

STREET POINTS

Handzettel für den Street-Point

Stand: April 2019

1. Montage

Die Halterung des Laufspiels ist für Schilder und Laternenmasten ab einem Durchmesser von 55 mm vorgesehen.

Die Befestigung des Street-Points geschieht durch einen Techniker mit einem Schellenbands System ähnlich dem Bandimex Befestigungssystem.

2. Bedienung

Ist der Street-Point angeschaltet und in einem aktiven Spiel, wird dauerhaft das Startdisplay angezeigt. (Abb. 1)

2.1 Einschalten

Wenn der Street-Point aus ist, befindet er sich im Schlafmodus. (Abb. 2)

Dieser Modus ist sinnvoll bei einem Transport oder einer länger dauernden Lagerung.

Zum Aufwecken (Einschalten) drücken Sie einmal den Knopf.

2.2 Ausschalten

Zum Ausschalten des Street-Points drücken Sie 10 Sekunden auf den Knopf. Das Gerät wechselt dann in den Schlafmodus. (Abb. 2)



Abbildung 1: Startdisplay



Abbildung 2: Schlafmodus



3. Spielermodus

3.1 Mitspieler

Ein Mitspieler ist eine Person, die eine zu dem aktuellen Spiel zugehörige Karte besitzt. Zugehörig bedeutet, die RFID-Karte wurde im Betreiber Bereich unter www.street-points.de/betreiber dem Spiel zugeordnet.

3.2 Externer Spieler

Ein externer Spieler ist eine Person, die eine RFID-Karte besitzt, die aber nicht dem aktuellen Spiel zugeordnet ist. Um mitzuspielen muss dieser Spieler über seine Karte im Betreiber Bereich unter <https://www.street-points.eu/de/anmelden> dem jeweiligen Spiel zugeordnet werden.

Hält jemand seine Karte vor das Gerät, die nicht dem Spiel zugeordnet ist, erscheint ein Fehlerdisplay. (Abb. 3)

3.3 Spielablauf

Der Mitspieler hält seine RFID-Karte vor den Bereich unterhalb des Knopfes des Street-Points.

Ist es das erste Mal, dass er einen Street-Point erreicht, erhält er den Hinweis jetzt zum nächsten Street-Point zu laufen, um seine ersten Punkte zu erhalten.

War er vorher bei einem anderen Street-Point erhält er Punkte und bekommt seinen aktuellen Punktestand sowie sein aktuelles Level ausgegeben. (Abb. 4)

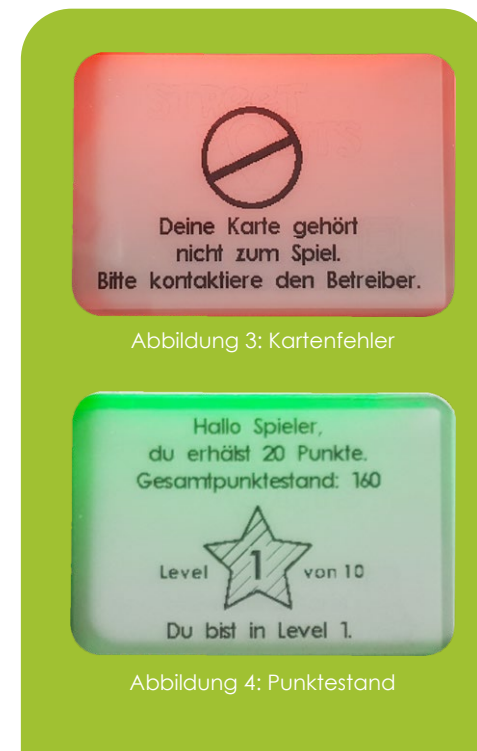


Abbildung 3: Kartenfehler

Abbildung 4: Punktestand

STREET POINTS

Hält der Spieler die Karte zweimal hintereinander an den selben Street-Point, bekommt er den Hinweis erst zu einem anderen Street-Point gehen zu müssen, um weitere Punkte zu bekommen. (Abb. 5)

3.4 Fehler

Läuft etwas während der Kommunikation zwischen Box und Karte schief, bekommt der Mitspieler den Hinweis, die Karte noch einmal vorzuhalten.

4. Administratormodus

Um in das Administrationsmenü zu gelangen, halten Sie Ihre Admin-Karte vor den Bereich unterhalb des Knopfes des Street-Points.

4.1 Box sperren

Um den Street-Point zu sperren, drücken Sie laut Handlungsanweisung auf den Knopf.
Ist der Street-Point gesperrt, reagiert er nicht mehr auf Spieler und gibt ein Fehler Display aus. (Abb. 6)

4.2 Box entsperren

Um den Street-Point zu entsperren, drücken Sie laut Handlungsanweisung auf den Knopf. (Abb. 7)

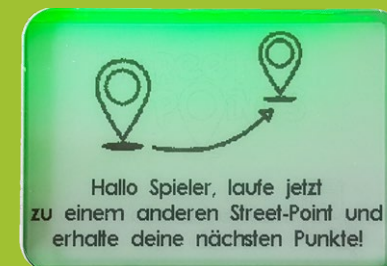


Abbildung 5: Laufe weiter

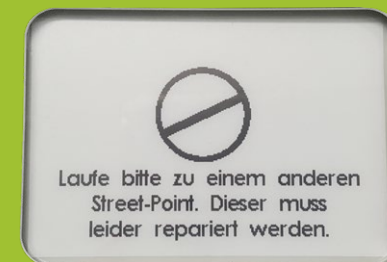


Abbildung 6: Gerätefehler

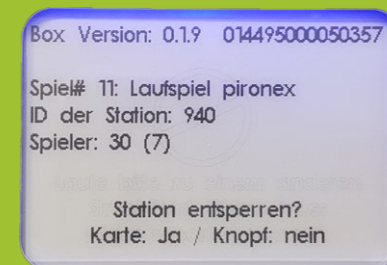


Abbildung 7: Administrationsmenü



5. Fehler

In folgenden Fällen kontaktieren Sie bitte die pironex GmbH.

1. Der Akku ist fast leer.
2. Kein GPS Signal.
3. Box reagiert nicht mehr.

5.1 Kontakt:

Senden Sie defekte Geräte an

pironex GmbH
Stangenland 4
D-18146 Rostock

e-Mail: **marketing@pironex.de**
Tel.: **03 81 44 44 18 24**