



ELEKTRONİK OYUN GRUPLARI

ELECTRONIC PLAYGROUNDS



dreams come true
Cemer

NASIL OYNANIR?

Işık Hırsızı: Ortadaki uydunun rengi **sarı** olduğunda basarsanız “**İŞİK HIRSIZI**” oyununu seçmiş olursunuz. Oyun minimum 2 kişiyle oynanır. Aynı anda yanan ışıkları ilk söndüren 1 puanı alır ve kim daha çok puan alırsa oyunu o kazanır.

Ralli: Ortadaki uydunun rengi **mavi** olduğunda basarsanız “**RALLİ**” oyununu seçmiş olursunuz. Ralli oyunu seçildikten sonra kaç kişiyle oynanacağı hemen seçilmelidir. Oyun bitene kadar en çok uyduyu söndüren oyunu kazanır.

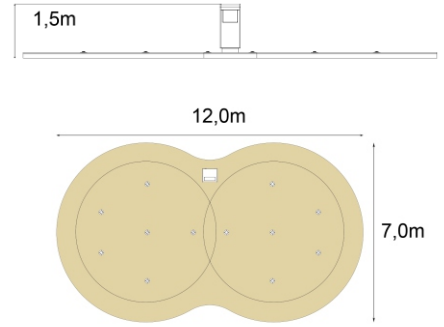
Hafıza: Ortadaki uydunun rengi **yeşil** olduğunda basarsanız “**HAFIZA**” oyununu seçmiş olursunuz. Oyuncu sayısını seçin ve başlayın. Uydular sırası ile yanacaktır bu sırayla söndürmeniz gerekmektedir. Seviye seviye artacak uydu sayılarını söndürmeye devam ettiğiniz sürece maksimum uydu sayısına ulaşacaksınız ve eğer başarılırsanız sıra ikinci arkadaşınıza geçecektir. Bu şekilde en çok skor yapan, oyunu kazanacaktır.

Işık Avcısı: Ortadaki uydunun rengi **kırmızı** olduğunda basarsanız “**İŞİK AVCISI**” oyununu seçmiş olursunuz. Oyunu seçtikten sonra oyuncu seçiminizi yapın. Işıkları yanan uyduları kendileri sönmeye izin vermeniz gerekmektedir. En çok uyduyu söndüren oyunu kazanacaktır. Acele edin!

EGOS 101



Age / Yaş: 5+
Capacity / Kapasite: 2 - 12



EGOS 101-201-202-203-204-302

Farklı şekillerle oluşturulan uydulu oyuncaklarımızın sahip olduğu çeşitli oyun senaryoları vardır. Işık avcısı, hafıza, ışık hırsızı, ralli vb. oyun senaryoları çocuklarımızın; hareket ettiren, düşündüren, rekabet ortamı yaratan ve hedef koyan oyunlar oynamalarını sağlamaktadır. Bu oyuncakların sahip olduğu kiosk ya da merkez uydu vasıtasıyla senaryo seçimi ve oyuncu sayısı seçimi dokunmatik olarak tamamlanırken, dokunmatik olan diğer uydulara, oyun talimatları gereği uydu animasyon ışıkları yandığında dokunulması ve/veya

sırayla dokunulması oyunların temel mantığıdır. Sızdırmazlık ve sıcaklık çalışmaları başarıyla tamamlanan bu oyuncaklarda da saha testleri gösteriyor ki, ürünler dış mekanda rahatlıkla kullanılabilir. Elektriksel anlamda oyuncuya zarar verecek hiçbir tehlikesi bulunmamaktadır.

EGOS 102 HIZ BİSİKLETİ

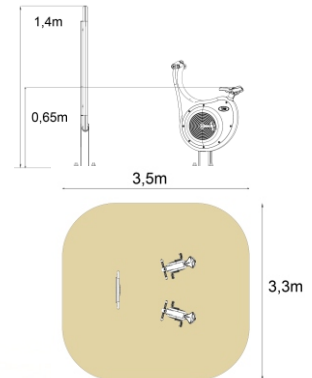


Hiçbir elektrik bağlantısına ihtiyaç duymayan, iki bisiklet ve bir led gösterge ekranından oluşan bu oyun bisiklet pedalları çevrilmeye başladığı anda kendi enerjisini üretir ve kullanır. Ekranda yanıp sönen ışıklar pedal çevrilme hızıyla doğru orantılı ilerler.

