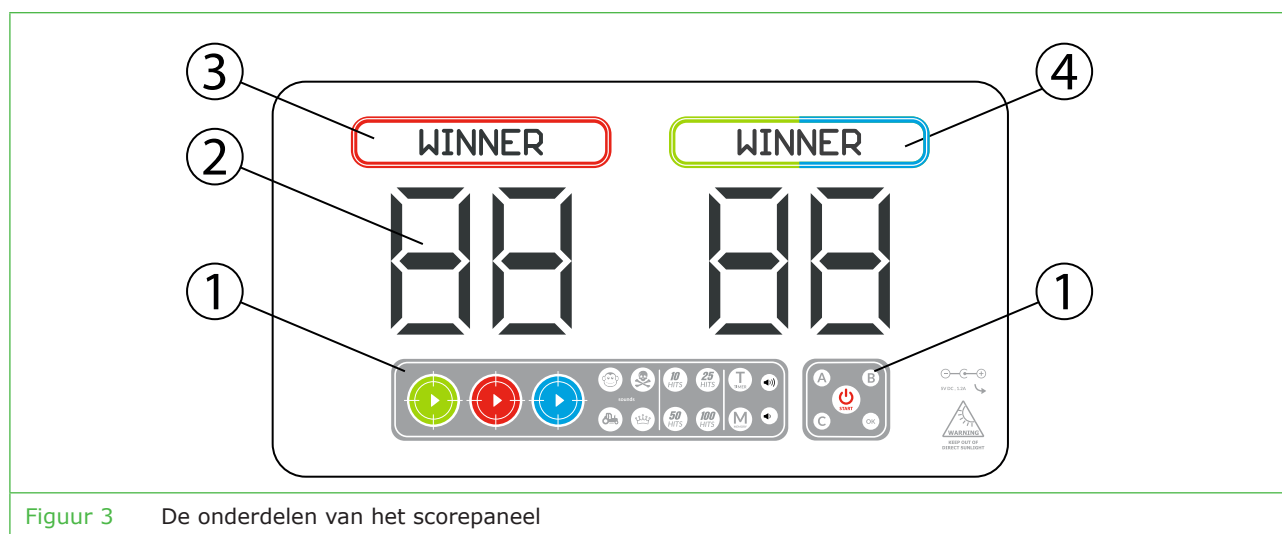
1. Koffer met scorepaneel
2. Spots: 10 stuks (uit te breiden naar maximaal 20 stuks)
3. Laadkabel
4. Adapter + 3 type stekkers

Hierbij worden de volgende twee documenten geleverd:

1. Gebruikershandleiding
2. Quickstart Guide met bedieningsbladen

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



Figuur 3 De onderdelen van het scorepaneel

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

1. Verzameling van knoppen waarmee het systeem bediend wordt.
2. Display waarop de score en andere informatie getoond wordt.
3. Winnaar indicatie van het rode team.
4. Winnaar indicatie van het groene of blauwe team.



Voor een snel overzicht van de functies van alle knoppen, zie de bedieningsbladen in de Quickstart Guide. Voor een uitgebreide uitleg van deze functies, zie hoofdstuk 4 t/m 7 van deze handleiding.

3.5 SPOTS



Figuur 4 Het groen gemarkeerde deel van de spot is gevoelig voor aanraking

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	690 x 420 x 230 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

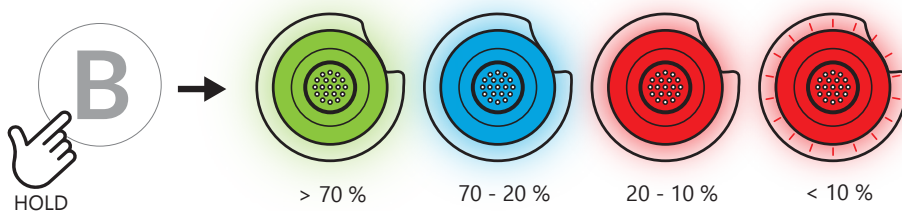
4.1 BATTERIJNIVEAU CONTROLEREN

1. Houd de **START-knop** vijf seconden ingedrukt om het systeem aan te zetten. Het systeem start in stand-by modus. Het systeem wordt uitgeschakeld met dezelfde handeling.

