
Spis treści

1.	Informacje na temat instrukcji	5
1.1.	Oznaczenia i symbole	5
2.	Przeznaczenie	6
3.	Zgodność	6
3.1.	Informacje nt. zgodności z wymogami UE	6
3.2.	Deklaracja zgodności z wymogami UK	8
3.3.	Oświadczenie dot. zgodności z wymogami FCC	8
4.	Instrukcja bezpieczeństwa	9
4.1.	Bezpieczne użytkowanie	9
4.2.	Miejsce montażu	11
4.3.	Zasilanie	12
4.4.	Informacje nt. wyświetlacza	12
5.	Zawartość opakowania	13
5.1.	Lista części automatu do gier	13
5.2.	Lista części konsoli (wersja bez automatu)	15
6.	Ustawienie	16
6.1.	Konsola	17
6.2.	Automat do gier	18
7.	Opis urządzenia	24
7.1.	Automat do gier	24
7.2.	Konsola	25
8.	Pierwszy montaż	26
8.1.	Ustawienie połączenia	26
8.2.	Pamięć USB i ustawienia początkowe	27
8.3.	Wyłączanie/włączanie urządzenia	27
9.	Korzystanie z konsoli	28
10.	Ustawienia początkowe	29
10.1	Ustawienia kraju/języka	29
10.2	Nawiązanie połączenia WLAN	29
10.3	Instalacja systemu operacyjnego (dystrybucja Linuxa)	30
10.4	Restart systemu	30
10.5	Test funkcjonalny sprzętu	30
11.	Czyszczenie i konserwacja	31
12.	Przechowywanie na czas nieużywania	31
13.	Błędy w wyświetlaniu pikseli na ekranie	32
14.	Utylizacja produktu	33
15.	Dane techniczne	33
16.	Informacje nt. licencji	36
17.	Informacje nt. serwisu	36

18. Metryka	37
--------------------------	-----------

1. Informacje na temat instrukcji



Dziękujemy za wybranie naszego produktu. Mamy nadzieję, że urządzenie dostarczy ci mnóstwo frajdy.

Przed pierwszym montażem przeczytaj uważnie instrukcję oraz informacje dot. bezpieczeństwa. Stosuj się do ostrzeżeń znajdujących się na urządzeniu oraz w instrukcji.

Instrukcję trzymaj w miejscu, w którym łatwo ją znajdziesz. Jeśli odsprzedasz lub przekażesz komuś urządzenie, dołącz do niego instrukcję, gdyż stanowi ona integralną część produktu.

1.1. Oznaczenia i symbole

Jeśli część tekstu oznaczono jednym z poniższych ostrzeżeń, należy unikać opisanego zagrożenia, aby zapobiec opisanym konsekwencjom.



NIEBEZPIECZEŃSTWO! Ostrzeżenie przed bezpośrednim zagrożeniem życia!



OSTRZEŻENIE! Ostrzeżenie przed możliwym zagrożeniem dla życia i/lub poważnymi, nieodwracalnymi urazami!

OSTROŻNIE!

Ostrzeżenie przed możliwymi delikatnymi i/lub niewielkimi urazami!



UWAGA!

Zwróć uwagę na instrukcję, aby uniknąć uszkodzenia swojej własności!



Dodatkowe informacje na temat sposobu korzystania z urządzenia



OSTRZEŻENIE! Ostrzeżenie przed niebezpieczeństwem porażenia prądem!



OSTRZEŻENIE! Ostrzeżenie przed niebezpieczeństwem związanym z głośnymi

dźwiękami!

eo

Informacje na temat zdarzeń mogących wystąpić podczas korzystania z urządzenia



Instrukcje, których należy przestrzegać



Instrukcje bezpieczeństwa, których należy przestrzegać

2. Przeznaczenie

Masz do czynienia z urządzeniem elektryczno-informatycznym, którego przeznaczeniem jest wykorzystywanie zawartości multimedialnej w formie gier. Można z niego korzystać wyłącznie na użytek prywatny. Wyłączamy swoją odpowiedzialność w przypadku nieuprawnionego korzystania:

eo Nie przekształcaj urządzenia bez naszej zgody i korzystaj wyłącznie z części zamiennych oraz akcesoriów,

które dostarczamy lub które zostały przez nas zatwierdzone.

eo Postępuj zgodnie z informacjami zawartymi w tej instrukcji obsługi, zwłaszcza ze wskazówkami dotyczącymi bezpieczeństwa. Każdy

inny sposób korzystania z urządzenia uznaje się za nieodpowiedni i może się on wiązać z ryzykiem doznania urazów lub uszkodzenia mienia.

eo Nie korzystaj z urządzenia w ekstremalnych warunkach pogodowych.

3. Zgodność

3.1. Informacje nt. zgodności z wymogami UE

ELDOHM niniejszym oświadcza, że urządzenie radiowe typu Iconic Arcade jest zgodne z dyrektywą 2014/53/EU (dyrektywa radiowa), dyrektywą 2009/125/WE (dot. ekoprojektu) oraz dyrektywą 2011/65/EU (dyrektywa ws. ograniczenia stosowania niektórych niebezpiecznych substancji w sprzęcie elektrycznym i elektronicznym).

Pełną deklarację zgodności z wymogami UE można pobrać na stronie www.iconicarcade.com/en/doc.

Jeśli twoje urządzenie będzie działało z wykorzystaniem bezprzewodowego połączenia LAN o częstotliwości 5 GHz, w krajach UE (patrz tabela) z urządzenia będzie można korzystać jedynie wewnątrz budynków.

Zawsze przestrzegaj przepisów prawa obowiązujących w kraju, w którym instalowane jest urządzenie.





AT	BE	BG	CZ	DK
EE	FR	DE	IS	IE
IT	GR	ES	CY	LV
LI	LT	LU	HU	MT
NL	NO	PL	PT	RO
SI	SK	TR	FI	SE
CH	GB	HR		

AT = Austria, BE = Belgia, CZ = Czechy, DK = Dania, EE = Estonia, FR = Francja, DE = Niemcy, IS = Islandia, IE = Irlandia, IT = Włochy, GR = Grecja, ES = Hiszpania, CY = Cypr, LV = Łotwa, LT = Litwa, LU = Luksemburg, HU = Węgry, MT = Malta, NL = Holandia, NO = Norwegia, PL = Polska, PT = Portugalia, RO = Rumunia, SI = Słowenia, SK = Słowacja, TR = Turcja, FI = Finlandia, SE = Szwecja, CH = Szwajcaria, GB = Zjednoczone Królestwo Wielkiej Brytanii i Irlandii Północnej, HR = Chorwacja

3.1.1 Informacje nt. WLAN

Pasma 2,4 GHz / 5 GHz
częstotliwości: 802.11 a/b/g/n/ac
Standard WEP/WPA/WPA2
WLAN:
Kodowanie:

Pasma częstotliwi	Kanał	Maks. moc nadawania /
2400–2483,5	1–13	<20
5150–5250	36–48	<23
5250–5350	52–64	<23
5470–5725	100–140	<30
5735–5835	149–165	– (jeśli dotyczy <14)

3.2. Deklaracja zgodności dla UK

**UK
CA**

Producent niniejszym oświadcza, że produkt jest zgodny z wszelkimi wymogami obowiązującymi w Wielkiej Brytanii.

