IPS Interactive Playsystem



TECHNISCHE DATEN

Erforderliche Stellfläche mind.: L: 3,00m / B: 2,40m / H: 2,00m

230V/16A

Transport: LKW bis 3,5to.

Regionallager: EYECONCEPT Zentrallager

Einsatz: Indoor+Outdoor (überdacht), Eventfläche muss eben sein

BESCHREIBUNG

IPS Interactive Play System ist ein interaktives Reaktionsspiel mit 10 Touch-Spots. IPS kann einzeln, gegen einen realen Gegener oder in Teams gespielt werden. Ziel bei der der Light Hunter Challenge ist es, innerhalb der Spielzeit, zufällig aufleuchtende Spotlights der eigenen Farbe (rot bzw. grün) reaktionsschnell durch Berühren mit der Hand schneller als der Gegner zu deaktivieren. IPS wurde für den professionellen Verleih konzipiert und kann mobil mit dem IPS-Spieltisch oder optional mit dem IPS-Pylonenparcours eingesetzt werden. Auf einer elektronischen Anzeigetafel werden die Treffer und das Ergebnis gut sichtbar für die Teilnehmer und das Publikum angezeigt. Treten Sie z.B. in 2 Teams gegeneinander an. Wer die meisten Punkte erzielt gewinnt. Fordern Sie mit diesem Spiel Freunde, Kollegen und Kunden zum Reaktionsduell heraus. Hier sind Spaß und Action garantiert.
Produktinformationen:
IPS Koffer mit Anzeigemodul, L: 69cm / B: 42cm / H: 23cm
10 Touch-Spots (akkubetrieben)
1 Netzteil 230V / Ladegerät für die Spotlights

IPS Interaktiver Spieltisch
Der Tisch ist aufblasbar und luftdicht (benötigt kein Dauergebläse)
Abmessungen: L: 2,60m / B: 1,30m / H: 0,80m
Gewicht: 20kg

IPS Pylonen Parcours
Set mit 10 Pylonen (H: 70cm) für 10 Spots

Sicherheit: CE, FCC, NEN-EN14960

Verschiedene Spiele stehen zur Auswahl.
LIGHT HUNTER
Ziel des Spiels ist, möglichst viele Spots in der eigenen Farbe (rot bzw. grün) zu deaktivieren durch Berühren mit der Hand. Das Spiel wird mit der von Ihnen voreingestellten Anzahl Spieler oder Teams gespielt.
STEAL THE LIGHT
Ziel dieses Spiels ist es, als erster den Spot der eigenen Farbe (rot oder grün) durch Berühren mit der Hand zu deaktivieren, bevor der gegnerische Spieler den Spot seiner Farbe berühren kann. Sobald ein Spieler seinen Spot berührt hat, erlöschen beide Spots (Spieler 1 und Spieler 2), um dann nach dem Zufallsprinzip irgendwo anders erneut wieder aufzuleuchten. Wenn für eine gewisse Zeit keine Spots berührt werden, fährt das System automatisch in den Stand By Modus. Es gibt immer einen Spot, der aufleuchtet. Wenn dieser Spot berührt wird, läuft das Spiel automatisch wieder an. Die Stand By Zeit ist einstellbar. Wenn diese abgelaufen ist, schaltet sich das Spiel automatisch aus.
BACK TO BASE / TURN ARROUND

Ziel des Spiels ist es, so oft wie möglich die Spots der eigenen Farbe (rot oder grün) mit der Hand durch Berühren zu deaktivieren. Vor Spielbeginn wird ein Spot als BasisSpot ausgewählt, Sie müssen also immer als erstes Ihren BasisSpot berühren, dann den neu aufleuchtenden Spot Ihrer Farbe berühren und wieder zurück zur Basis um den BasisSpot erneut zu deaktivieren. Nachdem Sie auf den blauen Knopf für das Spiel gedrückt haben, fragen die Spots vor Spielbeginn erst nach dem von Ihnen auszuwählenden BasisSpot - sowohl für das rote als auch für das grüne Team. Diesen wählen Sie aus, indem Sie mit der Hand auf den gewünschten Spot drücken. Nach Auswahl beider BasisSpots läuft das Spiel automatisch innerhalb weniger Sekunden an. Das Spiel kann durch die als Standard eingestellte Anzahl Spieler oder Gruppen gespielt werden.