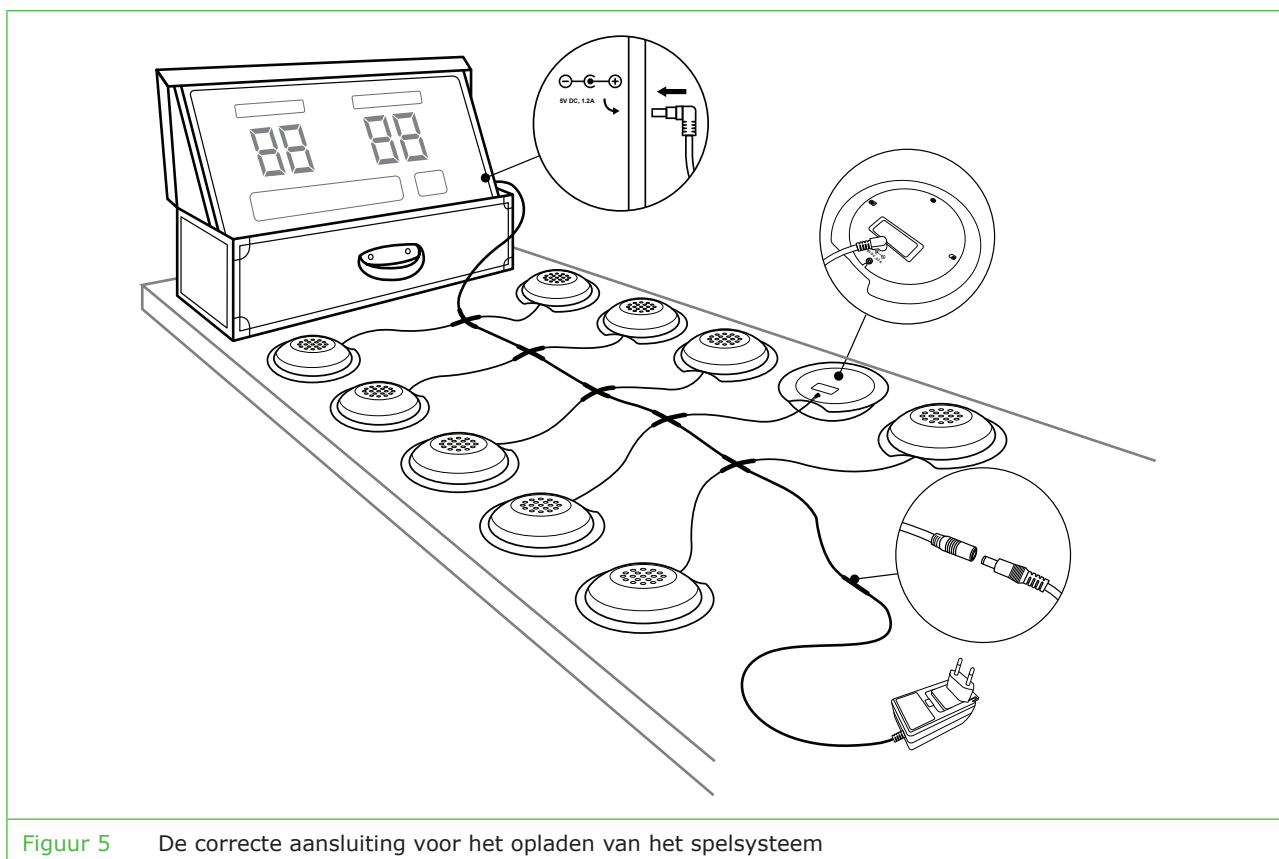


Het kan voorkomen dat het paneel een te laag batterijniveau heeft om aangezet te kunnen worden. Laad het paneel in dit geval eerst volledig op (minimaal 24 uur).

2. Houd de **B-knop** ingedrukt. Het paneel geeft zijn batterijniveau weer in procenten. Elke spot licht op om zijn batterijniveau aan te geven:



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 zes spellen beschikbaar. Deze spellen zijn ontworpen 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 ook zes spellen beschikbaar. Deze spellen zijn ontworpen 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 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 en met welke knop zij gestart worden. In de volgende paragrafen wordt ieder spel beschreven en uitgelegd.



Gebruik de tabel of de Quickstart Guide om snel een keuze voor een spel te kunnen maken en de mogelijke modi te vinden.

5.3.1 IPS

		Teammodus		
Knop	Naam	1P	2P	2P2P
	Light Hunter I	x	x	x
	Steal the Light		x	x
	Back to Base	x	x	x
	Hit Counter I	x	x	x
	Timer	x		x
	Memory	x	x	x

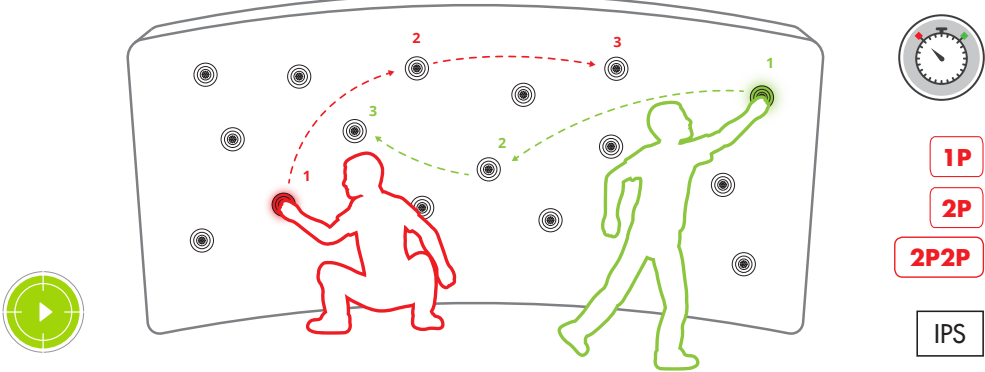
5.3.2 HIT

		Teammodus		
Knop	Naam	1P	2P	2P2P
	Light Hunter II	x	x	x
	Last Man Standing	x	x	x
	Capture the Flag		x	x
	Hit Counter II	x	x	x
	Timer	x		x
	Memory	x	x	x