3.3. Oświadczenie dot. zgodności z wymogami FCC

UWAGA: To urządzenie zostało poddane testom, w których wykazano jego zgodność z ograniczeniami dotyczącymi urządzeń cyfrowych klasy B, zgodnie z częścią 15. zasad Federalnej Komisji Łączności (FCC).

Ograniczenia te zostały opracowane, aby zapewnić należyłą ochronę przed szkodliwymi zakłóceniami w

instalacjach domowych. Urządzenie generuje, wykorzystuje i może emitować promieniowanie o częstotliwości fal radiowych. Jego niepoprawne

zainstalowanie lub użytkowanie może wywołać szkodliwe zakłócenia łączności radiowej. Nie można jednak zagwarantować, że w określonej instalacji nie

wystąpią żadne zakłócenia. Urządzenie zakłóca sygnał radiowy lub telewizyjny, co można określić, włączając je i wyłączając. Zaleca się wypróbowanie opisanych dalej sposobów: eo Zmień orientację lub położenie anteny odbiorczej.

eo Zwiększ odległość między urządzeniem a odbiornikiem.

eo Podłącz urządzenie i odbiornik do różnych obwodów sieciowych.

eo Skontaktuj się ze sprzedawcą odbiornika lub doświadczonym technikiem RTV.

OSTRZEŻENIE: Dokonywanie nieautoryzowanych zmian lub modyfikacji urządzenia może skutkować unieważnieniem prawa użytkownika do korzystania z niego. W celu zapewnienia zgodności z limitami dot. emisji należy, w razie konieczności, korzystać z ekranowanych przewodów do przesyłania danych.

To urządzenie jest zgodne z częścią 15. zasad FCC. Korzystanie z niego podlega dwóm następującym warunkom:

(1) urządzenie nie może powodować zakłóceń;

(2) urządzenie musi tolerować wszelkie zakłócenia, w tym zakłócenia mogące powodować jego nieprawidłowe działanie.

Pomocna może się w tym względzie okazać broszura przygotowana przez FCC: „Jak wykrywać i rozwiązywać problemy z zakłóceniami radiowo-telewizyjnymi”. Dostępna jest ona w U.S. Government Printing Office, Waszyngton, D.C., 20402.

4. Instrukcja bezpieczeństwa

- ☞ Z urządzenia mogą korzystać dzieci, które ukończyły 8 lat, oraz osoby z ograniczoną sprawnością fizyczną, sensoryczną bądź umysłową lub nieposiadające doświadczenia lub wiedzy, przy czym muszą być one nadzorowane lub zostać przeszkolone pod kątem bezpiecznego korzystania z urządzenia oraz możliwych niebezpieczeństw.
- ☞ Dzieci muszą pozostawać pod opieką w celu zapewnienia, że nie bawią się urządzeniem.
- ☞ Dzieci nie mogą czyścić ani konserwować urządzenia bez nadzoru.
- ☞ Urządzenia i akcesoria należy przechowywać w miejscu poza zasięgiem dzieci.

4.1. Bezpieczne użytkowanie

- ☞ Korzystaj jedynie z zasilacza dostarczonego wraz z urządzeniem.
- ☞ Nie wystawiaj urządzenia na kontakt z kapiącą wodą lub przyskającą cieczą oraz nie umieszczaj naczyń wypełnionych wodą na urządzeniu lub w bezpośredniej jego bliskości.
- ☞ Nie wylewaj na urządzenie żadnych cieczy.



NIEBEZPIECZEŃSTWO!

Ryzyko porażenia!

Uszkodzenie zasilacza wiąże się z ryzykiem porażenia lub wywołania pożaru!

- ☞ Nigdy nie otwieraj obudowy urządzenia ani zasilacza!
- ☞ Nigdy nie korzystaj z urządzenia z otwartą obudową.

- ☞ Nie zasłaniaj otworów, gdyż może to doprowadzić do przegrzania się urządzenia,

a nawet do pożaru.

☐☞ Nie wkładaj w otwory urządzenia żadnych przedmiotów. Może to doprowadzić do zwarcia, porażenia prądem, a nawet do pożaru i tym samym do uszkodzenia urządzenia.

Wyłącz urządzenie lub wstrzymaj się z jego włączeniem, odłącz kabel zasilający i skontaktuj się z obsługą klienta, jeśli:

- zasilacz lub samo urządzenie wydaje nietypowe dźwięki lub widzisz wydobywający się z nich dym;
- na urządzeniu, zasilaczu lub kablu zasilającym znajdują się widoczne ślady uszkodzenia;
- do urządzenia dostały się płyny.

☐☞ Zastąp wadliwy kabel zasilający / zasilacz częściami oryginalnymi. Pod żadnym pozorem nie podejmuj próby ich naprawienia.



OSTRZEŻENIE!

Ryzyko porażenia!

W przypadku nieodpowiedniego dokonania naprawy istnieje ryzyko porażenia!

☐☞ Nigdy nie otwieraj obudowy urządzenia ani zasilacza.

☐☞ W przypadku awarii skontaktuj się z centrum serwisowym lub z odpowiednim warsztatem.

4.2. Miejsce montażu

- ☞ Nie korzystaj z urządzenia w miejscach potencjalnie narażonych na wystąpienie wybuchu. Mowa tu np. o instalacjach ze zbiornikami gazu, obszarach przechowywania paliw lub obszarach przetwarzania rozpuszczalników. Z urządzenia nie wolno również korzystać w warunkach zapyłonego powietrza (np. zapylenie od mąki czy drewna).
- ☞ Utrzymuj urządzenie oraz wszelkie inne urządzenia do niego podłączone z dala od wilgoci oraz zapobiegaj wystawianiu ich na działanie kurzu, wysokiej temperatury i bezpośredni kontakt ze światłem słonecznym. Nieprzestrzeganie powyższych instrukcji może skutkować niewłaściwym działaniem lub uszkodzeniem urządzenia.
- ☞ Nie korzystaj z urządzenia na zewnątrz, gdy warunki atmosferyczne, takie jak deszcz, śnieg itd., mogą je uszkodzić.
- ☞ Trzymaj je co najmniej metr od źródeł zakłóceń radiowych lub elektromagnetycznych (telewizory, głośniki, telefony komórkowe, telefony DECT), aby zapobiec awariom oraz utracie danych.
- ☞ Urządzenie nie nadaje się do wykorzystania na stanowiskach pracy z urządzeniami wyświetlającymi zgodnie z definicją wskazaną w odnośnej regulacji (w Niemczech §2).

