



Návod k použití Uživatelská příručka

Taneční podložka, CD StepMania, Instalátor DDR.CZ pro PC
s PlayDance Free Version

Návod na použitie **str. 14**
Uživateľská príručka

Tanečná podložka, CD StepMania, Inštalátor DDR.CZ pre PC
s PlayDance Free Version

Instructions for use **page 25**
User Manual

Dance Mat, StepMania CD, DDR.cz Installer for PC
with PlayDance Free Version

Bedienungsanleitung **Seite 36**
Benutzerhandbuch

Tanzmatte, CD StepMania, Installer DDR.CZ für PC
mit der PlayDance-Free-Version



Děkujeme, že jste si zakoupili taneční podložku DDR.CZ. S podložkou zacházejte opatrně a v souladu s touto uživatelskou příručkou, aby se předešlo poškození taneční podložky a nedošlo ke zranění osob nebo jiným škodám. Výrobce ani prodejce není odpovědný za zranění osob, poškození či zničení taneční podložky způsobené nesprávným použitím v rozporu s uživatelskou příručkou nebo v rozporu s běžným způsobem používání sportovních pomůcek či elektronických zařízení.

Prosím přečtěte si tuto uživatelskou příručku před prvním použitím až do konce a uschovejte ji pro pozdější potřebu.

UPOZORNĚNÍ:

ELEKTRONICKÉ ZAŘÍZENÍ – není určeno pro děti mladší 5 let.

PROVOZNÍ TEPLOTA: +10 °C ~ +30 °C

UPOZORNENIE:

ELEKTRONICKÉ ZARIADENIE – nie je určené pre deti mladšie ako 5 rokov.

PREVÁDZKOVÁ TEPLOTA: +10 °C ~ +30 °C

NOTICE:

ELECTRONIC DEVICE – not intended for children younger than 5 years of age.

OPERATING TEMPERATURE: +10 °C ~ +30 °C

ACHTUNG:

ELEKTRONISCHES GERÄT – nicht für Kinder unter 5 Jahren.

BETRIEBSTEMPERATUR: +10 °C ~ +30 °C



Obsah

1. Bezpečnostní pokyny a varování.....	2
2. Čištění, údržba a skladování.....	4
3. Příprava k použití.....	4
4. Instalace programu.....	4
5. Připojení podložky.....	5
6. Princip hry.....	5
7. Program PlayDance (pro PC).....	6
8. Program StepMania (pro PC).....	9
9. Dodatečná nastavení programu StepMania.....	10
10. Nová hudba.....	11
11. Test funkčnosti podložky a jednotlivých tlačítek.....	11
12. Řešení problémů, záruční servis, reklamace taneční podložky.....	12
13. Technická specifikace.....	13

1. Bezpečnostní pokyny a varování

PŘI MANIPULACI S TANEČNÍ PODLOŽKOU SE PROSÍM ŘÍDTE TĚMITO BEZPEČNOSTNÍMI POKYNY A VAROVÁNÍMI:

POZOR!

Podložku umístěte ve vnitřních prostorách na stabilní, rovnou a neklouzavou plochu. Ujistěte se, že tato plocha není kluzká, ani vlhká či mokrá. Ujistěte se, že podložka není umístěna v blízkosti otevřeného ohně, topení či jiných zdrojů tepla! Chraňte podložku před slunečním zářením!

Při používání taneční podložky je vynakládána zvýšená fyzická aktivita. Před použitím podložky se rozvíčte a ujistěte, že jste v dobrém zdravotním stavu. Při tanci na podložce zařaďte pravidelné přestávky.

Nejezte ani nepijte v blízkosti podložky během cvičení. Mohlo by dojít k nehodám, zraněním nebo poškozením samotného zařízení. Nikdy nepoužívejte taneční podložku pod vlivem alkoholu, drog či léků, které mohou ovlivňovat koordinaci, koncentraci či rovnováhu.

Je zakázáno pohybovat se po podložce v obuvi. Pokuste se na podložce co nejméně dupat, hrozí nejen poškození kloubů, ale také prošlápnutí senzorů.

Při používání taneční podložky dětmi je nutná neustálá přítomnost rodičů či jiného odpovědného dozoru.

Máte-li taneční podložku s výplní, která se do podložky vkládá, dbejte zvýšené opatrnosti při manipulaci se zipy. Nikdy je nezapínejte silou, netahejte za ně. Jejich mechanické poškození způsobené neopatrným zacházením nemůže být předmětem reklamace! Po prvním vložení výplně do podložky ji nikdy znovu nevyndavujte a se zipy již nemanipulujte (s výjimkou opětovného složení do krabice z důvodu zaslání k reklamaci)!

Dodržujte základní bezpečnostní opatření:

Toto zařízení je určeno pouze pro vnitřní prostory.

Toto zařízení není hračka a není určeno pro děti mladší 5 let. Nikdy nenechávejte zařízení v dosahu dětí či zvířat.

Toto zařízení je určeno pouze pro domácí použití. Je zakázáno používat jej komerčně, průmyslově či pro reklamní účely. Výjimky jsou možné pouze po domluvě s výrobcem.

Toto zařízení není určeno k tomu, aby ho používaly samostatně osoby (včetně dětí) se sníženými fyzickými, smyslovými nebo mentálními schopnostmi nebo bez znalosti tohoto manuálu. Osoba zodpovědná za jejich bezpečnost jim před používáním tohoto zařízení musí poskytnout potřebné instrukce a dohlížet na ně.

Udržujte zařízení v čistotě (od prachu, vlasů, kamínků apod.).

Opravy a zásahy do produktu může provádět pouze kvalifikovaný technik, nesprávné opravy mohou ohrozit osoby a majetek. Nepoužívejte zařízení poté, co začalo špatně fungovat. Nepoužívejte zařízení pokud bylo poškozeno, případně také, byla-li poškozena jeho část.

Nošení bot nebo ponožek během cvičení může způsobit zranění. Používejte proto taneční podložku pouze naboso.

Nepoužívejte toto zařízení pro jiný účel, než pro který je určeno.

VAROVÁNÍ!

Při hraní je nutné zatěžovat podložku směrem shora dolů. Při zatěžování směrem do stran hrozí roztržení podložky, které není důvodem k reklamaci.

Při hraní se nesmí šlapat na plastový kryt podložky ani ho jinak mechanicky namáhat. Je nutné s ním manipulovat velice opatrně. Jeho zničení neopatrným zacházením nebo rozdupnutím není důvodem k reklamaci. Zakázáno je rovněž tahat za kabel podložky, mohl by se tak poškodit a podložka se stát nefunkční. Takové mechanické poškození způsobené neopatrným zacházením nemůže být předmětem reklamace!

Nikdy nepoužívejte taneční podložku a nemanipulujte s ní mimo stanovenou provozní teplotu +10 °C ~ +30 °C. Podložku přinesenou z chladu ponechte nejprve několik hodin přijmout pokojovou teplotu. Pokud tak neučiníte, mohou na podložce vzniknout praskliny, které nemohou být předmětem reklamace!

POZOR!

Jakékoli změny, úpravy a zásahy na přístroji bez výslovného souhlasu výrobce (VISO TRADE s.r.o.) zbavují uživatele nároku na reklamaci zařízení.

VAROVÁNÍ: Pro rodiče či jiný dozor!

Pokud je taneční podložka používána dětmi, je nutné je nejdříve seznámit s obsahem tohoto manuálu, včetně všech zdravotních a bezpečnostních instrukcí. Odpovědná osoba se musí přesvědčit, že dítě/děti všemu porozuměly. Dohled dospělých osob je nutný po celou dobu používání přístroje dětmi. Pokud tato doporučení nebudou dodržena, může dojít ke zranění, zničení přístroje nebo poškození majetku.

VAROVÁNÍ: Těhotenství a zdravotní komplikace

Před používáním taneční podložky v průběhu těhotenství se nejdříve poraďte se svým lékařem. Poraďte se se svým lékařem také pokud vám bylo doporučeno omezit fyzickou aktivitu nebo trpíte některými zdravotními komplikacemi, které by mohly ovlivňovat cvičení a ohrozit vaše zdraví (např. problémy se srdcem, zády, klouby, dýchací nebo ortopedické potíže, vysoký krevní tlak, diabetes, onemocnění srdce atd.). Lidé v pokročilejším věku a lidé, kteří s hraním začínají, by měli zařadit pravidelné přestávky.

VAROVÁNÍ: Epilepsie a záchvaty

Záchvaty a ztráta vědomí mohou být spuštěny záblesky světla nebo střídáním různých vzorů na obrazovce či monitoru. Kdokoliv, kdo trpí záchvaty, ztrátou vědomí nebo dalšími příznaky, které jsou spojovány s epilepsií, by se měl poradit s lékařem před používáním taneční podložky. Ukončete okamžitě hru a vyhledejte lékaře, pokud se u vás vyskytne některý z těchto příznaků: křeče, poruchy vidění, svalový nebo oční tik, ztráta vědomí, bezděčné pohyby, dezorientace nebo psychické zmatení. Abyste snížili pravděpodobnost vzniku záchvatu během hraní počítačových her: stůjte od obrazovky tak daleko, jak je to jen možné, hrajte tyto hry na nejmenší možné dostupné televizní obrazovce či monitoru, nehrajte pokud jste unavení, ospalí nebo nemocní, hrajte v dobře osvětlené místnosti, každou hodinu si udělejte 10 až 15 minut přestávku.

POZOR: Onemocnění pohybového aparátu

Některým hráčům může hraní počítačových her přivodit nemoci pohybového aparátu. Pokud pociťujete při hraní jakoukoli bolest svalů, kloubů, kůže, očí, závrať nebo nucení na zvracení během hraní, je nutné okamžitě přestat hrát, odpočinout si, případně vyhledat lékaře. Neřídte, neobsluhujte žádné stroje ani se nezapojte do další činnosti vyžadující pohyb, dokud se vám neudělá lépe nebo se neporadíte s lékařem.

POZOR!

Říďte se těmito instrukcemi, abyste se vyhnuli problémům jako jsou záněty šlach, syndrom karpálního tunelu, podráždění kůže nebo napětí v očích. Vyhněte se nadměrnému hraní. Dohlížejte na děti, aby hrály přiměřeně dlouhou dobu. V případě delší nepřerušované hry si dejte 10-15 minut přestávku každou hodinu. Rodiče by v tomto případě měli dohlížet na děti a přesvědčit je o nutnosti přestávky, i když si děti myslí, že ji nepotřebují. Pokud cítíte jakoukoli tělesnou únavu, pokud jsou vaše oči suché, nebo se objeví příznaky jako brnění, snížená citlivost nebo ztuhlost, přestaňte hrát a odpočiňte si několik hodin před zahájením další hry. Pokud budou některé z těchto příznaků

přetrvávat nebo vám budou vadit během hry, přerušte hru a navštivte lékaře.

2. Čištění, údržba a skladování

POZOR!

Udržujte podložku v čistotě (od prachu, vlasů, kamínků apod.). Nenamáčejte podložku ve vodě ani v jiných tekutinách. Nikdy nepoužívejte chemické čisticí prostředky, čistěte podložku pouze měkkou vlhkou látkou. Skladujte podložku rozloženou na rovném povrchu, bez přehýbání. Nikdy ji neskládejte zpět do krabice. Předjedete tak případnému prasknutí podložky v ohybech, které nemůže být předmětem reklamace. Na rozloženou podložku nikdy nepokládáte další předměty.

Pokud máte taneční podložku, do které se vkládá výplň, je zakázáno tuto výplň po prvním vložení znovu vyjmát nebo jakkoliv manipulovat se zipy (s výjimkou odesílání k reklamaci).

3. Příprava k použití

Podložku opatrně vyjměte z obalu a rozložte na suchý, čistý a rovný povrch poblíž počítače. Rukou vyhladte povrch podložky, aby na ní nebyly nerovnosti. Prohnutá či výrazněji zmačkaná podložka může držet některá z polí trvale zmačknutá nebo způsobovat nepřesnost snímání, proto věnujte vyrovnání náležitou pozornost. Zejména po vyjmutí z transportního obalu může být podložka zahýbaná a zmačkaná, avšak tyto nerovnosti při dalším používání postupně samy zmizí.

Herní místo pro umístění taneční podložky vždy volte v dostatečné vzdálenosti od nábytku, zdí, oken a jiných ostrých či nebezpečných předmětů. Pokud používáte více tanečních podložek vedle sebe (pro současnou hru více lidí), vždy ponechte dostatečnou mezeru mezi podložkami, aby se předešlo poškození podložek a zranění osob. Na podložce nesmí být při jejím používání žádné mechanické nečistoty, kamínky apod. Na podložce je zakázáno pohybovat se v obuvi – podložku používejte vždy výhradně naboso a šetrným způsobem. **Podložka nesmí být přetěžována. Na podložce nedupejte a pohybujte se pouze po špičkách.** Senzory jsou velice citlivé a snímají již při lehkém dotyku.

4. Instalace programu

Pro používání taneční podložky je třeba mít v počítači nainstalovaný program určený pro provoz podložky s tímto zařízením.

POZOR: tento postup platí pouze pro instalaci na PC s operačním systémem Windows a kompatibilními operačními systémy. CD nejsou určena k instalaci do počítačů s operačním systémem Mac, Linux apod. Více informací o tomto software hledejte na www.ddr.cz, www.playdance.cz nebo na www.stepmania.com.

Návod na instalaci CD StepMania 123 a jeho konfiguraci pomocí Instalátoru DDR.CZ pro PC:

Spolu s taneční podložkou jste obdrželi dvě různá CD: StepMania 123, Instalátor DDR.CZ. Na prvním CD naleznete taneční hru StepMania. Tento program je volně šiřitelný a lze ho také bezplatně stáhnout dle pokynů na www.ddr.cz/stepmania/. Na druhém CD naleznete Instalátor DDR.CZ, který nainstaluje program PlayDance a program StepMania nastaví pro použití s tanečními podložkami DDR.CZ, optimalizuje program StepMania a v případě vašeho zájmu stáhne další hudební balíčky. Instalátor DDR.CZ je produktem dovozce a výrobce tanečních podložek DDR.CZ, je volně šiřitelný a lze ho také stáhnout na www.ddr.cz.

Postup instalace – pro úspěšný provoz podložek instalujte obě CD v tomto pořadí:

I. instalace CD StepMania 123 (potřebuje cca 650 MB volného místa na vašem PC)

1. Vložte do počítače CD StepMania 123. Pokud se do několika vteřin automaticky nespustí instalace programu, spusťte ručně program setup.exe z tohoto CD. Potvrďte spuštění programu jako správce, pokud k tomu budete vyzváni (nespouštějte v Sandbox).
2. Klikněte na tlačítko **Install**.
3. Pokračujte kliknutím na **Next >**.
4. Tlačítkem **Install** spustíte instalaci do výchozího adresáře (zpravidla C:\Program Files\StepMania – tuto cestu můžete dle potřeby změnit).

5. Tlačítkem **Finish** dokončíte instalaci prvního CD, pokračujte instalací CD Instalátor DDR.CZ.

II. instalace CD Instalátor DDR.CZ

1. Pro instalaci taneční hry PlayDance a nastavení programu StepMania s tanečními podložkami DDR.CZ vložte do PC druhé CD – Instalátor DDR.CZ. Pokud se do několika vteřin automaticky program nespustí, spusťte ručně program ddr.exe z tohoto CD. Potvrďte spuštění programu jako správce, pokud k tomu budete vyzváni (nespouštějte v SandBox).
2. Pokud máte možnost připojit PC k internetu, učíte tak – instalace bude rozšířena o možnost automatizovaného stažení rozšiřujících hudebních balíčků.
3. Pečlivě si přečtěte úvodní informace a pokračujte tlačítkem **Ověřit instalaci a pokračovat**.
4. Program nyní otestuje možnost přístupu k internetu. Pokud nemáte možnost připojení k internetu, klikněte na tlačítko **Nejsem připojen**.
5. Po přečtení licenčních podmínek a **zaškrtnutí políčka 'Souhlasím s licenčními podmínkami'** klikněte na tlačítko **Pokračovat**.
6. Zvolte požadované operace, které má Instalátor DDR.CZ provést (doporučená volba je již přednastavena, dodatečné balíčky doporučujeme instalovat až při dalším spuštění instalátoru) a klikněte na tlačítko **Instalovat**.
7. Po přečtení závěrečných informací zvolte **Dokončit**.

Nyní jsou programy PlayDance a StepMania nainstalovány a připraveny k použití s tanečními podložkami DDR.CZ.

Kdykoli v budoucnu spustíte opětovně program Instalátor DDR.CZ, automaticky bude nabídnuto stažení případných aktualizací.

5. Připojení podložky

Připojte kabel podložky do USB portu vašeho PC. Kabel, který propojuje taneční podložku s počítačem, vždy musí být volný, aby se předešlo jeho vytržení a případnému poškození podložky či počítače. Podložka je napájena přímo z počítače, v žádném případě ji nepřipojujte do elektrické sítě.

Připojení taneční podložky k PC:

- Taneční hru spouštějte až po úspěšném připojení taneční podložky k PC, pokud dojde k odpojení taneční podložky během hry, je nutné vypnout program StepMania, znovu podložku připojit a znovu spustit program StepMania. Program PlayDance umožňuje opětovné připojení taneční podložky i bez vypnutí a zapnutí programu.
- Po připojení podložky ji Windows ihned detekují a instalují (pozor na prodlevu několika sekund po připojení podložky). Nepřipojujte další podložku, dokud není úspěšně detekována dříve připojená podložka.
- Pokud se nezobrazí hlášení, že je hardware připraven k použití, vypojte a znovu zapojte podložku do PC, vyzkoušejte i ostatní USB porty, případně připojte taneční podložku přes USB HUB.
- V některých případech bude potřeba Windows restartovat.
- V případě problémů hledejte informace v kapitole 11 a 12 tohoto návodu nebo na www.ddr.cz.

6. Princip hry

Princip tance na tanečních podložkách je velice jednoduchý a nevyžaduje žádné taneční nadání. Jednoduché skladby zvládne velice brzy každý.

Tanečník se postaví do středu taneční podložky. V horní části obrazovky se nachází 4 statické šipky (nepohyblivé). Po začátku hry se zdola nahoru začnou pohybovat šipky, které představují taneční kroky. Úkolem tanečníka je na taneční podložce sešlápnout příslušnou šipku ve chvíli, kdy pohyblivá šipka dojede nahoru a protne šipku statickou. Šipky nejsou náhodné, vždy se pohybují přesně v rytmu dané skladby. Na konci skladby počítač přesně vyhodnotí výkon každého tanečníka v několika ohledech, aby mohl sledovat a porovnávat svůj výkon s ostatními nebo průběžně.

7. Program PlayDance (pro PC)

Po instalaci obou CD spustíte program PlayDance z nabídky Start. Taneční hru PlayDance lze také stáhnout přímo z internetu následujícím způsobem:

1. Na webových stránkách www.playdance.cz klikněte v horním levém rohu na ikonku „stáhnout PLAYDANCE“.
2. Poté se otevře nové okno s možností KE STAŽENÍ – STÁHNOUT PLAYDANCE- po kliknutí na ikonku bude zahájeno automatické stahování.
3. Stažený soubor otevřete, tím zahájíte instalaci.
4. Zvolte jazyk, který bude použit při instalaci a klikněte na tlačítko OK.
5. Otevře se průvodce instalací produktu PlayDance, nyní klikněte na tlačítko DALŠÍ.
6. Po přečtení licenční smlouvy označte políčko SOUHLASÍM S PODMÍNKAMI LICENČNÍ SMLOUVY a klikněte na tlačítko DALŠÍ.
7. Zvolte cílové umístění a klikněte na tlačítko DALŠÍ.
8. Vyberete složku v nabídce Start a klikněte na tlačítko DALŠÍ.
9. Vyberte, zda chcete vytvořit zástupce na ploše PC a klikněte na tlačítko DALŠÍ.
10. Instalace je připravena, klikněte na tlačítko INSTALOVAT.
11. Pro dokončení instalace klikněte na tlačítko DOKONČIT.
12. Automaticky se otevře úvodní menu hry PlayDance.

Pokud chcete aktivovat vyšší verzi PlayDance (viz. tabulka atributů jednotlivých verzí níže), ozvěte se prosím na e-mail info@ddr.cz.

Po spuštění PlayDance (hru můžete ponechat ve verzi plně hratelné verzi zdarma a nebo aktivovat hru placenou licenci) se objeví úvodní menu hry. Po potvrzení START (klávesou ENTER) se zobrazí okno PŘIPOJENÍ TANEČNÍCH PODLOŽEK. Je-li podložka správně připojena, je políčko s jejím číslem zbarveno červeně. Není-li podložka připojena, je políčko šedivé. K programu PlayDance je možno připojit více tanečních podložek najednou (v závislosti na typu licence – viz. tabulka Přehled funkcí jednotlivých licencí). Pokud je připojeno více podložek, stává se první připojená podložka automaticky hlavní ovládací podložkou hry. Po úspěšném připojení tanečních podložek stisknete ENTER na klávesnici či START na podložce s číslem 1 (hlavní ovládací podložka hry).

POZOR!!!

PlayDance je určen primárně pro použití s moderními tanečními podložkami X-PAD. Tyto taneční podložky PlayDance automaticky detekuje a jsou ihned připraveny k použití. Jiné typy tanečních podložek (pokud vaše verze PlayDance připojení jiných typů podložek povoluje) je zapotřebí nejprve namapovat. Pro připojení jiného typu taneční podložky následujte instrukce zobrazené na monitoru (tiskněte postupně tlačítka na podložce v pořadí zobrazeném na monitoru). Mapování se provádí po každém spuštění programu PlayDance.

Ovládání hry

PlayDance je možno ovládat z taneční podložky č.1 nebo z klávesnice. Z ostatních podložek je možné pouze volit obtížnost či listovat výsledky konkrétního hráče. Po připojení podložek (a stisku START/ENTER) se dostanete do hlavního menu hry - VÝBĚR HUDBY A OBTÍŽNOSTI. Automaticky je otevřen první adresář s hudbou. Vlevo jsou pod sebou seřazeny podle čísel jednotlivé podložky (resp. hráči), barva pole a číslo vpravo ukazuje obtížnost, kterou má hráč zvolenou. Kříž v poli představuje taneční podložku, při mačkání šipek se budou každému hráči v tomto kříži šipky rozsvěcet.

Písne jsou řazeny v adresářích na pravé straně obrazovky. Adresáře se otvírají a zavírají tlačítkem START/ENTER. Písne i adresáře jsou řazeny v ruletě. Ruletou se listuje šipkami vlevo a vpravo (na podložce č.1 nebo na klávesnici).

Volba obtížnosti

U každé písne je uprostřed obrazovky zobrazeno několik barevných obdélníků pod sebou – ty ukazují jednotlivé **stupně obtížnosti**, které si hráči mohou zvolit: fialový – začátečník, zelený – mírně pokročilý, žlutý – pokročilý, červený – expert, modrý – výzva. Obtížnost je také možno volit podle zobrazeného čísla obtížnosti – čím vyšší číslo, tím obtížnější skladba.