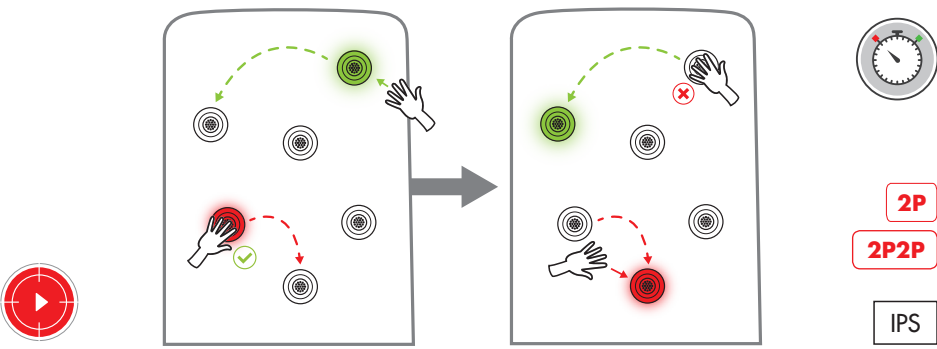
5.3.3 Geluidthema's

Knop	Naam
	Jungle
	Piraat
	Boerderij
	Prinses

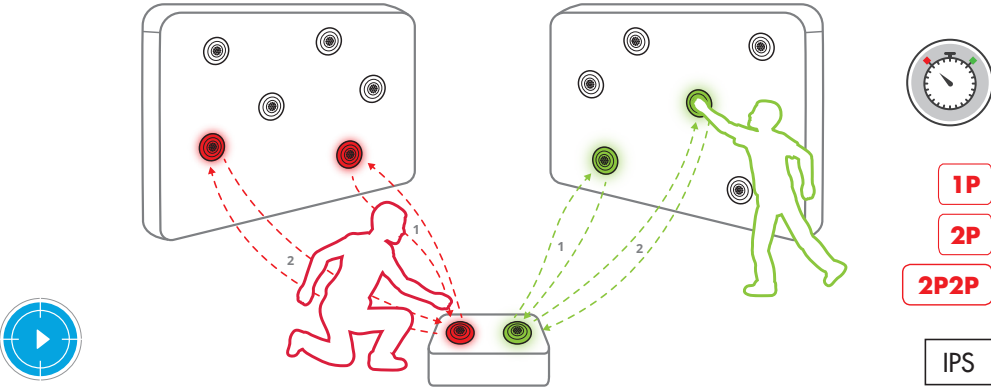
5.4 LIGHT HUNTER I

	
Doel	Raak zoveel mogelijk spots van je eigen kleur aan!
Spelverloop	1. Het systeem telt af en twee willekeurige spots lichten op in rood en groen. 2. Raak zo snel mogelijk de spot van je eigen kleur aan wanneer deze verschijnt.
Einde van het spel	Het spel stopt zodra de speelduur is verstreken. Je wint als je de meeste spots van je eigen kleur hebt aangeraakt. Dit is op het scorepaneel te zien.

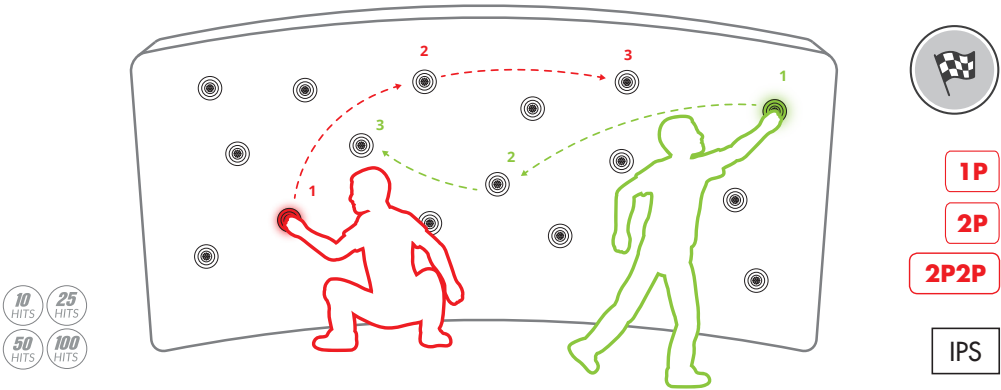
5.5 STEAL THE LIGHT

	
Doel	Wees je tegenstander voor en raak zo vaak mogelijk de spot van je eigen kleur aan!
Spelverloop	1. Het systeem telt af, waarna het spel start. Twee willekeurige spots lichten op in rood en groen. 2. Raak zo snel mogelijk je eigen spot aan. De speler die eerst is krijgt een punt en beide spots verspringen direct.
Einde van het spel	Het spel stopt zodra de speelduur is verstreken. Je wint als je de meeste punten hebt gescoord. Dit is op het scorepaneel te zien.

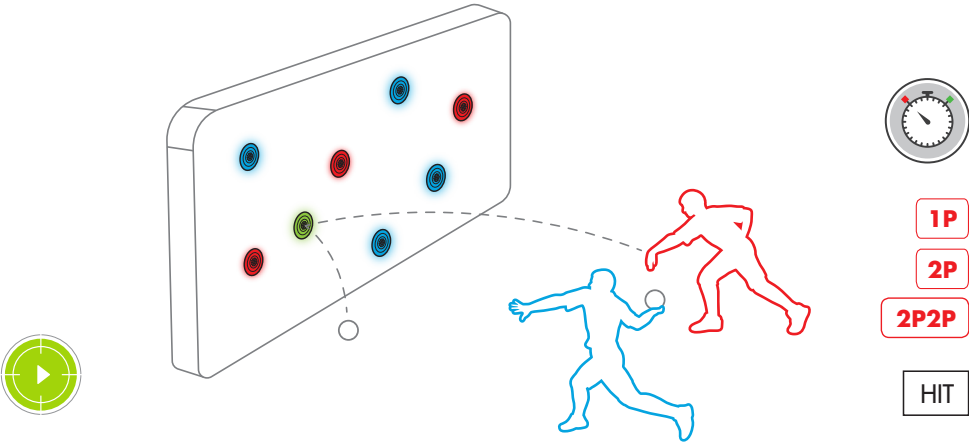
5.6 BACK TO BASE

	
Doel	Ga zo vaak mogelijk op en neer tussen je Base spot en oplichtende spots van je eigen kleur!
Voorbereiding	Start het spel. Elke speler of team kiest nu een Base spot.
Spelverloop	1. Het systeem telt af en de Base spots lichten op in rood en/of groen. 2. Raak je Base spot aan. Ga hierna op zoek naar de spot die in jouw kleur oplicht en raak deze aan. Herhaal dit zo vaak mogelijk binnen de tijd.
Einde van het spel	Het spel stopt zodra de ingestelde speelduur is verstreken. Je wint als je het vaakst je eigen Base spot hebt aangeraakt. Dit wordt op het scorepaneel weergegeven.
 Houd de blauwe spelknop vijf seconden ingedrukt om de Base spots te resetten.	