4.3. Zasilanie

- ☐☞ Nie zasłaniaj zasilacza.
- ☐☞ Nie dotykaj kabla zasilającego mokrymi rękami.
- ☐☞ Gniazdko musi się znajdować w łatwo dostępnym miejscu, blisko urządzenia. ☐☞ Dotykaj obudowy zasilacza wyłącznie wówczas, gdy chcesz go wyciągnąć z gniazdka.
- ☐☞ Aby odłączyć urządzenie od zasilania (zapewnionego przez zasilacz), odłącz zasilacz od gniazdka.
- ☐☞ Podłączaj zasilacz tylko do uziemionego gniazdka spełniającego wymogi określone w danych technicznych.
- ☐☞ W przypadku burzy odłącz zasilacz od gniazdka.

4.4. Informacje nt. wyświetlacza

- ☐☞ Nie rzucaj niczym w wyświetlacz.
- ☐☞ Nie kładź niczego na urządzeniu.
- ☐☞ Nie dotykaj wyświetlacza ostrymi przedmiotami.
- ☐☞ Nie skrob po wyświetlaczu paznokciami ani innymi twardymi przedmiotami.
- ☐☞ W przypadku pęknięcia wyświetlacza istnieje ryzyko urazu. W przypadku pęknięcia zbierz drobiny z urządzenia, włożywszy rękawice ochronne, zapakuj je i wyślij do centrum serwisowego w celu dokonania odpowiedniej utylizacji. Po posprzątaniu drobin umyj ręce wodą z mydłem, gdyż w momencie pęknięcia wyświetlacza mogło dojść do wycieku chemikaliów.

5. Zawartość opakowania



NIEBEZPIECZEŃSTWO!

Ryzyko zadławienia!

Istnieje ryzyko uduszenia w wyniku połknięcia lub wciągnięcia wraz z oddechem niewielkich części lub folii.

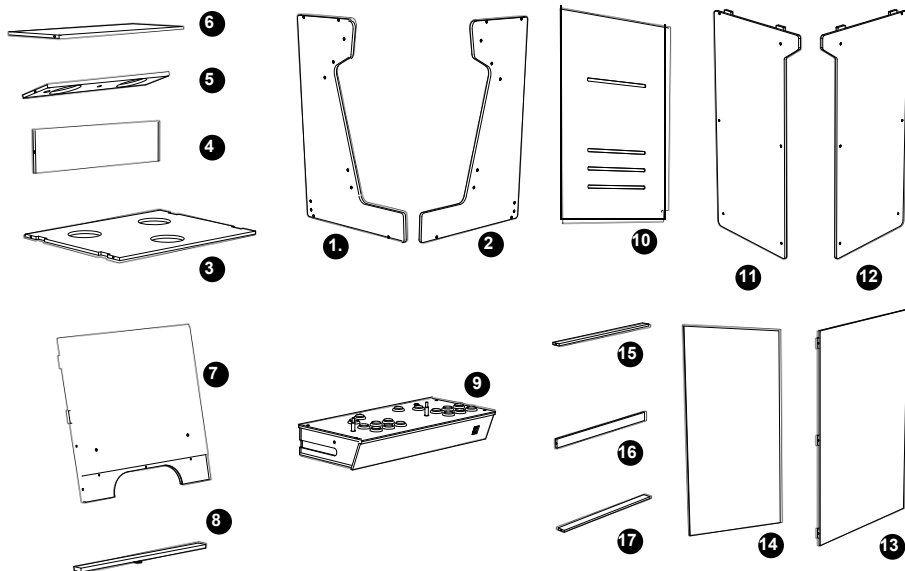
 Trzymaj opakowanie z dala od dzieci.

↑ Wyjmij produkt z opakowania i usuń wszelkie materiały wykorzystane do pakowania.

↑ Sprawdź, czy dostarczone opakowanie jest kompletne. Powiadom nas w ciągu 14 dni od zakupu, jeśli w dostawie czegoś brakuje.

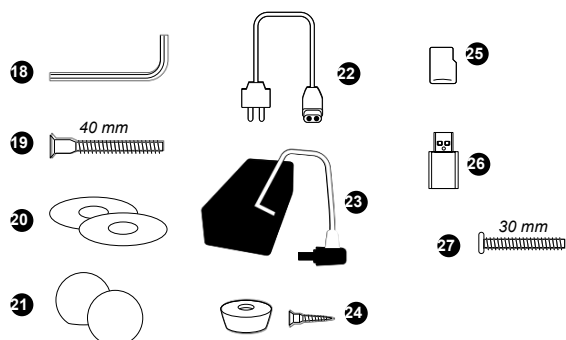
5.1. Lista części automatu do gier

W skład zakupionego opakowania wchodzi:



Obudowa	
1	Widok z boku – górna lewa część
2	Widok z boku – górna prawa część
3	Pokrywa
4	Głośniki panelu przedniego
5	Element głośnika

Obudowa	
7	Wyświetlacz z ramą i kontrolerem
8	Część łącząca wyświetlacz
9	Konsola
10	Górny panel boczny
1	Widok z boku – dolna lewa część
12	Widok z boku – dolna prawa część
13	Przedni panel podstawy
14	Tyłny panel podstawy
15	Górny element łączący
16	Środkowy element łączący
17	Element łączący podstawy



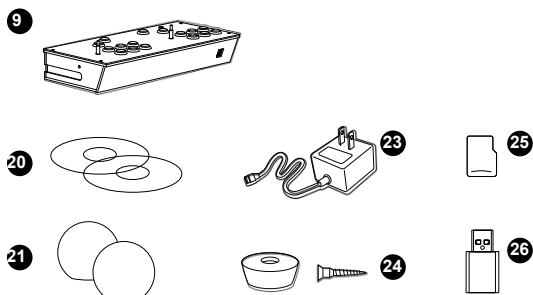
Akcesoria	
18	Klucz imbusowy M5 (2 szt.)
19	Śruby 40 mm (33 szt.)
20	Oślonki joysticków (2 szt.)
21	Gałki joysticków (2 szt.)
22	Zasilacz (grafika może się różnić, w zależności od kraju)
23	Zasilacze
24	Gumowe nóżki (6 szt.) konsoli ze śrubami mocującymi (6 szt.)
25	Pamięć USB do instalacji oprogramowania
26	Karta pamięci microSD

Akcesoria

27 Śruby 30 mm (2 szt.)