V barevném obdélníku je dále možné vyčíst následující informace: **Celkem šipek** – kolik šipek celkem skladba obsahuje; **Ruce** – kolikrát je potřeba zmáčknout šipku v dřepu rukou (běží-li tři nebo čtyři šipky zároveň); **Skoky** – kolikrát je třeba vyskočit a zmáčknout dvě šipky zároveň; **Miny** –

kolikrát je nutné se dané šipce vyhnout (nestát na ní); **Přerušované** – kolikrát se ve skladbě objeví situace, kdy je potřeba zmáchnout šipku vícekrát rychle za sebou; **Dlouhé šipky** – kolikrát se objeví dlouhá šipka, kterou je třeba držet, dokud neskončí.

Obtížnost si hráč volí následovně: vyšší obtížnost – rychlé stisknutí šipky dozadu dvakrát za sebou. **Nižší obtížnost** – rychlé stisknutí šipky dopředu dvakrát za sebou. Aby nedocházelo mimo jiné k chaotickému volení obtížností nebo náhodným přepínáním, existuje možnost použít **několik funkcí, které se přepínají číslicemi na alfanumerické klávesnici** (horizontální řada čísel na klávesnici, ne numerická klávesnice):

Klávesa 1 – nastavení obtížnosti dle podložky č.1. Zmáčkne-li některý z hráčů na klávesnici tuto klávesu, nastaví ostatním stejnou obtížnost, jakou má nastavenou podložka č. 1.

Klávesa 2 – zámek (ikona zámku v horním pravém rohu). Touto funkcí je možné hráčům zcela znemožnit přepínání obtížností – pokud je zámek zamčený. Pokud je zámek odemčený, mohou si obtížnost libovolně měnit každý na své podložce.

Klávesa 3 – odemykání startem (ikona s nápisem Start). V případě, že začínající hráči mezi skladbami nechtěně mačkají šipky, čímž si omylem přepínají obtížnosti, je možné zapnout funkci odemykání startem. Je-li tato funkce zapnutá, musí hráč před tím než chce zvolit obtížnost zmáchnout tlačítko Start na své podložce. Funkce je užitečná i na konci skladby při zobrazení vyhodnocení. Chce-li hráč přepínat mezi svými vyhodnoceními, musí nejdřív opět zmáchnout tlačítko Start na své podložce. Je-li funkce zapnutá, je ikona žlutá, je-li vypnutá, je ikona sedá.

Klávesa 4 až 9 – zamykání jednotlivých obtížností. Program umožňuje souběžné hraní maximálně 4 různých obtížností během skladby. Doporučujeme pro přehlednost používat maximálně zobrazení 3 úrovní obtížnosti. Chcete-li některé obtížnosti úplně vypnout (znemožnit jejich volení), můžete je vypnout klávesami 4 až 9. Pokud je obtížnost vypnutá, její obdélník zešedne a obtížnost není možné zvolit.

Soudce – přesnost bodování PlayDance

Klávesa 0 – soudce (ikona s grafem a nápisem PD/SM). Program PlayDance má speciálně upraveného soudce (soudce hodnotí vaši přesnost a počítá body – procenta), který je odlišný od klasického hodnocení programů pro taneční automaty či programu StepMania. Soudce PlayDance neodečítá body, ani nedovolí, aby hráč při větším množství chyb úplně "umřel". Každý tak vždy dostane nezkreslené vyhodnocení svého výkonu. Chce-li hráč zvolit klasického StepMania soudce, učiní tak klávesou 0. Je-li ikona barevná se zkratkou PD (PlayDance), je zapnutý soudce PlayDance (doporučený). Je-li ikona modrá se zkratkou SM (StepMania), je zapnutý soudce StepMania (přísný).

Spuštění skladby

Skladbu spustíte na klávesnici klávesou ENTER či podložce č.1 zmáchnutím START. Chcete-li skladbu předčasně ukončit, můžete tak učinit dlouhým podržením tlačítka START na podložce č.1 (se zobrazením výsledků) nebo dlouhým podržením tlačítka SELECT (bez zobrazení výsledků).

Pokud při spuštění skladby zmáčknete dvakrát rychle za sebou na podložce č.1 START (ENTER), dostanete se do nastavení konkrétní skladby (VÝBĚR MODIFIKÁTORU – možnost nastavit rychlost šipek, pozici, zrychlování atd.). Po zvolení DONE je spuštěna skladba s novým nastavením. Toto nastavení zůstává i pro další skladby až do dalšího přenastavení či vypnutí programu.

Módy HOME/FITNESS

HOME mód – je nastaven při připojení maximálně 4 podložek. V této verzi má každý hráč v průběhu skladby svůj sloupeček se šipkami. Zmáčkne-li šipku přesně kdy má, šipka blikne a zmizí. Pokud šipku netrefí, šipka zešedne a projede až nahoru (stejně jako v programu StepMania).

FITNESS mód – je nastaven při připojení 5 a více podložek. V této verzi se hráči se stejně zvolenou obtížností slučují do jednoho společného sloupečku šipek, přičemž mizí možnost zpětné vazby – všechny šipky blikají a mizí nezávisle na hráčích. Zpětnou vazbu hráči mohou sledovat vlevo v políčku, které přísluší jejich podložce (viz. dále).

Mezi módy lze přepínat klávesou -.

Vyhodnocení

Hráčům se v závislosti na přesnosti tance (resp. potvrzování jednotlivých šipek) přiřítají

v průběhu skladby procenta. Pouze pokud je šipka počítána jako CHYBA a je zatančena zcela mimo rytmus, nepočítá ani neodečítá se nic (dle PlayDance soudce). Po skončení skladby se objeví obrazovka s výsledky jednotlivých hráčů. Výkon hráče je hodnocen v několika ohledech. Jelikož je údajů více, musí si hráč přepínat šipkou vlevo nebo vpravo mezi jednotlivými vyhodnoceními. Pokud je zapnuta funkce ODEMČENÍ STARTEM musí hráč nejprve zmáčknout Start na své podložce, a poté již může používat šipku vlevo a vpravo.

První okénko s velkým žlutým číslem udává pořadí, na kterém se hráč umístil (v rámci skupiny hráčů s danou obtížností, ne všech hráčů). Dále je zde číslo udávající procenta, na která se hráči podařila skladba zatančit. Druhé okénko s vyhodnocením udává přesnost s jakou hráč mačkal jednotlivé šipky (počet šipek, který se hráči povedl zatančit u daného stupně přesnosti). Přičemž na stupnici jednotlivých přesností je ÚŽASNĚ nejpřesnější a CHYBA je zcela mimo rytmus. Sestupně tedy: úžasně, perfektně, skvěle, dobře, skoro, chyba. V okénku statistika jsou vyhodnoceny jednotlivé prvky skladby, přičemž první číslo před lomítkem udává výkon hráče a druhé číslo, kolik daného prvku skladba obsahovala.

Číslo MAX KOMBO udává, kolik nejvíce šipek bez chyby se hráči podařilo zatančit v řadě za sebou. MAX KOMBO se přičítá, zatančí-li hráč šipku s hodnocením úžasně, perfektně a skvěle. Pokud zatančí šipku s hodnocením dobře, skoro či chyba, MAX KOMBO se ruší a hráč jej začíná sbírat znovu.

Během hry

Během hry (po spuštění skladby) je možno sledovat několik věcí. V horní části obrazovky je lišta, na které je vidět, kolik skladby již uběhlo a kolik zbývá do konce. Ve FITNESS módu je nad statickými šipkami každé obtížnosti zobrazeno několik medailí, ve kterých se průběžně zobrazují čísla podložek hráčů na nejlepších pozicích. Pod každým sloupečkem běžících šipek je ve spodní části obrazovky malý obdélník s popisem a barvou dané obtížnosti. Po straně daného sloupečku běžících šipek má každý hráč své okénko s číslem své podložky. Toto okénko je rovněž v barvě dané obtížnosti šipek, kterou má hráč zvolenou. V tomto okénku vidí hráč procenta, která mu průběžně naskakují. Dále zde při zmáčknutí každé šipky naskakuje určitý počet obdélníků, které ukazují, jak přesně byla šipka zatancována. Jsou-li obdélníčky v celém proužku vyplněny barevně, zatancoval hráč šipku zcela přesně v rytmu – tedy ÚŽASNĚ (dle stupnice: úžasně, perfektně, skvěle, dobře, skoro, chyba). V HOME módu je uprostřed sloupečku běžících šipek daného hráče vždy bliknutím zobrazeno hodnocení, jak hráč danou šipku zatančil (nápis: úžasně, perfektně, skvěle, dobře, skoro, chyba).

Ukončení hry

PlayDance vypnete zvolením tlačítka KONEC v úvodním menu hry. Do něj se lze dostat delším podržením tlačítka SELECT na podložce č.1 či ESC na klávesnici.

Odstraňování potíží

Potíže s grafickou kartou – pokud se program PlayDance odmítne spustit kvůli absenci ovladače pro akcelerovanou 3D grafiku (standard OpenGL), aktualizujte ovladač vaší grafické karty ze stránek jejího výrobce, případně se s tímto požadavkem obraťte na svého dodavatele PC. Dále je nutné, abyste ve vašem počítači měli nainstalované rozhraní DirectX (toto rozhraní je hlavní technologií systémů Windows® pro vysokorychlostní multimédia a hry v počítači), a to minimálně verzi DirectX8. **Pro zjištění vaší verze DirectX a její případnou aktualizaci navštivte www.playdance.cz/directx.**

Pokud program PlayDance na vašem počítači nefunguje ani po splnění výše uvedených doporučení, použijte jiný počítač a nebo používejte program StepMania. Nefunkčnost programu PlayDance na vašich PC není důvodem pro reklamaci taneční podložky.

Placené verze programu PlayDance

Jste-li s programem PlayDance spokojeni, doporučujeme zakoupení některé z placených verzí programu, ve kterých se nezobrazuje reklama a umožňují další dodatečné funkce a připojení většího počtu tanečních podložek. Více informací naleznete na www.playdance.cz.

Přehled funkcí jednotlivých licencovaných verzí PlayDance (změny vyhrazeny):

Funkce	Exclusive	Ultimate	Fitness PROFI
Maximální počet hráčů	4	8	16 - 64
Podpora tanečních podložek moderní řady X-PAD	X	X	X
Podpora jiných typů tanečních podložek	-	X (nutno namapovat)	individuální
Automatické načtení tanečních podložek	X	X	X
Nastavení jednotné obtížnosti podle instruktora (hráče č. 1)	-	X	X
Zamknutí změny obtížností	-	X	X
Ošetření změny obtížnosti před náhodným zmáčknutím	-	X	X
Možnost zakázání některých obtížností	X	X	X
Tradiční soudce (rozhodčí)	X	X	X
Změna příslosti soudce; nastavení PlayDance soudce	X	X	X
Nárok na aktualizace programu	X	X	X
Možnost přidávání vlastních hudebních balíčků	X	X	individuální

8. Program StepMania (pro PC)

Program vždy spouštějte až po připojení podložky k PC a její úspěšné detekci!!

Kliknutím na ikonku na ploše nebo v nabídce Start spustíte program StepMania (první spuštění může trvat i několik minut). Po spuštění programu se stisknutím tlačítka START (nebo klávesy Enter) dostanete do hlavního menu programu. Pomocí šipek **↶↷** na podložce (nebo na klávesnici) zvolte START HRY/GAME START a potvrďte tlačítkem START (nebo klávesou Enter). Šípkami **↶↷** na podložce (nebo na klávesnici) zvolte typ hry; **druhou podložku počítač detekuje, pokud nyní stisknete tlačítko START na druhé taneční podložce**

Single – 1 hráč, 1 podložka, hra na 4 základních panelech **↶↷**

Versus – 2 hráči, 2 podložky, hra na 4 základních panelech **↶↷**

Double – 1 hráč tančí na 2 podložkách zároveň, hra na 4 základních panelech **↶↷** na každé podložce

Couple – 2 hráči, 2 podložky, hra na 4 základních panelech **↶↷** s využitím dalších možností hry (např. battles atd.)

Solo – 1 hráč, 1 podložka, hra na 6 panelech **↶↷↶↷**

Pro informace o hře na všech 8 panelech navštivte www.ddr.cz.

Zvolte obtížnost šípkami **↶↷ na podložce (nebo na klávesnici), poté potvrďte tlačítkem START (na všech připojených podložkách).**

Beginner/Začátečník – lehké skladby pro začátečníky (mírné hodnocení přesnosti)

Light/Easy/Mírně pokročilý – lehčí skladby pro hráče, kteří nehrají poprvé (přísnější hodnocení přesnosti)

Standard/Medium/Pokročilý – středně těžké skladby pro zkušené hráče (přísné hodnocení přesnosti)

Heavy/Hard/Expert – těžké skladby pro velmi zkušené hráče (velmi přísné hodnocení přesnosti)

Nyní se nacházíte v menu (tzv. ruletě), kde vybíráte konkrétní píseň a spouštíte vlastní hru. Šípkami **↔** vyberte požadovaný adresář s hudbou a otevřete jej tlačítkem **START** (obdobně adresář také zavřete). Šípkami **↔** vyberte konkrétní skladbu. U každé skladby je vlevo dole na monitoru v rámečku zobrazena její obtížnost (čím více „tlaپیček“ je zvýrazněno, tím je skladba těžší). Obtížnost je možno přepínat dvojím rychlým stlačením šipky nahoru **↑↑** (lehčí obtížnost) a šipky dolů **↓↓** (těžší obtížnost). Po potvrzení skladby tlačítkem **START** (nebo klávesou **Enter**) začíná hra. Stiskem tlačítka **START** dvakrát rychle po sobě se dostanete do pokročilého nastavení skladby – můžete provést např. změnu rychlosti pohybu šipek a uložit stiskem tlačítka **START**, nebo nastavení opustit dlouhým stlačením tlačítka **SELECT** (nebo klávesy **Esc**). **Začínajícím uživateli doporučujeme výchozí nastavení neměnit.**

Skladby jsou řazeny podle abecedy v rámci jednotlivých adresářů. Změnu řazení (např. podle obtížnosti, rychlosti, autora atd.) provedete rychlým stisknutím šipek v pořadí **↑↓↑↓** a potvrdíte tlačítkem **START**. Každou skladbu (i celou hru) lze ukončit dlouhým stlačením tlačítka **SELECT** (nebo klávesy **Esc**). Pro úplný konec programu StepMania zvolte v hlavním menu **EXIT/KONEC**.

V průběhu skladby počítač hodnotí přesnost trefování do rytmu následovně:

- nejlepší/perfektní načasování – nápis **Perfect/Perfektně**, šipka blikne žlutě
- skvělé načasování – nápis **Great/Skvěle**, šipka blikne zeleně
- dobré načasování – nápis **Good/Dobře**, šipka blikne modře
- nepřesné načasování – nápis **Boo/Skoro**, šipka blikne fialově
- chyba – nápis **Miss/Chyba**, šipka ztmavne a projede až nahoru
- objevuje-li se uprostřed monitoru nápis **Combo**, ukazuje počet šipek, které se vám podařilo bez chyby v řadě zatancovat

Po skončení skladby se zobrazí vyhodnocovací tabulka – můžete zde vidět počet bodů (**Score/Skóre**), max **Combo** a přesný počet šipek dané úrovně přesnosti, které se vám podařilo zatancit. Pokud máte pocit, že některá šipka nereaguje, proveďte nejprve, zda opravdu tancujete v rytmu – šipku je potřeba stisknout zcela přesně v okamžiku, kdy pohyblivá šipka má šipku statickou. Funkčnost taneční podložky a jednotlivých šipek lze prověřit podle kapitoly 11 tohoto návodu, v případě potřeby proveďte změnu nastavení tlačítek podložky - viz. kapitola 9.

9. Dodatečná nastavení programu StepMania

(pro podrobné návody navštivte www.ddr.cz/ke-stazeni)

Pokud jste celou instalaci provedli správně dle pokynů a vaše podložka je dle testu popsaneho v kapitole 11 funkční, ale přesto nereaguje v programu StepMania, je možné, že některé z individuálních nastavení vašeho PC konfiguraci znemožnila. V tomto případě bude nutné provést konfiguraci jednotlivých tlačítek v programu StepMania ručně. Obdobné nastavení je nutné provést, má-li podložka na vašem počítači některá z tlačítek přehozená.

V hlavním menu zvolte **Options/Nastavení**, zde zvolte **Config Key/Joy Mappings/Nastavení tlačítek**. Zobrazí se tabulka v jejímž prostředním tučném sloupci jsou postupně vyjmenována tlačítka na podložce:

Left (MenuLeft)	– šipka vlevo
Right (MenuRight)	– šipka vpravo
Up (MenuUp)	– šipka nahoru
Down (MenuDown)	– šipka dolů
UpLeft	– diagonální šipka vlevo nahoru
UpRight	– diagonální šipka vpravo nahoru
Start	– tlačítko Start
Back	– tlačítko Select

Levá a pravá část tabulky náleží každá jedné taneční podložce. Pokud máte pouze jednu podložku, budete provádět nastavení pouze jedné části. Každá část tabulky má tři sloupce, přičemž v prvním sloupci nastavujete požadovaná tlačítka na podložce, druhý zůstává volný a ve třetím je již nastaveno ovládání pomocí klávesnice. V tabulce se pohybujete pomocí šipek na klávesnici.

V prvním sloupci postupně nastavíte jednotlivá pole na podložce takto: stisknete **Enter**, na taneční podložce zmáčknete příslušné pole, šípkami na klávesnici se pak posuňte na další řádek a postup opakujte. Pokud omylem zmáčknete jiné pole, opakujte znovu postup. Pokud potřebujete

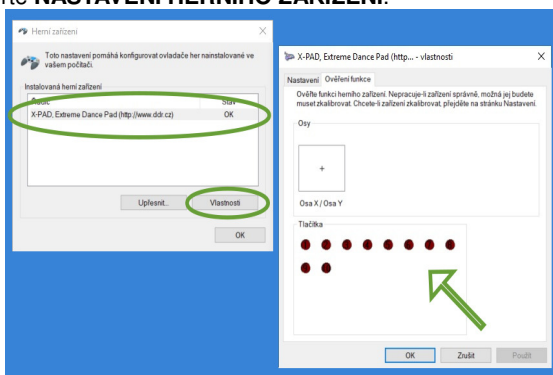
údaj na řádku úplně odstranit, zmáčkněte Mezerník (bez předchozího Enter). Máte-li dvě taneční podložky, nastavte druhou z nich stejným postupem v druhé části tabulky. Když máte všechna požadovaná tlačítka nakonfigurována, zmáčkněte na klávesnici Esc, čímž dojde k potvrzení nového nastavení a k návratu do předchozího menu. V tuto chvíli je již podložka nakonfigurována a je připravena ke hře. Druhým stiskem Esc se vrátíte do úvodního menu.

10. Nová hudba

Do programu PlayDance a StepMania je možné jednoduchým způsobem vkládat nové skladby. Tyto skladby musí být opatřeny šipkami pro taneční hry. Velké množství takových skladeb je možné najít na internetu (např. zadáním hesel jako stepmania, ddr, songs atd. do vyhledávačů). Množství tipů na nové skladby naleznete také v diskuzi uživatelů na www.ddr.cz. Jak nové skladby do programu PlayDance a StepMania nahrát naleznete v českých návodech na stránkách www.ddr.cz v sekci Ke stažení. Zde rovněž naleznete podrobný návod, jak si můžete napsat šipky k písničkám, které si sami vyberete. **Při instalaci nových skladeb prosím respektujte právní řád ČR.**

11. Test funkčnosti podložky a jednotlivých tlačítek

Nejprve připojte podložku do USB portu vašeho PC. Ve Windows XP a Vista vyberte v nabídce START: **Nastavení** (tato volba může dle individuální konfigurace chybět), dále **Ovládací panely, Tiskárny a jiný hardware** (tato volba může dle individuální konfigurace chybět) a nakonec **Herní zařízení**. Ve Windows 7 je cesta následující: nabídka **START – ZAŘÍZENÍ A TISKÁRNY – NÁZEV TANEČNÍ PODLOŽKY (zpravidla ikona JOYSTICK)**. Na tuto ikonu klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte **NASTAVENÍ HERNÍHO ZAŘÍZENÍ**. Ve Windows 10 je cesta následující: nabídka **START – OVLÁDACÍ PANELE – HARDWARE A ZVUK – ZAŘÍZENÍ A TISKÁRNY – NÁZEV TANEČNÍ PODLOŽKY (zpravidla ikona JOYSTICK)**. Na tuto ikonu klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte **NASTAVENÍ HERNÍHO ZAŘÍZENÍ**.



V tabulce, která se zobrazí, bude vidět název taneční podložky (např. X-PAD, Extreme Dance Pad atd.). Pokud se název podložky v tabulce **Instalovaná herní zařízení** zobrazil, stisknutím volby **Vlastnosti** přejděte ke kontrole jednotlivých tlačítek podložky.

Položte podložku na rovný tvrdý povrch a stlačujte jednotlivě všechna tlačítka na podložce. Při stlačení daného tlačítka se kulaté červené pole, které tlačítku přísluší, rozsvítí. Pokud jsou takto funkční všechna tlačítka, podložka je v pořádku (a rozhodně není důvod k její reklamaci) a bude nutné řešit problém přímo v používaném programu (např. nastavení tlačítek programu StepMania – viz kapitola 9).

Pokud je některé z tlačítek trvale zmáčknuté, vyhledejte povrch podložky a ujistěte se, že je podložka opravdu rovná. Příčinou může být i složení podložky při transportu, kdy problém často po vyhlazení povrchu a prvním použití podložky zmizí. Pokud některé z tlačítek nereaguje, zkuste vyhladit povrch podložky a provést test tlačítka znovu. Pokud stále nereaguje, přistupte prosím k vyplnění Reklamačního protokolu, který naleznete na www.ddr.cz/reklamace.

Pokud nenaleznete vaši taneční podložku v seznamu zařízení – neboť váš počítač taneční podložku vůbec nedetekoval či nahlásil „Zařízení USB nebylo rozpoznáno“, může se jednat o problém konkrétního počítače a jeho USB portů či použitých USB HUBů. Zařízení je standardu HID (podobně jako myš či klávesnice), tedy nevyžaduje žádné drivery a korektně nastavený operační systém musí zařízení detekovat. Zkontrolujte zda je podložka správně připojena k počítači, vyzkoušejte jiný USB port vašeho PC, připojte podložku prostřednictvím USB HUBu. Nepoužívejte prodlužovací kabely. Odpojte podložku a počítač restartujte. Vyzkoušejte připojit podložku i k jinému PC, aby se zjistilo, zda se jedná o problém PC nebo podložky. Pokud se objevuje stejný problém i na jiných PC odlišné konfigurace (a podložka se nedetekovala přes žádný USB konektor ani HUB), přistupte prosím k vyplnění Reklamačního protokolu, který naleznete na www.ddr.cz/reklamace.

PŘED ZAHÁJENÍM REKLAMAČNÍHO ŘÍZENÍ JE NUTNÉ VYZKOUŠET PODLOŽKU PŘIPOJIT DO VŠECH USB PORTŮ POČÍTAČE, PŘES USB HUB A JEJÍ FUNKČNOST VYZKOUŠET I NA JINÉM POČÍTAČI – TÍM PŘEDEJTE NEOPRÁVNĚNÉ REKLAMACI.