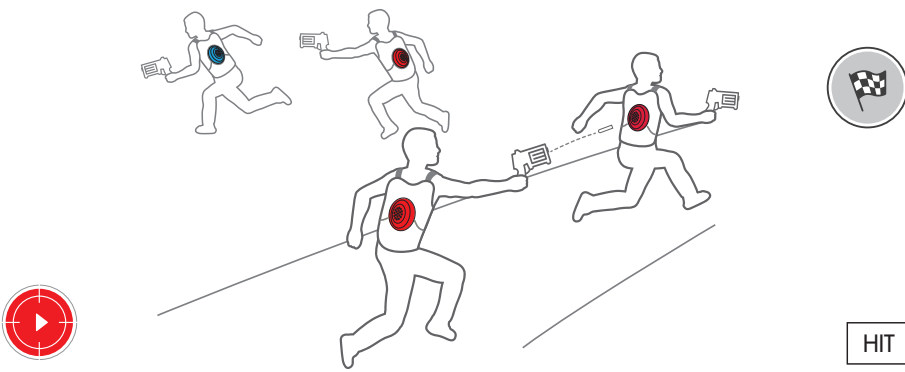
5.7 HIT COUNTER I

	
Doel	Raak als eerste het gekozen aantal spots van je eigen kleur aan!
Voorbereiding	Kies het aantal spots dat elk team moet aanraken met één van de vier startknoppen.
Spelverloop	1. Het systeem telt af en twee willekeurige spots lichten op in rood en groen. 2. Raak zo snel mogelijk de spot van je eigen kleur aan wanneer deze verschijnt.
Einde van het spel	Je wint wanneer je als eerste het gekozen aantal spots hebt aangeraakt. Als de tijd om is en niemand het doel gehaald heeft, wint de speler met de meeste punten.
 In 1P modus wordt de tijd bijgehouden op het scorepaneel.	

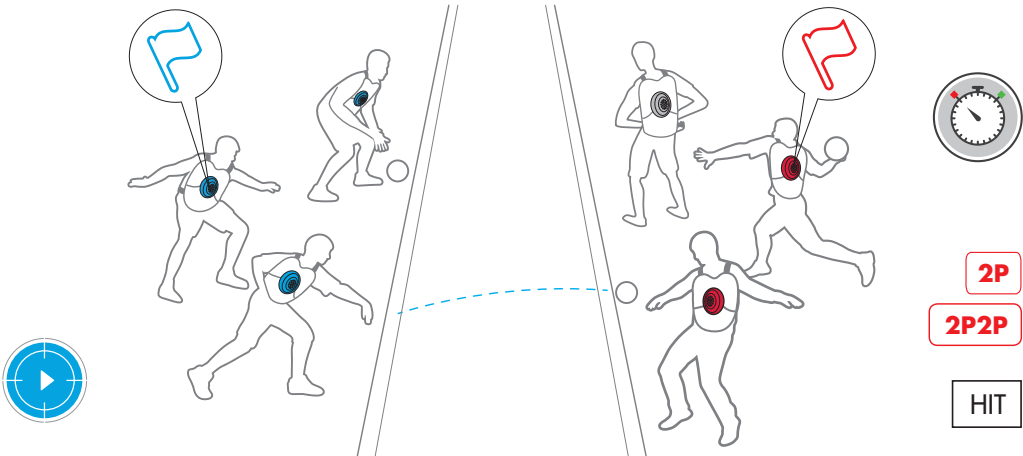
5.8 LIGHT HUNTER II

	
Doel	Raak zoveel mogelijk spots van je eigen kleur aan!
Spelverloop	1. Het systeem telt af en alle spots lichten rood of blauw op. 2. Raak zo snel mogelijk de spots van je eigen kleur aan.
Einde van het spel	Het spel stopt zodra de speelduur is verstreken. Je wint als je de meeste spots van je eigen kleur hebt aangeraakt. Dit is op het scorepaneel te zien.

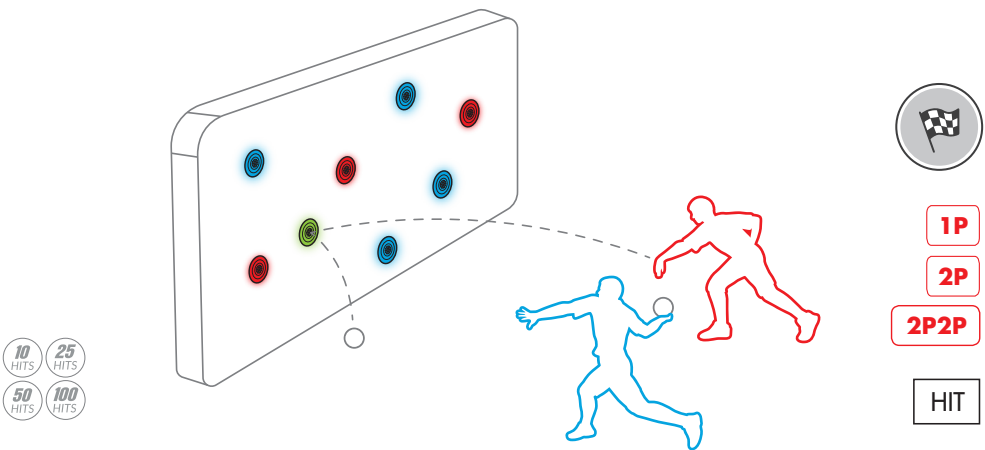
5.9 LAST MAN STANDING

	
Doel	Jaag op de andere spelers en zorg ervoor dat jouw spot niet aangeraakt wordt!
Voorbereiding	Elke speler kiest een spot. Bevestig je spot op je vest door hem in de houder te draaien.
Spelverloop	1. Het systeem telt af en alle spots lichten op met een willekeurige kleur. 2. Raak de spots van andere spelers aan om ze uit te schakelen. Zorg dat je zelf niet geraakt wordt!
Einde van het spel	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.

