



**Instrukcja obsługi**  
**INTERACTIVE**  
**PLAYSYSTEM**  
SMART EDITION



## COPYRIGHT EN DISCLAIMER

---

Informacje zawarte w tym dokumencie mogą ulec zmianie bez powiadomienia.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego materiału nie może być kopiowana, upraszczana, adaptowana lub tłumaczona bez uprzedniej pisemnej zgody Interactive Play Systems, z wyjątkiem zakresu dozwolonego przez prawo autorskie. Jedyne gwarancje dla produktów i usług IPS są określone w oświadczeniach gwarancyjnych dostarczanych z odpowiednimi produktami i usługami.

Żadne z postanowień niniejszego dokumentu nie może być interpretowane jako dodatkowa gwarancja. Interactive Play Systems nie ponosi odpowiedzialności za techniczne lub inne błędy lub pominięcia w tym materiale.

© 2022 Interactive Play Systems

## INHOUDSOPGAVE

<b>1. Wstęp</b>	<b>4</b>	6.5 Rozpoczęcie i zakończenie gry	17
1.1 Przeznaczenie	4	6.5.1 Panel sterowania	17
1.2 Informacja o niniejszej instrukcji	4	6.5.2 Lampa startowa	17
1.3 Gwarancja i obsługa klienta	4	6.5.2.1 Wybór lampy startowej	17
<b>2. Bezpieczeństwo</b>	<b>5</b>	<b>7. Ustawienia</b>	<b>18</b>
2.1 Działanie	5	7.1 Łączenie i rozłączenie lamp	18
2.2 Bateria i ładowanie	5	7.1.1 Odłączenie wszystkich lamp	18
2.3 Konserwacja	6	7.2 Rozmieszczenie lamp	19
2.4 Utylizacja	6	7.3 Ustawienia czasu rozrywki	19
2.5 Transport i przechowywanie	6	7.4 Ustawienia Audio	20
<b>3. Opis</b>	<b>7</b>	7.5 Ustawienia Display	20
3.1 Interactive Playsystem	7	7.6 Automatyczne wznowienie gry	20
3.2 Touch (IPS) en HIT	7	7.7 Ustawienia hasła	20
3.3 Części	8	7.8 Przywracanie ustawień fabrycznych	21
3.4 Panel sterowania	9	7.9 Aktualizacja opracowania	21
3.5 Lampy	9	7.10 Ustawienia akcesoriów	21
3.6 Specyfikacja	10	<b>8. Komunikaty o błędach</b>	<b>21</b>
<b>4. Ładowanie</b>	<b>10</b>	8.1 Przycisk Reset	21
4.1 Sprawdzanie poziomu baterii	10		
4.2 Ładowanie	11		
<b>5. Gry</b>	<b>11</b>		
5.1 Tryb zespołowy	11		
5.2 Tryb gry	12		
5.3 Opcje gry	12		
5.3.1 Gry	13		
5.3.2 Edukacyjne	13		
5.3.3 Sport	14		
5.3.4 Fitness	14		
<b>6. Obsługa</b>	<b>15</b>		
6.1 Włączanie i wyłączanie systemu	15		
6.2 Pierwsze użycie	15		
6.3 Wybór trybu pracy IPS	15		
6.4 Tyb pracy lampy	16		
6.4.1 Czułość lampy	16		

# 1. Wstęp

## 1.1 Przeznaczenie



---

System zabaw interaktywnych jest przeznaczony wyłącznie do wykonywania gier opisanych w niniejszej instrukcji. Reflektory mogą być (dotykane) tylko ręką lub towarzyszącym im pociskiem i mogą być umieszczane tylko w wyposażonych w tym celu obiektach gry. Reflektory nie nadają się do stania i skakania po nich.

## 1.2 Informacja o niniejszej instrukcji

---


Niniejszy dokument jest instrukcją obsługi urządzenia Interactive Playsystem Smart i zawiera wszystkie informacje dotyczące jego prawidłowego i bezpiecznego użytkowania. Instrukcja zawiera ostrzeżenia wskazujące na niebezpieczne sytuacje i ważne wskazówki. Te ostrzeżenia i wskazówki są przedstawione w następujący sposób:


	Ostrzeżenie
	Informacje/Tip

## 1.3 Gwarancja i obsługa klienta

---

Na ten produkt obowiązuje 12-miesięczny okres gwarancji.

 **Ostrzeżenie** - Producent nie ponosi odpowiedzialności za szkody materialne lub obrażenia ciała spowodowane niewłaściwym użytkowaniem lub nieprzestrzeganiem przepisów bezpieczeństwa. W takich przypadkach gwarancja wygasa.