12. Řešení problémů, záruční servis, reklamační taneční podložky

Abychom ušetřili váš čas v případě jakýchkoli komplikací s taneční podložkou, připravili jsme pro vás návod jak postupovat:

Kam se obrátit v případě problémů?

Taneční podložka, kterou jste zakoupili u svého prodejce, pochází od největšího českého dovozce a výrobce tanečních podložek v ČR – www.DDR.cz. Pokud se vyskytne jakýkoliv problém s jehož řešením si podle návodu k obsluze nevíte rady, navštivte naše stránky www.ddr.cz, kde naleznete více informací a kde jsme připraveni vám odborně pomoci.

Taneční podložka nefunguje, jak mám postupovat?

Základní rady a testy funkčnosti naleznete v tomto návodu k použití (kapitola 11). Více informací naleznete na stránkách www.ddr.cz (odpovědi na nejčastější dotazy, tipy na řešení problémů a podrobné postupy pro otestování správné funkce taneční podložky). Doporučujeme otestovat vaši taneční podložku i na jiném počítači (resp. herním zařízení), aby se vyloučila případná chyba vašeho zařízení (chybně nastavený software, nekompatibilní hardware apod).

Jak taneční podložku reklamovat?

Pokud vám nepomohly naše rady z tohoto návodu k použití ani z www.ddr.cz a ani na testování podložka nereaguje správně, bude třeba přistoupit k reklamaci. Snažíme se vám tento proces usnadnit a maximálně urychlit, proto prosím na www.ddr.cz/reklamace vyplňte nejprve krátký formulář se základními informacemi o závadě a koupí taneční podložky s kontaktem na vás. Obratem se ozveme a individuálně s vámi vyřešíme vaši reklamaci, doporučíme přesný postup, poradíme, co všechno k reklamaci odeslat, aby byla kompletní a mohla být vyřízena. Rovněž vám sdělíme adresu, kam reklamaci zaslat. Adresa pro zaslání reklamace se může lišit, neboť v závislosti na sjednaných podmínkách, které má váš prodejce, je možno zaslat reklamaci přímo k nám bez nutnosti kontaktovat prodejce. Vyplněním formuláře předejdete zbytečným nedorozuměním, průtahům či neoprávněné reklamaci taneční podložky.

Upozornění:

Na výrobek je poskytována zákonná záruční lhůta v délce 24 měsíců. Záruka se vztahuje pouze na výrobní vady a vady použitých materiálů. Vady způsobené běžným opotřebením nemohou být předmětem záruky (pokud není upraveno jinak). Záruka je platná pouze pokud je výrobek používán k účelu, ke kterému je určen a pouze pokud je používán v souladu s návodem k obsluze. Taneční podložky jsou určeny výhradně pro domácí použití.

Záruka je neplatná a reklamační bude neoprávněná, pokud je typ výrobku a nebo jeho výrobní číslo změněné, odstraněné a nebo nečitelné, případně pokud se údaje na dokladech liší od údajů uvedených na výrobku.

Záruka se nevztahuje na vady zapříčiněné:

- používáním výrobku, které je v rozporu s návodem k obsluze
- mechanickým poškozením
- nadměrným zatížením
- přímým kontaktem výrobku s vodou či jinými tekutinami, které se dostaly dovnitř
- poškozením při transportu
- opravou, demontáží, přestavbou, čištěním či jinými zásahy do výrobku bez výslovného souhlasu distributora pro ČR a které nebyly provedeny autorizovanými servisními pracovišti
- nevhodným skladováním a používáním mimo klimatický rozsah uvedený v návodu k obsluze (při vysokých teplotách, vysokých vlhkostech, v blízkosti škodlivých chemikálií, zdrojů tepla atd.)
- používáním či skladováním výrobku ve vlhkém, prašném, chemicky a nebo jinak agresivním prostředí
- neopatrným zacházením či nárazem (pádem, havárií atd.)
- mechanickým poškozením kabelů či konektorů (např. vytržením)
- neopatrnou manipulací se zipy, mechanickým poškozením krabičky s elektronikou (pádem, rozdupnutím atd.)
- živelnou pohromou či vyšší mocí
- nevhodným skladováním (např. praskliny, které na podložce původně nebyly a vznikly až v důsledku opětovného skládání podložky, které je zakázáno)

Další informace ohledně vad, které nelze reklamovat, naleznete v kapitole 1 a 2 tohoto návodu. Dovoze ani prodejce nenese odpovědnost za poškození herních zařízení (PC atd.), ke kterému došlo používáním taneční podložky. Záruka se vztahuje pouze na taneční podložku. V rámci záruky lze provést výhradně opravu, případně výměnu výrobku, nikoliv jeho vylepšení proti původnímu stavu. V případě oprávněné reklamace bude výrobek bezplatně opraven nebo vyměněn. Demontované nahrazené součásti výrobku v rámci záruky se nevracejí. Záruční doba se prodlužuje o dobu záruční opravy. Náhrada škodlivých následků jakéhokoli druhu vzniklých užíváním přístroje v záruce i mimo ni je vyloučena.

Zákaznický servis

Pokud máte jakékoliv problémy či dotazy týkající se používání taneční podložky DDR.CZ, kontaktujte svého prodejce nebo zákaznické centrum DDR.CZ:

www stránky: www.ddd.cz (velké množství tipů a návodů pro používání tanečních podložek)
e-mail: info@ddd.cz

13. Technická specifikace

X-PAD, Basic Dance Pad Rozměr: cca 950x820x5 mm Vložená výplň: bez výplně Počet šipek: 8 Počet aktivních polí: 10 Konektory: USB Kompatibilita: PC/MAC	X-PAD, Extreme Dance Pad Rozměr: cca 950x820x10 mm Vložená výplň: pevně vložený molitan Počet šipek: 8 Počet aktivních polí: 10 Konektory: USB Kompatibilita: PC/MAC
X-PAD, PROFI Version Dance Pad Rozměr: cca 950x820x25 mm Vložená výplň: tvrzený molitan Počet šipek: 8 Počet aktivních polí: 10 Konektory: USB Kompatibilita: PC/MAC	

VISO TRADE s.r.o.

největší dovoze a výrobce tanečních podložek v ČR
www.ddd.cz www.playdance.cz info@ddd.cz

Návod na použitie, Uživatelská príručka

Ďakujeme, že ste si zakúpili tanečnú podložku DDR.CZ. S podložkou zaobchádzajte opatrne a v súlade s touto používateľskou príručkou, aby sa predišlo poškodeniu tanečnej podložky a aby nedošlo k zraneniu osôb alebo iným škodám. Výrobca ani predajca nie je zodpovedný za zranenie osôb, poškodenie či zničenie tanečnej podložky spôsobené nesprávnym použitím v rozpore s používateľskou príručkou alebo v rozpore s bežným spôsobom používania športových pomôcok či elektronických zariadení.

Pred prvým použitím si prečítajte túto používateľskú príručku až do konca a uschovajte ju pre prípad neskoršej potreby.

Obsah

Návod na použitie, Uživatelská príručka.....	14
1. Bezpečnostné pokyny a varovania.....	14
2. Čistenie, údržba a skladovanie.....	15
3. Príprava na použitie.....	16
4. Inštalácia programu.....	16
5. Pripojenie podložky.....	17
6. Princíp hry.....	17
7. Program PlayDance (pre PC).....	17
8. Program StepMania (pre PC).....	20
9. Dodatočné nastavenia programu StepMania.....	21
10. Nová hudba.....	22
11. Test funkčnosti podložky a jednotlivých tlačidiel.....	22
12. Riešenie problémov, záručný servis, reklamácia tanečnej podložky.....	23
13. Technické špecifikácie.....	24

1. Bezpečnostné pokyny a varovania

PRI MANIPULÁCI S TANEČNOU PODLOŽKOU SA RIAĎTE TÝMITO BEZPEČNOSTNÝMI POKYNMI A VAROVANIAMÍ:

POZOR!

Podložku umiestnite do vnútorných priestorov na stabilnú, rovnú a nekĺzavú plochu. Uistite sa, že táto plocha nie je kľzká, vlhká ani mokrá. Uistite sa, že podložka nie je umiestnená v blízkosti otvoreného ohňa, kúrenia či iných zdrojov tepla! Chráňte podložku pred slnečným žiarením!

Pri používaní tanečnej podložky sa vynakladá zvýšená fyzická aktivita. Pred použitím podložky sa rozcvičte a uistite, že ste v dobrom zdravotnom stave. Počas tanca na podložke si robte pravidelné prestávky.

Nejedzte ani nepite v blízkosti podložky počas cvičenia. Mohlo by dôjsť k nehodám, zraneniam alebo poškodeniam samotného zariadenia. Nikdy nepoužívajte tanečnú podložku pod vplyvom alkoholu, drog či liekov, ktoré môžu ovplyvňovať koordináciu, koncentráciu či rovnováhu.

Je zakázané pohybovať sa po podložke v obuvi.

Keď tanečnú podložku používajú deti, je nutná neustála prítomnosť rodičov či iného zodpovedného dozoru. Deti je nutné najprv zoznámiť s obsahom tejto príručky vrátane všetkých zdravotných a bezpečnostných pokynov.

Snažte sa na podložke čo najmenej dupať, pretože hrozí nielen poškodenie kĺbov, ale aj pošliapanie snímačov.

Ak máte tanečnú podložku s výplňou, ktorá sa vkladá do podložky, so zipsmi manipulujte so zvýšenou opatrnosťou. Nikdy ich nezapínajte silou a neťahajte za ne. Ich mechanické poškodenie spôsobené neopatrným zaobchádzaním nemôže byť predmetom reklamácie! Po prvom vložení výplne do podložky ju nikdy znova nevyberajte a so zipsmi už nemanipulujte (s výnimkou opakovaného zloženia do škatule pri zasielaní na reklamáciu)!

Dodržiavajte základné bezpečnostné opatrenia:

Toto zariadenie nie je hračka a nie je určené pre deti mladšie ako 5 rokov. Nikdy nenechávajte zariadenie v dosahu detí či zvierat.

Toto zariadenie je určené len na domáce použitie. Je zakázané používať ho na komerčné, priemyslové či reklamné účely.

Toto zariadenie nie je určené na to, aby ho používali samostatne osoby (vrátane detí) so zníženými fyzickými, zmyslovými alebo duševnými schopnosťami alebo osoby, ktoré sa neoboznámili s touto príručkou. Osoba zodpovedná za ich bezpečnosť im pred použitím tohto zariadenia musí poskytnúť potrebné pokyny a dohliadať na ne.

Opravy a zásahy do produktu môže vykonávať len kvalifikovaný technik. Nesprávne opravy môžu ohroziť osoby a majetok. Nepoužívajte zariadenie po tom, ako začalo nesprávne fungovať. Nepoužívajte zariadenie, ak sa poškodilo, ani vtedy, keď sa poškodila jeho časť.

Nepoužívajte toto zariadenie na iné účely, než na aké je určené.

Nosenie topánok alebo ponožiek počas cvičenia môže spôsobiť zranenie. Tanečnú podložku preto používajte len naboso.

VAROVANIE!

Pri hraní je nutné zaťažovať podložku smerom zhora nadol. Pri zaťažovaní do strán hrozí roztrhnutie podložky, ktoré nie je dôvodom na reklamáciu.

Pri hraní sa nesmie dupať na plastový kryt podložky ani ho inak mechanicky namáhať. Ju nutné s ním manipulovať veľmi opatrne. Jeho zničenie neopatrným zaobchádzaním alebo rozdupnutím nie je dôvodom na reklamáciu. Je tiež zakázané ťahať za kábel podložky, pretože by sa mohol poškodiť a podložka sa stať nefunkčnou. Takéto mechanické poškodenie spôsobené neopatrným zaobchádzaním nemôže byť predmetom reklamácie!

Nikdy nepoužívajte tanečnú podložku a nemanipulujte s ňou mimo stanovenú prevádzkovú teplotu +10 °C ~ +30 °C. Podložku prinesenú z chladu nechajte najskôr na niekoľko hodín zahriať na izbovú teplotu. Ak to neurobíte, môžu na podložke vzniknúť praskliny, ktoré nemôžu byť predmetom reklamácie!

VAROVANIE: Tehotenstvo a zdravotné komplikácie

Pred použitím tanečnej podložky počas tehotenstva sa najskôr poraďte so svojím lekárom. So svojím lekárom sa poraďte aj vtedy, keď vám bolo odporúčené obmedziť fyzickú aktivitu alebo ak trpíte niektorými zdravotnými komplikáciami, ktoré by mohli ovplyvňovať cvičenie a ohroziť vaše zdravie (napr. problémy so srdcom, chrbtom, kĺbmi, dýchacie alebo ortopedické ťažkosti, vysoký krvný tlak, cukrovka, ochorenie srdca atď.). Ľudia v pokročilejšom veku a ľudia, ktorí s hraním začínajú, by si mali robiť pravidelné prestávky.

VAROVANIE: Epilepsia a záchvaty

Záblesky svetla alebo striedanie rôznych vzorov na obrazovke či monitore môžu vyvolať záchvaty a stratu vedomia. Každý, kto trpí záchvatmi, stratou vedomia alebo ďalšími príznakmi, ktoré sa spájajú s epilepsiou, by sa pred použitím tanečnej podložky mal poradiť s lekárom. Na zníženie pravdepodobnosti vzniku záchvatu počas hrania počítačových hier: stojte od obrazovky tak ďaleko, ako je to možné, hrajte tieto hry na najmenšej možnej dostupnej televíznej obrazovke či monitore, nehrajte, ak ste unavení, ospalí alebo chorí, hrajte v dobre osvetlenej miestnosti, každú hodinu sú urobte prestávku 10 až 15 minút.

POZOR: Ochorenie pohybovej sústavy

Niektorým hráčom môže hranie počítačových hier spôsobiť ochorenia pohybovej sústavy. Ak pri hraní pociťujete akúkoľvek bolesť svalov, kĺbov, kože, očí, závraty alebo nutkanie na zvracanie, je nutné ihneď prestať hrať, odpočinúť si, prípadne vyhľadať lekára.

2. Čistenie, údržba a skladovanie

POZOR!

Udržiavajte podložku v čistote (od prachu, vlasov, kamienkov a pod.). Nenamáčajte podložku do vody ani iných tekutín. Nikdy nepoužívajte chemické čistiace prostriedky. Podložku čistite len mäkkou vlhkou látkou. Podložku skladujte rozloženú na rovnom povrchu bez prehýbania. Nikdy ju neskladajte späť do škatule. Predídete tak prípadnému prasknutiu podložky v ohyboch, ktoré nemôže byť predmetom reklamácie. Ne rozloženú podložku nikdy neukladajte ďalšie predmety.

3. Príprava na použitie

Podložku opatrne vyberte z obalu a rozložte na suchý, čistý a rovný povrch v blízkosti počítača. Rukou vyhladte povrch podložky, aby na nej neboli nerovnosti. Prehnutá či výraznejšie pokrčená podložka môže spôsobiť trvalé stlačenie niektorých polí alebo nepresnosť snímania, preto venujte vyrovnaniu náležitú pozornosť. Najmä po vybratí z prepravného obalu môže byť podložka poohýbaná a pokrčená, tieto nerovnosti však pri ďalšom používaní postupne samy zmiznú.

Herné miesto na umiestnenie tanečnej podložky vždy vyberte v dostatočnej vzdialenosti od nábytku, stien, okien a iných ostrých či nebezpečných predmetov. Ak používate viac tanečných podložiek vedľa seba (na súčasnú hru viacerých ľudí), medzi podložkami vždy nechajte dostatočnú medzeru, aby ste predišli poškodeniu podložiek a zraneniu osôb. Na podložke nesmú byť počas používania žiadne mechanické nečistoty, kamienky a pod. **Podložka sa nesmie preťažovať. Na podložke nedupajte a pohybujte sa len po špičkách.** Snímače sú veľmi citlivé a snímajú už pri ľahkom dotyku.

4. Inštalácia programu

Na používanie tanečnej podložky treba mať v počítači nainštalovaný program určený na prevádzku podložky s týmto zariadením.

POZOR: Tento postup platí len pre inštaláciu do PC s operačným systémom Windows a kompatibilnými operačnými systémami. CD nie sú určené na inštaláciu do počítačov s operačným systémom Mac, Linux a pod. Viac informácií o tomto softvéri nájdete na webových stránkach www.ddd.cz, playdance.cz alebo stepmania.com.

Návod na inštaláciu CD StepMania 123 a jeho konfiguráciu pomocou Inštalátora DDR.CZ pre PC:

Spolu s tanečnou podložkou ste dostali dve rôzne CD: StepMania 123 a Inštalátor DDR.CZ. Na prvom CD nájdete tanečnú hru StepMania. Tento program je voľné šíriteľný a môžete si ho tiež bezplatne prevziať podľa pokynov na www.ddd.cz/stepmania/. Na druhom CD nájdete Inštalátor DDR.CZ, ktorý nainštaluje program PlayDance a program StepMania nastaví na použitie s tanečnými podložkami DDR.CZ, optimalizuje program StepMania a v prípade vášho záujmu prevezme ďalšie hudobné balíčky. Inštalátor DDR.CZ je produktom dovozcu a výrobcu tanečných podložiek DDR.CZ, je voľné šíriteľný a môžete si ho tiež prevziať na www.ddd.cz.

Postup inštalácie – na úspešné použitie podložiek nainštalujte obe CD v tomto poradí:

I. Inštalácia CD StepMania 123 (potrebuje cca 650 MB voľného miesta na svojom PC)

1. Vložte do počítača CD StepMania 123. Ak sa do niekoľkých sekúnd automaticky nespustí inštalácia programu, spustíte ručne program setup.exe z tohto CD. Ak budete vyzvaní, potvrdte spustenie programu ako správca (nespúšťajte v SandBox).
2. Kliknite na tlačidlo **Install**.
3. Pokračujte kliknutím na tlačidlo **Next** >.
4. Tlačidlom **Install** spustíte inštaláciu do východiskového adresára (spravidla C:\Program Files\StepMania – túto cestu môžete podľa potreby zmeniť).
5. Tlačidlom **Finish** dokončíte inštaláciu prvého CD. Pokračujte inštaláciou CD Inštalátor DDR.CZ.

II. Inštalácia CD Inštalátor DDR.CZ

1. Ak chcete nainštalovať tanečnú hru PlayDance a nastaviť program StepMania s tanečnými podložkami DDR.CZ, vložte do PC druhé CD – Inštalátor DDR.CZ. Ak sa do niekoľkých sekúnd program automaticky nespustí, spustíte ručne program ddr.exe z tohto CD. Ak budete vyzvaní, potvrdte spustenie programu ako správca (nespúšťajte v SandBox).
2. Ak máte možnosť pripojiť PC k internetu, urobte to – inštalácia bude rozšírená o možnosť automatického preberania rozširujúcich hudobných balíčkov.
3. Vyberte východiskový jazyk inštalácie a stlačte tlačidlo **Pokračovať**. Pozorne si prečítajte úvodné informácie a pokračujte tlačidlom **Ovčrit instalaci a pokračovat**.
4. Program teraz otestuje možnosť prístupu na internet. Ak nemáte možnosť pripojenia k internetu, kliknite na tlačidlo **Nejsm připojen**.

5. Po prečítaní licenčných podmienok a **zaškrtnutí políčka Souhlasím s licenčními podmínkami** kliknite na tlačidlo **Pokračovat**.
6. Zvoľte požadované operácie, ktoré má Inštalátor DDR.CZ vykonať (odporúčaná voľba je vopred nastavená), a kliknite na tlačidlo **Instalovat**.
7. Po prečítaní záverečných informácií zvolte tlačidlo **Dokončit**.

Programy PlayDance a StepMania sú teraz nainštalované a pripravené na použitie s tanečnými podložkami DDR.CZ.

5. Pripojenie podložky

Pripojte kábel podložky k portu USB vášho PC. Kábel, ktorý prepája tanečnú podložku s počítačom, musí byť vždy voľný, aby sa predišlo jeho vytrhnutiu a prípadnému poškodeniu podložky či počítača. Podložka je napájaná priamo z počítača, preto ju v žiadnom prípade nepripájajte k elektrickej sieti.

Pripojenie tanečnej podložky k PC:

- Tanečnú hru spúšťajte až po úspešnom pripojení tanečnej podložky k PC. Ak dôjde k odpojeniu tanečnej podložky počas hry, je nutné vypnúť program StepMania, znova podložku pripojiť a znova spustiť program StepMania. Program PlayDance umožňuje opätovné pripojenie tanečnej podložky i bez vypnutia a zapnutia programu.
- Po pripojení podložky ju systém Windows ihneď deteguje a nainštaluje (pozor na oneskorenie niekoľkých sekúnd po pripojení podložky). Nepripájajte ďalšiu podložku, pokiaľ nebola úspešne detegovaná predtým pripojená podložka.
- Ak sa nezobrazí hlásenie, že hardvér je pripravený na použitie, odpojte a znova zapojte podložku do PC, vyskúšajte aj ostatné porty USB, prípadne pripojte tanečnú podložku cez USB HUB.
- V niektorých prípadoch bude potrebné reštartovať Windows.
- V prípade problémov nájdete informácie v kapitole 11 a 12 tohto návodu alebo na www.DDR.CZ.

6. Princíp hry

Princíp tanca na tanečných podložkách je veľmi jednoduchý a nevyžaduje žiadne tanečné nadanie. Jednoduché skladby zvládne veľmi rýchlo každý.

Tanečník sa postaví do stredu tanečnej podložky. V hornej časti obrazovky sa nachádzajú 4 statické šípky (nepohyblivé). Po začiatku hry sa zdola nahor začnú pohybovať šípky, ktoré predstavujú tanečné kroky. Úlohou tanečníka je na tanečnej podložke stupiť na príslušnú šípku vo chvíli, keď pohyblivá šípka vyjde hore a prete statickú šípku. Šípky nie sú náhodné, vždy sa pohybujú presne v rytme danej skladby. Na konci skladby počítač presne vyhodnotí výkon každého tanečníka z niekoľkých hľadísk, aby tanečník mohol sledovať a porovnávať svoj výkon s ostatnými alebo priebežne.

7. Program PlayDance (pre PC)

Po spustení hry PlayDance sa zobrazí úvodná ponuka hry. Po potvrdení ŠTART (klávesom ENTER) sa zobrazí okno PRIPOJENIE TANEČNÝCH PODLOŽIEK. Ak je podložka správne pripojená, políčko s jej číslom je zafarbené načerveno. Ak podložka nie je pripojená, políčko je sivé. K hre PlayDance možno pripojiť viac tanečných podložiek (v závislosti od typu licencie – pozri tabuľku Prehľad funkcií jednotlivých licencií). Ak je pripojených viac podložiek, stáva sa prvá pripojená podložka automaticky hlavnou ovládacou podložkou hry. Po pripojení všetkých tanečných podložiek stlačte tlačidlo ENTER na klávesnici alebo ŠTART na podložke s číslom 1 (hlavná ovládacia podložka hry).