5.10 CAPTURE THE FLAG

	
Doel	Raak als eerste de Flag spot van het andere team!
Spelverloop	1. Het systeem telt af, en alle spots lichten op in rood en blauw. 2. Probeer de Flag spot van het andere team te raken. 3. Raak de normale spots van het andere team om punten te scoren.
Einde van het spel	Je wint wanneer je de Flag spot van het andere team weet te raken. Als de tijd om is en beide Flag spots niet geraakt zijn, wint het team met de meeste punten.
i Houd de blauwe spelknop vijf seconden ingedrukt om de Flag spots te resetten.	

5.11 HIT COUNTER II

	
Doel	Raak als eerste het gekozen aantal spots van je eigen kleur aan!
Voorbereiding	Kies het aantal spots dat elk team moet raken met één van de vier startknoppen.
Spelverloop	1. Het systeem telt af en alle spots lichten op in rood of blauw. 2. Raak zo snel mogelijk de spots van je eigen kleur aan.
Einde van het spel	Je wint wanneer je als eerste het gekozen aantal spots aanraakt. Als de tijd om is en dit aantal door niemand is bereikt, wint de speler met de meeste punten.

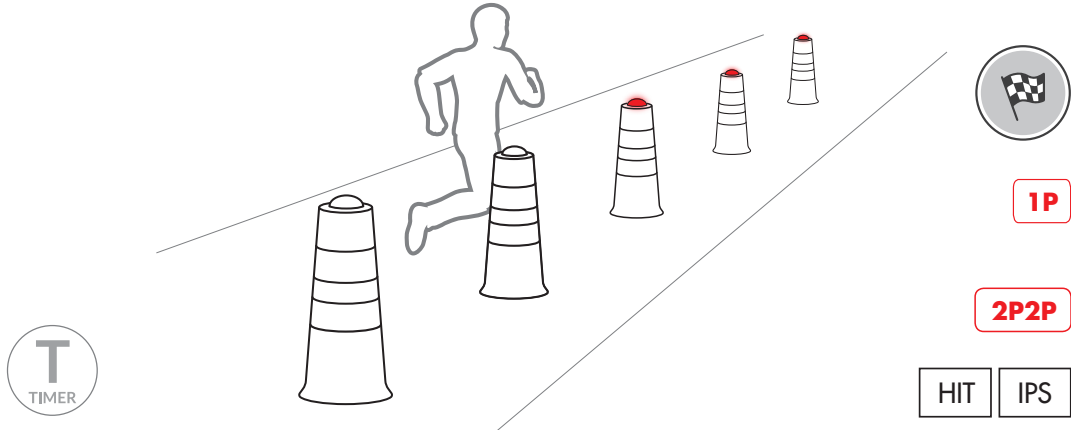


Wanneer er in 2P modus een oneven aantal spots gekoppeld zijn kiest het systeem automatisch een spot die niet mee zal spelen. In 2P2P modus kan wel een ongelijk aantal spots per team geselecteerd worden.

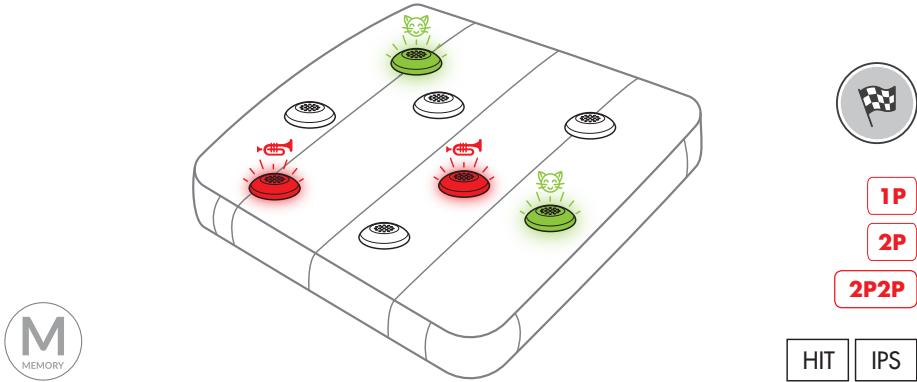


In 1P modus wordt de tijd bijgehouden op het scorepaneel.

5.12 TIMER

	
Doel	Raak zo snel mogelijk alle spots van je eigen kleur aan!
Vorbereiding	Selecteer na het starten van het spel eerst de spots voor elke speler. Bevestig steeds met de OK-knop .
Spelverloop	1. Het systeem telt af en alle spots lichten op in rood en groen/blauw. 2. Zet zo snel mogelijk al je eigen spots uit door ze aan te raken.
Einde van het spel	Het spel stopt zodra alle spots van alle spelers aangeraakt zijn. Je wint als je als eerste je eigen spots hebt aangeraakt. In 1P modus kun je je eindtijd op het scorepaneel zien.
	De groepen spots die voor dit spel worden gekozen staan los van de ingestelde 2P2P-groepen.
	De groepen spots die gekozen worden kunnen worden gereset. Houd hiervoor in de stand-by modus de T-knop vijf seconden ingedrukt.

