



Écran tactile 10" / App



Instructions d'utilisation

Statut mars 2022 / Version 1.0

Table des matières

1	Je veux jouer !	4
1.1	Modes de fonctionnement	4
1.2	Lancement des jeux	4
1.2.1	Tous les jeux	5
1.2.2	Economiseur d'écran	5
1.2.3	Favoris	6
1.2.4	Catégories	6
1.2.5	Jeux aléatoires	7
1.3	Jeux	7
1.3.1	Informations sur les jeux	7
1.3.2	Déroulement du jeu	8
1.4	Mode événement	9
1.4.1	Créer et modifier un événement	10
1.4.2	Exporter la liste de classement	11
2	Paramètres	11
2.1	Paramètres de verrouillage	11
2.2	Affichage	12
2.2.1	Taille du terrain de jeu	13
2.3	Touch&Go	14
2.4	Jeux	15
2.5	Classements	17
2.6	Audio	18
2.7	Système	19
2.7.1	Date et heure	19
2.7.2	Sélection de la langue	20
2.7.3	Adressage des modules	20
2.7.4	Mise à jour du système	21
2.8	A propos du twall®	23

3	Applications	24
3.1	Connexion	25
4	Logiciel PC	26
5	FAQ	27
5.1	Comment importer de nouveaux jeux ?	27
5.2	Comment mettre à jour le twall® ?	27
5.3	Comment exporter mes classements ?	27
5.4	Mes jeux sont à l'envers, que faire ?	27
5.5	Comment personnaliser mon „Touch&Go“ ?	27
5.6	Pourquoi n'y a-t-il pas de son à l'écran alors que le l'écran alors que le volume est réglé au maximum ?	27
5.7	Pourquoi l'horloge affiche-t-elle la mauvaise heure ?	27
5.8	Pourquoi les jeux ne s'affichent-ils qu'à moitié réduite ?	28
5.9	Pourquoi ne puis-je pas voir tous les jeux ?	28

1 Je veux jouer !

1.1 Modes de fonctionnement

Le twall® peut être utilisé de deux manières différentes :

- Au moyen d'un écran tactile connecté et d'une interface utilisateur (voir Fig. 1).
- Sans écran en mode 'Touch&Go' (voir Fig. 2) ou via une application.

Avec un écran tactile connecté, le twall® offre une interface utilisateur avec diverses fonctions et options de réglage. Elle peut être utilisée pour afficher et lancer des jeux.

'Touch&Go' est un mode optimisé pour une utilisation sans écran. Ici, un soi-disant „ Touch&Go Starter „ est affiché sur le twall®. En tapant sur l'un des champs éclairés, le jeu qui lui est attribué est lancé. Le starter peut être personnalisé à l'aide du logiciel PC (voir **4 Logiciel PC**). Il est également possible d'utiliser l'application twall® dans ce mode, qui offre une fonction similaire à l'interface utilisateur de l'écran tactile (voir **3 Apps**). Ce document traite principalement de l'utilisation avec des écrans connectés et de l'interface utilisateur. Les caractéristiques particulières du mode Touch&Go seront mises en évidence.



Fig. 1

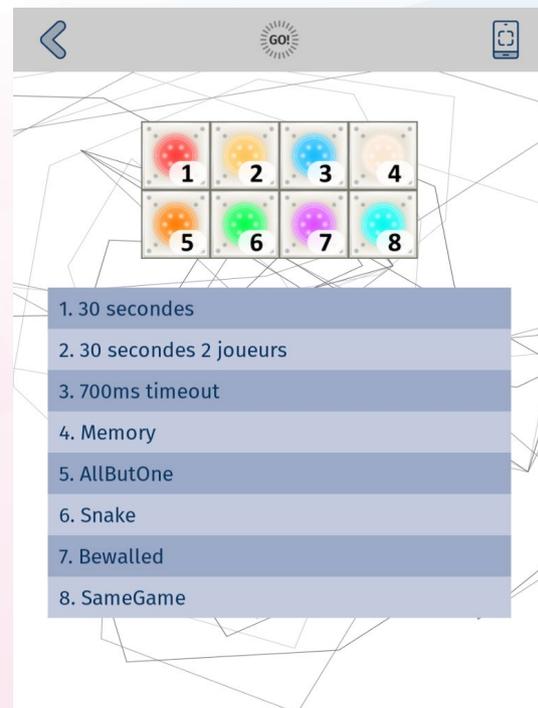


Fig. 2

1.2 Démarrer un jeu

Afin de trouver et de démarrer le plus facilement possible le jeu ou la partie souhaitée, l'interface utilisateur propose différentes options.