POZOR!!!!

Hra PlayDance je určená na použitie s modernými tanečnými podložkami X-PAD. Hra PlayDance tieto tanečné podložky automaticky deteguje a ihneď pripraví na použitie. Iné tanečné podložky pripájajte podľa pokynov zobrazených na monitore.

Ovládanie hry

Hru PlayDance možno ovládať z tanečnej podložky č. 1 alebo z klávesnice. Z ostatných

podložiek možno voliť obtiažnosť alebo listovať výsledkami. Po pripojení podložiek sa dostanete do hlavnej ponuky hry – VÝBER HUDBY A OBTIAŽNOSTI. Automaticky sa otvorí prvý adresár s hudbou. Vľavo sú pod sebou zoradené podľa čísel jednotlivé podložky (resp. hráči). Farba poľa a číslo vpravo ukazujú obtiažnosť, ktorú má hráč zvolenú. Kríž v poli predstavuje tanečnú podložku. Pri stláčaní šípok sa budú každému hráčovi v tomto kríži rozsvetcovať šípky.

Piesne sú zoradené v adresároch na pravej strane obrazovky. Adresáre sa otvárajú a zatvárajú tlačidlom ŠTART. Piesne i adresáre sú zoradené v rulete. Ruletou sa listuje šípkami vľavo a vpravo (na podložke č. 1 alebo na klávesnici).

Voľba obtiažnosti, ďalších funkcií a spustenia skladby

Pri každej piesni je uprostred obrazovky pod sebou zobrazených niekoľko farebných obdĺžnikov – tie znázorňujú jednotlivé **stupne obtiažnosti**, ktoré si hráči môžu zvoliť: fialový – začiatok, zelený – mierne pokročilý, žltý – pokročilý, červený – expert, modrý – výzva.

Vo farebnom obdĺžniku je ďalej možné identifikovať nasledujúce informácie: celkovo

šípok – koľko šípok celkovo skladba obsahuje, **ruky** – koľkokrát treba v drepe stlačiť šípku rukou (ak bežia tri alebo štyri šípky naraz), **skoky** – koľkokrát treba vyskočiť a stlačiť dve šípky zároveň, **míny** – koľkokrát je nutné sa danej šípke vyhnúť (nestáť na nej), **prerušované šípky** – koľkokrát sa v skladbe objaví situácia, keď treba stlačiť šípku viackrát rýchlo za sebou, **dlhé šípky** – koľkokrát sa objaví dlhá šípka, ktorú treba držať, kým neskončí.

Obtiažnosť si hráč volí takto: **vyššia obtiažnosť** – rýchle stlačenie šípky dozadu dvakrát za sebou, **nižšia obtiažnosť** – rýchle stlačenie šípky dopredu dvakrát za sebou. S cieľom zabrániť okrem iného chaotickému voleniu obtiažností alebo náhodnému prepínaniu je možné použiť **niekoľko funkcií, ktoré sa prepínajú číslami na alfanumerickej klávesnici** (horizontálny rad čísel, nie numerická klávesnica):

Kláves 1 – nastavenie obtiažnosti podľa podložky č. 1. Ak niektorý z hráčov stlačí na klávesnici tento kláves, nastaví ostatným rovnakú obtiažnosť, akú má nastavenú podložka č. 1.

Kláves 2 – zámok (ikona zámku v pravom hornom rohu). Touto funkciou možno hráčom úplne znemožniť prepínanie obtiažností – ak je zámok zamknutý. Ak je zámok odomknutý, môže si každý ľubovoľne meniť obtiažnosť na svojej podložke.

Kláves 3 – odomkykanie štartom (ikona s nápisom Štart). V prípade, že začínajúci hráči medzi skladbami nechcú stláčať šípky, čím omylom prepínajú obtiažnosti, je možné zapnúť funkciu odomkykania štartom. Ak je táto funkcia zapnutá, musí hráč predtým, ako chce zvoliť obtiažnosť, stlačiť tlačidlo Štart na svojej podložke. Funkcia je užitočná i na konci skladby pri zobrazení vyhodnotenia. Ak chce hráč prepínať medzi svojimi vyhodnoteniami, musí najprv opäť stlačiť tlačidlo Štart na svojej podložke. Ak je funkcia zapnutá, ikona je žltá, ak je vypnutá, ikona je sivá.

Kláves 4 až 9 – zamykanie jednotlivých obtiažností. Program umožňuje súbežné zobrazenie maximálne 4 rôznych obtiažností počas skladby. Pre prehľadnosť odporúčame používať zobrazenie maximálne 3 úrovni obtiažnosti. Ak chcete niektoré obtiažnosti úplne vypnúť (znemožniť ich výber), môžete ich vypnúť klávesmi 4 až 9. Ak je obtiažnosť vypnutá, jej obdĺžnik zosivie.

Rozhodca

Kláves 0 – rozhodca (ikona PD/SM). Program má špeciálne upraveného rozhodcu, ktorý je odlišný od klasického hodnotenia programov pre tanečné automaty podľa programu StepMania. Rozhodca hry PlayDance neodpočítava body ani nedovolí, aby hráč pri väčšom množstve chýb úplne „zomrel“. Každý tak vždy dostane neskreslené hodnotenie svojho výkonu. Ak chce hráč zvoliť klasického rozhodcu hry StepMania, urobí to klávesom 0. Ak je ikona farebná so skratkou PD (PlayDance), je zapnutý rozhodca hry PlayDance (odporúčaný). Ak je ikona modrá so skratkou SM (StepMania), je zapnutý rozhodca hry StepMania (prísny).

Spustenie skladby

Skladbu spustíte na klávesnici alebo na podložke č. 1 stlačením tlačidla ŠTART (ENTER). Ak chcete skladbu predčasne ukončiť, môžete to urobiť dlhým podržaním tlačidla ŠTART na podložke č. 1 (so zobrazením výsledkov) alebo dlhým podržaním tlačidla SELECT (bez zobrazenia výsledkov).

Ak pri spustenej skladbe stlačíte dvakrát rýchlo za sebou na podložke č. 1 tlačidlo ŠTART (ENTER), dostanete sa do nastavení konkrétnej skladby (VÝBER MODIFIKÁTORA – možnosť

nastaviť rýchlosť šípok, pozíciu, zrýchľovanie atď.). Po zvolení možnosti DONE sa spustí skladba s novým nastavením. Toto nastavenie zostáva aj pre ďalšie skladby až do ďalšej zmeny nastavenia či vypnutia programu.

Režimy HOME/FITNESS

Režim HOME – je nastavený na pripojenie maximálne 4 podložiek. V tejto verzii má každý hráč v priebehu skladby svoj stĺpik so šípkami. Keď stlačí šípku presne vtedy, keď má, šípka zabliká a zmizne. Ak šípku netrafi, šípka zosivie a prejde až hore (rovnako ako v programe StepMania).

Režim FITNESS – je nastavený na pripojenie 5 – 8 podložiek. V tejto verzii sa hráči s rovnakou zvolenou obtiažnosťou zoskupujú do jedného spoločného stĺpika šípok, pričom odpadá možnosť spätnéj väzby – všetky šípky blikajú a miznú nezávisle od hráčov. Spätnú väzbu môžu hráči sledovať vľavo v políčku, ktoré patrí ich podložke (pozri ďalej).

Vyhodnotenie

Hráčom sa v závislosti od presnosti tanca (resp. potvrdzovania jednotlivých šípok) pripočítavajú v priebehu skladby percentá. Len ak sa šípka počíta ako CHYBA a zatancuje sa úplne mimo rytmus, nepripočíta ani neodpočíta sa nič (podľa rozhodcu hry PlayDance). Po skončení skladby sa objaví obrazovka s výsledkami jednotlivých hráčov. Výkon hráča sa hodnotí z niekoľkých hľadísk. Keďže údajov je viac, hráč musí šípkou vľavo alebo vpravo prepínať medzi jednotlivými vyhodnoteniami. Ak je zapnutá funkcia ODOMKNUTIE ŠTARTOM, hráč musí najprv stlačiť tlačidlo Štart na svojej podložke a až potom môže používať šípku vľavo a vpravo.

Prvé okienko s veľkým žltým číslom udáva poradie, na ktorom sa hráč umiestnil (v rámci skupiny hráčov s danou obtiažnosťou, nie všetkých hráčov). Ďalej je tu číslo udávajúce percento, na ktoré sa hráčovi podarilo zatancovať skladbu. Druhé okienko s vyhodnotením udáva presnosť, s akou hráč stláčal jednotlivé šípky (počet šípok, ktoré sa hráčovi podarilo zatancovať pri danom stupni presnosti). Na stupnici jednotlivých presností pritom ÚŽASNE znamená najpresnejšie a CHYBA je úplne mimo rytmus. Zostupná postupnosť je teda: úžasne, perfektne, skvele, dobre, skoro, chyba. V okienku štatistiky sú vyhodnotené jednotlivé prvky skladby, pričom prvé číslo pod lomkou udáva výkon hráča a druhé číslo znamená, koľko daného prvku skladba obsahovala.

Číslo MAX KOMBO udáva, koľko najviac šípok bez chyby sa hráčovi podarilo zatancovať v rade za sebou. MAX KOMBO sa pripočítava, ak hráč zatancuje šípku s hodnotením úžasne, perfektne a skvele. Ak zatancuje šípku s hodnotením dobre, skoro či chyba, MAX KOMBO sa zruší a hráč ho začína zbierať odznova.

Počas hry

Počas hry (po spustení skladby) je možné sledovať niekoľko vecí. V hornej časti obrazovky je panel, na ktorom vidieť, koľko skladby už ubehlo a koľko zostáva do konca. V režime FITNESS je nad statickými šípkami každej obtiažnosti zobrazených niekoľko medailí, v ktorých sa priebežne zobrazujú čísla podložiek hráčov na najlepších pozíciách. Pod každým stĺpikom šípok je v spodnej časti obrazovky malý obdĺžnik s opisom a farbou danej obtiažnosti. Po strane daného stĺpika bežiacich šípok má každý hráč svoje okienko s číslom svojej podložky. Toto okienko je tiež vo farbe danej obtiažnosti šípok, ktorú má hráč zvolenú. V tomto okienku hráč vidí percentá, ktoré mu priebežne naskakujú. Ďalej tu pri stlačení každej šípky naskakuje určitý počet obdĺžnikov, ktoré ukazujú, ako presne bola šípka zatancovaná. Ak sú obdĺžniky v celom prúžku farebne vyplnené, hráč zatancoval šípku úplne presne v rytme – teda ÚŽASNE (podľa stupnice: úžasne, perfektne, skvele, dobre, skoro, chyba). V režime HOME sa uprostred stĺpika bežiacich šípok daného hráča vždy bliknutím zobrazí hodnotenie, ako hráč danú šípku zatancoval (nápis: úžasne, perfektne, skvele, dobre, skoro, chyba).

Ukončenie hry

Hru PlayDance vypnete zvolením tlačidla KONIEC v úvodnej ponuke hry. Do nej sa dostanete dlhším podržaním tlačidla SELECT na podložke č. 1 alebo Esc na klávesnici.

Odstraňovanie problémov

Problémy s grafickou kartou – ak sa program PlayDance odmietne spustiť z dôvodu absencie ovládača pre akcelerovanú 3D grafiku (štandard OpenGL), aktualizujte ovládač svojej grafickej karty zo stránok jej výrobcu, prípadne sa s touto požiadavkou obráťte na svojho dodávateľa PC. Ďalej je nutné, aby ste vo svojom počítači mali nainštalované rozhranie DirectX (toto rozhranie je

hlavnou technológiou systému Windows® pre vysokorýchlostné multimédiá a hry v počítači), a to minimálne verziu DirectX8. **Pre zistenie vašej verzie DirectX a aktualizáciu DirectX navštívte www.playdance.cz/directx.** Viac informácií nájdete na www.playdance.cz.

Prehľad funkcií jednotlivých licencovaných verzií PlayDance (zmeny vyhradené):

Funkcie	Exclusive	Ultimate	Fitness PROFI
Maximálny počet hráčov	4	8	16 - 64
Podpora tanečných podložiek moderného radu X-PAD	X	X	X
Podpora iných typov tanečných podložiek	-	X (treba namapovať)	individuálne
Automatické načítanie tanečných podložiek	X	X	X
Nastavenie jednotnej obtiažnosti podľa inštruktora (hráča číslo 1)	-	X	X
Zamknutie zmeny obtiažnosti	-	X	X
Zabránenie zmene obtiažnosti náhodným stlačením	-	X	X
Možnosť zakázania niektorých obtiažností	X	X	X
Tradičný rozhodca	X	X	X
Zmena prísnosti rozhodcu, nastavenie rozhodcu hry PlayDance	X	X	X
Nárok na aktualizácie programu	X	X	X
Možnosť pridávania vlastných hudobných balíčkov	X	X	individuálne

8. Program StepMania (pre PC)

Program vždy spúšťajte až po pripojení podložky k PC a jej úspešnej detekcii!

Kliknutím na ikonku na ploche alebo v ponuke Štart spustíte program StepMania (prvé spustenie môže trvať aj niekoľko minút). Po spustení programu sa stlačením tlačidla ŠTART (alebo klávesu Enter) dostanete do hlavnej ponuky programu. Pomocou šípok $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ na podložke (alebo na klávesnici) vyberte tlačidlo ŠTART HRY/GAME ŠTART a potvrdte tlačidlom ŠTART (alebo klávesom Enter). Šípkami $\leftrightarrow$ na podložke (alebo na klávesnici) zvolte typ hry. **Ak teraz stlačíte tlačidlo ŠTART na druhej tanečnej podložke, počítač deteguje druhú podložku.**

Single – 1 hráč, 1 podložka, hra na 4 základných paneloch $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$.

Versus – 2 hráči, 2 podložky, hra na 4 základných paneloch $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$.

Double – 1 hráč tancuje na 2 podložkách naraz, hra na 4 základných paneloch $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ na každej podložke.

Couple – 2 hráči, 2 podložky, hra na 4 základných paneloch $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ s využitím ďalších možností hry (napr. battles atď.).

Solo – 1 hráč, 1 podložka, hra na 6 základných paneloch $\leftarrow \uparrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow$.

Informácie o hre na všetkých 8 paneloch nájdete na www.ddd.cz.

Šípkami $\leftrightarrow$ na podložke (alebo na klávesnici) zvolte obtiažnosť a potvrdte tlačidlom ŠTART (na všetkých pripojených podložkách).

Beginner/Začiatočník – ľahké skladby pre začiatočníkov (mierne hodnotenie presnosti).

Light/Easy/Mierne pokročilý – ľahšie skladby pre hráčov, ktorí nehrajú prvýkrát (prísnejšie hodnotenie presnosti).

Standard/Medium/Pokročilý – stredne ťažké skladby pre skúsených hráčov (prísne hodnotenie presnosti).

Heavy/Hard/Expert – ťažké skladby pre veľmi skúsených hráčov (veľmi prísne hodnotenie presnosti).

Teraz sa nachádzate v ponuke (tzv. rulete), kde vyberáte konkrétnu pieseň a spúšťate vlastnú hru. Šípkami **↔** vyberte požadovaný adresár s hudbou a otvorte ho tlačidlom ŠTART (obdobne adresár i zatvorte). Šípkami **↔** vyberte konkrétnu skladbu. Pri každej skladbe je vľavo dole na monitore v rámečku zobrazená jej obtiažnosť (čím viac „tlapiiek“ je zvýraznených, tým je skladba ťažšia). Obtiažnosť možno prepínať dvojitým rýchlym stlačením šípky nahor **↑↑** (ľahšia obtiažnosť) a šípky nadol **↓↓** (ťažšia obtiažnosť). Po potvrdení skladby tlačidlom ŠTART (alebo klávesom Enter) začína hra. Stlačením tlačidla ŠTART dvakrát rýchlo za sebou sa dostanete do pokročilého nastavenia skladby – môžete napríklad uskutočniť zmenu rýchlosti pohybu šípok a uložiť ju stlačením tlačidla ŠTART alebo nastavenie opustiť dlhým stlačením tlačidla SELECT (alebo klávesy Esc). **Začínajúcim používateľom odporúčame nemeniť východiskové nastavenia.**

Skladby sú v rámci jednotlivých adresárov zoradené podľa abecedy. Zmenu radenia (napr. podľa obtiažnosti, rýchlosti, autora atď.) vykonáte rýchlym stlačením šípok v poradí **↑↓↑↓** a potvrdíte ju tlačidlom ŠTART. Každú skladbu (i celú hru) možno ukončiť dlhým stlačením tlačidla SELECT (alebo klávesy Esc). Ak chcete program StepMania úplne ukončiť, v hlavnej ponuke zvolíte možnosť EXIT/KONIEC.

V priebehu skladby počítač hodnotí presnosť triafania sa do rytmu takto:

- najlepšie/profesionálne načasovanie – nápis **Perfect/Perfektne**, šípka blikne nažlto,
- skvelé načasovanie – nápis **Great/Skevele**, šípka blikne nazeleno,
- dobré načasovanie – nápis **Good/Dobre**, šípka blikne namodro,
- nepresné načasovanie – nápis **Boo/Skoro**, šípka blikne nafialovo,
- chyba – nápis **Miss/Chyba**, šípka stmavne a prejde až hore,
- ak sa uprostred monitora zobrazuje nápis **Combo**, ukazuje počet šípok, ktoré sa vám podarilo zatancovať bez chyby.

Po skončení skladby sa zobrazí hodnotiaci tabuľka – môžete v nej vidieť počet bodov (Score/Skóre), max Combo a presný počet šípok danej úrovne presnosti, ktoré sa vám podarilo zatancovať. Ak máte pocit, že niektorá šípka nereaguje, najprv overte, či naozaj tancujete v rytme – šípku treba stlačiť úplne presne v okamihu, keď pohyblivá šípka míňa statickú šípku. Funkčnosť tanečnej podložky a jednotlivých šípok možno preveriť podľa kapitoly 11 tohto návodu. V prípade potreby vykonajte zmenu nastavení tlačidiel podložky (pozri kapitolu 9).

9. Dodatočné nastavenia programu StepMania

(podrobné návody nájdete na www.ddr.cz/ke-stazeni)

Ak ste celú inštaláciu vykonali správne podľa pokynov a vaša podložka je podľa testu opísaného v bode 11 funkčná, ale napriek tomu v programe StepMania nereaguje, je možné, že niektoré z individuálnych nastavení vášho PC znemožnili konfiguráciu. V tomto prípade bude nutné vykonať konfiguráciu jednotlivých tlačidiel v programe StepMania ručne. Obdobné nastavenie je nutné vykonať, ak má podložka vo vašom počítači niektoré z tlačidiel prehodené.

V hlavnej ponuke vyberte možnosť **Options/Nastavení** a následne možnosti **Config Key/Joy Mappings/Nastavení tlačítek**. Zobrazí sa tabuľka, v ktorej prostrednom tučnom stĺpci sú postupne vymenované tlačidlá na podložke:

Left (MenuLeft)	– šípka vľavo
Right (MenuRight)	– šípka vpravo
Up (MenuUp)	– šípka nahor
Down (MenuDown)	– šípka nadol
UpLeft	– diagonálna šípka vľavo nahor
UpRight	– diagonálna šípka vpravo nahor
Start	– tlačidlo Štart
Back	– tlačidlo Select

Lavá a pravá časť tabuľky patria každá jednej tanečnej podložke. Ak máte len jednu podložku, budete vykonávať nastavenia len jednej časti. Každá časť tabuľky má tri stĺpce, pričom v prvom stĺpci nastavujete požadované tlačidlá na podložke, druhý zostáva prázdny a v treťom je už nastavené ovládanie pomocou klávesnice. V tabuľke sa pohybuje pomocou šípok na klávesnici. V prvom stĺpci postupne nastavíte jednotlivé polia na podložke takto: stlačte tlačidlo Enter, na tanečnej podložke stlačte príslušné pole, šípkami na klávesnici sa posuňte na ďalší riadok a postup opakujte. Ak omylom stlačíte iné pole, zopakujte postup znova. Ak chcete údaj v riadku úplne odstrániť, stlačte medzerník (bez predchádzajúceho stlačenia tlačidla Enter). Ak máte dve tanečné podložky, nastavte druhú z nich rovnakým postupom v druhej časti tabuľky. Keď ste nakonfigurovali všetky požadované tlačidlá, stlačte na klávesnici tlačidlo Esc, čím potvrdíte nové nastavenia a vrátite sa do predchádzajúcej ponuky. V tejto chvíli je už podložka nakonfigurovaná a pripravená na hru. Druhým stlačením tlačidla Esc sa vrátite do úvodnej ponuky.

10. Nová hudba

Do programu PlayDance a StepMania je možné jednoduchým spôsobom vkladať nové skladby. Tieto skladby musia obsahovať šípky pre tanečné hry. Veľké množstvo takýchto skladieb je možné nájsť na internete (napr. zadaním hesiel ako stepmania, ddr, songs atď. do vyhľadávača). Množstvo tipov na nové skladby nájdete i v diskusii používateľov na www.ddr. **Pri inštalácii nových skladieb dodržiavajte právne predpisy svojho štátu.**

11. Test funkčnosti podložky a jednotlivých tlačidiel

Najprv pripojte podložku k portu USB vášho PC. V systémoch Windows XP a Vista vyberte v ponuke ŠTART možnosti **Nastavenie** (táto voľba môže v závislosti od individuálnej konfigurácie chýbať), ďalej **Ovládací panel, Tlačiarne a iný hardware** (táto voľba môže v závislosti od individuálnej konfigurácie chýbať) a nakoniec **Herné zariadenia**. V systéme Windows 7 je cesta nasledujúca: **ponuka START – ZARIADENIE A TLAČIARNE – NÁZOV TANEČNÉ PODLOŽKY (obr. JOYSTICK)**. Kliknite pravým tlačidlom myši na tento obrázok a vyberte možnosť **Nastavenie herného zariadenia**. V systéme Windows 10 je cesta nasledujúca: **ponuka START – Ovládací panel – Hardware a zvuk – ZARIADENIE A TLAČIARNE - NÁZOV TANEČNÉ PODLOŽKY (obr. JOYSTICK)**. Kliknite pravým tlačidlom myši na tento obrázok a vyberte možnosť **Nastavenie herného zariadenia**.

V tabuľke, ktorá sa zobrazí, uvidíte názov tanečnej podložky (napr. X-PAD, Extreme Dance Pad atď.). Ak sa v tabuľke **Inštalovaná herné zariadenia** zobrazil názov podložky, stlačením možnosti **Vlastnosti** prejdete na kontrolu jednotlivých tlačidiel podložky.

Položte podložku na rovný tvrdý povrch a stláčajte jednotlivito všetky tlačidlá na podložke. Pri stlačení daného tlačidla sa rozsvieti guľaté červené pole, ktoré patrí tlačidlu. Ak sú takto funkčné všetky tlačidlá, podložka je v poriadku (a rozhodne nie je dôvod na jej reklamáciu) a bude nutné riešiť problém priamo v spustenom programe StepMania (napr. v nastavení tlačidiel).