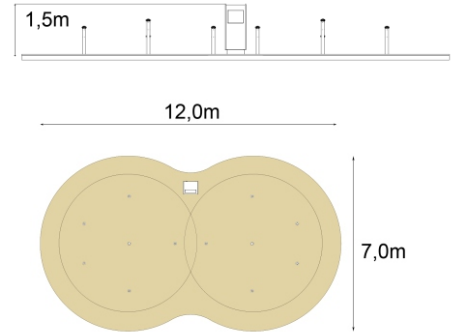
Parkurda oyuncuları bazı yokuşlar ve virajlar beklemektedir ve bu yerlere gelindiğinde bisikleti kullanmak zorlaşacaktır. Turları en hızlı tamamlayan oyunu kazanır. Portatif ve eğlenceli olan bu oyun çocuklar için durağan bir yarış parkuru.



Age / Yaş: 3+
Capacity / Kapasite: 2
Fall height / Max. düşme yüksekliği: 0,65 m

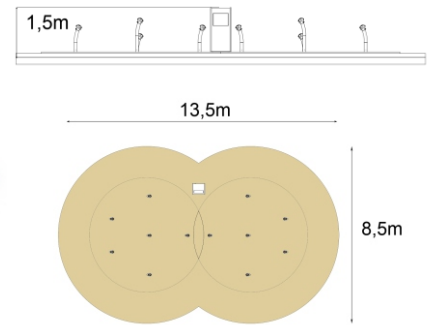


EGOS 201



Age / Yaş: 5+
Capacity / Kapasite: 2 - 12

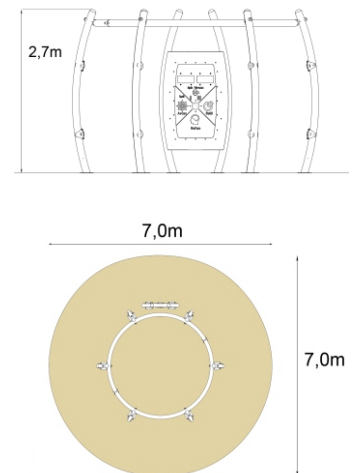
EGOS 202



Age / Yaş: 5+
Capacity / Kapasite: 2 - 12

EGOS 203

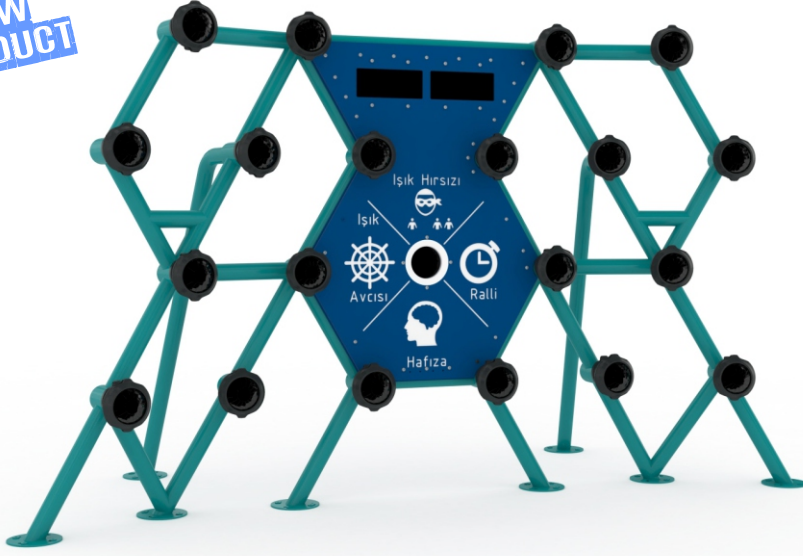
**NEW
PRODUCT**



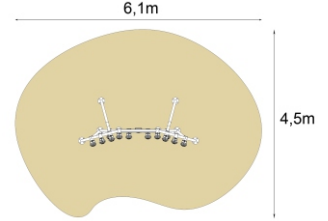
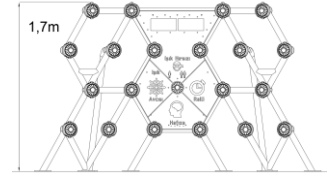
Age / Yaş: 5+
Capacity / Kapasite: 2 - 4