 **Waarschuwing** - Niedozwolone jest rozkręcanie produktu ani jego naprawa. W takim przypadku gwarancja wygasa. Zlecić przeprowadzenie konserwacji przez producenta. Aby uzyskać więcej informacji na temat warunków gwarancji tego produktu i treści tego dokumentu, prosimy o kontakt:


JB-Inflatables B.V.  
 Ampere 10  
 7942 DD, Meppel Nederland  
 0031 (0)522-246169  
 info@jb-inflatables.nl


W tym rozdziale opisano przepisy bezpieczeństwa, których użytkownicy muszą przestrzegać podczas używania, ładowania, konserwacji i utylizacji Interactive Playsystem.

## 2. Bezpieczeństwo


### 2. Ostrzeżenie


 Unikaj ekspozycji panelu sterowania na bezpośrednie działanie promieni słonecznych.

 Obecność pobliskich sieci Wi-Fi może negatywnie wpłynąć na wydajność systemu do gier.

 Ten system gry może być używany wyłącznie do celów, dla których został pierwotnie zaprojektowany.

 Używanie pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej


 Zarówno panel, jak i lampy zawierają wrażliwe części, w tym akumulatory litowo-jonowe. Unikaj ekspozycji systemu gry na bardzo wysokie lub bardzo niskie temperatury. Gorące i niskie temperatury mogą tymczasowo dostosować żywotność baterii lub spowodować, że system gier tymczasowo przestanie działać prawidłowo.


 Upewnij się, że panel i reflektory nie mają kontaktu z wodą lub inną cieczą. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy tak się stanie, wyłącz system i natychmiast odłącz adapter podczas ładowania. Zleć sprawdzenie systemu gry przez producenta.


### 2.1 Bateria i ładowanie


Ostrzeżenie:


 **Ładuj system do gier tylko za pomocą dostarczonego adaptera. Adapter o napięciu wyższym niż 5,0V nieodwracalnie uszkadza system.**




 Uszkodzony kabel od ładowarki może spowodować porażenie prądem, przegrzanie lub pożar. Nigdy nie należy zbyt mocno nagrzewać, uszkadzać, modyfikować ani zginać przewodu zasilającego.

 Uszkodzona lub nieszczelna bateria może spowodować pożar, wybuch lub obrażenia ciała. Nigdy nie należy demontować, miażdżyć ani przebijać baterii. Trzymaj baterię poza zasięgiem wysokich temperatur, wody, kurzu i zanieczyszczeń.

 Podłącz adapter tylko do gniazdka elektrycznego o napięciu i częstotliwości wskazanej na tabliczce znamionowej.

 Jeśli bateria przecieka i ciecz wejdzie w kontakt ze skórą lub ubraniem, natychmiast przepłucz wyciekły płyn czystą wodą.



 Sprawdź, czy panel, lampy, i adapter ładowania nie są uszkodzone. Jeśli widoczne są uszkodzenia, silny zapach lub nadmierne nagrzewanie się części, wyciągnij adapter z gniazda.

-  Regularnie sprawdzaj adapter i ładowany pod kątem uszkodzeń. Jeśli adapter lub jest uszkodzony, skontaktuj się z producentem.
-  Nie dotykaj adaptera mokrymi lub wilgotnymi rękami.
-  Upewnij się, że nikt nie może przypadkowo poluzować kabla od ładowarki lub otknąć się o niego.

## 2.2 Konserwacja

---

Ostrzeżenie:

-  Przed czyszczeniem urządzenia upewnij się, że urządzenie odłączone jest od gniazdka elektrycznego. Aby wykonać czyszczenie, wyłącz urządzenie i odłącz je od gniazdka elektrycznego
-  Wyczyść zewnętrzną część panelu sterowania i lamp miękką ściereczką. Jeśli to konieczne, lekko zwilż ściereczkę wodą i neutralnym detergentem.

## 2.3 Utylizacja




---

Symbol na materiale, akcesoriach lub opakowaniu wskazuje, że produkt ten nie powinien być traktowany jako odpad z gospodarstwa domowego. Urządzenie należy zutylizować w punkcie zbiórki w celu recyklingu zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Wyjmij baterię zgodnie z lokalnymi, stanowymi i federalnymi przepisami ustawowymi i wykonawczymi.

## 2.4 Transport i przechowywanie

---

Ostrzeżenie:

-  Części przewozić w wyznaczonej do tego walizce.  Przechowuj wszystkie części wyłącznie w walizce.
-  Zawsze przechowuj Interactive Playsystem w pełni naładowany przez dłuższy czas.

## 3. OPIS

### 3.1 INTERACTIVE PLAYSYSTEM SMART



Obraz 1 System do gier interaktywnych IPS Smart

System do gier interaktywnych IPS Smart (obraz 1) to elektroniczny system gry wielokrotnego ładowania, w którym jeden lub więcej graczy musi dotykać czujników ręcznie lub za pomocą wyznaczonych atrybutów. Lampy/punkty są bezprzewodowo połączone z panelem sterującym, który wyświetla wynik i inne informacje. Panel sterowania to elektryczny/dotykowy ekran.