Ak je niektoré z tlačidiel trvalo stlačené, vyhľadte povrch podložky a uistite sa, že podložka je naozaj rovná. Príčinou môže byť aj zloženie podložky pri doprave. V takom prípade problém často po vyhladení povrchu a prvom použití podložky zmizne. Ak niektoré z tlačidiel nereaguje, skúste vyhladiť povrch podložky a vykonať test tlačidla znova. Ak stále nereaguje, vyplňte Reklamačný protokol, ktorý nájdete na www.ddr.cz/reklamace.

Ak váš počítač tanečnú podložku vôbec nedetegoval alebo zobrazil hlásenie „Zariadenie USB nebolo rozpoznané“, môže ísť o problém konkrétneho počítača a jeho portov USB alebo použitých USB HUBov. Zariadenie je typu standard HID (podobne ako myš či klávesnica), takže nevyžaduje žiadne ovládače a správne nastavený operačný systém musí zariadenie rozpoznáť. Skontrolujte, či je podložka správne pripojená k počítaču, vyskúšajte iný port USB svojho PC, pripojte podložku prostredníctvom USB HUBu. Odpojte podložku a počítač reštartujte. Vyskúšajte pripojiť podložku aj k inému PC, aby sa zistilo, či ide o problém PC, alebo podložky. Ak sa objavuje rovnaký problém i na iných PC s odlišnou konfiguráciou, vyplňte Reklamačný protokol, ktorý nájdete na www.ddr.cz/reklamace.

PRED ZAČATÍM REKLAMAČNÉHO KONANIA JE NUTNÉ VYSKÚšať PODLOŽKU PRIPOJIŤ K VŠETkým PORTOM USB POČÍTAČA I CEZ USB HUB A JEJ FUNKČNOSŤ

12. Riešenie problémov, záručný servis, reklamácia tanečnej podložky

S cieľom ušetriť váš čas v prípade akýchkoľvek komplikácií s tanečnou podložkou sme pre vás pripravili návod, ako postupovať:

Na koho sa obrátiť v prípade problémov?

Tanečná podložka, ktorú ste zakúpili u svojho predajcu, pochádza od najväčšieho českého dovozcu a výrobcu tanečných podložiek v ČR – www.DDR.cz. Ak sa vyskytne akýkoľvek problém, s ktorého riešením si podľa návodu na použitie neviete poradiť, navštívte stránky www.ddr.cz, kde nájdete ďalšie informácie a kde sme pripravení vám odborne pomôcť.

Tanečná podložka nefunguje. Ako mám postupovať?

Základné rady a testy funkčnosti nájdete v tomto návode na použitie. Ďalšie informácie nájdete na stránkach www.ddr.cz (odpovedi na najčastejšie otázky, tipy na riešenie problémov a podrobné postupy testovania správnej funkcie tanečnej podložky). Odporúčame otestovať vašu tanečnú podložku i na inom počítači (resp. hernom zariadení), aby sa vylúčila prípadná chyba vášho zariadenia (chybne nastavený softvér, nekompatibilný hardvér a pod.).

Ako tanečnú podložku reklamovať?

Ak vám nepomohli naše rady z tohto návodu na použitie ani z www.ddr.cz a podložka nereaguje správne ani na testovanie, bude potrebné vykonať reklamáciu. Snažíme sa vám tento proces uľahčiť a maximálne urýchliť, preto najprv na www.ddr.cz/reklamace vyplňte krátky formulár so základnými informáciami o poruche a kúpe tanečnej podložky s kontaktom na vás. Obratom sa ozveme a individuálne s vami vyriešime vašu reklamáciu, odporučíme presný postup, poradíme, čo všetko treba s reklamáciou odoslať, aby bola kompletná a mohla byť vybavená. Povieme vám tiež adresu, na ktorú máte reklamáciu zaslať. Adresa na zaslanie reklamácie sa môže líšiť, pretože v závislosti od dohodnutých podmienok vášho predajcu je možné zaslať reklamáciu priamo k nám bez nutnosti kontaktovať predajcu. Vyplnením formulára sa vyhnete zbytočným nedorozumeniam, prietahom alebo neoprávnenej reklamácii tanečnej podložky.

Upozornenie:

Na výrobok sa poskytuje zákonná záručná lehota. Záruka sa vzťahuje len na výrobné chyby a chyby použitých materiálov. Chyby spôsobené bežným opotrebovaním nemôžu byť predmetom záruky (ak nie je uvedené inak). Záruka je platná len v prípade, že výrobok sa používa na účely, na ktoré je určený, a len ak sa používa v súlade s návodom na použitie. Softpady sú určené výhradne na domáce použitie.

Záruka je neplatná a reklamácia bude neoprávnená, ak sú typ výrobku alebo jeho výrobné číslo zmenené, odstránené alebo nečitateľné, prípadne ak sa údaje na dokladoch líšia od údajov uvedených na výrobku.

Záruka sa nevzťahuje na chyby zapríčinené:

- požívaním výrobku, ktoré je v rozpore s návodom na použitie,
- mechanickým poškodením,
- nadmerným zaťažením,
- priamym kontaktom výrobku s vodou či inými tekutinami, ktoré sa dostali dovnútra,
- poškodením pri doprave,
- opravou, demontážou, prestavbou, čistením či inými zásahmi do výrobku, s ktorými vyslovene nesúhlasil distribútor pre ČR a ktoré neboli vykonané autorizovanými servisnými pracoviskami,
- nevhodným skladovaním a používaním mimo klimatický rozsah uvedený v návode na použitie (pri vysokých teplotách, vysokých vlhkostiach, v blízkosti škodlivých chemikálií, zdrojov tepla atď.),
- používaním či skladovaním výrobku vo vlhkom, prašnom, chemicky alebo inak agresívnom prostredí,
- neopatrným zaobchádzaním či nárazom (pádom, haváriou atď.),

- mechanickým poškodením káblov alebo konektorov (napr. vytrhnutím),
- neopatrnou manipuláciou so zipsmi, mechanickým poškodením skrinky s elektronikou (pádom, rozdúpaním atď.),
- živelnou pohromou alebo vyššou mocou,
- nevhodným skladovaním (napr. praskliny, ktoré na podložke pôvodne neboli a vznikli až v dôsledku opätovného skladania podložky, ktoré je zakázané).

Ďalšie informácie o chybách, ktoré nemožno reklamovať, nájdete v kapitole 1 a 2 tohto návodu. Dovožca ani predajca nenesie zodpovednosť za poškodenie herných zariadení (PC atď.), ku ktorému došlo používaním tanečnej podložky. Záruka sa vzťahuje len na tanečnú podložku. V rámci záruky možno vykonať jedine opravu, prípadne výmenu výrobku, nie však jeho vylepšenie oproti pôvodnému stavu. V prípade oprávnenej reklamácie bude výrobok bezplatne opravený alebo vymenený. Demontované nahradené súčasti výrobku v rámci záruky sa nevracajú. Záručná doba sa predlžuje o dobu záručnej opravy. Náhrada škodlivých následkov akéhokoľvek druhu vzniknutých používaním prístroja v záruke i mimo nej je vylúčená.

Zákaznícky servis

Ak máte akékoľvek problémy alebo otázky týkajúce sa používania tanečnej podložky DDR.CZ, obráťte sa na svojho predajcu alebo zákaznícke centrum DDR.CZ:

www stránka: www.ddd.cz (veľké množstvo tipov a návodov na použitie tanečných podložiek)

e-mail: info@ddd.cz

13. Technické špecifikácie

X-PAD, Basic Dance Pad Rozmer: cca 950 x 820 x 5 mm Vložená výplň: bez výplne Počet šípok: 8 Počet aktívnych polí: 10 Konektory: USB Kompatibilita: PC/MAC	X-PAD, PROFI Version Dance Pad Rozmer: cca 950 x 820 x 25 mm Vložená výplň: tvrdý molitan Počet šípok: 8 Počet aktívnych polí: 10 Konektory: USB Kompatibilita: PC/MAC
X-PAD, Extreme Dance Pad Rozmer: cca 950 x 820 x 10 mm Vložená výplň: pevne vložený molitan Počet šípok: 8 Počet aktívnych polí: 10 Konektory: USB Kompatibilita: PC/MAC	

VISO TRADE s.r.o.
najväčší dovozca a výrobca tanečných podložiek v ČR a SR

www.ddd.cz
www.playdance.cz
info@ddd.cz

Instructions for use, User Manual

Thank you for purchasing the DDR.cz dance mat. You should handle the dance mat carefully and according to this user manual in order to prevent damage to the dance mat and injury to persons or other property. Neither the manufacturer nor the seller shall be held liable for any injury to persons or damage/destruction of the dance mat due to improper use in conflict with the user manual or with the common manner of use of sporting goods or electronic devices.

Please read this user manual completely prior to your first use and retain it in your records for future necessity.

Register

Instructions for use, User Manual.....	25
1. Safety instructions and warnings.....	25
2. Cleaning, maintenance, and storage.....	26
3. Preparation for use.....	26
4. Program installation.....	27
5. Connecting your dance mat.....	28
6. The principle of the game.....	28
7. PlayDance (for PC).....	28
8. StepMania (pro PC).....	31
9. Additional settings for the StepMania program.....	32
10. New music.....	33
11. Functionality test of the dance mat and individual buttons.....	33
12. Troubleshooting, warranty servicing, return or exchange of dance mats.....	34
13. Technical specifications.....	35

1. Safety instructions and warnings

WHEN HANDLING THE DANCE MAT PLEASE FOLLOW THESE SAFETY INSTRUCTIONS AND WARNINGS:

CAUTION!

Place the dance mat indoors on a stable, flat, and non-slippery surface. Make certain that the mat is not placed near open flame, heating or any other heat source! Protect the dance mat from solar radiation!

A higher degree of physical activity is expended when using the dance mat. Prior to using the mat, warm up properly and make sure that you are in good physical condition. While dancing on the dance mat, take regular breaks.

Do not eat or drink in the vicinity of the dance mat during exercise. Accidents, injury, or damage to the device itself can occur. Never use the dance mat under the influence of alcohol, drugs, or medications that could influence coordination, concentration, or balance.

Do not wear shoes while moving around on the dance mat.

During use of the dance mat by children the continual presence of a parent or other responsible supervision is required. It is also necessary to first acquaint children with the contents of this manual, including all health and safety instructions.

Try to reduce the amount of stomping on the mat – this can incur risk of damage not only to your joints but also to the dance mat’s sensors.

If you have a dance mat with filling to be inserted into the dance mat, take special care when handling the zippers. Never zip the mat closed with force and do not tug on the zippers. Returns or exchange claims based on mechanical damage to these zippers caused by careless handling will not be accepted! After the first insertion of filling to the mat, never remove it again and do not handle the zippers any more (with the exception of folding it back into the box in order to return it as part of a claim!)

Adhere to the following basic safety measures:

This device is not a toy and is not intended for children younger than 5 years. Never leave the device within reach of children or animals. This device is not intended for independent use by

individuals (including children) with reduced physical, sensory, or mental capabilities or without knowledge of this manual. A person responsible for their safety must provide them with the necessary instructions and supervision prior to using this device.

This device is intended only for household use. It is prohibited to use it for commercial, industrial, or promotional purposes. Repairs and modifications to the product can be completed only by a qualified technician; improper repairs can pose a risk to persons and property. Do not use this device if it begins malfunctioning. Do not use this device if it has been damaged, or if part of it has been damaged. Do not use this device for any purpose other than that for which it has been designed.

Wearing of shoes or socks during exercise can cause injury. Use the dance mat only when barefoot.

WARNING!

While playing it is necessary to anchor the mat in a top-to-bottom direction. When anchoring on the sides there is a risk of tearing the mat, which subsequently cannot form the basis of a return or exchange.

While playing with the mat do not stomp on or otherwise mechanically strain the plastic cover of the mat. It is necessary to handle this cover very carefully. The mat will not be returned or exchanged for destruction as a result of careless treatment or trampling. Do not pull on the cables of the mat, as this can result in damage and the loss of dance mat functionality. Such mechanical damage caused by careless treatment cannot form the basis of either a return or an exchange!

Never use the dance mat or operate it outside of the operating temperature conditions of +10 °C ~ +30 °C. When bringing the dance mat in from the cold, first let it rise to room temperature for a few hours before use. If this is not done, cracking can occur on the dance mat, which cannot form the basis of a return or exchange!

WARNING: Pregnancy and health complications

Before using the dance mat when pregnant, first consult your doctor. Also consult your doctor if you have been advised to limit your physical activity or if you suffer from certain health complications which could influence exercise and threaten your health (e.g. problems with your heart, back, and joints, breathing or orthopedic problems, high blood pressure, diabetes, heart disease, etc.). People in advanced age and people just beginning to play with the mat should take regular breaks.

WARNING: Epilepsy and convulsions

Convulsions and loss of consciousness can be caused by flashes of light or flashing of various patterns on the monitor or display. Anyone suffering from convulsions, loss of consciousness, or other symptoms associated with epilepsy should consult their doctor prior to using the dance mat. In order to reduce the likelihood of suffering convulsions while playing video games: stand as far away from the monitor as possible, do not play if you are tired, fatigued, or ill, play in a well lighted room, and take a break every 10 to 15 minutes.

CAUTION: Motor system disorders

Certain players can incur motor system disorders as a result of playing computer games. If you feel pain in your muscles, joints, skin, or eyes during play, or if you experience dizziness or nausea during play, stop playing immediately, rest, and if necessary seek medical attention.

2. Cleaning, maintenance, and storage

Keep the mat clean (from dust, hair, pebbles, etc.). Do not soak the mat in water or in other fluids. Do not ever use chemical cleaning products; clean the mat only with a soft moist cloth. Store the mat spread out on a flat surface without bending. Never return the mat to the box. This way you can prevent possible cracking of the mat in its folds, which will not be accepted as a basis for return or exchange. Never place other objects on the dance mat when it is laid out.

3. Preparation for use

Carefully withdraw the dance mat from the packaging and spread it out on a dry, clean and flat surface near your computer. Smooth out the surface of the mat with your hand in order to make it flat. A bent or heavily wrinkled dance mat can keep certain fields continually pressed or can cause

inaccurate recording, therefore pay the attention necessary to smooth it out completely. Especially after withdrawing from the shipping packaging the mat may be bent or folded, however, these irregularities will gradually disappear by themselves during subsequent use.

Always select your gaming spot for placement of the dance mat so that it will be a sufficient distance from furniture, walls, windows, and other sharp or dangerous objects. If you use more than one dance mat next to each other (for simultaneous play between multiple players), always leave a sufficient space between the pads in order to prevent personal injury or damage to dance mats. There must not be any mechanical contaminations, pebbles, etc. on the mat during use. **Do not place undue strain on the dance mat. Do not stomp on the dance mat; move around only on the balls of your feet.** The sensors are very sensitive and record even light touches.

4. Program installation

To use the dance mat it is necessary to have a program installed in your computer enabling operation of the dance mat with this device.

CAUTION: this process applies only for installation to a computer with the Windows operating system and compatible operating systems. CDs are not intended for installation to computers with the Mac, Linux, or other operating systems. You can find out more about this software at www.playdance.eu or www.stepmania.com.

Instructions for the StepMania 123 installation CD and its configuration using the DDR.CZ Installer for PC:

Along with your dance mat you will have received two different CDs: StepMania 123 and the DDR.cz Installer. On the first CD you will find the StepMania dance game. This program is freely distributed and can also be downloaded at no charge by following the instructions at www.stepmania.com. On the second CD you will find the DDR.cz Installer, which will install the PlayDance program and will configure the StepMania program for use with DDR.cz dance mats, optimize the StepMania program and allow you to download other music packages if you desire. The DDR.cz Installer is a product of the manufacturer and distributor of DDR.cz dance mats, is freely distributed, and can also be downloaded at www.ddr.cz.

Installation process – for successful operation of your dance mat, install both CDs in the following order:

I. Install the StepMania 123 CD (this requires approx 650 MB of free space on your computer)

1. Insert the StepMania 123 CD into your computer. If the program does not start automatically within a few seconds, launch the setup.exe program manually from the CD. Confirm the launch of the program as the administrator, if you are requested to do so (do not launch in SandBox).
2. Click on the **Install** button.
3. Continue by clicking **Next >**.
4. By clicking the **Install** button you will launch installation into the default file location (generally C:\Program Files\StepMania – this file path can be changed according to your needs).
5. By clicking the **Finish** button you can complete the installation of the first CD and continue with the installation of the DDR.cz Installer CD.

II. Install the DDR.cz Installer CD

1. To install the PlayDance dance game and set up the StepMania program for use with your DDR.cz dance mat, insert the second CD – DDR.cz Installer – into your computer. If the program does not start automatically within a few seconds, launch the ddr.exe program manually from the CD. Confirm the launch of the program as the administrator if you are requested to do so (do not launch in SandBox).
2. If you have the option of connecting your computer to the internet, do so – installation will be expanded to include the option of automatic download of a wider selection of music packages.
3. Select the default installation language and click **Continue**. Carefully read the introductory information and continue by clicking **Verify installation and Continue**.
4. The program will now test for internet access options. If you have no internet access, click **Not connected**.
5. After reading the licensing conditions and **clicking the field 'I accept the licence terms'**, click the **Continue** button.

6. Select the requested operation that the DDR.cz Installer should carry out (the recommended selection will already be preset) and click **Install**.
7. After reading the closing information select **Finish**.

Now the PlayDance and StepMania programs will be installed and prepared for use with your DDR.cz dance mats.

5. Connecting your dance mat

Connect the dance mat cable to a USB port on your computer. The cable that connects the dance mat with the computer must always be slack in order to prevent yanking on the cable and possible damage to the mat or computer. The dance mat is connected directly to the computer; under no circumstances should you ever connect it to the electric network.

Connecting your dance mat to the PC:

- You can launch the dance game only after successfully connecting your dance mat to a computer. If the dance mat is disconnected during the game, it is necessary to turn off the StepMania program, reconnect the dance mat and launch the StepMania program again. The PlayDance program allows for repeated connection of the dance mat even without turning the program off and on.
- Once you've connected the dance mat, Windows will immediately detect and install it (please note that there will be a delay of several seconds after connecting the dance mat). Do not connect any other dance mat until the first has been successfully detected.
- If no notification is displayed that the hardware is ready for use, disconnect and reconnect the dance mat to your computer, try other USB ports, or connect the dance mat via a USB hub.
- In certain cases it will be necessary to restart Windows.
- In case of problems, you can seek out information in Chapter 11 or 12 of this manual.

6. The principle of the game

The principle of the dance mat game is very simple and does not require any technical expertise. Anyone can master simple songs very quickly.

The dancer steps into the middle of the dance mat. In the upper part of the display there are 4 static (motionless) arrows. After the game begins, arrows start to move from bottom to top, representing dance steps. The goal of the dancer is to step on the appropriate arrow on the dance mat at the same time that the moving arrow travels upward and intersects the static arrow. The arrows are not random, but always move precisely to the rhythm of the given song. At the end of the song the computer precisely judges the performance of each dancer from certain perspectives in order to monitor and compare his/her performance with the others or over time.

7. PlayDance (for PC)

After launching PlayDance the introductory menu of the game appears. After confirming START the CONNECTING DANCE MATS window appears. If the dance mat is correctly connected, the field with its number is colored red. If the dance mat is not connected, the field is grey. It is possible to connect multiple dance mats to PlayDance (depending on the type of license – see the table List of Functions of Individual Licenses). When multiple dance mats are connected, the first mat is automatically designated as the primary control mat of the game. After connecting all dance mats press ENTER on the keyboard or START on the dance mat with the number 1 assigned (the main control mat of the game).

CAUTION!!! PlayDance is intended for use with modern X-PAD dance mats. These dance mats are detected by PlayDance automatically and are immediately ready for use. To connect other dance mats follow the instructions indicated on the monitor.

Game control

PlayDance can be controlled using dance mat No. 1 or the computer keyboard. From the other dance mats it is possible to select difficulty levels or page through results. After connecting a dance mat you will arrive at the main game menu – SELECT MUSIC AND DIFFICULTY. The first folder containing music is automatically opened. On the left the individual dance mats (or players) are listed one after the other according to their numbers; the color of the field and the number on

the right indicate the difficulty level selected by the player. The cross in the field represents the dance mat; the arrows in the cross will light up for each player when pressing the arrows on the mat.

Songs are arranged in the folder on the right side of the screen. These folders are opened and closed with the START button. Songs and folders are arranged in a roulette. You can scroll through the roulette using the left and right arrows (on mat No. 1 or the keyboard).

Selecting difficulty, other functions, and launching songs

For each song there are several colored bars displayed one after the other in the middle of the screen – these reflect the individual **difficulty levels** which the players can select: purple – beginner, green – intermediate, yellow – advanced, red – expert, blue – challenge.

In the colored bar it is also possible to read the following information: **Total arrows** – how many arrows the song contains; **Hands** – how many times it is necessary to press an arrow by hand from a crouching position (if three or four arrows go at the same time); **Jumps** – how many times it is necessary to jump and press two arrows at the same time; **Skips** – how many times it is necessary to avoid a given arrow (not stand on it); **Repeats** – how many times in the song it is necessary to press an arrow multiple times in rapid succession; **Long arrows** – how many times a long arrow appears which needs to be held until it ends.

The player selects difficulty level as follows: **higher difficulty** – rapid pressing of the back arrows twice in a row. **Lower difficulty** – rapid pressing of the forward arrows twice in a row. In order to prevent chaotic selection of difficulty levels or accidental toggling, **several functions may be used to change numbers using the alphanumeric keyboard** (the horizontal row of numbers, not the numeric keyboard) :

Key 1 – set difficulty according to dance mat No.1. If a player presses this key on the keyboard, he/she will set the others to the same difficulty as mat No. 1.

Key 2 – lock (padlock icon in the top right corner). With this function you can lock the players' ability to change difficulty levels – when the lock is locked. When the lock is unlocked, each player can change difficulty level at will on his/her own dance mat.

Key 3 – unlock with Start (the icon next to the judge icon, with the caption Start). If a beginning player tends to unintentionally press arrows between songs, thereby changing the difficulty level by mistake, it is possible to activate the “unlock with Start” function. When this function is active, the player must press the Start button on his/her dance mat before selecting a difficulty level. The function is useful at the end of the song as well when evaluations are displayed. If the player wishes to page through his/her evaluations, he/she must first once again press the Start button on the dance mat. When this function is active the icon is yellow; when it is deactivated the icon is grey.

Keys 4 through 9 – lock individual difficulty levels. The program enables the simultaneous display of a maximum of 4 various difficulty levels during the song. For easy viewing we recommend displaying a maximum of 3 difficulty levels. If you want to turn off certain difficulty levels completely (disable their selection), you can disable them using keys 4 through 9. If a difficulty level is disabled, its bar will be greyed out..

Judge

Key 0 – judge (icon PD/SM). The program has a specially designed judge which differs from the classic evaluation methods of dance machines using the StepMania program. The PlayDance judge does not subtract points, nor does it allow for a player to completely “die” from the game due to a greater number of errors. That means that each player always receives an unembellished view of his/her performance. If the player wishes to select the classic StepMania judge, he/she can toggle this function with the number 0 key. If the icon is colored with the abbreviation PD (PlayDance), the PlayDance judge is active (recommended). If the icon is blue with the abbreviation SM (StepMania), the StepMania judge is active (strict).