5.2. Lista części konsoli (wersja bez automatu)

W skład zakupionego opakowania wchodzi:



Akcesoria

9	Konsola
20	Oslonki joysticków (2 szt.)
21	Gałki joysticków (2 szt.)
23	Zasilacz (grafika może się różnić, w zależności od kraju)
24	Gumowe nóżki (6 szt.) konsoli ze śrubami mocującymi (6 szt.)
25	Pamięć USB do instalacji oprogramowania
26	Karta pamięci microSD

6. Ustawienie

Poniższy opis przedstawia proces montażu eo konsoli, eo montażu automatu (góra, podstawa) z ekranem, podłączenia kabla zasilającego eo oraz podłączenia zasilacza.

Zaleca się, aby montaż obudowy wykonywały dwie osoby.

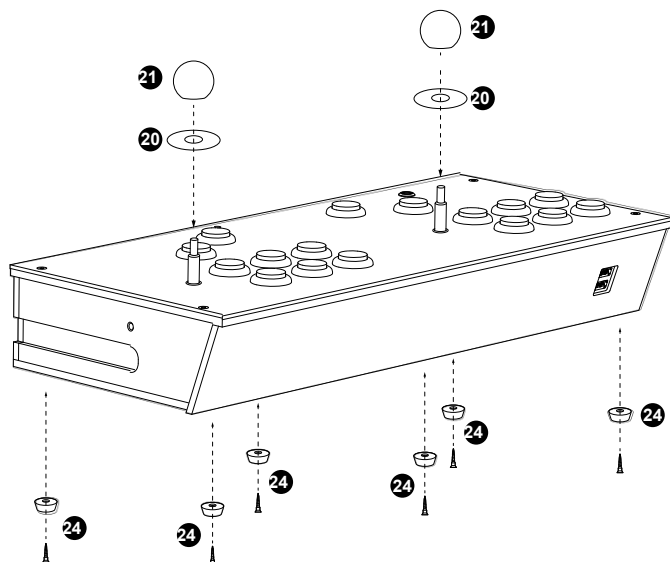


Użyj dołączonego do opakowania klucza imbusowego, aby przykręcić śruby. Nie przykręcaj ich jednak zbyt mocno, gdyż może to uszkodzić obudowę.

6.1. Konsola

Części potrzebne do tego etapu montażu:

9	Konsola
25	Karta pamięci microSD
20	Oślonki joysticków (2 szt.)
21	Gałki joysticków (2 szt.)
24	Gumowe nóżki (6 szt.) konsoli ze śrubami mocującymi (6 szt.)
	Śrubokręt krzyżakowy (niedołączony do produktu)



↑ Umieść osłonki joysticka na bolcach.

↑ Przykręć gałki joysticka na bolcach.

↑ Wyłącznie jeśli korzystasz z konsoli poza automatem: przykręć gumowe nóżki konsoli

za pomocą dostarczonych śrub. Wykorzystaj śrubokręt krzyżakowy dostępny w sprzedaży.

Jeśli masz zamiar korzystać z konsoli bez jej podłączenia do automatu, kontynuuj czytanie instrukcji od rozdziału 8. Pierwsza instalacja na stronie 26.

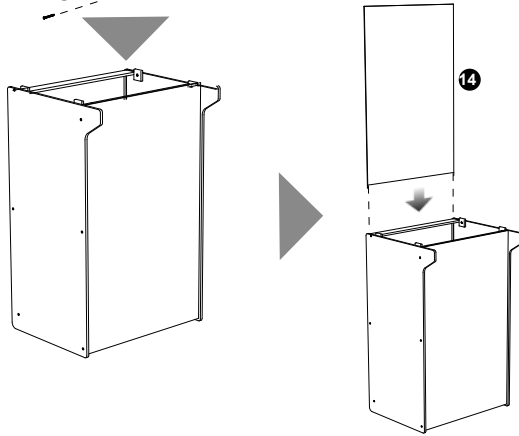
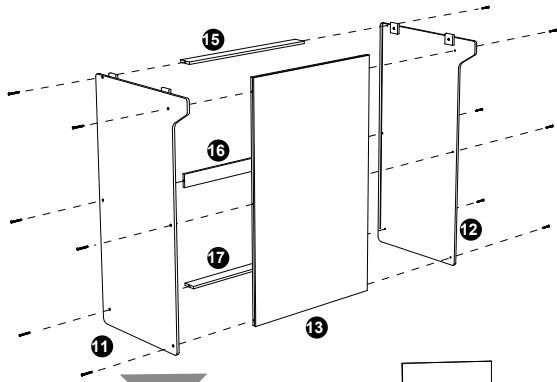
6.2. Automat do gier

6.2.1. Podstawa

Części potrzebne do tego etapu montażu:

1	Widok z boku – dolna lewa część
12	Widok z boku – dolna prawa część
13	Przedni panel podstawy
14	Tylny panel podstawy
15	Element łączący podstawy
16	Element łączący podstawy
17	Element łączący podstawy
18	Klucz imbusowy
19	Śruby mocujące (12 szt.)

↑ Złóż dolną część, jak wskazano poniżej.



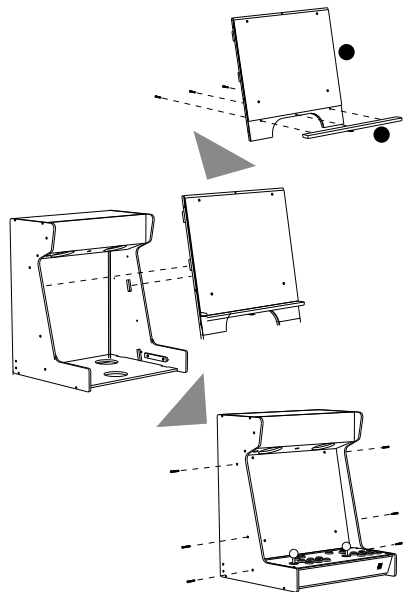
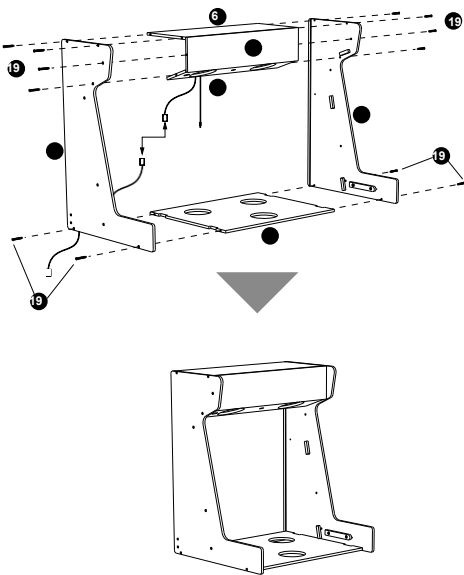
6.2.2. Góra i wyświetlacz