EGOS 204

**NEW
PRODUCT**

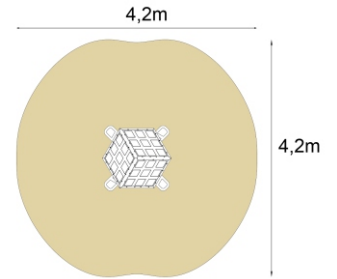
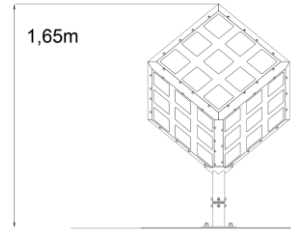
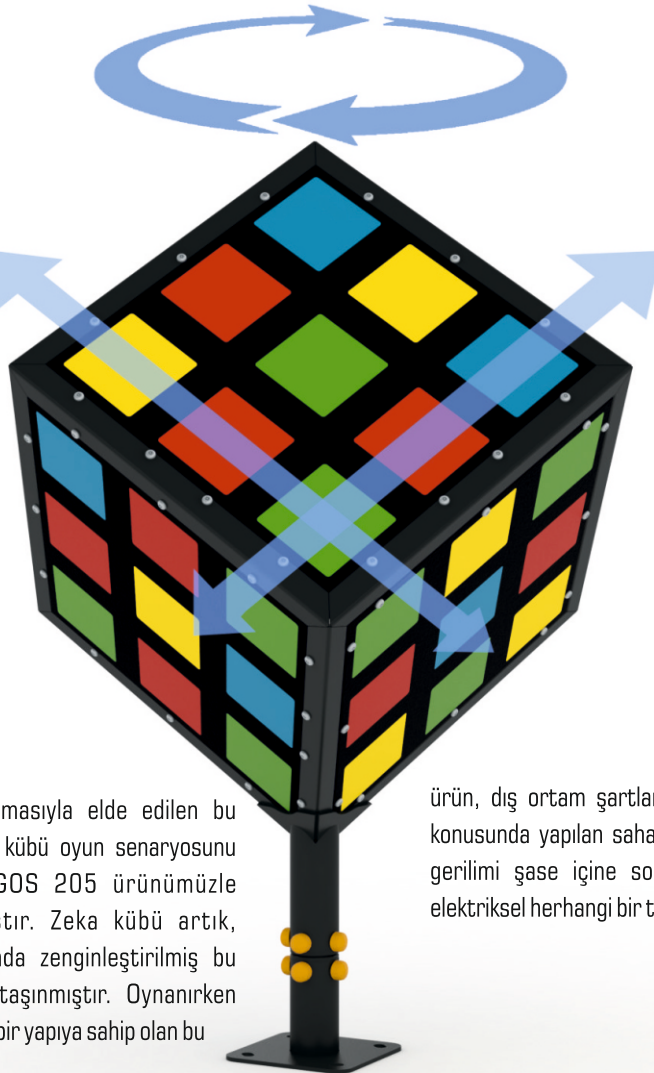


Age / Yaş: 5+
Capacity / Kapasite: 2 - 4



EGOS 205

**NEW
PRODUCT**



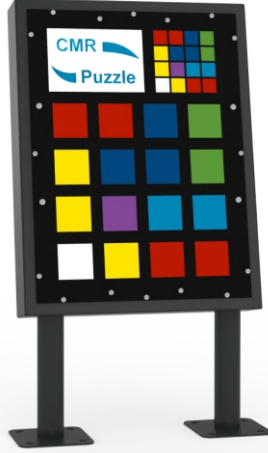
Rübk Küp

Zeka kübünün parka uyarlanmasıyla elde edilen bu tasarımla çocuklarımızın, zeka kübü oyun senaryosunu teknolojiyle iç içe olan EGOS 205 ürünümüzle deneyimlemesi amaçlanmıştır. Zeka kübü artık, dokunmatik ve görsel anlamda zenginleştirilmiş bu tasarımla farklı bir boyuta taşınmıştır. Oynanırken hareket ettiren ve düşündüren bir yapıya sahip olan bu