Launching songs

You can launch a song on the keyboard or dance mat No. 1 by pressing START (ENTER). If you wish to exit the song early, you can do so by pressing and holding the START button on dance mat No.1 (with display of the results) or by pressing and holding the SELECT button (without displaying results). If you quickly press START (ENTER) twice on dance mat No. 1 during a song, you will reach the settings of that specific song (SELECT MODIFIER – option to set arrow speed,

position, acceleration, etc.). After selecting DONE the song is launched again with the new settings. These settings remain for other songs as well until the settings are changed again or the program is turned off.

Modes HOME/FITNESS

HOME mode – this is set when a maximum of 4 dance mats are connected. In this version each player has his/her own column with arrows throughout the song. If the player presses the arrow exactly when he/she should, the arrow blinks and disappears. If the player doesn't hit the arrow, the arrow greys out and travels all the way to the top (as in the program StepMania).

FITNESS mode – this is set when 5 to 8 dance mats are connected. In this version players who have selected the same difficulty level are combined into one common column of arrows, where the feedback option disappears – all arrows blink and disappear independent of the players. The players can track feedback on the left in the field corresponding to their dance mat (see below).

Evaluation

Depending on the accuracy of their dancing (that is, the confirmation of the individual arrows) the players accrue percentages during the course of the song. Only if an arrow is counted as a MISS and is danced completely out of rhythm, nothing is added or subtracted (according to the PlayDance judge). After completing the song a screen appears with the results of the individual players. The performance of the players is evaluated from various perspectives. Since there are multiple details, the player must shift between the individual evaluations using the left and right arrows. If the UNLOCK START function is active, the player must first press Start on his/her dance mat and then can use the left and right arrows. The first window with the large yellow number gives the order in which the player placed (within the group of players with the same difficulty level, not all players). There is also a number giving the percentage for which the player managed to dance the song. The second evaluation window gives the accuracy with which the player pressed the individual arrows (the number of arrows which the player managed to dance at the given level of accuracy). Where on a scale of the individual accuracies AMAZING is the most accurate and MISS is entirely out of rhythm. The scale therefore goes as follows: amazing, perfect, great, good, boo, miss. In the statistics window the individual elements of the song are evaluated, where the first number before the slash gives the performance of the player and the second number how much of the given element the song contained.

The MAX COMBO number indicates how many in a row of the most arrows the player managed to dance without error. MAX COMBO is calculated if the player dances an arrow with the evaluation of amazing, perfect, or great. If the player dances an arrow with the evaluation good, boo, or miss, MAX COMBO is cancelled and the player starts collecting them again.

During the game

During the game (after launching the song) allows you to track several things. In the top part of the screen there is a sheet where the amount of the song that has already been played and the amount remaining until the end is displayed. In FITNESS mode several medals are displayed above the static arrows in which the number of player dance mats in the best positions is displayed periodically. Under each column of arrows is a small bar in the lower section of the screen with the description and color of the given difficulty level. Along the side of the given column of moving arrows each player has his/her own window with the number of his/her dance mat. This window is also in the given color of the arrow difficulty level, which the player has selected. In this window the player sees a percentage which periodically pops up. Here upon pressing each arrow a specific number of bars appears which indicate how accurately the arrow was danced. If the bars in the entire strip are filled with color, the player danced the arrow completely in rhythm – that is, AMAZING (according to the scale amazing, perfect, great, good, boo, miss). In HOME mode the evaluation of how the player danced the given arrow is displayed blinking (captions: amazing, perfect, great, good, boo, miss) in the middle of the column of running arrows of the given player.

Ending the game

You can turn off PlayDance by selecting the Exit button in the game intro menu. You can reach this menu by pressing and holding the SELECT button on dance mat No.1 or pressing the ESC key on the keyboard.

Resolving issues

Issues with the graphics card – if the PlayDance program refuses to launch due to the absence of a controller for accelerated 3D graphics (standard OpenGL), update the controller of your graphics card through its manufacturer, or revert this request to the seller of your computer. It is also necessary for you to have the DirectX interface installed in your computer (this interface is the primary technology of the Windows® system for high-speed multimedia and computer games), minimally in the DirectX8 version. **To check your version of DirectX and to update your DirectX drivers visit www.playdance.cz/directx. Find out more at www.playdance.eu.**

Overview of functions of the individual licensed versions of PlayDance (Subject to change):

Function	Exclusive	Ultimate	Fitness PROFI
Maximum number of players	4	8	16 - 64
Support of dance mats from the modern X-PAD series	X	X	X
Support of other types of dance mats	-	X (must map)	individually
Automatic loading of dance mats	X	X	X
Setting individual difficulty levels according to instructor (player number 1)	-	X	X
Locking difficulty changes	-	X	X
Prevention of difficulty changes due to accidental activation	-	X	X
Option of blocking certain difficulties	X	X	X
Traditional judging (referee)	X	X	X
Change of judging difficulty; PlayDance judging settings	X	X	X
Program update rights	X	X	X
Option of adding your own music packages	X	X	individually

8. StepMania (for PC)

Always launch the program only after your dance mat has been connected to your computer and successfully detected!!

By clicking on the icon on the desktop or in the Start menu you can launch the StepMania program (first launch may take several minutes). After launching the program by clicking START (or hitting the Enter key) you will enter the main menu of the program. Using the arrows **←↑↓→** on the dance mat (or keyboard) select START HRY/GAME START and confirm with the START button (or the Enter key). With the arrows **←→** on the dance mat (or keyboard) select the type of game. **Your computer will detect any other dance mat provided that you now press the START button on the other dance mat.**

Single – 1 player, 1 mat, game on 4 basic panels: **←↑↓→**

Versus – 2 players, 2 mats, game on 4 basic panels: **←↑↓→**

Double – 1 player dances on 2 mats at the same time, game on 4 basic panels: **←↑↓→** on each mat

Couple – 2 players, 2 mats, game on 4 basic panels: **←↑↓→** with use of other game options (e.g. battles, etc.)

Solo – 1 player, 1 mat, game on 6 panels: **←↑↗↓→**

Select the difficulty level with the arrows **←→ on the mat (or keyboard), then confirm with the START button (on all connected dance mats).**

Beginner– light songs for beginners (lesser evaluation of accuracy)

Light/Easy– lighter songs for players who are not playing for the first time (stricter evaluation of accuracy)

Standard/Medium– moderately difficult songs for experienced players (strict evaluation of accuracy)

Heavy/Hard/Expert – difficult songs for very experienced players (very strict evaluation of accuracy)

Now you will find yourself in the menu (the so-called roulette), where you can select the specific song and launch your own game. Use the arrows **↔** to select the required location with the music, and open it with the START button (you can also close the location in the same manner). With the arrow keys **↔** you can select the specific song. Each song's difficulty level is displayed in a box on the bottom left (the more "pads" are lit up, the more difficult the song). Difficulty level can be toggled with two rapid presses of the up arrows **↑↑** (easier difficulty level) and the down arrows **↓↓** (harder difficulty level). After confirming the song with the START button (or the Enter key) the game will begin. By pressing the START button twice in a row you will enter the advanced settings of the song – you can conduct changes in arrow speed, for example, and save your settings by pressing START or cancel your settings by pressing and holding SELECT (or the Esc key). **We recommend that beginning users not change the default settings.**

Songs are arranged in alphabetical order within the individual file folders. Change of order (e.g. according to difficulty level, speed, author, etc.) can be completed by rapidly pressing the arrows in the following order: **↑↓↑↓** and confirming with the START button. Each song (as well as the entire game) can be terminated by pressing and holding the SELECT button (or the Esc key). To exit the StepMania program completely select EXIT in the main menu.

During the course of the song the computer evaluates the accuracy of following the rhythm as follows:

- best/perfect timing – the caption **Perfect** displays; the arrow blinks yellow
- great timing – the caption **Great** is displayed; the arrow blinks green
- good timing – the caption **Good** is displayed; the arrow blinks blue
- inaccurate timing – the caption **Boo** is displayed; the arrow blinks purple
- error – the caption **Miss** is displayed; the arrow goes dark and floats all the way to the top
- if the **Combo** caption appears in the middle of the monitor, it shows the number of arrows which you have been able to dance in a row with no errors

After completing the song the evaluation table appears – here you can see the number of points (Score), the highest Combo and exact number of arrows of the given accuracy level which you have been able to successfully dance. If you have the feeling that certain arrows are not responding, first make sure that you are actually dancing in rhythm – the arrow must be pressed with absolute precision in the moment when the moving arrow passes the static arrow. The functionality of the dance mat and the individual arrows can be verified according to Chapter 11 of this manual, if necessary conduct a change of dance mat button settings – see Chapter 9.

9. Additional settings for the StepMania program

If you have conducted the entire installation correctly according to the instructions and your dance mat is functional according to the test described in point 11, but still does not respond to the StepMania program, it is possible that certain individual settings of your computer are blocking its configuration. In this case it will be necessary to conduct the configuration of the individual buttons in the StepMania program manually. Similar settings must be conducted if certain of the buttons on your dance mat are mixed up.

In the main menu select **Options**, and here select **Config Key/Joy Mappings**. A table will appear in whose center wide column the buttons on the dance mat are named one after the other:

Left (MenuLeft)	– left arrow
Right (MenuRight)	– right arrow
Up (MenuUp)	– up arrow
Down (MenuDown)	– down arrow
UpLeft	– up-left diagonal arrow
UpRight	– up-right diagonal arrow

Start	– Start button
Back	– Select button

The left and right sections of the table each belongs to one dance mat. If you only have one dance mat, you will conduct settings only in one section. Each section of the table has three columns, where in the first column you set the required button on the dance mat, the second remains free and the third already contains the control already set using the keyboard. You can navigate the table using the arrow keys on the keyboard. In the first column you set the individual fields for the dance mat one after the other as follows: press Enter, press the appropriate field on the dance mat, then shift to the next row using the arrow keys on the keyboard and repeat the process. If you press a different field by mistake, simply redo the process. If you need to remove the data in a row completely, press the space bar (before the previous Enter). If you have two dance mats, set the second of them in the same manner in the second part of the table. Once you have all buttons configured, press the Esc key, which will confirm the new settings and return you to the previous menu. At this moment the dance mat is now configured and prepared for play. By pressing Esc a second time you can return to the introductory menu.

10. New music

You can easily download new songs to the PlayDance and StepMania programs. These songs must be equipped with arrows for dance games. A large number of such songs can be found on the internet (e.g. by entering the key words stepmania, ddr, songs etc. into your search browser). A number of tips for new songs can be found in the user discussion forums. **When installing new songs, please respect the legislation of your country.**

11. Functionality test of the dance mat and individual buttons

First connect the dance mat to your computer's USB port. In Windows XP, Vista, and Windows 10 select the following options from the **Start** menu: **Control panel, Printer and another hardware** (this option may not be available, depending on your individual configuration) and finally **Game controllers**. In Windows 7 the path is as follows: **START – Game controllers – Name of dance mat (picture: JOYSTICK)**. Right click on this image and select **SETTINGS**. In the table that appears you will see the name of the dance mat (e.g. USB Dance mat, X-PAD, Extreme Dance mat, etc.). If the table is empty or if you do not find the name of your dance mat in it, check whether the dance mat is correctly connected to the computer, try a different USB port on your computer, connect the dance mat via a USB hub or (if you have this option) connect the dance mat to a different computer and conduct the entire test of dance mat functioning again. If the name of the dance mat still does not appear in the table, your dance mat is most likely malfunctioning. Please proceed directly with completing the Claims Protocol, which you can find at www.ddr.cz/reclamation.

If the name of the dance mat appears in the table, you can move on the checking the individual buttons of the dance mat by selecting the **Options**. Place the dance mat on a flat hard surface and press all buttons on the dance mat individually. When you press a given button, the red circled field corresponding to the button should light up. If all buttons are functioning in this manner, the dance mat is working (and there is no basis for a return) and you will need to deal with the problem directly in the launched StepMania program (e.g. button settings).

If certain buttons do not respond, try to smooth out the surface of the dance mat and conduct the test of the buttons again. If it still does not respond, please proceed with completing the Claims Protocol, which can be found at www.ddr.cz/reclamation.

If certain buttons stay pressed, smooth out the surface of the mat and ensure that the mat is truly flat. A cause of this can also be the folding of the mat during transport, a problem which often disappears after smoothing out the surface and using the mat for the first time.

If your computer has not detected the dance mat at all, or if it has reported "USB device not recognized", this may be a problem of the specific computer and its USB ports, or the USB hub in use. This device uses the HID standard (just like a mouse or keyboard), and therefore does not require any drivers but must be detected by any operating system that has been set up correctly. If

this happens, disconnect the mat and restart your computer. Try to connect the mat to another computer as well, in order to determine whether this is a problem with the computer or with the mat. If the same problem occurs even on other computers with different configurations, please proceed with completing the Claims Protocol, which you can find at www.ddr.cz/reclamation.

PRIOR TO INITIATING THE CLAIMS PROCESS IT IS NECESSARY TO TRY CONNECTING THE DANCE MAT TO EACH USB PORT IN YOUR COMPUTER, VIA USB HUB, AS WELL AS TRYING OUT ITS FUNCTIONALITY IN A DIFFERENT COMPUTER – THIS WAY YOU CAN AVOID ANY UNJUSTIFIED CLAIMS.

12. Troubleshooting, warranty servicing, return or exchange of dance mats

To save you time in the event of any complications with your dance mat, we've prepared a guide on how to proceed:

Where to turn in case of problems?

If any problem occurs which is not addressed by this guide, please visit the website at www.ddr.cz, where you can find more information and where we are prepared to offer expert assistance. You can contact us at info@ddr.cz.

My dance mat doesn't work, what should I do?

You can find basic tips and tests of functionality in this user manual. More information can be found at www.stepmania.com (answers to frequently asked questions, troubleshooting tips, and detailed processes for testing the proper functioning of dance mats). We recommend that you test your dance mat on other computers as well (or gaming devices) in order to eliminate the possibility of device error (faulty software installation, incompatible hardware, etc.).

How can I return or exchange my dance mat?

If the information in this user manual and on www.stepmania.com has not helped you and your dance mat is not responding correctly to testing, you will need to return your mat. We try to make this process as easy and quick as possible, so please complete a short form with our contact information at www.ddr.cz/reclamation. We will contact you immediately and deal with your claim individually, recommend an exact process, advise what to send for return in order that it should be complete and dealt with. At the same time we will share an address where you can send your return. The address for sending your return may differ according to the conditions negotiated with your seller, and in some cases it is possible to send it directly to us without needing to contact the seller. By completing the form you will prevent pointless misunderstandings, delays, or unjustified returns of the dance mat.

Note:

The legally mandated warranty applies to this product. This warranty relates only to manufacturing defects and defects from materials used. Defects caused by ordinary wear and tear cannot be subject to warranty (unless revised otherwise). The warranty is valid only if the product has been used for the purpose it has been intended for and only if it has been used in keeping with the user manual. Softpads are intended solely for household use.

The warranty is void and no claim is justified if the type of product or its product number have been changed, eliminated or rendered illegible, or if data on the documentation differs from data listed on the device.

The warranty shall not apply to any defects caused by the following:

- use of the product which is in conflict with the user manual
- mechanical damage
- excessive strain
- direct contact of the product with water or other liquids which have gotten inside the product
- damage in transit
- repair, disassembly, reconstruction, cleaning, or other modifications to the product without the explicit consent of the distributor for the Czech Republic and which have not been conducted by an authorized servicing location
- improper storage and use outside of the climactic range indicated in the user manual (use

during high temperatures, high humidity, in proximity to dangerous chemicals, heat sources, etc.)

- use or storage of the product in moist, dusty, chemical or otherwise extreme environments
- careless treatment or impact (falls, accidents, etc.), mechanical damage to cables or connectors (e.g. due to yanking)
- careless manipulation of zippers, mechanical damage to electrical boxes (falls, trampling, etc.)
- natural disaster or force majeure
- improper folding (e.g. cracks which were not originally on the mat and which occurred as a result of repeated folding of the mat, which is prohibited)

Other information regarding defects which cannot form the basis of a return or exchange can be found in Chapter 1 and 2 of this manual. Neither the seller nor the distributor shall bear any responsibility for damage to gaming devices (computer etc.) which have resulted from use of the dance mat. This warranty shall apply only to the dance mat itself. As part of the warranty only repairs or exchange of the product can be conducted, not its improvement as compared to its original state. In the event of justified claim the product will be repaired or exchanged free of charge. Disassembled replaced parts of the product shall not be returned as part of the warranty. The warranty period shall be extended by the period of warranty repairs. No compensation will be provided for damage effects of any kind arising from use of the device in the warranty and outside of it.

Customer service

If you have any problem or question pertaining to the use of DDR.cz dance mats, contact the seller or the DDR.cz customer care centre:

website: www.ddr.cz (a large quantity of tips and instructions for the use of dance mats)

email: info@ddr.cz

13. Technical specifications

X-PAD, Basic Dance pad Dimensions: approx 950x820x5 mm Inserted filling: no filling Number of arrows: 8 Number of active fields: 10 Connectors: USB Compatibility: PC/MAC	X-PAD, PROFI Version Dance pad Dimensions: approx 950x820x25 mm Inserted filling: hardened foam Number of arrows: 8 Number of active fields: 10 Connectors: USB Compatibility: PC/MAC
X-PAD, Extreme Dance pad Dimensions: approx 950x820x10 mm Inserted filling: firm inserted foam Number of arrows: 8 Number of active fields: 10 Connectors: USB Compatibility: PC/MAC	

VISO TRADE s.r.o.

Largest distributor and manufacturer of dance mats in Europe

www.ddr.cz, info@ddr.cz www.playdance.eu

Bedienungsanleitung, Benutzerhandbuch

Vielen Dank, dass Sie sich für die Tanzmatte DDR.CZ entschieden haben. Behandeln Sie das Pad vorsichtig und gemäß dieses Benutzerhandbuchs, um Beschädigungen der Tanzmatte und Körperverletzungen sowie anderen Schäden vorzubeugen. Der Hersteller haftet nicht für Personenverletzungen, Beschädigung oder Zerstörung der Tanzmatte durch falsche Verwendung entgegen dem Benutzerhandbuch oder entgegen der gewöhnlichen Verwendung von Sportausrüstung oder elektronischer Geräte.

Lesen Sie bitte dieses Benutzerhandbuch vor dem ersten Gebrauch vollständig durch und bewahren Sie es für späteren Bedarf auf.

Inhaltsverzeichnis

Bedienungsanleitung, Benutzerhandbuch.....	36
1. Sicherheitshinweise und Warnungen.....	36
2. Reinigung, Wartung und Lagerung.....	37
3. Vorbereitung zur Verwendung.....	38
4. Installation des Programms.....	38
5. Pad anschließen.....	39
6. Das Spielprinzip.....	39
7. PlayDance (für PC).....	40
8. StepMania (für PC).....	43
9. Nachträgliche Einstellungen des StepMania-Programms.....	44
10. Neue Musik.....	44
11. Funktionstest des Pads und der einzelnen Tasten.....	45
12. Fehlerbehebung, Garantieleistung, Reklamation der Tanzmatte.....	45
13. Technische Spezifikation.....	47

1. Sicherheitshinweise und Warnungen

BEACHTEN SIE BITTE BEI DER MANIPULATION MIT DER TANZMATTE DIE FOLGENDEN SICHERHEITSHINWEISE UND WARNUNGEN:

ACHTUNG!

Richten Sie den Pad in einem Innenraum auf einer stabilen, ebenen und rutschfesten Fläche. Versichern Sie sich, dass diese Fläche nicht schlüpfrig, feucht oder nass ist. Versichern Sie sich, dass das Pad nicht in der Nähe von offenem Feuer, einer Heizung oder anderer Heizquellen liegt! Schützen Sie das Pad vor direkter Sonneneinstrahlung!

Bei dem Gebrauch der Tanzmatte wird erhöhte Körperaktivität aufgewandt. Machen Sie vor dem Gebrauch der Tanzmatte ein Paar Aufwärmübungen und versichern Sie sich, dass Sie bei guter Gesundheit sind. Machen Sie während Ihres Tanzes auf dem Pad regelmäßige Pausen.

Essen oder trinken Sie nicht in der Nähe des Pads während des Tanzes. Es könnte zu Unfällen, Verletzungen oder Beschädigung der Einrichtung kommen.

Verwenden Sie die Tanzmatte nie unter Alkohol-, Drogen- oder Medikamenteneinfluss, die Ihre Koordination, Konzentration oder Ihr Gleichgewicht beeinträchtigen können.

Betreten des Pads in Schuhen verboten.

Kinder müssen während der Verwendung der Tanzmatte stets von Eltern oder einer anderen verantwortlichen Person beaufsichtigt werden. Machen Sie die Kinder zunächst mit diesem Handbuch, einschließlich aller Gesundheits- und Sicherheitsanweisungen, vertraut.

Versuchen Sie auf dem Pad möglichst wenig zu stampfen, Sie könnten nicht nur Ihre Gelenke verletzen, sondern auch die Sensoren beschädigen.

Bei der Tanzmatte mit einer Einlage, die in das Pad eingelegt wird, bitte bei der Manipulation mit den Reißverschlüssen vorsichtig vorgehen. Schließen Sie sie nie unter Gewaltanwendung, ziehen Sie nicht daran. Eine mechanische Beschädigung durch infolge einer unvorsichtigen Manipulation ist kein Grund zur Reklamation! Nachdem Sie die Einlage in das Pad das erste Mal eingelegt haben, nehmen Sie sie nicht mehr heraus und manipulieren Sie nicht mehr mit den Reißverschlüssen (Ausnahme: Pad in das Paket wegen Reklamation zusammenlegen)!

Beachten Sie grundlegende Sicherheitsmaßnahmen:

Dieses Gerät ist kein Spielzeug und ist nicht für Kinder unter 5 Jahren bestimmt. Lassen Sie das Gerät nie in Reichweite von Kindern oder Tieren.

Dieses Gerät ist bestimmt nur für Verwendung zu Hause. Es darf nicht für gewerblich, industrielle oder Werbezwecke genutzt werden.

Die Anlage ist nicht für eine eigenständige Verwendung durch Personen (oder Kinder) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder ohne Kenntnis dieses Handbuch. Die für ihre Sicherheit verantwortliche Person muss ihnen vor der Verwendung dieses Geräts die erforderlichen Anweisungen geben und auf sie aufpassen.

Reparaturen und Eingriffe in das Produkt darf nur eine qualifizierte Fachkraft vornehmen, falsche Reparaturen können Personen und Eigentum gefährden. Verwenden Sie das Gerät nie, wenn es falsch funktioniert.

Verwenden Sie kein beschädigtes, auch nur teilweise beschädigtes Gerät.

Tragen von Schuhen oder Socken während des Tanzes kann zu Verletzungen führen. Verwenden Sie daher die Tanzmatte immer nur barfuß.

Verwenden Sie das Gerät zu keinem anderen Zweck, als es bestimmt ist.

WARNUNG!