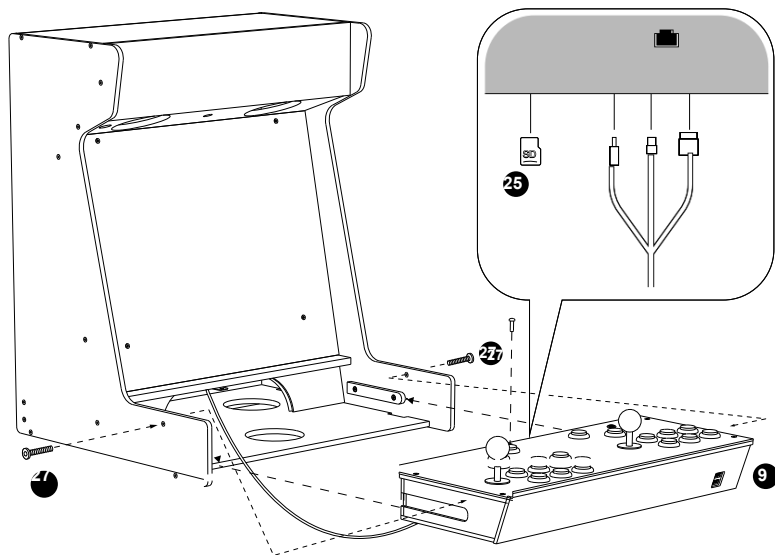
Części potrzebne do tego etapu montażu:

1	Widok z boku – górna lewa część
2	Widok z boku – górna prawa część
3	Pokrywa
4	Głośniki panelu przedniego
5	Element głośnika
6	Pokrywa głośników
7	Wyświetlacz z ramą i kontrolerem
8	Część łącząca wyświetlacz
18	Klucz imbusowy
19	Śruby mocujące (12 szt.)
27	Śruby 30 mm (2 szt.)

↑ Złóż górną część i zamontuj wyświetlacz tak, jak wskazano na grafice.

↑ Przykręć mocniej śruby jedynie w górnej części, aby łatwiej było umieścić na miejscu wyświetlacz.





† Podłącz do konsoli kabel podłączający konsolę:

- kabel HDMI wyświetlacza do gniazda HDMI,
- wtyk zasilający USB-C do gniazda USB-C,
- złącze jack 3,5 mm do gniazda audio 3,5 mm.

† Opcjonalnie: jeśli chcesz korzystać z kablowego połączenia sieciowego, wetknij koniec kabla sieciowego do gniazda LAN.

† Włóż kartę microSD etykietą do góry do miejsca na kartę znajdującą się z tyłu konsoli

i popchnij aż do momentu, gdy ta się w nim zablokuje. Aby ją później usunąć, wciśnij ją dalej, aż się odblokuje. † Włóż panel kontrolny w prowadnicę stanowiącą część zestawu.

† Zabezpiecz panel kontrolny śrubami.

6.2.3. Kable

Do tego etapu montażu niezbędna jest następująca część:

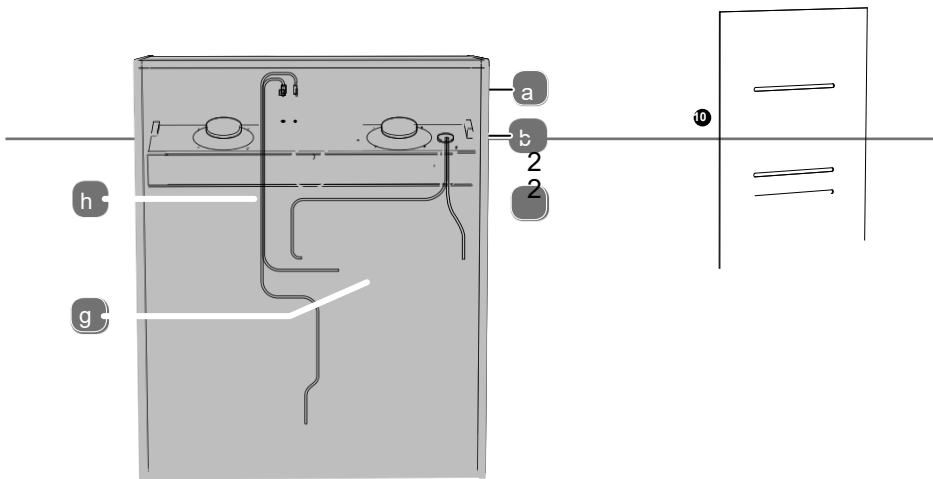
10	Górny panel boczny
----	--------------------

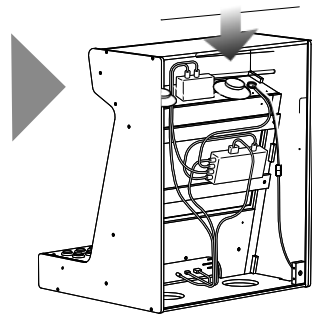
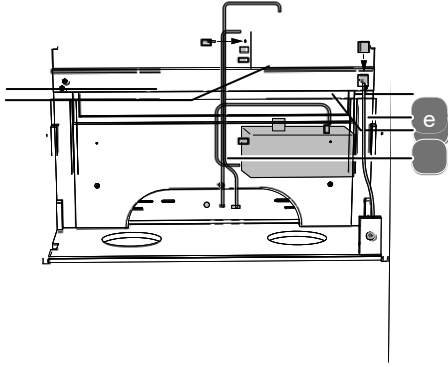
↑ Podłącz kable:

- kabel zasilający (d) do przełącznika zasilania (b) z kontrolerem (g),
- kabel zasilający (d) do przełącznika zasilania (b) z kablem zasilającym zasilacza (e),
- kabel audio 3,5 mm (h) kontrolera (g) do wzmacniacza (a).

↑ Przesadź kabel do podłączenia konsoli (f) przez otwór.

↑ Włóż tylny panel w prowadnicę i przesunij ją w dół.





6.2.4. Montaż

† Połącz górę z dołem.

† Umieść urządzenie i korzystaj z niego na stabilnej, płaskiej i wolnej od wibracji powierzchni, aby urządzenie nie upadło.

† Opcjonalnie: jeśli podłączono kabel LAN w celu zapewnienia połączenia sieciowego,

o którym mowa w 6.2.2 Góra i wyświetlacz na stronie 20, podłącz kabel LAN z hubem, switchem lub routerem.



OSTROŻNIE!

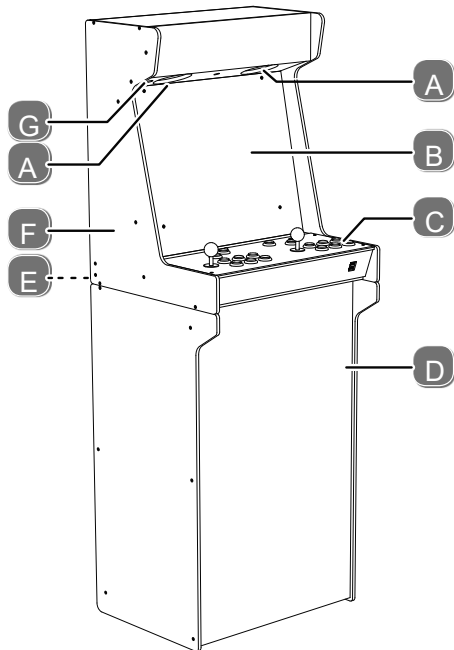
Ryzyko urazu!