5.13 MEMORY

	
Doel	Vind alle paren met dezelfde geluiden!
Spelverloop	1. Het systeem telt af, waarna het spel start. De jongste speler begint. Alle spots lichten op in de kleur van deze speler. 2. 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.
Einde van het spel	Het spel stopt wanneer alle paren gevonden zijn. Je wint als je de meeste paren hebt gevonden.
	Voor dit spel is een even aantal spots nodig. Wanneer er een oneven aantal spots aan het systeem gekoppeld is zal er automatisch een willekeurige spot niet aan het spel deelnemen.

5.14 GELUIDSTHEMA'S

Het systeem kent vier geluidsthema's. Deze thema's hebben een simpel spelelement en zijn bedoeld om het speelplezier op bijvoorbeeld een springkussen te vergroten.

Bij het kiezen van een geluidsthema lichten willekeurige spots met een willekeurige kleur op. Ook hoort bij elk thema speciale achtergrondmuziek. Bij het aanraken van een spot speelt deze een speciaal geluidsfragment van het gekozen thema. Het systeem gaat terug in stand-by modus als er één minuut lang geen spots worden aangeraakt.

6. BEDIENING

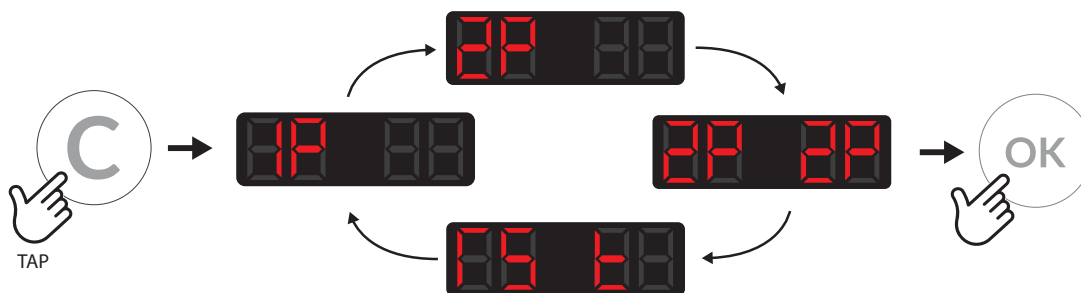
6.1 SYSTEEM AAN- EN UITZETTEN

Houd de **START-knop** vijf seconden ingedrukt om het systeem aan te zetten. Het systeem start in stand-by modus en het paneel geeft '0 - 0' weer. Herhaal deze handeling om het systeem weer uit te zetten.



6.2 TEAMMODUS KIEZEN

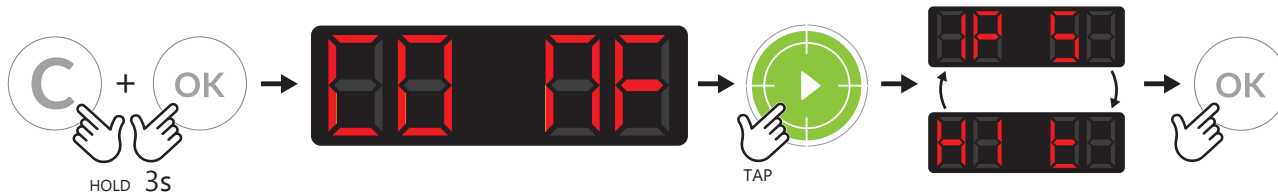
1. Druk op de **C-knop** om de huidige teammodus weer te geven op het paneel.
2. Druk nogmaals op de **C-knop** om te wisselen van teammodus.
3. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.



Selecteer en bevestig 'RST' om 2P2P-groepen te resetten. Na het starten van een spel in 2P2P zal het systeem nu opnieuw vragen om de spots voor beide teams te selecteren.

6.3 SPELMODUS KIEZEN

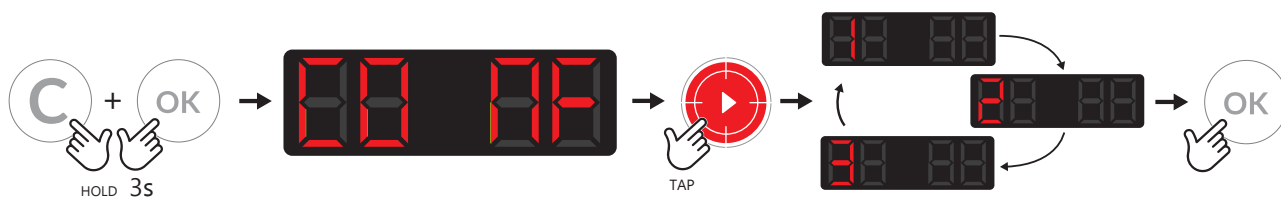
1. Houd de **C** en **OK**-knoppen drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Druk op de **groene spelknop** om te wisselen tussen IPS en HIT.
3. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.



6.4 SENSORMODUS KIEZEN

Na het kiezen van een spelmodus kun je de sensormodus van de spots hieraan aanpassen.

1. Houd de **C** en **OK-knoppen** drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Druk herhaaldelijk op de **rode spelknop** om een sensormodus te selecteren:
 - Modus 1 – Touch. Spots reageren op aanraking met de hand.
 - Modus 2 – Hit. Spots reageren op impact.
 - Modus 3 – Touch & Hit. Spots reageren op beiden.
3. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.

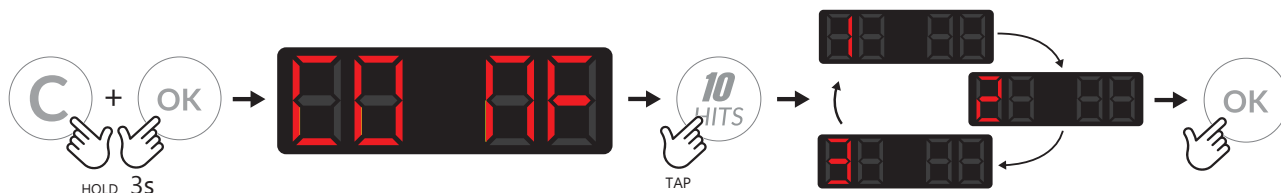


i De HIT sensormodus werkt alleen als alle gekoppelde spots deze modus ondersteunen. De spots moeten hiervoor zowel een aanraaksensor als een bewegingssensor bevatten. Deze zijn te herkennen aan een witte onderkant.