Beim Spielen muss das Pad von oben nach unten belastet werden. Bei Belastung zur Seite droht die Matte zu zerreißen, was kein Grund zur Reklamation ist.

Stampfen Sie beim Spielen nicht auf den Kunststoffdeckel des Pads oder belasten Sie ihn nicht mechanisch. Es muss sehr vorsichtig behandelt werden. Beschädigung infolge unvorsichtiger Manipulation oder Zerstampfen begründet kein Recht auf Reklamation. Außerdem ist es verboten an dem Padkabel zu ziehen, es könnte sich beschädigen und das Pad gestört werden. Eine solche mechanische Beschädigung durch infolge einer unvorsichtigen Manipulation ist kein Grund zur Reklamation!

Verwenden Sie die Tanzmatte oder manipulieren sie nie außerhalb des festgelegten Betriebstemperaturumfanges $+10\text{ °C} \sim +30\text{ °C}$. Wenn Sie das Pad kalt von außen bringen, lassen Sie sie zuerst auf die Raumtemperatur erwärmen. Andernfalls kann das Pad Risse bekommen, die kein Grund zur Reklamation sind!

WARNUNG: Schwangerschaft und Gesundheitsprobleme

Bevor Sie die Tanzmatte während der Schwangerschaft verwenden, konsultieren Sie Ihren Arzt. Fragen Sie Ihren Arzt, falls Sie körperliche Aktivität einschränken sollten oder medizinische Komplikationen haben, die Sie beim Tanzen beeinträchtigen und Ihre Gesundheit gefährden könnten (z.B. Probleme mit dem Herz, Rücken, Gelenken, Atembeschwerden, orthopädische Probleme, Bluthochdruck, Diabetes, Herz-Kreislaufkrankheiten usw.). Ältere Menschen und Anfänger sollten regelmäßige Pausen machen.

WARNUNG: Fallsucht und Anfälle

Anfälle und Bewusstseinsverlust können durch Lichtblitze und Wechsel von unterschiedlichen Mustern auf einem Bildschirm oder Monitor ausgelöst werden. Jede Person, die an Anfällen, Bewusstseinsverlust oder anderen mit Epilepsie zusammenhängenden Anzeichen leidet, sollte vor der Verwendung der Tanzmatte Arzt konsultieren. Um die Wahrscheinlichkeit eines Anfalls beim Computerspielen zu minimieren, stehen sie möglichst weit von dem Bildschirm entfernt, spielen Sie dieses Spiel an einem möglichst kleinen Bildschirm oder Monitor, spielen Sie nie, wenn Sie müde, schläfrig oder krank sind, spielen Sie in einem gut beleuchten Raum, machen sie jede Stunde eine Pause von 10 bis 15 Minuten.

ACHTUNG: Krankheiten des Bewegungsapparats

Manche Spieler können nach dem Computerspielen an Krankheiten des Bewegungsapparats leiden. Falls Sie während des Spiels jegliche Schmerzen von Muskeln, Gelenken, Haupt, Augen fühlen, Schwindel oder Zwang sich zu Erbrechen spüren, unterbrechen Sie sofort das Spiel, ruhen sich aus und ggf. suchen einen Arzt auf.

2. Reinigung, Wartung und Lagerung

ACHTUNG!

Halten die das Pad sauber (von Staub, Haaren, Steinchen usw.). Tauchen die das Pad nie ins

Wasser oder andere Flüssigkeiten. Verwenden Sie keine chemischen Reinigungsmittel, nur mit einem weichen, feuchten Tuch reinigen. Lagern Sie die Matte auf einer ebenen Fläche ausgebreitet, ohne sie zu falten. Falten Sie sie nie zurück in die Schachtel. Nur so können Risse in den Biegungen der Matte vorbeugen, die kein Grund zur Reklamation darstellen. Legen Sie keine weiteren Gegenstände auf das ausgebreitete Pad.

3. Vorbereitung zur Verwendung

Nehmen Sie das Pad vorsichtig aus der Verpackung heraus und legen sie auseinander auf einer trockenen, sauberen und ebenen Oberfläche in der Nähe des Computers. Ebnen Sie die Oberfläche der Matte aus, damit sie keine Unebenheiten aufweist. Bei einer verbeulten oder deutlich zerknitterten Tanzmatte können manche Felder dauerhaft gedrückt sein oder ungenau abgetastet werden, schenken Sie also dem Ausrichten genug Aufmerksamkeit. Vor allem nach dem Herausnehmen aus der Transportverpackung kann das Pad verbogen und zerknittert sein, diese Unebenheiten werden bei der Verwendung später von alleine verschwinden.

Wählen Sie den Spielplatz für die Tanzmatte in ausreichender Entfernung von Möbeln, Wänden, Fenstern und anderen scharfen oder gefährlichen Gegenständen. Bei Verwendung von mehreren Tanzmatten nebeneinander (gemeinsames Spiel von mehreren Spielern) lassen Sie immer einen ausreichenden Abstand zwischen den Matten, um Beschädigung der Matten und Verletzungen vorzubeugen. Auf dem Pad dürfen während der Verwendung keine mechanischen Fremdstoffe, Steinchen u.ä. sein. **Das Pad darf nicht überlastet werden. Trampeln Sie nicht auf dem Pad und treten Sie nur auf Fußspitzen.** Die Sensoren sind höchst sensibel und reagieren bereits bei leichter Berührung.

4. Installation des Programms

Zur Verwendung der Tanzmatte muss man auf dem Computer das Treiberprogramm installiert haben.

ACHTUNG: Dies gilt nur für die Installation auf einem PC mit dem Windows-Betriebssystem und den kompatiblen Betriebssystemen. Die CD ist nicht zur Installation auf Computer mit den Betriebssystemen Mac, Linux u.ä. geeignet. Weitere Informationen zu dieser Software finden Sie unter www.playdance.eu, www.stepmania.com.

Installationsanleitung zur CD StepMania 123 und Konfiguration mit dem DDR.CZ-Installer für PC:

Mit der Tanzmatte haben Sie zwei verschiedene CDs bekommen: StepMania 123, DDR.CZ-Installer. Auf der ersten CD finden Sie das StepMania-Spiel. Dieses Programm ist ein Freeware und kann kostenlos auch nach den Anweisungen unter www.stepmania.com heruntergeladen werden. Auf der anderen CD finden Sie den DDR.CZ-Installer, welcher das PlayDance-Programm installiert und das StepMania-Programm für die Verwendung mit den Tanzmatten DDR.CZ einstellt, das StepMania-Programm optimiert und ggf. weitere Musikpakete downloaded. Der Installer DDR.CZ ist ein Produkt des Importeurs und Herstellers der DDR.CZ-Tanzmatten, ist ein Freeware und kann auch unter www.ddr.cz kostenlos heruntergeladen werden.

Installationsvorgang – für richtige Funktionsweise installieren Sie die beiden CDs wie folgt:

I. Installation von StepMania 123 (erfordert ca. 650 MB freien Speicherplatz auf Ihrem PC)

1. CD StepMania 123 einlegen. Falls das Installationsprogramm innerhalb von wenigen Sekunden nicht automatisch startet, setup.exe von dieser CD manuell ausführen. Falls aufgefodert, die Ausführung des Programms mit Administratorenrechten bestätigen (nicht in SandBox startet).
2. Auf **Install** klicken.
3. Weiter mit **Next >** fortfahren.
4. Mit der Drucktaste **Install** wird die Installation ins Standardverzeichnis gestartet (in der Regel C:\Program Files\StepMania – das Verzeichnis kann beliebig gewählt werden).
5. Mit **Finish** wird die Installation des ersten CD abgeschlossen, fahren Sie mit der Installation des CDs DDR.CZ fort.

II. Installation von Installer DDR.CZ

1. Für die Installation des Tanzspiels PlayDance und Einstellen des StepMania-Programms mit

den Tanzmatten DDR.CZ die zweite CD - Installer DDR.CZ einlegen. Falls das Programm innerhalb von wenigen Sekunden nicht automatisch startet, ddr.exe von dieser CD manuell ausführen. Falls aufgefördert, die Ausführung des Programms mit Administratorenrechten bestätigen (nicht in SandBox startet).

2. Falls möglich, Internetverbindung herstellen – die Installation wird um die Möglichkeit erweitert, weitere Musikpakete automatisch herunter zu laden.
3. Standardsprache der Installation wählen und auf **Weiter** klicken. Lesen Sie die Einführungsinformationen sorgfältig durch und gehen weiter mit **Installation überprüfen und fortfahren**.
4. Nun wird die Möglichkeit einer Internetverbindung getestet. Falls Sie keine Internetverbindung haben, auf **Keine Verbindung** klicken.
5. Wenn die die Lizenzvereinbarung gelesen haben und **das Feld 'Ich akzeptiere die Lizenzvereinbarung'** markiert haben, klicken sie auf **Weiter**.
6. Wählen Sie die Aktionen, die vom DDR.CZ-Installer durchgeführt werden sollen (empfohlene Optionen sind voreingestellt) und drücken Sie die Taste **Installieren**.
7. Nachdem Sie die abschließenden Informationen gelesen haben, klicken Sie auf **Abschließen**.

Nun sind die Programme PlayDance und StepMania installiert und bereit zur Verwendung mit den DDR.CZ-Tanzmatten.

5. Pad anschließen

Schließen Sie das Padkabel am USB-Port zu Ihrem PC an. Das Verbindungskabel zwischen der Tanzmatte und dem PC muss stets locker sein, damit es nicht Herausgerissen wird und ggf. das Pad oder PC nicht beschädigt wird. Das Pad wird direkt von dem Computer eingespeist, sie darf auf keinen Fall ins Stromnetz eingeschlossen werden.

Die Tanzmatte mit PC verbinden:

- Führen Sie das Spiel erst aus, nach dem die Tanzmatten zum PC erfolgreich angeschlossen wurde; wird das Pad während des Spiels getrennt, muss das StepMania-Programm geschlossen werden, das Pad neu angeschlossen und das StepMania neu gestartet werden. Bei PlayDance kann die Tanzmatte erneut angeschlossen werden, ohne das Programm schließen und neu öffnen zu müssen.
- Die Tanzmatte wird nach dem Anschließen sofort von Windows erkannt und installiert (die Verzögerung von einigen Sekunden nach dem Anschließen des Pads bitte beachten). Nächste Matte erst anschließen, nachdem die vorige erfolgreich erkannt wurde.
- Erscheint keine Meldung, dass die Hardware betriebsbereit ist, stecken Sie das Pad im PC aus und wieder ein, probieren auch andere USB-Ports aus und schließen das Pad ggf. über einen USB-Hub an.
- In manchen Fällen kann Windows neu gestartet werden müssen.
- Weitere Informationen zur Fehlerbehebung finden Sie im Kapitel 11, 12 in dieser Anleitung.

6. Das Spielprinzip

Das Prinzip des Tanzes auf den Tanzmatten ist sehr einfach und erfordert keine Begabung für den Tanz. Die einfachen Lieder kann jeder bald meistern.

Der Tänzer stellt sich in die Mitte der Tanzmatte. In dem oberen Teil des Bildschirms befinden sich 4 statische (unbewegliche) Pfeile. Nach dem Beginn des Spiels bewegen sich von unten nach oben Pfeile, die die Tanzschritte repräsentieren. Der Tänzer soll auf der Tanzmatte jeweils auf den richtigen Pfeil in dem Moment treten, wenn der Pfeil oben ankommt und den statischen Pfeil deckt. Die Pfeile kommen nicht regellos, sie bewegen sich genau in dem Rhythmus des jeweiligen Lieds. Am Ende des Lieds wertet der Computer die Ergebnisse jedes Spielers genau unter mehreren Gesichtspunkten aus, damit Sie die eigenen Ergebnisse verfolgen und mit den anderen vergleichen können.

7. PlayDance (für PC)

Nach dem Start von PlayDance erscheint das Einführungsbild des Spiels. Bestätigen Sie mit **START**, es erscheint das Fenster **TANZMATTE ANSCHLIESSEN**. Ist das Pad richtig

angeschlossen, leuchtet das Feld mit seiner Nummer rot. Wenn es nicht angeschlossen ist, bleibt das Feld grau. Zu PlayDance können mehrere Tanzmatten angeschlossen werden (je nach der Art der Lizenz – siehe Tabelle Übersicht der Funktionen der einzelnen Lizenzen). Wenn mehrere Pads angeschlossen sind, ist die zuerst angeschlossene die primäre Bedienmatte im Spiel. Nachdem alle Tanzmatten angeschlossen wurden, drücken Sie ENTER auf der Tastatur oder START auf der Matte Nr. 1 (primäre Bedienmatte im Spiel).

ACHTUNG!!!

PlayDance ist bestimmt zur Verwendung mit den modernen Tanzmatten X-PAD. Diese Tanzmatten werden von PlayDance automatisch erkannt und sind sofort einsatzbereit. Zum Anschließen von anderen Tanzmatten folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Bedienung des Spiels

PlayDance kann von der Tanzmatte Nr. 1 aus oder mit der Tastatur bedient werden. Von den anderen Pads aus kann der Schwierigkeitsgrad gewählt oder Ergebnisse angesehen werden. Nachdem Sie die Pads angeschlossen haben, gelangen Sie in das Hauptmenü des Spiels – MUSIK UND SCHWIERIGKEIT AUSWÄHLEN. Der erste Ordner mit Musik wird automatisch geöffnet. Links sehen Sie nach die den Nummern untereinander angeordneten Pads (bzw. Spieler), die Feldfarbe und die Nummer rechts stehen für die vom Spieler gewählte Schwierigkeit. Ein Kreuz in dem Feld repräsentiert eine Tanzmatte, wenn die Spieler die Pfeile drücken, leuchten die Pfeile in diesem Kreuz auf.

Die Lieder sind in den Verzeichnissen im rechten Teil des Bildes angeordnet. Die Verzeichnisse werden mit der START-Taste geöffnet bzw. geschlossen. Die Lieder sowie die Verzeichnisse sind in einer Rolle angeordnet. Sie können in ihr mit den Pfeilen nach rechts und links (auf dem Pad Nr. 1 oder auf der Tastatur) blättern.

Schwierigkeitsgrad und andere Funktionen wählen, ein Lied starten

Für jedes Lied werden in der Mitte des Bildschirms ein Paar farbige Felder untereinander angezeigt – sie zeigen die einzelnen **Schwierigkeitsgrade**, die die Spieler wählen können: lila – Anfänger, grün – leicht Fortgeschritten, gelb – Fortgeschritten, rot – Experte, blau – Herausforderung.

Das farbige Feld steht außerdem für die folgenden weiteren Informationen: **Pfeile insgesamt** - wie viele Pfeile das Lied insgesamt enthält; **Hände** - wie viele Male der Pfeil mit der Hand gedrückt werden muss (wenn drei oder vier Pfeile gleichzeitig erscheinen); **Sprünge** - wie viele Male man springen und zwei Pfeile gleichzeitig drücken muss; **Minen** - wie viele Male man das Pfeil meiden muss (nicht darauf treten); **Unterbrochen** - wie viele Male muss während des Lieds ein Pfeil mehrmals schnell nacheinander gedrückt werden; **Lange Pfeile** - wie viele Male erscheint ein langer Pfeil, den man gedrückt halten muss, bis er verschwindet.

Schwierigkeitsgrad wird wie folgt gewählt: **Schwieriger** - Pfeil nach hinten schnell zweimal hintereinander drücken. **Einfacher** - Pfeil nach vorne schnell zweimal hintereinander drücken. Damit die Schwierigkeit nicht chaotisch oder aus Versehen geändert wird, können Sie **die Funktionen, zwischen den man auf der Zeichentastatur umschalten kann**, nutzen (obere Nummern, nicht die numerische Tastatur):

Taste 1 - Schwierigkeitsgrad nach dem Pad Nr. 1 einstellen. Wird diese Taste gedrückt, wird für alle anderen Spieler der gleiche Schwierigkeitsgrad wie beim Pad Nr. 1 eingestellt.

Taste 2 - Schloss (Schloss-Kennzeichen rechts oben). Mit dieser Funktion kann der Wechsel der Schwierigkeiten für die Spieler gesperrt werden – wenn es geschlossen ist. Ist das Schloss offen, kann jeder Spieler auf seinem Pad den Schwierigkeitsgrad beliebig anpassen.

Taste 3 – Entriegeln mit Start (Symbol mit der Start-Inschrift). Wenn die Spieler zwischen den Liedern aus Versehen die Pfeile drücken und damit unbeabsichtigt den Schwierigkeitsgrad wechseln, können sie die Funktion Entriegeln mit Start nutzen. Ist sie aktiv, muss der Spieler auf Start auf seinem Pad drücken, um Schwierigkeitsgrad zu ändern. Diese Funktion kann auch am Ende eines Lieds bei der Auswertung nützlich sein. Will der Spieler zwischen seinen Ergebnissen wechseln, muss es wieder zuerst Start auf seinem Pad drücken. Wenn die Funktion ausgeschaltet ist, leuchtet das Symbol gelb, ist sie aus, bleibt das Symbol grau.

Tasten 4 bis 9 – Sperre für einzelne Schwierigkeiten. In dem Programm können während eines Lieds maximal 4 unterschiedliche Schwierigkeiten parallel angezeigt werden. Wegen

Übersichtlichkeit empfehlen wir maximal 3 Schwierigkeitsgrade zu verwenden. Falls manche Schwierigkeiten ganz ausgeschaltet werden sollen (für Aktivierung gesperrt), können Sie dies mit den Tasten 4 bis 9 tun. Ist der Schwierigkeitsgrad gesperrt, das entsprechende Feld wechselt zu grau.

Schiedsrichter

Taste 0 – Schiedsrichter (Ikone PD/SM). Das Programm hat einen besonderen Schiedsrichter, der sich von der üblichen Bewertung der Programme für Tanzautomate nach StepMania unterscheidet. Der PlayDance-Schiedsrichter zieht die Punkte nicht ab und verhindert, dass ein Spieler nach mehreren Fehlern ganz „stirbt“. So bekommt jeder eine treue Auswertung seiner Leistung. Den üblichen Schiedsrichter StepMania können die Spieler mit der Taste 0 wählen. Ist das Symbol farbig mit der Abkürzung PD (PlayDance), ist der Schiedsrichter PlayDance eingeschaltet (empfohlen). Ist das Symbol blau mit der Abkürzung SM (StepMania), ist der Schiedsrichter StepMania eingeschaltet (streng).

Lied abspielen

START (ENTER) auf der Tastatur oder auf dem Pad Nr. 1 drücken, um ein Lied zu starten. Wenn ein Lied abgebrochen werden soll, halten Sie gedrückt die Taste **START** auf dem Pad Nr. 1 (mit Ergebnisliste) oder **SELECT** (ohne Ergebnisliste). Wenn beim Beginn eines Lieds auf dem Pad Nr. 1 zweimal schnell nacheinander **START (ENTER)** gedrückt wird, gelangt man zu den Einstellungen des jeweiligen Lieds (**MODIFIKATORNAUSWAHL** - Geschwindigkeit der Pfeile, Position, Beschleunigung usw. einstellen). **DONE** drücken, um das Lied mit der neuen Einstellung abzuspielen. Diese Einstellung bleibt auch für die nächsten Lieder aktiv, bis zur Veränderung oder Herunterfahren des Programms.

Modi HOME/FITNESS

HOME-Modus – eingestellt bei max. 4 angeschlossenen Pads. In dieser Version hat jeder Spieler während des Spiels eine eigene Spalte mit Pfeilen. Drückt er den entsprechenden Pfeil genau richtig, der Pfeil blinkt und verschwindet. Trifft er den Pfeil nicht, wird dieser grau und fährt weiter nach oben (ähnlich wie bei StepMania).

FITNES-Modus – eingestellt bei 5 bis 8 angeschlossenen Pads. In dieser Version werden Spieler mit gleichem Schwierigkeitsgrad in einer gemeinsamen Spalte gekoppelt, wobei hier die Möglichkeit einer Rückkopplung entfällt – alle Pfeile blinken und verschwinden unabhängig von den Spielern. Ein Feedback bekommen die Spieler links in dem zu ihrem Pad zugehörigen Feld (siehe unten).

Auswertung

Die Spieler bekommen je nach der Genauigkeit ihres Tanzes (bzw. dem Drücken der Pfeile) im Laufe des Liedes Prozente zugeteilt. Nur wenn ein Pfeil als **FEHLER** gerechnet wird und ganz neben dem Rhythmus getanzt wird, werden keine Prozente zugerechnet oder abgezogen (nach dem PlayDance-Schiedsrichter). Sobald das Lied zu Ende ist, erscheint ein Bild mit den Ergebnissen der Spieler. Die Leistung des Spielers wird unter mehreren Gesichtspunkten bewertet. Da es mehrere Angaben sind, muss der Spieler zwischen ihnen mit den Pfeilen nach links und rechts wechseln. Ist die Funktion **ENTRIEGELN MIT START** aktiv, muss der Spieler zunächst **Start** auf seinem Pad drücken, erst dann kann der die Pfeile nach links und rechts verwenden.

Das erste Fenster mit der großen, gelben Zahl gibt die Stelle an, an der sich der Spieler platziert hat (von den Spielern mit der gleichen Schwierigkeit, nicht von allen Spielern). Dann gibt es hier eine Prozentangabe, wie gut dem Spieler der Tanz gelungen ist. Das nächste Fenster gibt an, mit welcher Genauigkeit der Spieler die einzelnen Pfeile drückte (Anzahl der Pfeile, die dem Spieler in einem Schwierigkeitsgrad gelungen sind). Dabei ist auf der Skala der Genauigkeit **ERSTAUNLICH** das beste Ergebnis und **FEHLER** ganz neben dem Rhythmus. Absteigend also: erstaunlich, perfekt, ausgezeichnet, gut, fast, Fehler. In dem Statistik-Fenster sind die einzelnen Elemente des Lieds ausgewertet, wobei die erste Zahl gibt die Leistung des Spielers an, die zweite die Anzahl dieser Elemente in dem Lied.

Die Nummer **MAX KOMBO** gibt an, wie viele Pfeile ohne Fehler in der Reihe der Spieler geschafft hat zu tanzen. **MAX KOMBO** wird zugerechnet, wenn der Spieler einen Pfeil mit der Bewertung als erstaunlich, perfekt oder ausgezeichnet richtig tanzt. Bekommt er eine Bewertung gut, fast oder Fehler, wird **MAX KOMBO** zurückgesetzt und wird wieder neu gezählt.