Aby zapobiec urazom, które może spowodować przewrócenie się automatu, należy go przymocować do ściany.

☞ Użyj odpowiednich mocowań, by przytwierdzić urządzenie do ściany.

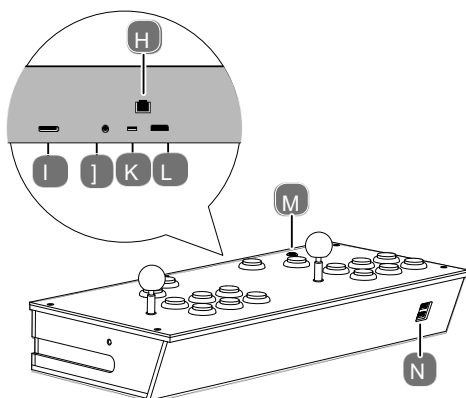
7. Opis urządzenia

7.1 Automat do gier



- A. Głośniki
- B. Wyświetlacz
- C. Konsola
- D. Podstawa obudowy
- E. Miejsce podłączenia
- F. zasilacza Górna część
- G. obudowy Włączniki

7.2. Konsola

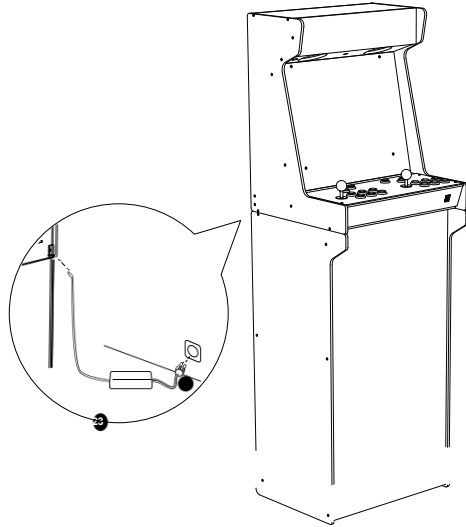


- H. Miejsce na podłączenie kabla sieciowego
- I. Miejsce na kartę pamięci microSD
- J. Miejsce na podłączenie kabla audio
- K. Gniazdo USB
- L. Gniazdo HDMI
- M. Włącznik/wyłącznik (tylko w wersji bez automatu) 2
- N. gniazda USB 3.2

8. Pierwsza instalacja

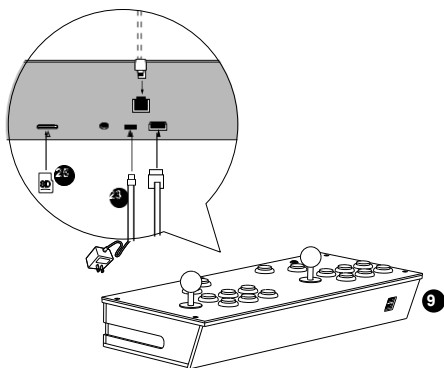
8.1. Ustawienie połączenia

8.1.1 Zasilacz podczas działania z automatem



- ↑ Podłącz dostarczony zasilacz z tyłu automatu.
- ↑ Podłącz drugi koniec do łatwo dostępnego gniazdka. Gniazdko to musi się znajdować w pobliżu urządzenia i być łatwo dostępne.

8.1.2. Korzystanie z konsoli jako samodzielnego urządzenia

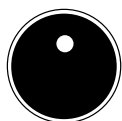


- † Podłącz dostarczony zasilacz do gniazda USB-C z tyłu konsoli.
- † Podłącz drugi koniec do łatwo dostępnego gniazdka. Gniazdko to musi się znajdować w pobliżu urządzenia i być łatwo dostępne.
- † Podłącz wyświetlacz do gniazda HDMI z tyłu konsoli.
 - † Opcjonalnie: jeśli chcesz korzystać z kablowego połączenia sieciowego, wetknij koniec kabla sieciowego do gniazda sieciowego i podłącz jego drugi koniec do huba, switcha lub routera.

8.2. Pamięć USB i ustawienia początkowe

- † Podłącz dostarczoną pamięć USB do jednego z gniazd USB z przodu konsoli.

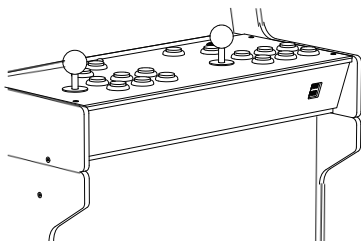
8.3. Wyłączanie/włączanie urządzenia



Zanim włączysz urządzenie po raz pierwszy, włóż dostarczoną pamięć USB do jednego z gniazd USB z przodu konsoli, aby dokonać ustawień początkowych.






- † Aby wyłączyć urządzenie,
 - naciśnij przycisk wł./wył. na konsoli (w przypadku wersji bez automatu) lub
 - przestaw przycisk wł./wył. **0/1** na automacie na **1**.
- † Naciśnij lub przełącz przycisk ponownie, aby włączyć urządzenie.

9. Korzystanie z konsoli



Za pomocą konsoli możesz się poruszać po wszystkich menu i grać w każdą grę, jak również wprowadzać tekst w pola tekstowe. Przyciski, których należy w tym celu użyć, oraz ich funkcje znajdują się w oknach dialogowych na dole ekranu.

Joystick

- ✓    Nawigacja po menu we wszystkich kierunkach
- ✓  Wybór liter, cyfr i znaków w polach tekstowych
 - ▶ w polach tekstowych: usuń ostatni znak
 -  w polach tekstowych: kolejna litera/spacja

Przycisk **A** Potwierdź wprowadzony tekst

Przycisk **B** Cofnij wprowadzony tekst i zmianę ustawień

Przycisk **X** menu; wróć do poprzedniego menu

Działanie zależy od użytego systemu retrodystrybucji, emulacji oraz gry i może być inne, niż podano w tej tabeli. Uwaga:

eo W niektórych wersjach produktu przyciski **A** i **B** mogą być zamienione miejscami.

eo Naciśnij jednocześnie przyciski **START** i **SELECT**, aby opuścić grę, w którą obecnie grasz.

eo Jeśli kierunek wyświetla się z ikonką joysticka zamiast z oznaczeniem przycisków (A, B, X,

Y), przypisanie przycisków przedstawia się następująco:

Joystic

k



✓ 28



Przycisk

A

B

X

Y

10. Ustawienia początkowe

† Podłącz dostarczoną pamięć USB do jednego z dwóch gniazd USB z przodu konsoli.