JB-Inflatables B.V. posiada w swoim asortymencie wiele ciekawych gier, które w łatwy sposób połączysz z Systemem IPS Smart. Cały asortyment znajdziesz na stronie [www.jb-dmulance.pl](http://www.jb-dmulance.pl)

### 3.2 TOUCH (IPS) EN HIT

Ten interaktywny system zabawy jest najnowszą wersją linii produktów IPS. Oprócz tradycyjnego trybu IPS TOUCH można również odtwarzać tryb HIT. System automatycznie wykrywa, jakiego typu lampy IPS są podłączone. Można to skontrolować na panelu sterowania IPS w ustawieniach ogólnych w ustawieniach lamp. W obu trybach dostępne są różne gry. Te gry są wyjaśnione w dalszej części tego podręcznika.

- **TOUCH.** W tym trybie gry koncentrują się na ręcznym dotykaniu lamp/przycisków.
- **HIT.** W tym nowym trybie gry koncentrują się na używaniu atrybutów do trafiania w lampy/punkty. Pomyśl o piłkach lub zabawkowych pistoletach.

### 3.3 CZĘŚCI



2 Wszystkie części Systemu do gier interaktywnych

System do gier interaktywnych IPS Smart:

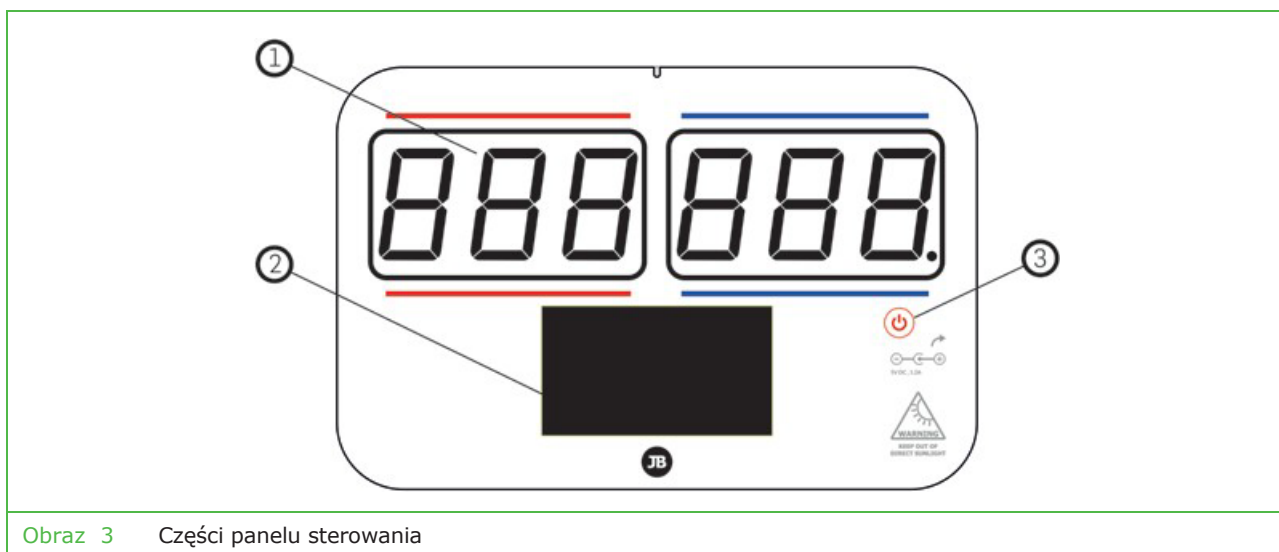
1. Walizka z panel sterowania
2. Lampy/punkty: 10 sztuk (możliwość rozbudowania do 20 sztuk)
3. Kabel ładujący
4. Adapter + 3 typy

Dostarczany jest następujący dokument:

Instrukcja obsługi

Po otrzymaniu systemu skontroluj czy zestaw jest kompletny i nieuszkodzony. Skontaktuj się z producentem, w razie problemów z IPS.