1.2.1 Tous les jeux

Dans la fenêtre  (voir Fig. 3), tous les jeux installés qui sont adaptés à la taille du twall® sont affichés. En appuyant sur la ligne correspondante, le jeu démarre. L'icône info  vous permet d'accéder aux informations sur le jeu et aux listes de classement.



Fig. 3

1.2.2 Economiseur d'écran

Dans „Economiseur d'écran”  (voir Fig. 4), tous les économiseurs d'écran et programmes de test adaptés à la taille du twall® sont affichés. En appuyant sur une ligne ou sur le symbole info, vous accédez à la page d'information et le jeu correspondant est lancé.



Fig. 4

1.2.3 Favoris

Dans „Favoris” ☆ (voir Fig. 5), vous trouverez tous les jeux qui ont été marqués comme tels par l'utilisateur. De nouveaux jeux peuvent être ajoutés à cette liste dans l'écran de jeu via le bouton ★ étoile (voir : **Je veux jouer !**). Les jeux individuels peuvent également être supprimés de cette manière. Si vous souhaitez effacer toute la liste des favoris, vous pouvez le faire via „Paramètres > Jeux” (voir **2.4 Jeux**).



Fig. 5

1.2.4 Catégories

Sous „ Catégories ”, ■■■ (voir Fig. 6) les jeux du twall® peuvent être filtrés selon certaines catégories.



Fig. 6

Il existe 6 catégories parmi lesquelles vous pouvez choisir :

-  Deux joueurs - jeux pour 2 joueurs
-  Agilité - jeux axés sur la vitesse
-  Fitness - jeux plus longs et nécessitant de l'endurance
-  Jeux pour enfants - jeux adaptés aux enfants
-  Jeux de réflexion - jeux qui demandent de la réflexion
-  Son - jeux dans lesquels le son joue un rôle important

En appuyant sur les catégories souhaitées, la sélection de jeux est réduite. Le nombre de jeux correspondant aux catégories sélectionnées est affiché en bas au centre. En appuyant sur la flèche, la liste des jeux trouvés s'affiche. Les catégories sélectionnées peuvent être réinitialisées en appuyant sur le bouton.

1.2.5 Jeux aléatoires

Via „Jeu aléatoire simple”  ou „Double jeu aléatoire”  dans l'écran de démarrage, un jeu aléatoire simple ou multijoueur est lancé directement.

1.3 Jeux

1.3.1 Informations sur les jeux

Pour chaque jeu, il y a une description  (voir Fig. 7) de la procédure ainsi qu'une courte vidéo  (voir Fig. 8). With the help of the „Début du jeu !” le bouton permet de lancer directement le jeu correspondant.