Während des Spiels

Während des Spiels (nach dem Beginn eines Lieds) können mehrere Sachen angezeigt werden. Im oberen Teil des Bildschirms gibt es eine Leiste mit der Darstellung, wie viel von dem Lied bereits abgelaufen ist und wie viel bis zu Ende bleibt. Im FITNESS-Modus werden über den statischen Pfeilen für jeden Schwierigkeitsgrad einige Medaillen angezeigt, in denen die Nummern der Pads mit den besten durchlaufenden Ergebnissen. Unter jeder Pfeilenspalte gibt es im unteren Teil des Bildschirms ein kleines Rechteck mit der Beschreibung und Farbe des jeweiligen Schwierigkeitsgrads. Seitlich der jeweiligen Spalte gibt es für jeden Spieler ein Fenster mit seiner Padnummer. Auch dieses Fenster hat die Farbe der von diesem Spieler gewählten Schwierigkeit. In diesem Fenster bekommt der Spieler pro Prozente angezeigt, die er durchlaufend bekommt. Weiter wird hier beim Drücken von jedem Pfeil eine bestimmte Anzahl von Rechtecken angezeigt, um zu zeigen, wie genau der Pfeil getanzt wurde. Sind in der Spalte alle Rechtecke farbig ausgefüllt, hat der Spieler diesen Pfeil genau im Rhythmus, also ERSTAUNLICH getanzt (nach der Skala: erstaunlich, perfekt, ausgezeichnet, gut, fast, Fehler). Im HOME-Modus wird in der Mitte der Pfeilenspalte des jeweiligen Spielers durch Blinken die Bewertung angezeigt, wie er diesen Pfeil getanzt hat (Aufschrift: erstaunlich, perfekt, ausgezeichnet, gut, fast, Fehler).

Spiel beenden

PlayDance wird mit der Taste ENDE im Hauptmenü des Spiels. In dieses Menü gelangen Sie durch Drücken und Halten der Taste SELECT am Pad Nr. 1 oder ESC auf der Tastatur.

Fehlerbehebung

Probleme mit der Grafikkarte - Falls das PlayDance-Programm wegen fehlenden Treibers für akkelerierte 3D-Grafik(Standard OpenGL) nicht starten will, aktualisieren Sie den Treiber Ihrer Grafikkarte auf den Seiten des Herstellers, bzw. wenden Sie sich mit diesem Anliegen an Ihren Computerlieferer. Des Weiteren müssen Sie auf dem Computer die Schnittstelle DirectX installiert haben (diese Schnittstelle bildet die Haupttechnologie des Windows®-Systems für Hochgeschwindigkeitsmedien und Spiele am PC), und zwar mindestens die Version DirectX8.

Weiter Informationen finden Sie auf www.playdance.cz/directx, www.playdance.eu.

Übersicht der Funktionen der einzelnen lizenzierten Versionen von PlayDance (Änderungen vorbehalten):

Funktion	Exclusive	Ultimate	Fitness PROFI
maximale Anzahl der Spieler	4	8	16 - 64
Unterstützung von Tanzmatten der modernen Reihe X-PAD	X	X	X
Unterstützung von anderen Tanzmattentypen	-	X (abgebildet werden)	individuell
Automatische Erkennung der Tanzmatten	X	X	X
Einstellen für einheitliche Schwierigkeit nach dem Trainingslehrer (Spieler Nr. 1)	-	X	X
Schwierigkeitsänderungssperre	-	X	X
Schutz vor unbeabsichtigte Änderung der Schwierigkeit	-	X	X
Verbot von bestimmten Schwierigkeitsgraden möglich	X	X	X
Traditioneller Schiedsrichter	X	X	X
Anpassung der Strenge des Schiedsrichters; Einstellungen für den PlayDance Schiedsrichter	X	X	X

Anspruch auf Updates des Programms	X	X	X
Hinzufügen von eigenen Musikpaketen möglich	X	X	individuell

8. StepMania (für PC)

Führen Sie das Programm immer erst aus, nachdem das Pad zum PC angeschlossen und erkannt wurde.

Auf die Ikone auf Desktop oder im Start-Menü klicken und StepMania ausführen (die erste Ausführung kann bis zu einigen Minuten dauern). Nach der Ausführung des Programms gelangen mit der START-Taste (oder Enter) in das Hauptmenü. Wählen Sie mit den Pfeilen $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ auf dem Pad (oder der Tastatur) SPIEL STARTEN/GAME START und bestätigen mit START (oder Enter). Wählen Sie mit Hilfe der Pfeil $\leftrightarrow$ auf dem Pad (oder der Tastatur) den Spieltyp; ein zweites Pad wird von dem Computer erkannt, wenn Sie jetzt die Drucktaste START auf der zweiten Tanzmatte drücken

Single – 1 Spieler, 1 Pad, Spiel auf den 4 Grundpanelen $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$

Versus – 2 Spieler, 2 Pads, Spiel auf den 4 Grundpanelen $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$

Double – 1 Spieler tanzt auf 2 Pads gleichzeitig, Spiel auf den 4 Grundpanelen $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ auf jedem Pad

Couple – 2 Spieler, 2 Pads, Spiel auf den 4 Grundpanelen $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ mit weiteren Spieloptionen (z.B. Battles usw.)

Solo – 1 Spieler, 1 Pad, Spiel auf den 6 Panelen $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$

Wählen Sie mit den Pfeilen $\leftrightarrow$ auf dem Pad (oder der Tastatur) einen Schwierigkeitsgrad und bestätigen ihn dann mit START (auf allen angeschlossenen Pads).

Beginner/Anfänger – einfache Lieder für Anfänger (nachsichtige Bewertung der Genauigkeit)

Light/Easy/Leicht fortgeschritten – einfachere Lieder für Spieler, die nicht zum ersten Mal spielen (strengere Bewertung der Genauigkeit)

Standard/Medium/Fortgeschritten – mittelschwere Lieder für erfahrene Spieler (strenge Bewertung der Genauigkeit)

Heavy/Hard/Expert – schwere Lieder für sehr erfahrene Spieler (sehr strenge Bewertung der Genauigkeit)

Nun befinden Sie sich in dem Menü (sog. Roulette), wo Sie ein konkretes Lied wählen und das eigentliche Spiel starten können. Wählen Sie mit den Pfeilen $\leftrightarrow$ das gewünschte Verzeichnis und öffnen es mit START (analog wird das Verzeichnis auch geschlossen) Wählen Sie mit den Pfeilen $\leftrightarrow$ ein bestimmtes Lied. Bei jedem Lied wird links unten auf dem Bildschirm in dem Rahmen die Schwierigkeit angezeigt (je mehr „Pfoten“ leuchtet, desto schwieriger ist das Lied). Die Schwierigkeit kann mit Doppelklick vom Pfeil nach oben $\uparrow \uparrow$ (einfacher) und nach unten $\downarrow \downarrow$ (schwieriger) geändert werden. Bestätigen Sie das gewählte Lied mit START (oder Enter) und das Spiel beginnt. Mit Doppelklick auf START gelangen Sie in fortgeschrittene Einstellungen des Lieds – hier können z.B. die Geschwindigkeit der Pfeile geändert und mit START gespeichert werden, zum Verlassen des Menüs SELECT (oder Esc) gedrückt halten. **Anfängern empfehlen wir die Standardeinstellung nicht zu verändern.**

Die Lieder sind in den einzelnen Verzeichnissen alphabetische geordnet. Die Anordnung (z.B. nach Schwierigkeit, Geschwindigkeit, Autor usw.) ändert man durch schnelles Drücken der Tasten in der Reihenfolge $\uparrow \downarrow \uparrow \downarrow$ und Bestätigung durch START. Um ein Lied (sowie das ganze Spiel) zu beenden, halten Sie gedrückt die Taste SELECT (oder Esc). Das gesamte Programm StepMania wird mit EXIT/BEENDEN im Hauptmenü beendet.

Während des Lieds bewertet der Computer die Genauigkeit, mit der Sie in dem Rhythmus treffen, wie folgt:

- das beste/perfekte Timing – Aufschrift **Perfect/Perfekt**, der Pfeil blinkt gelb
- ausgezeichnetes Timing – Aufschrift **Great/Ausgezeichnet**, der Pfeil blinkt grün
- gutes Timing – Aufschrift **Good/Gut**, der Pfeil blinkt blau
- ungenaues Timing – Aufschrift **Boo/Fast**, der Pfeil blinkt lila
- Fehler – Aufschrift **Miss/Fehler**, der Pfeil wird dunkel und fährt weiter nach oben
- Wenn in der Mitte des Bildschirms die Aufschrift **Combo** erscheint, wird die Anzahl der Pfeile,

die Sie in der Reihe ohne Fehler getanzt haben, angezeigt

Nach dem Ende eines Lieds erscheint eine Tabelle mit Auswertung – hier sehen Sie die Anzahl der Punkte (Score/Spielergebnis), max. Combo und genaue Anzahl der Pfeile einer Genauigkeitsebene, die Ihnen gelungen sind. Wenn Sie das Gefühl haben, dass ein Pfeil nicht reagiert, überprüfen Sie zuerst, ob Sie wirklich im Rhythmus tanzen – der Pfeil muss genau in dem Augenblick gedrückt werden, wenn der bewegliche den statischen Pfeil deckt. Die Funktionsfähigkeit der Tanzmatte sowie der einzelnen Pfeil können nach Kapitel 11 in dieser Anleitung überprüft werden, führen Sie ggf. eine Änderung der Tasteneinstellungen durch – siehe Kapitel 9.

9. Nachträgliche Einstellungen des StepMania-Programms

Falls Sie die gesamte Installation richtig nach den Hinweisen durchgeführt haben und Ihr Pad nach dem unter 11 beschriebenen Test funktionsfähig ist und trotzdem in dem StepMania-Programm nicht reagiert, kann es sein, dass manche der individuellen Einstellungen Ihres Computers die Konfiguration verhindert haben. In solchen Fällen muss die Konfiguration der einzelnen Tasten im StepMania-Programm manuell durchgeführt werden. Ähnliche Einstellung muss vorgenommen werden, wenn manche Tasten in Ihrem Computer vertauscht sind.

In Hauptmenü wählen Sie **Options**, hier **Config Key/Joy Mappings** wählen. Es wird eine Tabelle angezeigt, in der mittleren fetten Spalte erscheinen nacheinander die Padtasten:

Left (MenuLeft)	– Pfeil nach links
Right (MenuRight)	– Pfeil nach rechts
Up (MenuUp)	– Pfeil nach oben
Down (MenuDown)	– Pfeil nach unten
UpLeft	– Diagonalf Pfeil nach links oben
UpRight	– Diagonalf Pfeil nach rechts oben
Start	– Start-Taste
Back	– Select-Taste

Der linke und rechte Teil der Tabelle gehören jeweils zu einer Tanzmatte. Falls Sie nur eine Matte besitzen, wird die Einstellung nur für einen Teil vorgenommen. Jeder Teil der Tabelle enthält drei Spalten, in der ersten werden die erforderlichen Pad-Tasten eingestellt, die zweite bleibt leer und in der dritten ist bereits die Bedienung mit der Tastatur eingestellt. In der Tabelle bewegt man sich mit Hilfe der Pfeile auf der Tastatur. In der ersten Spalte werden nacheinander die einzelnen Felder des Pads wie folgt eingestellt: Enter drücken, auf der Tanzmatte das entsprechende Feld drücken, mit den Pfeilen auf der Tastatur zur nächsten Zeile übergehen und Vorgang wiederholen. Wenn Sie aus Versehen ein anderes Feld drücken, wiederholen Sie den Ablauf. Falls die Angabe in der Zeile ganz entfernt werden soll, drücken Sie die Leertaste (ohne Enter). Im Falle von zwei Tanzmatten wird die zweite auf die gleiche Weise in dem anderen Teil der Tabelle eingestellt. Wenn Sie alle erforderlichen Tasten konfiguriert haben, drücken Sie Esc auf der Tastatur, um die neuen Einstellungen zu bestätigen und zum letzten Menü zurückzukehren. Nun ist das Pad konfiguriert und bereit zum Spiel. Erneut Esc drücken, um zum Startmenü zurückzukehren.

10. Neue Musik

In das PlayDance- sowie StepMania-Programm können ganz einfach neue Lieder hinzugefügt werden. Diese Lieder müssen mit den Pfeilen für Tanzspiele versehen werden. Eine ganze Reihe solcher Lieder ist im Internet zu finden (z.B. nach Eingabe von Suchwörtern wie stepmania, ddr, songs usw.). Und viele Tipps für neue Lieder sind auch in dem Benutzerforum zu finden. **Respektieren Sie bitte bei der Installation von neuen Liedern die Rechtsordnung in Ihrem Land.**

11. Funktionstest des Pads und der einzelnen Tasten

Schließen Sie das Pad zunächst am USB-Port zu Ihrem PC an. In Windows XP, Vista und

Windows 10 wählen Sie im Menü **START: Einstellungen** (diese Option kann je nach individueller Konfiguration fehlen), dann **Systemsteuerung, Drucker und andere Hardware** (diese Option kann je nach individueller Konfiguration fehlen) und abschließend **Gamecontroller**. Bei Windows 7 ist der Pfad wie folgt: **Menü START – Geräte und Drucker – Name der Tanzmatte (Abb. JOYSTICK)**. Klicken Sie auf diese Abbildung mit der rechten Maustaste und wählen Sie **Eigenschaften Gamecontroller**.

In der Tabelle, die nun erscheint, sehen Sie den Namen der Tanzmatte (z.B. X-PAD, Extreme Dance Pad). Ist die Tabelle leer oder finden sich darin keine Pad-Namen, überprüfen Sie, ob die Tanzmatte an das Computer richtig angeschlossen ist, probieren Sie einen anderen USB-Port Ihres Rechners, schließen Sie das Pad mit Hilfe eines USB-Hubs an oder, falls Sie diese Möglichkeit haben, schließen Sie das Pad zu einem anderen Computer und führen den gesamten Funktionstest neu durch. Erscheint bei keiner der Optionen der Name des Pads in der Tabelle nicht, wird Ihre Tanzmatte wahrscheinlich funktionsunfähig sein. Dann füllen Sie bitte gleich das Reklamationsprotokoll aus, welches Sie unter www.ddr.cz/reklamation finden.

Wurde in der Tabelle der Name des Pads angezeigt, drücken Sie **Eigenschaften**, um zu der Kontrolle der einzelnen Pad-Tasten zu übergehen. Legen Sie das Pad auf eine ebene, feste Unterlage und drücken nacheinander einzeln alle Tasten auf der Tanzmatte. Beim Drücken einer Taste leuchtet jeweils das runde, rote Feld, das zu der Taste gehört, auf. Sind alle Tasten funktionsfähig, ist die Tanzmatte in Ordnung (und es besteht kein Grund zur Reklamation) und das Problem muss direkt in dem laufenden StepMania-Programm behoben werden (z.B. Tasteneinstellung).

Falls eine der Tasten nicht reagiert, versuchen Sie die Oberfläche der Matte zu ebenen und den Funktionstest der Tasten neu durchzuführen. Wenn sie auf weiterhin nicht reagiert, füllen Sie bitte das Reklamationsprotokoll aus, welches Sie unter www.ddr.cz/reklamation finden.

Fall eine der Tasten gedrückt bleibt, glätten Sie die Oberfläche der Matte und versichern Sie sich, dass sie wirklich eben ist. Es kann auch die Folge des Transports der zusammengelegten Matte sein, das Problem begibt sich oft nach dem Glätten der Oberfläche und nach der ersten Verwendung des Pads.

Falls Ihr Computer die Tanzmatte gar nicht erkannt hat oder die Meldung „USB-Einrichtung nicht erkannt“ erscheint, kann es sich um ein Problem des jeweiligen Computers und seiner USB-Ports oder der verwendeten USB-Hubs handeln. Das Gerät entspricht dem HID-Standard (ähnlich wie eine Maus oder Tastatur), erfordert also keine Treiber und ein korrekt eingestelltes Betriebssystem muss das Gerät erkennen. Trennen Sie in diesem Fall das Pad und starten Sie das Computer durch. Versuchen Sie, das Pad an einen anderen Rechner anzuschließen, um sicherzustellen, ob das Problem beim PC oder dem Pad liegt. Falls dieses Problem auch an anderen Rechner mit einer unterschiedlichen Konfiguration aufkommt, füllen Sie bitte das Reklamationsprotokoll aus, welches Sie unter www.ddr.cz/reklamation finden.

VOR BEGINN DES REKLAMATIONSVERFAHRENS MUSS DAS PAD AN ALLE USB-PORTS DES RECHNERS ANGESCHLOSSEN, ÜBER EIN USB-HUB UND DIE FUNKTIONSFÄHIGKEIT AN EINEM ANDEREN COMPUTER ERPROBT WORDEN SEIN – NUR SO KANN EINE UNBEGRÜNDETE REKLAMATION VORGEBEUGT WERDEN.

12. Fehlerbehebung, Garantieleistung, Reklamation der Tanzmatte

Um im Falle jeglicher Komplikationen mit der Tanzmatte Ihre Zeit zu sparen, haben wir eine Anleitung herausgearbeitet, wie Sie vorgehen sollten:

An wen soll ich mich bei Problemen wenden?

Falls ein Problem auftritt, bei dessen Behebung Sie mit Hilfe der Bedienungsanleitung nicht weiter kommen, besuchen Sie unsere Webseite www.ddr.cz, wo Sie mehr Infos finden und wir Sie gerne fachlich beraten.

Die Tanzmatte funktioniert nicht – was soll ich tun?

Grundlegende Ratschläge und Funktionstests finden Sie in dieser Bedienungsanleitung. Weitere Informationen finden Sie unter www.stepmania.com (Antworten auf häufig gestellte

Fragen, Tipps zu Fehlerbehebung und detaillierte Anleitungen zur Überprüfung der richtigen Funktion der Tanzmatte). Wir empfehlen, Ihre Tanzmatte auch an einem anderen Computer zu testen, um einen Fehler Ihres Rechners (falsch eingestellte Software, inkompatible Hardware) auszuschließen.

Wie kann ich mein Pad reklamieren?

Falls Ihnen unsere Tipps in dieser Anleitung und auf www.stepmania.com nicht weiter geholfen haben und das Pad nicht einmal auf den Test reagiert, werden Sie es reklamieren wollen. Wir bemühen uns diesen Prozess für Sie zu vereinfachen und möglichst zu beschleunigen, füllen Sie also bitte unter www.ddd.cz/reklamation ein kurzes Formular mit grundlegenden Information über den Defekt sowie Erwerb der Tanzmatte unter Eingabe Ihres Kontakts aus. Wir werden uns umgehend bei Ihnen melden und die Reklamation mit Ihnen individuell erledigen, empfehlen Ihnen einen genauen Ablauf, beraten Sie, was alles zur Reklamation versandt werden muss, damit sie komplett abgewickelt werden kann. Von uns erfahren Sie auch die Adresse, an die Sie die Mängelrüge schicken sollen. Diese Adresse kann je nach den vereinbarten Bedingungen unseres Händlers abweichen, in manchen Fällen können Sie die Reklamation direkt an uns schicken, ohne den Händler kontaktieren zu müssen. Mit dem ausgefüllten Formular können Sie unnötige Missverständnisse, Verzögerung oder unberechtigte Reklamationen der Tanzmatte verhindern.

Hinweis:

Für das Produkt wird eine gesetzliche Garantiefrist von 24 Monaten gewährt. Die Garantie bezieht sich nur auf Fertigungsfehler und Werkstofffehler. Die durch gewöhnlichen Verschleiß entstandenen Fehler sind kein Grund zur Reklamation (falls es keine abweichende Regelung gibt). Die Garantie gilt nur, falls das Produkt bestimmungsgemäß und im Einklang mit der Bedienungsanleitung verwendet wurde. Softpads sind ausschließlich für Verwendung zu Hause bestimmt.

Eine Garantie ist ungültig und die Reklamation nicht begründet, falls der Typ oder die Herstellungsnummer des Produkt verändert, entfernt oder unleserlich wurde, bzw. die Angaben im Beleg von den Angaben auf dem Produkt abweichen.

Die Garantie ist bei den folgenden Ursachen ausgeschlossen:

- bestimmungswidrige Verwendung des Produkts
- mechanische Beschädigung
- übermäßige Belastung
- direkter Kontakt des Produkts mit Wasser oder anderen eingedrungenen Flüssigkeiten
- Transportschaden
- Reparatur, Demontage, Umbau, Reinigung oder andere Eingriffe in das Produkt ohne ausdrückliche Einwilligung der Vertriebsgesellschaft für Tschechien, die nicht von einem autorisierten Service realisiert wurden
- infolge von ungeeigneter Lagerung und Verwendung außerhalb des in der Bedienungsanleitung angeführten Klimabereichs (hohe Temperaturen, hohe Feuchtigkeit, in der Nähe von schädlichen Chemikalien, Heizquellen usw.)
- Verwendung oder Lagerung des Produkt in einer feuchten, staubigen, chemisch oder anderweitig aggressiven Umgebung
- unvorsichtige Manipulation oder Anprall (Fall, Unfall usw.)
- mechanische Beschädigung der Kabel oder Stecker (z.B. durch Ausreißen)
- unvorsichtige Manipulation mit den Reißverschlüssen, mechanische Beschädigung des Elektronikschraubs (durch Fall, Zerstampfen usw.)
- Naturkatastrophe oder höhere Gewalt
- ungeeignete Lagerung (z.B. Risse, die es auf dem Pad ursprünglich nicht gab und erst infolge des wiederholten Zusammenfaltens des Pads, welches verboten ist, entstanden sind)

Weitere Informationen über die nicht zu reklamierende Fehler finden Sie im Kapitel 1 dieser Anleitung. Weder der Importeur noch der Händler trägt die Verantwortung für die durch Verwendung der Tanzmatte entstandenen Schaden an den Spieleinrichtungen (PC usw.). Die Garantie erstreckt sich nur auf die Tanzmatte. Im Rahmen der Garantie können lediglich eine

Reparatur oder Umtausch des Produkts erfolgen, jedoch keine Verbesserung des ursprünglichen Zustands. Im Falle einer berechtigten Reklamation wird das Produkt unentgeltlich repariert oder ausgetauscht. Demontierte, ersetzte Teile des Produkts werden im Rahmen der Garantie nicht zurück erstattet. Die Garantiefrist wird um die Zeit der Garantiereparatur verlängert. Ersatz für durch die Verwendung des Geräts entstandenen Schädfolgen aller Art ist in der Garantie sowie außerhalb ausgeschlossen.

Kundenservice

Bei Problemen und Fragen zu der Verwendung der DDR.CZ-Tanzmatten setzen Sie sich in Verbindung mit Ihrem Händler oder dem Kundenservice von DDR.CZ:

Webseite: www.playdance.eu, www.ddd.czz (enthält viele Tipps und Anleitungen zu den Tanzmatten)

E-Mail: info@ddd.czz

13. Technische Spezifikation

X-PAD, Basic Dance Pad Abmessung: ca. 950x820x5 mm Einlage: ohne Füllung Anzahl der Pfeile: 8 Anzahl aktiver Felder: 10 Steckverbindungen: USB Kompatibilität: PC/MAC	X-PAD, PROFI Version Dance Pad Abmessung: ca. 950x820x25 mm Einlage: gehärteter Polyurethanschaumstoff Anzahl der Pfeile: 8 Anzahl aktiver Felder: 10 Steckverbindungen: USB Kompatibilität: PC/MAC
X-PAD, Extreme Dance Pad Abmessung: ca. 950x820x10 mm Einlage: fester Polyurethanschaumstoff Anzahl der Pfeile: 8 Anzahl aktiver Felder: 10 Steckverbindungen: USB Kompatibilität: PC/MAC	

VISO TRADE s.r.o.
Größter Importeur und Hersteller von Tanzmatten
www.playdance.eu
info@ddd.czz