6.4.1 Sensor gevoeligheid

De hoeveelheid kracht die nodig is om een spot met impact (modus 2 of 3) te activeren kan aangepast worden.

1. Houd de **C** en **OK-knoppen** drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Druk herhaaldelijk op de **10 Hits-knop** om een sensormodus te selecteren:
 - 1 – Hoge gevoeligheid
 - 2 – Normale gevoeligheid
 - 3 – Lage gevoeligheid
3. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.



6.5 SPEL STARTEN EN STOPPEN

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

Houd de **START-knop** drie seconden ingedrukt om een actief spel te stoppen.

6.5.1 Scorepaneel

1. Druk op een van de negen spelknoppen op het paneel om een nieuw spel te starten.
2. Indien nodig, volg de gesproken aanwijzingen van het gekozen spel. Dit is altijd nodig in 2P2P modus. In 1P en 2P modus is dit nodig bij de volgende spellen:
 - Back to Base
 - Capture the Flag
 - Timer

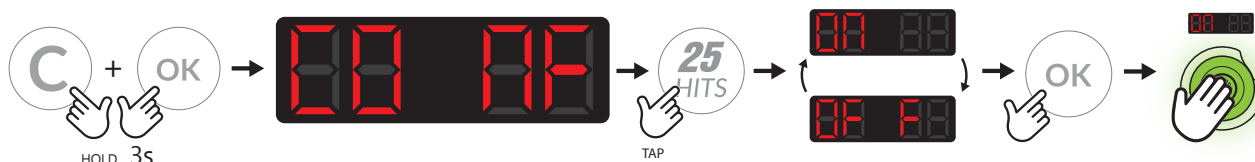
6.5.2 Startspot

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. Houd de **C** en **OK-knoppen** drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Druk op de **25 HITS-knop** om deze optie aan of uit te zetten.
3. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.
4. Raak een spot aan om deze te selecteren. De spot licht groen op (blauw in HIT modus) en dient nu als vaste startspot.



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.

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. Er kunnen maximaal 20 spots aan het systeem gekoppeld worden.

1. Houd de **C** en **OK-knoppen** drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Druk op de **A-knop**. 'PAIR' verschijnt op het paneel. Gekoppelde spots lichten groen op (blauw in HIT modus).
3. Raak een spot aan tot deze groen oplicht (blauw in HIT modus). De spot is nu gekoppeld. Raak een groen oplichtende spot aan tot dat de groene lampjes uitgaan. De spot is nu ontkoppeld.
4. Herhaal tot het gewenste aantal spots gekoppeld is.
5. Druk op de **START-knop** om de 'PAIR' modus te verlaten.

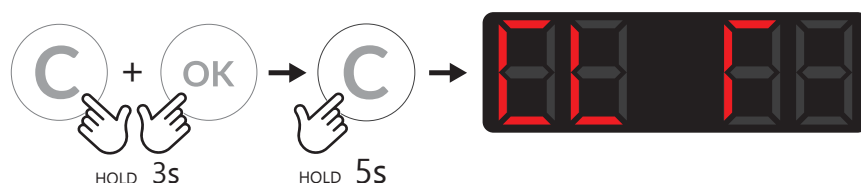


i Wanneer een spot niet wil koppelen kan het zijn dat het geheugen van het systeem vol is. Dit kan ook voorkomen wanneer er minder dan 20 spots zichtbaar gekoppeld zijn. Ontkoppel in dit geval alle spots volgens de instructies in de volgende paragraaf.

7.1.1 Alle spots tegelijk ontkoppelen

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

1. Houd de **C** en **OK-knoppen** drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Houd de **C-knop** vijf seconden ingedrukt. 'CLR' verschijnt op het paneel.
3. Het systeem wordt opnieuw opgestart. Alle spots zijn nu ontkoppeld.



i Deze handeling zet het spelsysteem terug naar de fabrieksinstellingen.

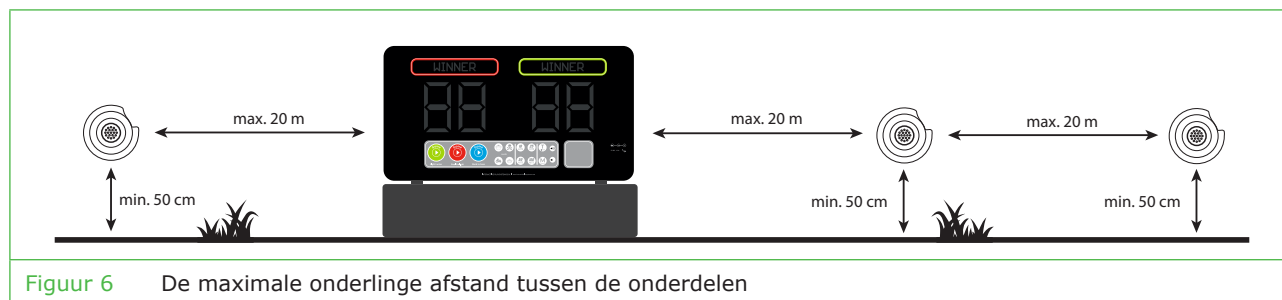
7.2 PLAATSING VAN SPOTS

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



Het volledige aanbod aan accessoires is te vinden op www.jb-inflatables.nl en op www.interactiveplaysystems.com.