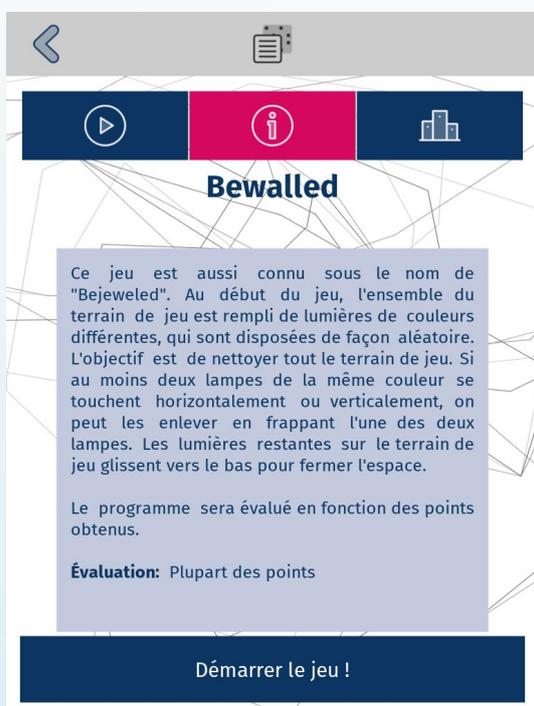


Fig. 7

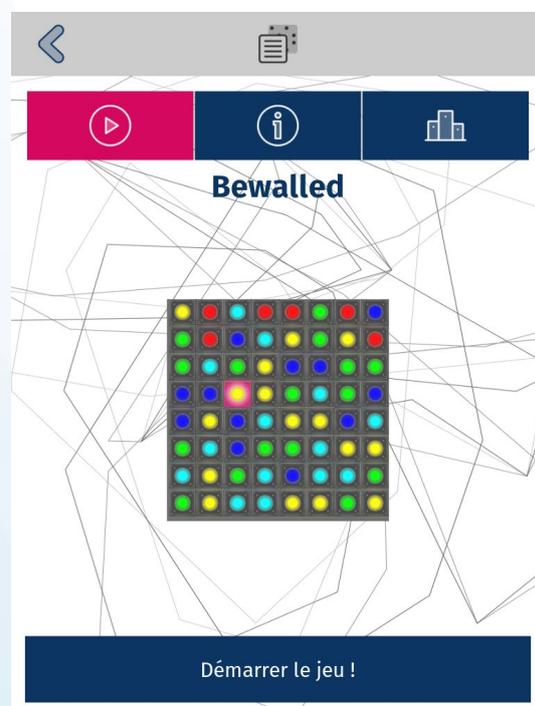


Fig. 8

En outre, il y a l'onglet „Classement”  (voir Fig. 9), qui affiche la liste de classement actuelle pour la taille du champ de jeu correspondant.



Fig. 9

1.3.2 Jouer

Les jeux diffèrent par le type d'objectif et de score. Il en existe :

-  Les jeux contre la montre
-  Des jeux avec un nombre fixe de points d'objectif
- Ainsi que des jeux libres sans objectif fixe
- Des jeux pour un  ou deux  joueurs



Fig. 10



Fig. 11

Dans le coin supérieur gauche, le champ de jeu  actuellement défini est affiché (voir **2.2.1 Taille du champ de jeu**).

Le bouton étoile  situé dans le coin supérieur droit permet d'ajouter ou de supprimer des jeux de la liste des favoris. Pour supprimer complètement tous les favoris (voir **2.4 Jeux**).

En bas de l'écran, vous pouvez afficher les informations  sur le jeu ou relancer le jeu .

Après avoir terminé une partie, les résultats et la position dans le classement sont affichés. Si vous souhaitez enregistrer le résultat dans le classement, vous pouvez le faire en cliquant sur „Enregistrer le résultat” . Ce bouton ouvre une fenêtre pop-up dans laquelle le joueur peut saisir son nom.

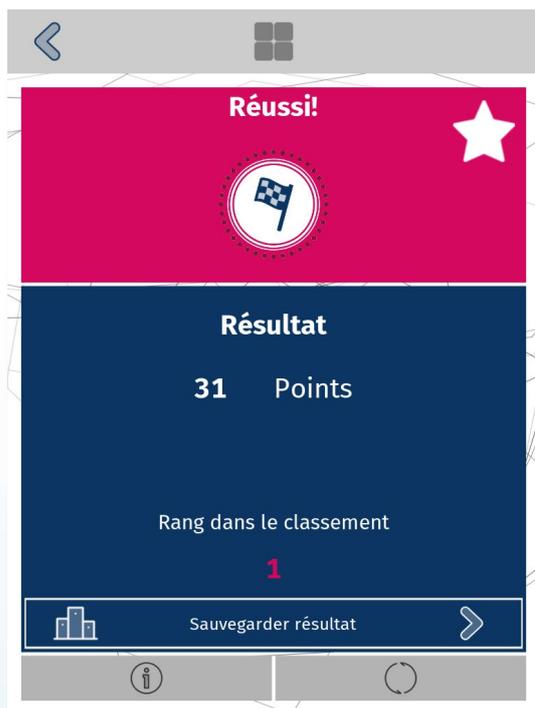


Fig. 12



Fig. 13

1.4 Mode événement

Avec le „mode événement”  le twall® peut être adapté pour être utilisé lors d'événements (fêtes, foires, etc.). Avec cette fonction, il est possible de :

- De compiler votre propre sélection limitée de jeux.
- Créer des listes de classement séparées qui peuvent être exportées séparément.

Par exemple, pour une fête d'anniversaire, trois jeux pourraient être sélectionnés pour un concours. À la fin de la fête, un gagnant du jour peut être déterminé. A la fin de la fête, l'événement peut être clôturé.

1.4.1 Créer et modifier un événement

Le menu „Mode événement”  affiche une liste d'événements existants que vous pouvez réutiliser.

Pour créer un nouvel événement, appuyez sur le bouton „Créer un événement” . Il vous sera alors demandé de donner un nom à ce nouvel événement. En option, vous pouvez définir un lieu. Le nom et le lieu peuvent également être modifiés ultérieurement .