† Naciśnij przycisk wł./wył., aby włączyć urządzenie.

Po uruchomieniu urządzenia po raz pierwszy wyświetli się ekran główny umożliwiający dokonanie ustawień początkowych urządzenia.

- **LOCALE** – Wybór ustawień języka i kraju
- **WIRELESS** – Ustawienie połączenia WLAN
- **INSTALL** – Wybór pakietów gier
- **EXIT** – Restart systemu po instalacji
- **TEST** – Test funkcjonalny urządzenia
- **ABOUT** – Informacje nt. licencji

Kolejne kroki wykonaj w podanej kolejności.

10.1. Ustawienia kraju/języka

† Wybierz ikonkę **LOCALE** za pomocą joysticka i potwierdź przyciskiem **A**.

† Wybierz kraj za pomocą joysticka i potwierdź przyciskiem **A**.

† Wybierz język menu za pomocą joysticka.

† Naciśnij przycisk **A**.

Ustawianie języka i kraju zostało ukończone.

† Po zakończeniu naciśnij przycisk **B**, aby powrócić do menu głównego.

10.2. Nawiązanie połączenia WLAN

Jeśli podłączono kabel LAN, przejdź do kolejnego rozdziału.

Jeśli chcesz podłączyć urządzenie poprzez WLAN, wykonaj poniższe czynności:

† W menu głównym wybierz za pomocą joysticka ikonkę **WIRELESS** i potwierdź wybór przyciskiem **A**.

† Wybierz sieć WLAN za pomocą joysticka i potwierdź przyciskiem **A**.

† Jeśli wybrana sieć wymaga podania hasła, wprowadź je za pomocą joysticka:

- ✓ ⓘ Wybieranie liter, cyfr, znaków
 - ▶ w polach tekstowych: usuń ostatni znak
 - ☞ w polach tekstowych: kolejna litera/spacja

† Naciśnij przycisk **A**.

† Po zakończeniu naciśnij przycisk **B**, aby powrócić do menu głównego.

10.3. Instalacja systemu operacyjnego (dystrybucja Linuxa)

Iconic Arcade wymaga systemu operacyjnego opartego na architekturze Linuxa. Musi być on zainstalowany na karcie SD. Można wybrać jedną z czterech dystrybucji, które obejmują emulatory wymagane przez starsze platformy. Wszystkie cztery są dostępne za darmo i różnią się od siebie działaniem i liczbą oferowanych gier. Możesz też zainstalować domyślny system operacyjny na wbudowanym Raspberry Pi i dostosować oprogramowanie do własnych potrzeb.

↑ Wybierz **INSTALL** i potwierdź przyciskiem **A**.

Pojawią się systemy operacyjne do wyboru.

↑ Wybierz pożądany system za pomocą joysticka i potwierdź przyciskiem **A**, aby rozpocząć instalację.

Proces może trochę potrwać. Postępy będzie widać na wyświetlaczu.

↑ Po zakończeniu naciśnij przycisk **B**, aby powrócić do menu głównego.

10.4. Restart systemu

Po dokonaniu ustawień początkowych należy zrestartować system. Dzięki temu zostanie aktywowany wybór gier.

↑ Wybierz ikonkę **EXIT** za pomocą joysticka i potwierdź przyciskiem **A**.

↑ Wyjmij pamięć USB z gniazda USB.

↑ Naciśnij przycisk **A**, aby zrestartować urządzenie.

Urządzenie uruchomi się z wybranymi grami, a początkowe ustawienia zostaną ukończone.

10.5. Test funkcjonalny sprzętu

Wykonaj test funkcjonalny joysticka, wyświetlacza, przycisków oraz włożonego dysku z pamięcią.

↑ Wybierz ikonkę **TEST** za pomocą joysticka i potwierdź przyciskiem **A**.

↑ Wybierz pożądane urządzenie za pomocą joysticka i potwierdź przyciskiem **A**.

↑ Po zakończeniu naciśnij przycisk **B**, aby powrócić do menu głównego.

1 Czyszczenie i konserwacja

1.



OSTRZEŻENIE!

Ryzyko porażenia!

Otwarcie obudowy i dotknięcie części znajdujących się wewnątrz urządzenia zagraża życiu z powodu możliwego porażenia!

☐☞ Nie otwieraj obudowy urządzenia. Nie znajdują się w niej

żadne części wymagające konserwacji. Przed czyszczeniem zawsze odłącz zasilacz.

† Obudowę czyść wyłącznie zroszoną szmatką z niestrzępiącego się materiału.

† Nie wykorzystuj rozpuszczalników ani środków czyszczących o działaniu żrącym czy mających formę gazu.

† Wyświetlacz myj za pomocą specjalnych środków czyszczących (np. środek do mycia szyb).

† Aby nie uszkodzić urządzenia, dbaj o to, żeby do środka nie dostał się żaden płyn.

† Nie wystawiaj urządzenia na bezpośrednie działanie promieni słonecznych lub promieniowanie ultrafioletowe.

12 Przechowywanie na czas nieużywania

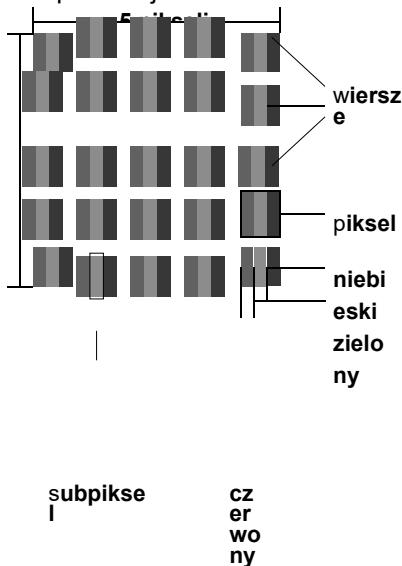
Jeśli nie planujesz korzystać z urządzenia przez dłuższy czas, przechowuj je w suchym, chłodnym pomieszczeniu oraz zadбай o to, aby było chronione przed kurzem i dużymi wahaniami temperatury.

13. Błędy w wyświetlaniu pikseli na ekranie

Mimo zastosowania najnowocześniejszych metod produkcji

z uwagi na wykorzystanie wysoce skomplikowanej technologii w rzadkich przypadkach może dochodzić do błędnego działania jednego punktu świetlnego lub kilku punktów świetlnych.

Aktywna matryca TFT o rozdzielczości **1920 × 1080** pikseli, składająca się z trzech rodzajów subpikseli (czerwonych, zielonych i niebieskich), wykorzystuje **ok. 6,2 mln** urządzeń kontrolnych. Z uwagi na ogromną liczbę tranzystorów i związany z tym niebywale skomplikowany proces produkcji możesz się spotkać z pojedynczymi przypadkami awarii lub niewłaściwego zachowania pikseli czy pojedynczych subpikseli.