### 3.4 Panel sterowania

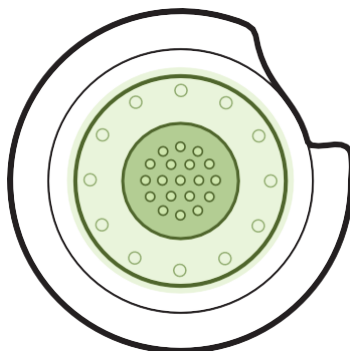


Obraz 3 Części panelu sterowania

Panel sterowania składa się z trzech elementów, widocznych na obrazie 3:

1. Wyświetlacz wyników.
2. Sterujący ekran dotykowy. Wyświetla informacje i opcje gier.
3. ON/OFF przycisk.

### 3.5 LAMPY/PUNKTY



Obraz 4 Zielona część lampy reaguje na dotyk/uderzenie

Reflektory zawierają zarówno czujnik dotykowy, jak i czujnik ruchu, dlatego mogą być używane na dwa sposoby. Czujnik dotykowy uruchamia się poprzez położenie dłoni na lampie (obraz 4). Czujnik ruchu jest aktywowany po uderzeniu w punkt.



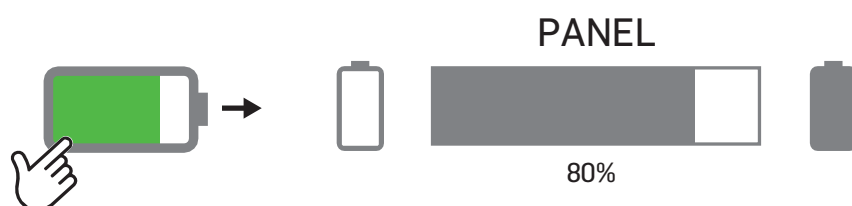
### 3.6 SPECYFIKACJA

Rozmiar walizki	460 x 380 x 210 mm
Rozmiar lamp	173 x 42 mm
Typ baterii panel	Li-ion
Żywotność baterii panel	16 godz aktywna gra
Typ baterii lampa	Li-ion
Żywotność baterii lampa	16 godz aktywna gra
Połączenie	WiFi 2.4 GHz

## 4. ŁADOWANIE

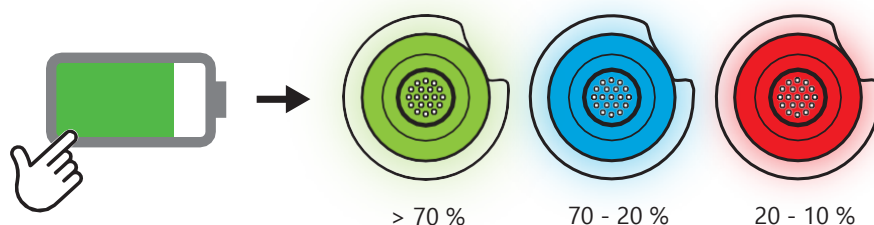
### 4.1 SPRAWDŹ POZIOM BATERII

1. Naciśnij ikonę baterii, która pojawi się w prawym górnym rogu ekranu. Otworzy się nowy ekran, tutaj możesz przeczytać, ile wynosi procent baterii panelu wyników:

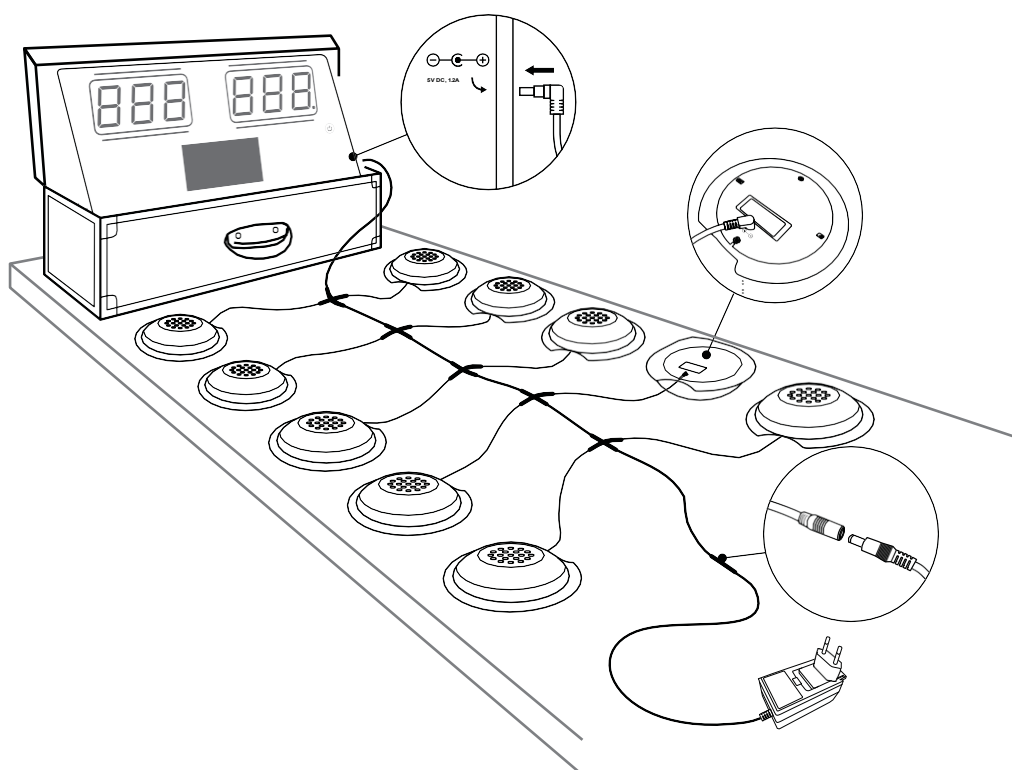


**i** Możliwe, że panel ma zbyt niski poziom naładowania baterii, aby można go było włączyć. W takim przypadku najpierw w pełni naładuj panel (co najmniej 24 godziny).