Fig. 14

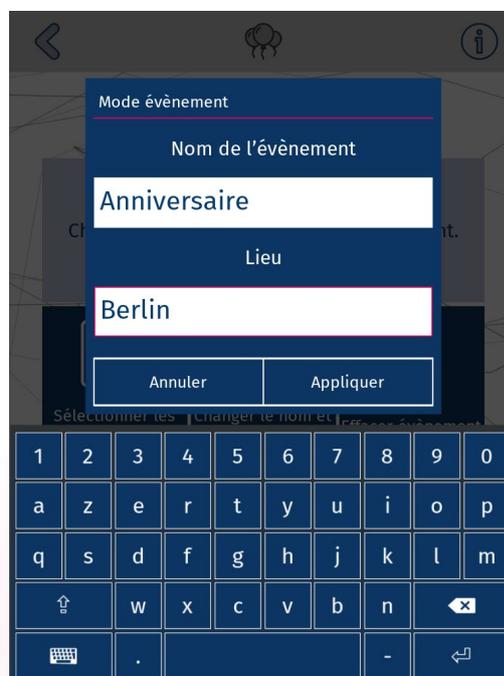


Fig. 15

Afin de lancer cet événement nouvellement créé, vous devez d'abord ajouter des jeux à l'aide de „Sélectionner des jeux” .

Lorsque vous lancez l'événement , le nom de l'événement en cours est affiché dans tous les menus de la barre supérieure. Les listes de jeux n'afficheront plus que les jeux que vous avez sélectionnés pour l'événement.



Fig. 16



Fig. 17

Vous pouvez mettre fin à l'événement avec le bouton „événement d'arrêt”  dans la fenêtre du mode événement.

1.4.2 Exporter la liste de classement

Les listes de classement de tous les matchs conservés séparément dans le mode événement peuvent être sauvegardées sur une clé USB connectée via „Exporter liste de classement”  dans le menu „Mode événement” . Cette exportation se fait de la même manière que le processus normal via le menu des paramètres (voir **2.5 Classements**)



Fig. 18

Pour un événement, cependant, les classements de tous les matchs sont toujours exportés. En plus de la date et de l'heure, le fichier zip créé contiendra également le nom de l'événement.

2 Paramètres



Fig. 19

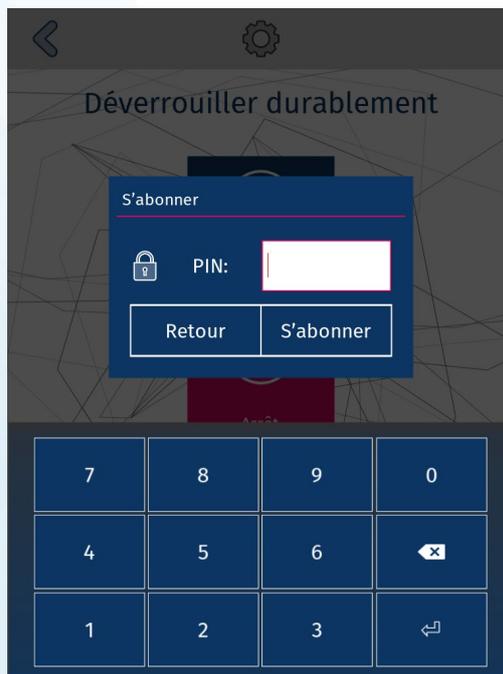


Fig. 20

2.1 Verrouillage des paramètres

Par défaut, le **twall**® est déverrouillé et tous les paramètres et fonctions sont accessibles à tous. Pour protéger les différentes fonctions de l'accès par des personnes non autorisées, elles peuvent être sécurisées par un code PIN.

La commande par code PIN peut être activée ou désactivée dans l'option de menu „Déverrouillage permanent”  .

Protégé lorsque la demande de code PIN est activée :

-  le menu Réglages
-  le mode événement
-  la mise en place et la suppression des favoris

Le code PIN est individuel pour chaque **twall**® et se compose des 4 derniers chiffres du numéro de série. Il est visible sur l'étiquette du boîtier de commande.

2.2 Vue

La fenêtre  „View” regroupe différents réglages pour ajuster l'affichage. La luminosité du **twall**® peut être réglée de 0 (luminosité minimale) à 100 (luminosité maximale). Le curseur ou les touches  et  peuvent être utilisés pour cela. and can be used for this. Le réglage par défaut est de 100. Pour régler la luminosité, tous les champs du **twall**® dans ce menu s'allument en blanc.