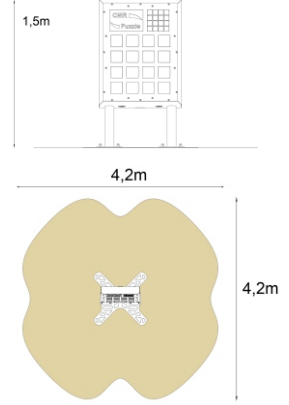
ürün, dış ortam şartlarına da uygundur. Sızdırmazlık ve sıcaklık konusunda yapılan saha testlerinden başarıyla geçmiştir. Şebeke gerilimi şase içine sokulmadığından çocuklara zarar verecek elektriksel herhangi bir tehlikesi bulunmamaktadır.

EGOS 206

**NEW
PRODUCT**



Age / Yaş: 5+
Capacity / Kapasite: 2 - 4



Puzzle

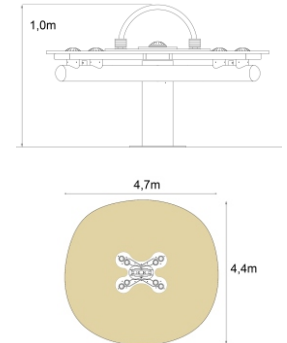
Yapboz oyuncak mantığına sahip senaryosu ile çocuklarımızın ilgi odağı olan EGOS 206 ürünü, barındırdığı dokunmatik ışık hücreleri ve tasarımıyla görsel açıdan geleneksel bir yapbozdan çok daha fazlasını barındırmakta. Sağ üstte 4x4 led matrisinde verilen örnek şekli, aşağıdaki 4x4 dokunmatik led matrisinde gerçekleştirebilmek oyunun temel mantığıdır. Dokunmatik yüzeylerden ışık yanmayan hücrenin komşu hücrelerine dokunarak, dokunulan ışık renginin boş hücreye geçmesini sağlıyoruz. Bu şekilde devam eden oyunumuzda amaç, en kısa zamanda sağ üstte verilen şekli yapmaktır. Sol üstteki P10 led panelinden oyuncu, ne kadar zamandır oynadığını da takip edebilir. Sızdırmazlık ve sıcaklık konusunda yapılan mühendislik çalışmalarımızla güçlendirilen bu ürün rahatlıkla dış mekanda kurulabilir ve kullanılabilir. Saha testlerimizden başarılı sonuçlar alan EGOS 206 Puzzle, elektrik anlamında da oyuncuya zarar verecek hiçbir tehlike barındırmıyor.