2. Naciśnij ikonę baterii, która pojawi się w prawym górnym rogu ekranu. Otworzy się nowy ekran, zaświecą się światła. Każdy punkt świeci się w kolorze wskazującym poziom naładowania baterii:



## 4.2 ŁADOWANIE



Obraz 5 Prawidłowe podłączenie do ładowania systemu gier

1. Podłącz kable w sposób pokazany na rysunku 5.
2. Podłącz ładowarkę. Tablica wyników i lampy są już naładowane.
3. **Ostrzeżenie** - System gier należy ładować wyłącznie za pomocą dostarczonego adaptera. Adapter o napięciu wyższym niż 5,0V uszkodzi system bezodwrotnie.



## 5. Gry

Gry, w które można grać, zależą od dwóch ustawień: trybu gry i trybu drużyny. Tryb gry - IPS lub HIT - decyduje o kolorze lamp i o tym, jaki można grać w gry. Tryb drużynowy - 1P, 2P lub 2P2P - określa liczbę drużyn, które rozegrają grę oraz które lampy zostaną użyte.

### 5.1 Tryb drużyny

---

- 1P - Jeden zawodnik lub jedna drużyna
- 2P - dwóch zawodników lub dwie drużyny. Obie wykorzystują wszystkie lampy.
- 2P2P - dwóch graczy lub dwie drużyny. Obydwie mają swój własny zestaw lamp.

### 5.2 Tryb gry

---

W trybie gry IPS dostępne są gry przeznaczone do ogólnego użytku, w których lampy są dotykane ręką. Lampy podczas zabawy świecą na czerwono lub zielono.

W trybie HIT dostępne są gry, które mają na celu wykorzystanie pocisków do trafienia w lamp. Pomyśl o piłkach lub pistoletach zabawkowych. Lampy podczas gry świecą na czerwono lub niebiesko. Czułość lamp IPS można ustawić w ustawieniach ogólnych w zakładce ustawienia lamp.




Sposób wykrywania lamp można dopasować do sposobu, w jaki użytkownik chce grać w grę. Patrz rozdział 6.4 - Wybór trybu pracy lampy.

### 5.3 Opcje gry








---

Dla każdego trybu gry poniższe tabele pokazują, w jakim trybie drużynowym można rozegrać poszczególne mecze. W kolejnych częściach opisano i wyjaśniono każdą grę.



### 5.3.1 Gry

Knop	Nazwa	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Light Hunter	x	x	x
	Steal the Light		x	x
	Back to Base	x	x	x
	Hit Counter	x	x	x
	Last Man Standing			
	Thema's			

### 5.3.2 Edukacyjne

Knop	Naam	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Player vs. Computer Memory	x	x	
	Player vs. Player Memory	x	x	
	Fun Math	x	x	
	Word Game	x	x	
	Word Hunt	x	x	
	Sound Memory Kids	x	x	x
	Quiz			

### 5.3.3 Sport

Knop	Nazwa	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Timer			
	Back to Base Training	x	x	x
	Goal Shooting	x	x	x
	Precision	x	x	x
	Dartgame	x	x	

### 5.3.4 Fitness

Knop	Naam	Teammodus		
		1P	2P	2P2P
	Speed			
	Reaction & Respons		x	x
	Endurance	x	x	x
	Muscles (Full Body Workout)	x	x	x
	Agility (Catch Me If You Can)		x	x

## 6. Obsługa

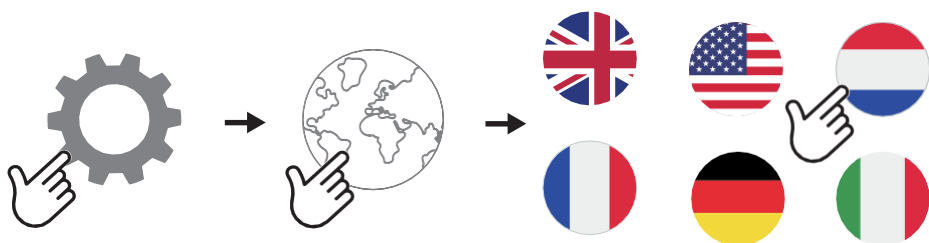
### 6.1 Włączanie i wyłączanie systemu



Naciśnij i przytrzymaj przycisk START przez 3 sekundy, aby włączyć system. Lokalizacja przycisku startowego znajduje się na przeglądzie w punkcie "3.4 Panel wyników". Aby wyłączyć system, naciśnij i przytrzymaj ten sam przycisk START przez 3 sekundy, system prosi o potwierdzenie tej czynności podczas wyłączania systemu.