Klasa błędu pikselo wego	Błąd typu 1: piksel	Błąd typu 2: piksel	Błąd typu 3: wadliwy subpiksel	
	stałe podświetlenie	stałe czarny	podświetlenie	czarny
0	0	0	0	0
I	1	1	2 1 0	1 3 5
II	2	2	5 5-n*	0 2 × n* 10
III	5	15	50 50-n* 0	0 2 × n* 100
IV	50	150	500 500-n* 0	0 2 × n* 1000

n*=1,5

Dopuszczalną liczbę błędów w powyższych typach w każdej klasie błędu podano dla miliona pikseli i należy ją pomnożyć odpowiednio dla rozdzielczości

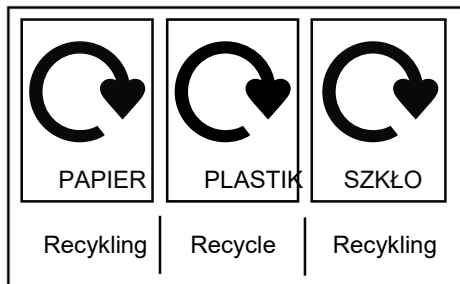
wyświetlacza.

Twoje urządzenie jest zgodne z europejskim standardem ISO 9241-307 klasa II (błędne piksele). Liczba błędnych pikseli nieprzekraczająca określonych wartości maksymalnych nie stanowi podstawy do wysunięcia roszczeń gwarancyjnych.

14. Utylizacja produktu

OPAKOWANIE

Urządzenie zostało zapakowane tak, by było zabezpieczone podczas transportu. Opakowanie wykonano z materiałów, które można utylizować w sposób sprzyjający środowisku.



URZĄDZENIA ELEKTRONICZNE



Starych urządzeń elektrycznych nie wyrzuca się do pojemnika na odpady komunalne! Jeśli produkt nie nadaje się już użycia, **zutylijzuj go zgodnie z zadaniami obowiązującymi w twoim mieście lub kraju.**

Upewnij się, że informacje dot. recyklingu odnoszą się do twoich lokalnych reguł w tym zakresie.

Dzięki temu stare urządzenia zostaną poddane recyklingowi przez zajmujące się tym podmioty, a tym samym zostanie ograniczony niekorzystny wpływ na środowisko. Z tego powodu urządzenie elektryczne jest oznaczone przedstawionym tu symbolem.

15. Dane techniczne

Raspberry Pi	
Procesor	Raspberry Pi4 B (1,8 GHz)
Pamięć	1 GB / 2 GB LPDDR4-3200, wbudowana
Sygnal radiowy	WLAN 2,4/5,0 GHz IEEE 802.11.ac Bluetooth 5.0, BLE

Zasilacz (dołączony do Arcade Machine)	
Producent	ShenZhen Xinspower Technology Co., Ltd Importer: MEDION AG Am Zehnthof 77 45307 Essen Niemcy Numer HR: HRB 13274
Nazwa modelu	A1001-1207500D
Napięcie wejściowe / częstotliwość	100–240 V ~ 50–60 Hz, maks. 2,5 A
Napięcie/natężenie wyjściowe	12 V $\overline{=}$ 7,5 A
Moc wyjściowa	90,0 W
Średnia wydajność podczas użytkowania	88,7%
Wydajność przy niskim obciążeniu (10%)	82,8%
Zużycie mocy przy zerowym obciążeniu	0,06 W
Zasilacz (dołączany wyłącznie do samodzielnej konsoli)	
Producent	Kuantech (Beihai) Co., Ltd. Importer: MEDION AG Am Zehnthof 77 45307 Essen Niemcy Numer HR: HRB 13274
Nazwy modeli	KSA-15E-051300HU KSA-15E-051300HE KSA-15E-051300HK KSA-
Napięcie wejściowe / częstotliwość	100–240 V ~ 50–60 Hz, maks. 0,5 A

Zasilacz (dołączany wyłącznie do samodzielnej konsoli)	
Napięcie/natężenie wyjściowe	5,1 V / 3,0 A
Moc wyjściowa	15,0 W
Średnia wydajność podczas użytkowania	=82,7%
Wydajność przy niskim obciążeniu (10%)	>85,8%
Zużycie mocy przy zerowym obciążeniu	<0,10 W
Ekran	
Wymiary	52,6 cm (20,7"), TFT
Format obrazu	16:9
Rozdzielczość	1920 × 1080 pikseli
Gniazda	
Automat do gier	Zasilacz ze złączem DC-IN
Konsola	1× HDMI-out typ A
	1× Giga LAN
	2× USB 3.2 Gen1 typ A (5,1 V / 3 A)
	1× 3,5 mm jack kabla audio
	1× miejsce na kartę pamięci microSD
Warunki pracy	
Temperatury	Podczas używania: 0°C ~ +35°C Po wyłączeniu: -
Wilgotność (niekondensując)	Podczas używania: <80%
Wymiary/waga	
Automat do gier	ok. 560 × 1580 × 500 mm (szerokość × wysokość ×

Wymiary/waga

Konsola	ok. 282 × 143 × 207-239 mm (szerokość × wysokość × głębokość)
---------	--

16. Informacje nt. licencji

Stworzono dzięki Free Pascal i Lazarus.

Wykorzystano Material Icons © Google w ramach licencji Apache V2.

Wykorzystano FlagKit © 2016 Bowtie AB w ramach licencji MIT.

Iconic Arcade nie jest powiązane z podmiotami zapewniającymi wskazane dystrybucje, nie odpowiada też za ich zawartość. Oferujemy jedynie łatwy sposób instalacji oprogramowania po jego pobraniu z oryginalnego źródła.

Korzysta z niezmodyfikowanego systemu Raspberry Pi (Debian 11 „Bullseye”). Opuść pulpit, aby uzyskać dostęp do szczegółowych informacji licencyjnych i kodu źródłowego.

Iconic Arcade nie wspiera ani nie promuje piractwa. Grajcie wyłącznie w gry posiadające licencję!

17. Informacje nt. serwisu

Potrzebujesz pomocy? Masz pytania?

Nie idź z tym do sklepu. Skontaktuj się z nami!

Odwiedź <https://iconicarcade.com/support>

Jesteśmy do twojej dyspozycji!



Usługa



Instrukcja obsługi



Informacje nt. zgodności

18. Metryka

Copyright 2023

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Niniejsza instrukcja użytkownika jest chroniona prawem autorskim. Zabronione jest jej kopiowanie mechaniczne, elektroniczne lub inne bez pisemnej zgody autora.

Właścicielem praw autorskich jest:

Eldohm International Ltd.

Rm. 505, 5/F, Tower A, New Mandarin Plaza, 14

Science Museum Road, TST East, Hongkong.

Powyższy adres nie stanowi adresu kontaktowego. W pierwszej kolejności zawsze kontaktuj się z serwisem klienta.