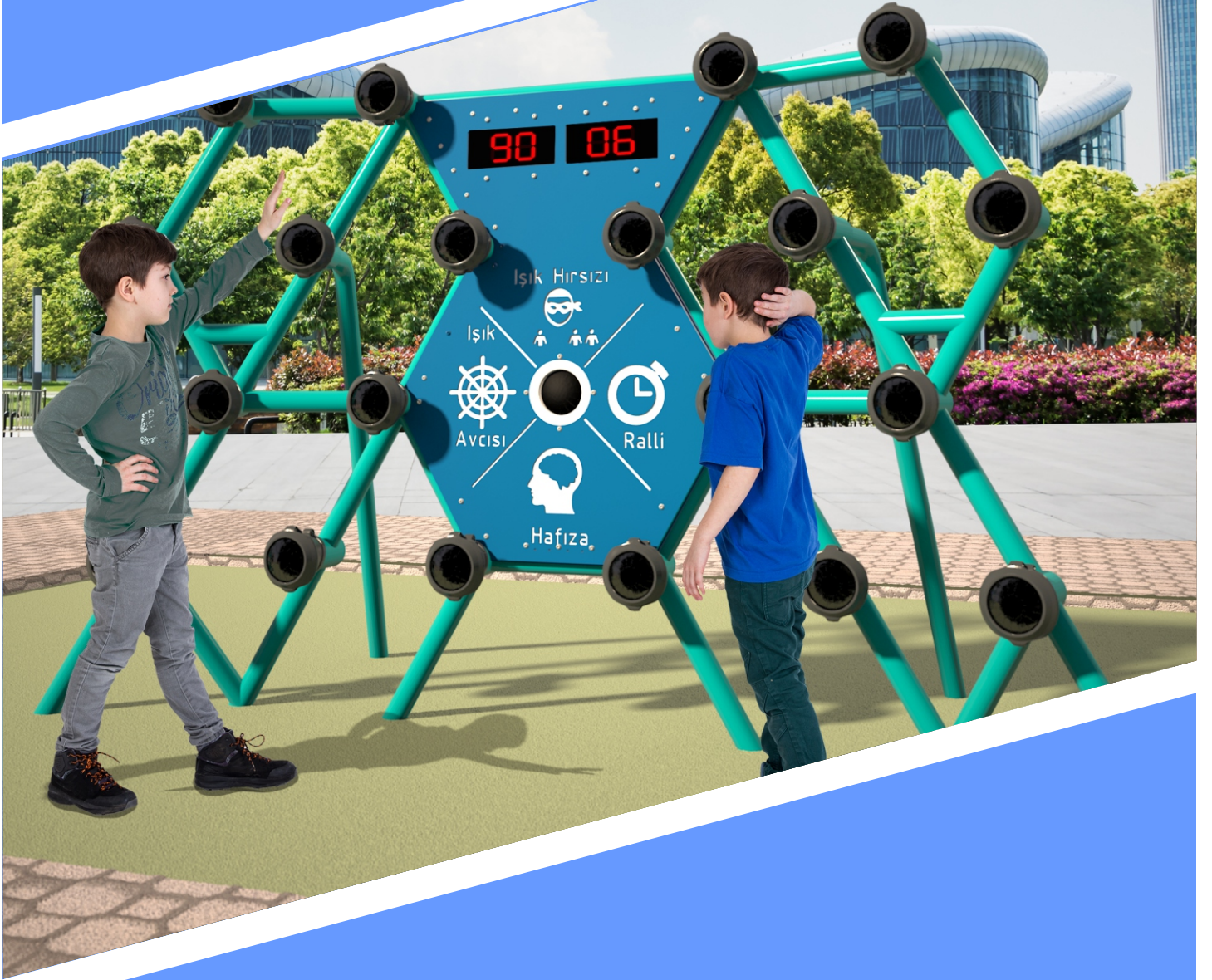
EGOS 302



Age / Yaş: 5+
Capacity / Kapasite: 2 - 4



CMRPLAY®



CEMER KENT EKİPMANLARI SAN. ve TİC. A.Ş.
Bahçelievler Mah. 430 Sk. No: 16 Torbalı - İZMİR
Tel: +90 232 853 87 04 - Fax: +90 232 853 97 58
info@cemer.com.tr - www.cemer.com.tr

CMRPLAY, CEMER A.Ş. MARKASIDIR

 cemer
tasarım
merkezi

Bu ürünler, Bilim ve Sanayi Teknoloji Bakanlığı tarafından verilen belge ile 5746 Sayılı Araştırma ve Geliştirme Faaliyetlerinin Desteklenmesi Hakkındaki Kanun kapsamında firmamız Cemer Kent Ekipmanları A.Ş. tarafından kurulan Türkiye'nin ilk tasarım merkezinin tasarımlarıdır ve tüm ürünlerin tasarım tescilleri yapılmıştır. Ürünler, çizimler, fotoğraflar, bilgiler, ürünle ilgili açıklamalar, grafik veya logolar gibi materyallerin hiçbir bölümü Cemer A.Ş. nin önceden verilmiş yazılı izni olmadan üretilemez ve taklit edilemez. Aksi hareketler kanunen cezalandırılacaktır.