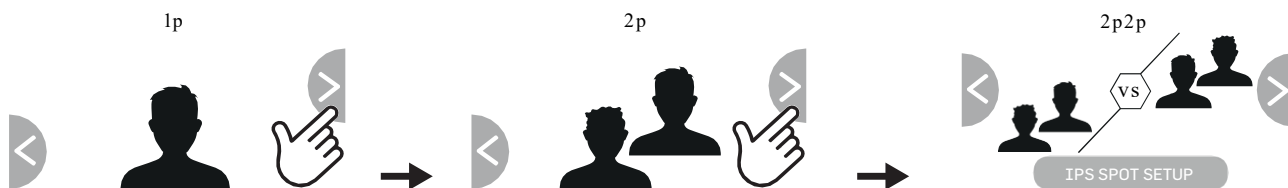
### 6.2 Pierwsze użycie

Jeśli korzystasz z panelu wyników po raz pierwszy, aby wybrać odpowiedni język przejdź do ekranu głównego i ręcznie dostosuj język poprzez następujące kroki.



### 6.3 Wybór trybu pracy IPS

1. Najpierw wybierz grę, w którą chcesz zagrać.
2. Następnie naciśnij przycisk ustawień gry, który znajduje się w prawym dolnym rogu menu głównego gry.
3. Następnie w ustawieniach "drużyny" wybierz, w jakim trybie drużynowym chcesz grać.



## 6.4 Tyb pracy lampy

System automatycznie wykrywa, jakiego typu lampy IPS są podłączone do panelu sterowania. Aby dowiedzieć się, w jakim trybie czujników znajduje się panel punktowy IPS, wykonaj następujące kroki:

1. Przejdź do ustawień ogólnych. Otwórz je, naciskając ikonę koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.
2. Następnie należy przejść do "ustawień lamp".



Tryb czujnika HIT działa tylko wtedy, gdy wszystkie sparowane spoty obsługują ten tryb. W tym celu reflektory muszą zawierać zarówno czujnik dotykowy, jak i czujnik ruchu. Można je rozpoznać po białym spodzie.

### 6.4.1 Czulość lampy

Ilość siły potrzebnej do aktywacji lampy/sensoru może być regulowana.

1. Przejdź do ustawień ogólnych. Dostęp do nich uzyskuje się po naciśnięciu ikony koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.
2. Następnie przejdź do "ustawień lamp". Tutaj możesz ustawić czulość lamp.



## 6.5 Rozpoczęcie i zakończenie gry

Istnieją dwa sposoby rozpoczęcia gry: poprzez ekran dotykowy na panelu wyników lub poprzez dotknięcie podświetlonego reflektora w trybie gotowości.

Aby rozpocząć aktywną grę, naciśnij przycisk START i potwierdź swój wybór na ekranie dotykowym. Aktywną grę można zatrzymać bezpośrednio na ekranie dotykowym, naciskając ikonę STOP

### 6.5.1 Panel sterowania

Aby ustawić grę, użyj ekranu dotykowego na panelu wyników. Panel sterujący zawiera różne typy gier, podzielonych tematycznie. Każda gra jest dokładnie opisana i wyjaśniona. Grę można łatwo rozpocząć poprzez naciśnięcie przycisku start.

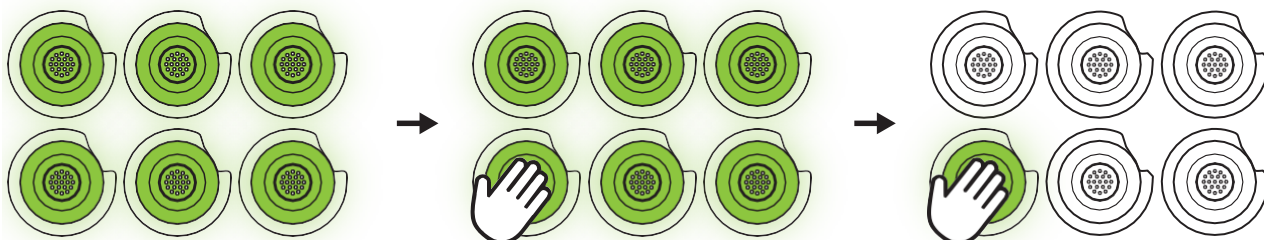
### 6.5.2 Lampa startowa

W trybie gotowości wszystkie połączone lampy świecić po kolei. Dotknij podświetlonego punktu, aby ponownie uruchomić ostatnio graną grę lub motyw dźwiękowy. Wybór stałego miejsca startu Można również ustawić stałe miejsce startowe.