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).



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.

1. Houd de **C** en **OK**-knoppen drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Druk herhaaldelijk op de **T-knop** om een speelduur te selecteren:
 - 45 seconden
 - 90 seconden
 - 180 seconden
 - 270 seconden
 - 600 seconden
3. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.



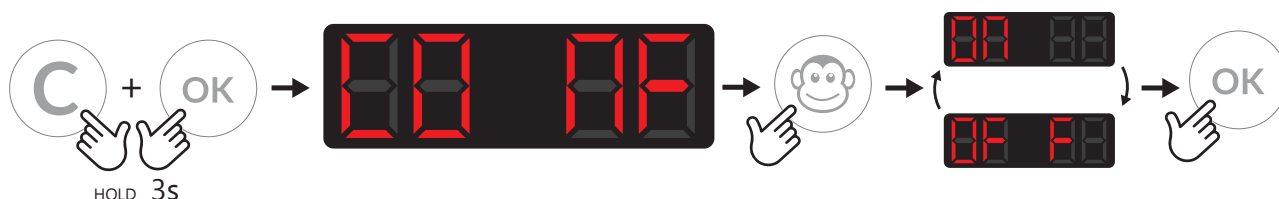
7.4 VOLUME AANPASSEN

1. Druk herhaaldelijk op de **volumeknoppen** om het volume stapsgewijs aan te passen.
2. Houd de **volumeknoppen** ingedrukt om het volume sneller aan te passen.

7.4.1 Volume vergrendelen

De volumestand is vast te zetten zodat gebruikers deze zelf niet meer aan kunnen passen:

1. Houd de **C** en **OK-knoppen** drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Druk op de **themaknop Jungle** om deze optie aan of uit te zetten.
3. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.



7.4.2 Achtergrondmuziek uitschakelen

De achtergrondmuziek van de spellen kan uitgeschakeld worden. De aanraakgeluiden en winnaarindicatie zullen nog wel te horen zijn.

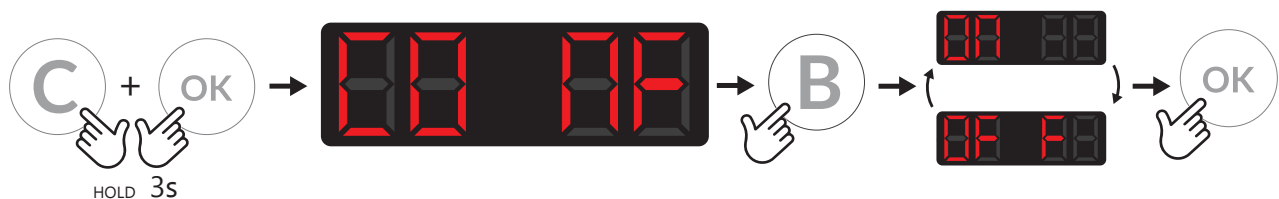
1. Houd de **C** en **OK-knoppen** drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Druk op de **themaknop Piraat** om deze optie aan of uit te zetten.
3. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.



7.5 LAADINDICATIE WEL/NIET WEERGEVEN

Tijdens het opladen kunnen de spots hun batterijniveau tonen door licht te geven:

4. Houd de **C** en **OK-knoppen** drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
5. Druk op de **B-knop** om deze optie aan of uit te zetten.
6. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.



7.6 STAND-BY TIJD INSTELLEN

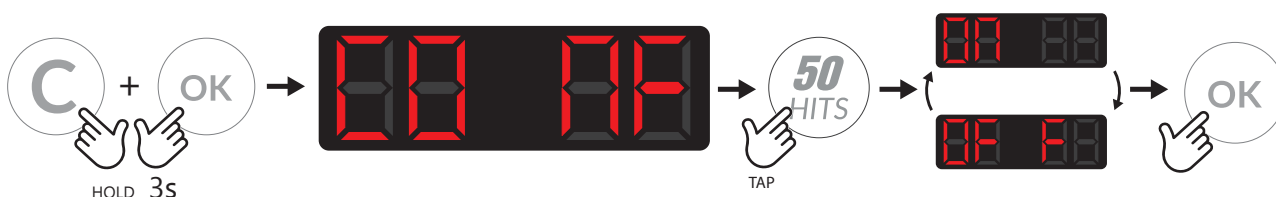
1. Houd de **C** en **OK-knoppen** drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Druk herhaaldelijk op de **M-knop** om een stand-by tijd te selecteren:
 - 15 minuten
 - 60 minuten
 - 180 minuten
 - 600 minuten
3. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.



7.7 PUNTENTELLING OMDRAAIEN

In situaties waar het aanraken van spots van de tegenstander punten oplevert kan gekozen worden om de puntentelling om te draaien:

1. Houd de **C** en **OK-knoppen** drie seconden samen ingedrukt. 'CONF' verschijnt op het paneel.
2. Druk op de **50 HITS-knop** om deze optie aan of uit te zetten.
3. Bevestig je keuze met de **OK-knop**.



8. FOUTMELDINGEN

Tijdens het gebruik kunnen twee verschillende fouten optreden. Deze worden weergegeven op het paneel.

8.1 E01

Deze foutmelding wordt getoond als er niet voldoende spots gekoppeld zijn voor de gewenste actie (bijv. het starten van een spel).



8.2 E02

Deze foutmelding wordt getoond als de gebruiker een 2P2P-groep met minder dan vier spots probeert te bevestigen met de OK-knop. Deze foutmelding kan ook getoond worden tijdens een actief spel. Dit betekent dat minimaal één van de actieve spots zich te ver weg bevindt of dat deze opgeladen dient te worden.



8.3 RESET KNOP

Sommige IPS HIT systemen zijn 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