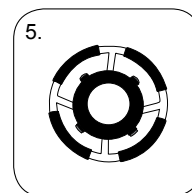
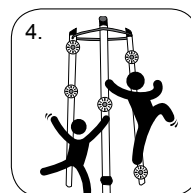
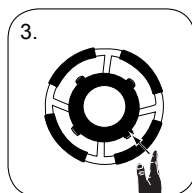
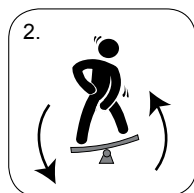


Let the game begin



Games

CAPTURE

Beweging & Strategie



- 2 spelers/teams
- De twee torens lichten op, één met rode Nodes en één met blauwe Nodes
- De spelers, verdeeld in twee teams, moeten terwijl ze hun eigen toren verdedigen, de toren van hun tegenstander veroveren
- Door de oplichtende Nodes aan te tikken veranderd de Node van kleur
- De winnaar is degene met de meeste kleuren op beide torens aan het einde van spel
- Spel duurt 60 seconden

COLOR CATCH

Beweging & Snelheid



- 1 tot 7 spelers/teams
- Selecteer een kleur
- Ga op jacht naar punten door de Node in de gekozen kleur aan te tikken
- Na iedere punt verschijnt er ergens in het spel een nieuwe Node in de gekozen kleur
- Spel gaat door tot er 10 punten zijn gescoord

BOUNCE

Snelheid & Geheugen



- 1 speler/team
- Gedurende 2 seconden lichten in de combinatie 3 waterballonnen op in de speelcombinatie
- De speler moet de locaties van de ballonnen onthouden en ze in het spel vermijden
- Als een ballon geraakt wordt zal deze uiteen spatten. Gelijkijdig zal de locatie van de overige, nog in het spel zijnde ballonnen, oplichten en daarmee 1 seconde hun positie verraden
- Op het scherm van de Game-Controller kun je zien hoeveel Nodes, en seconden, er nog over zijn om punten te scoren
- 3 kapotte waterballonnen en het spel stopt

PUMP IT

Beweging & Samenwerking



- 1 speler/team
- Beweeg zijdelings over het Surfboard van de Game Controller om de Nodes op te laden
- Wanneer de Nodes groen oplichten moeten ze snel aangetikt worden voordat ze weer uit gaan
- Iedere volgende keer neemt de tijdsdruk toe en moet er sneller gereageerd worden
- Door snel op het Surfboard te bewegen kan de speler de Nodes bijladen en de speeltijd verlengen
- Het spel eindigt wanneer de totale tijd, na 4 cycli, opdraakt