MEMORY

Ziel dieses Spiels ist es, anhand der Geräusche zwei Gleiche zu finden. Wenn Sie zwei gleiche Geräusche als Pärchen gefunden haben, bekommen Sie automatisch einen Punkt. Sollte ein Spieler einen Fehler machen, ist automatisch der nächste Spieler an der Reihe. Dieses Spiel können Sie auch mit nur einem Spieler spielen. Wenn für dieses Spiel mehr als 14 Spots eingesetzt werden, empfehlen wir Ihnen, dieses Spiel immer mit zwei Spielern aufgeteilt auf zwei Seiten zu spielen, um somit einen besseren Überblick zu behalten. Diese Einstellungen können Sie ganz einfach selbst anpassen, indem Sie die Variante 2P2P wählen. Bei dieser Variante spielen zeitgleich 2 Teams auf Zeit. Achtung! Wählen sie keine ungerade Zahl an Spots, da sonst ein Spot automatisch ausfällt!! Es gibt insgesamt 10 ThemenGeräusche, die sich in jedem Spiel wiederholen. Das Spiel wird mit der von Ihnen voreingestellten Anzahl Spieler oder Gruppen gespielt. Dazu müssen Sie die Standard Anzahl Spieler rote/grüne Spielergruppen einstellen.

TIMER

Ziel dieses Spiels ist es, seine Spots innerhalb der eingestellten Zeit durch Berühren mit der Hand zu deaktivieren. Ab dem Moment, wenn der erste Spot berührt wird, startet die Zeit und der Timer läuft für das jeweilige Team. Dieses Spiel wird nicht mit der als Standard eingestellten Anzahl Spieler oder Gruppen gespielt. Für den Timer können Sie die Spieleranzahl ganz einfach selbst vor Spielbeginn einstellen.

HITCOUNTER

Ziel ist es, so schnell wie möglich alle Spots/Lampen in der eigenen Farbe (rot oder grün) durch Berühren mit der Hand zu deaktivieren. Das Display zeigt den Gewinner an, sobald einer die gewünschte Anzahl Spots berührt/ ausgeschlagen hat. Das Spiel wird mit der von Ihnen voreingestellten Anzahl Spieler oder Gruppen gespielt. Dazu müssen Sie die Standard Anzahl Spieler rote/grüne Spielergruppen einstellen.

Teilnehmer je nach Spiel:

1 Spieler, 2 Spieler, 4 Spieler in 2 Teams. Intuitive Bedienung, schnelles und abwechslungreiches Spielprinzip. Ideal zum Teambuilding, als Gewinnspiel am POS oder als rasantes interaktives Reaktionsspiel für Jung und Alt!











Einsatzschwerpunkte:

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche, Erwachsene, 7 - 60 Jahre Einsatzschwerpunkte: Tag der offenen Tür, Mitarbeiterevents, Verkaufsförderung, Teambuilding, Promotion, Rahmenprogramme.

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche, Erwachsene, 7 - 60 Jahre.

Weitere Produktinformationen, Bilder, Videos und Ideen finden Sie hier:
/eventmodule/ips-interactive-playsystem-19131.php

Dieses Produkt gehört zur Kategorie:
/themenwelten/action-sports/
/themenwelten/gesundheitstag/
/themenwelten/kids-world/
/themenwelten/promotionspiele-gewinnspiele/
/themenwelten/teambuilding/

Produktdatenblatt: Stand: 07.10.26
Alle Angebote erfolgen freibleibend. Änderungen vorbehalten.