6.5.2.1.1 Przejdź do ustawień ogólnych. Otwórz je, naciskając ikonę koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.

6.5.2.1.2 Następnie w ustawieniach startspotu można aktywować tę funkcję.

6.5.2.1.3 Wtedy wszystkie lampki będą migać na zielono. Połóż rękę na miejscu, które chcesz wykorzystać jako miejsce startowe. Miejsce startu jest potwierdzone, gdy tylko lampka wybrana jako miejsce startu miga na zielono



Lampa startowa nie bierze udziału w grze.

Stałe miejsce startowe można zresetować poprzez wyłączenie tej funkcji. Przy ponownym włączeniu tej funkcji można wybrać nowe miejsce startowe.



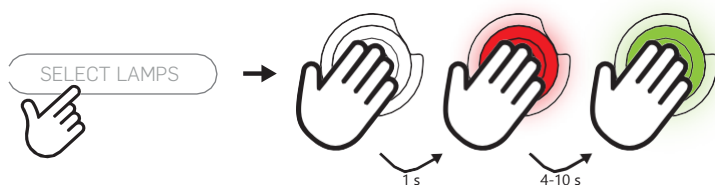
## 7. Ustawienia

System gry posiada szereg ustawień, które można dostosować w zależności od potrzeb. W tym rozdziale opisano, jak to zrobić. System gry zawiera ustawienia ogólne, do których można przejść, naciskając ikonę koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu. Jako ustawienia specyficzne dla gry, te ustawienia są specyficzne dla danego typu gry i również będą miały zastosowanie tylko do tego typu gry. Dostęp do tych ustawień można uzyskać, naciskając typ gry, a następnie naciskając ikonę koła zębatego w prawym dolnym rogu ekranu.

### 7.1 Łączenie i rozłączenie lamp

W zależności od liczby graczy i gry, która ma być rozegrana, do systemu gry można dołączyć więcej lub mniej lamp/sensorów. Przejdź do ustawień ogólnych. Otwórz je, naciskając ikonę koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu. Przejdź do ustawień ogólnych. Otwórz je, naciskając ikonę koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.

1. Następnie należy przejść do "ustawień lamp". Tutaj możesz nacisnąć przycisk wyboru lamp w prawym górnym rogu ekranu.
2. Połóż rękę na lampie, którą chcesz sparować. Lampa będzie świeciła się na czerwono ( na niebiesko w trybie HIT), następnie zacznie świecić się na zielono oznacza to że lampa jest prawidłowo sparowana.
3. Czynność powtórz przy każdym sensorze/lampie.
4. Druk Naciśnij na przycisk GOTOWE, aby wyjść z trybu 'PAIR'.



**i** Jeśli spot nie chce się sparować, może to oznaczać, że pamięć systemu jest pełna. Może to również wystąpić, gdy mniej niż 20 spotów jest widocznie połączonych. W takim przypadku należy odłączyć wszystkie spoty zgodnie z instrukcjami zawartymi w następnym rozdziale.

#### 7.1.1 Odłączenie wszystkich lamp

Wszystkie sensory/lampy mogą zostać odłączone w tym samym czasie. Po tej czynności sensory można ponownie podłączyć do systemu.

1. Przejdź do ustawień ogólnych. Otwórz je, naciskając ikonę koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.
2. Następnie przejdź do "ustawień lamp". Tutaj możesz nacisnąć przycisk **'wyczyść wszystkie lampy'** w prawym dolnym rogu ekranu.
3. System ponownie się uruchomi. Wszystkie lampy są odłączone.

### 19.19 Rozmieszczenie lamp

Dostępnych jest wiele poręcznych mocowań, do których można przyczepić sensory/lampy.

**i** Pełną ofertę akcesoriów znajdziesz na stronie [www.jb-dmuchance.pl](http://www.jb-dmuchance.pl). Gra może być jednak prowadzona również bez tych akcesoriów. W takim przypadku należy zachować maksymalną odległość 20 metrów pomiędzy wzajemnymi lampami a panelem (rysunek 6).



Obraz 6 Maksymalny odstęp między sensorami/lampami

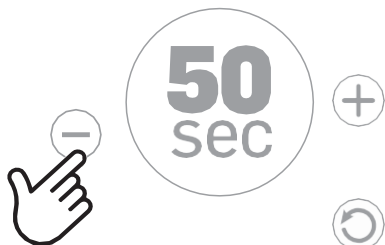


**Ostrzeżenie** - Unikać wystawiania tablicy na bezpośrednie działanie promieni słonecznych.

### 7.3 Ustawienia czasu rozgrywki

Większość gier kończy się po upływie określonego czasu. Czas gry można zmienić w ustawieniach gier.

1. Otwórz typ gry i przejdź do ustawień specyficznych dla gier.



Ustawiony czas gry jest ustawiony tylko do wybranej gry.

## 7.4 Ustawienia AUDIO

---

1. Przejdź do ustawień ogólnych. Dostęp do nich uzyskujesz po naciśnięciu ikony koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.
2. Następnie przejdź do "ustawień wyświetlacza". Tutaj możesz dostosować jasność ekranu, czas czuwania i tło.

## 7.5 Ustawienia DISPLAY

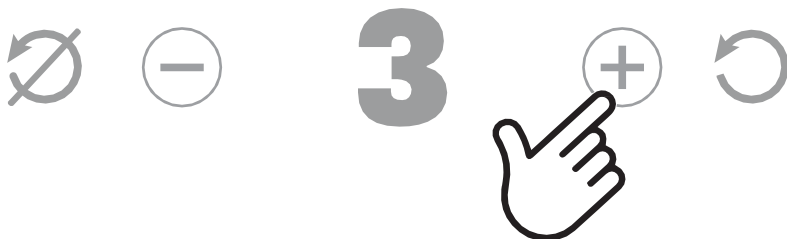
---

1. Przejdź do ustawień ogólnych. Dostęp do nich uzyskujesz po naciśnięciu ikony koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.
2. Następnie przejdź do "ustawień wyświetlacza". Tutaj możesz dostosować jasność ekranu, czas czuwania i tło.

## 7.6 Automatyczne wznowienie gry

---

1. Przejdź do ustawień ogólnych. Dostęp do nich uzyskujesz po naciśnięciu ikony koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.



2. Następnie przejdź do "ustawień zaawansowanych". Tutaj możesz ustawić czy / po ilu sekundach gra automatycznie się restartuje.

## 7.7 Ustawienia hasła

---

Jeśli chcesz zablokować panel wyników za pomocą kodu, możesz ustawić ten kod w następujący sposób:

1. Przejdź do ustawień ogólnych. Dostęp do nich uzyskujesz po naciśnięciu ikony koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.
2. Następnie przejdź do "ustawień zaawansowanych" i naciśnij ustawienia hasła.
3. Tutaj ustawisz hasło, dzięki któremu zablokujesz i ponownie odblokujesz panel wyników. Hasło możesz ustawiać poprzez przesunięcie suwaka "ON"



Domyślnie hasło jest ustawione na 0000.

## 7.8 Przywracanie ustawień fabrycznych

---

Aby przywrócić tablicę wyników do ustawień fabrycznych, wykonaj następujące kroki::

1. Przejdź do ustawień ogólnych. Otwórz je, naciskając ikonę koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.
2. Następnie przejdź do "ustawień zaawansowanych" i naciśnij przywróć ustawienia fabryczne.
3. Po potwierdzeniu wyboru system zostanie zrestartowany, a panel wyników przywrócony do ustawień fabrycznych.

## 7.9 Aktualizacja opracowania

---

Jeśli chcesz zaktualizować swoje oprogramowanie, musisz wykonać następujące kroki:

Po pierwsze sprawdź, jaką masz wersję firmware. Przejdź do ustawień ogólnych. Otwórz je, naciskając ikonę koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.

1. Następnie przejdź do "ustawień zaawansowanych", tutaj możesz odczytać, jaką masz wersję firmware. Jeśli dostępna jest nowa wersja firmware, możesz ją zaktualizować przez bluetooth.

## 7.10 Ustawienia akcesoriów

---

Jeśli chcesz dodać akcesoria, takie jak na przykład maszynka do monet lub skrzynka switchbox, wykonaj następujące kroki:

1. Podłącz akcesorium i przejdź do ustawień ogólnych. Otwórz je, naciskając ikonę koła zębatego w lewym górnym rogu ekranu.
2. Następnie przejdź do "akcesoriów", tutaj możesz ustawić akcesoria.

## 8. Błędy

Jeśli panel wyników nie działa prawidłowo, można go zresetować za pomocą przycisku reset.

### 8.1 PRZYCISK RESET

---

System IPS jest wyposażony w przycisk resetowania. Przycisk resetowania znajduje się pod okrągłym otworem z tyłu tablicy wyników. Przycisk resetowania można nacisnąć za pomocą długiego, cienkiego przedmiotu.



**JB-Inflatables B.V.**

Ampere 10  
7942 DD Meppel  
Nederland  
tel. 0031  
(0)522-246169  
info@jb-  
inflatables.nl  
www.jb-  
inflatables.nl