Fig. 21

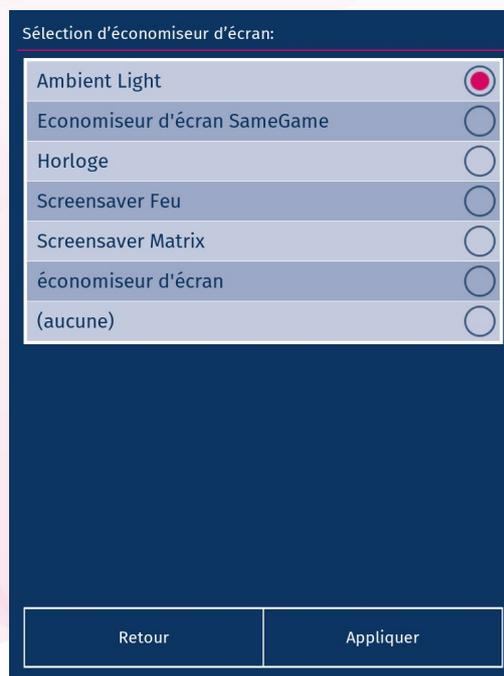


Fig. 22

L'économiseur d'écran **twall**® peut être réglé à l'aide de la fonction „Sélection de l'économiseur d'écran”  . L'économiseur d'écran est affiché dans les menus et les réglages lorsque l'interface utilisateur graphique est utilisée. L'économiseur d'écran pour ‚Touch&Go’ peut être réglé séparément sous **2.3 ,Touch&Go’**.

Remarque : le réglage optimal pour la consommation d'énergie et la luminosité est de 80 %.

2.2.1 Taille du terrain de jeu

Le **twall**® offre la possibilité de régler la taille du terrain de jeu. Les jeux s'adaptent à la nouvelle taille ou sont automatiquement cachés s'ils nécessitent plus d'espace.

La taille du terrain de jeu peut être ajustée en 3 étapes :

-  Complet - le mur entier est utilisé
-  Moitié - seule la moitié inférieure du mur est utilisée
-  Centré - seul le centre du mur est utilisé



Fig. 23

Un cas d'utilisation possible serait de définir la moitié de la taille du jeu pour les enfants qui ne peuvent pas atteindre les champs supérieurs. Une autre possibilité serait d'activer le mode centré pour pouvoir jouer à des jeux comme „30 secondes” de manière ciblée dans un espace plus restreint.

Comme les jeux peuvent différer en termes de difficulté et de score en fonction de la taille du terrain de jeu, une liste de classement distincte est créée pour chacune de ces tailles. **(voir 1.3.3 Classements)**.

La taille du terrain de jeu peut être réglée dans le menu „Vue”  . La nouvelle taille est affichée en blanc sur le **twall**®.

Pour pouvoir atteindre ce réglage plus directement, un bouton correspondant peut être activé sur l'écran de démarrage. Cela se fait également dans le menu „Vue”  et est actif par défaut.

Ce réglage est conservé lors de l'utilisation de l'interface utilisateur, même après un redémarrage.

Le paramètre de taille n'est pas disponible en mode „Touch&Go” . Cependant, il peut être contrôlé à l'aide de l'application **twall**®.

(voir 3 Apps)

2.3 'Touch&Go'

Le bouton „vers Touch&Go“  vous amène à la fenêtre Touch&Go. Ce changement d'écran active le WLAN du twall® et permet l'accès à l'aide de l'application.



Fig. 24

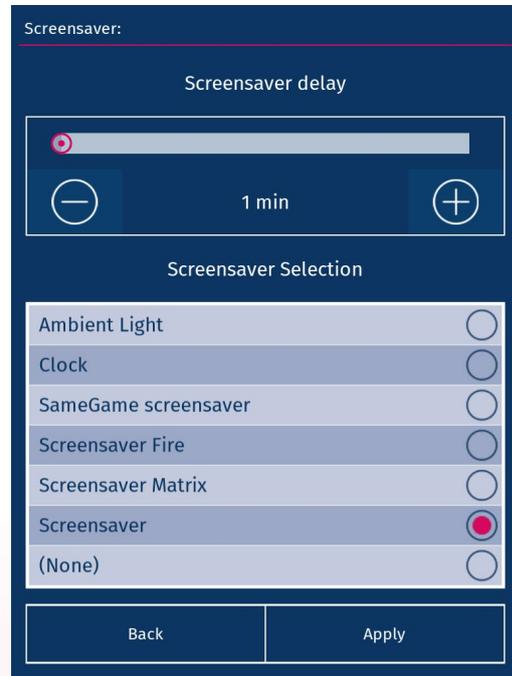


Fig. 25

Ici  vous pouvez régler l'économiseur d'écran pour Touch&Go. Celui-ci ne s'applique qu'à Touch&Go et s'affiche après le temps d'attente réglé sans saisie. Dès que le mur est touché, il prend fin et affiche à nouveau le démarreur de Touch&Go. Cette période d'attente est indiquée en minutes et peut être réglée entre 1 et 30 minutes à l'aide du curseur ou des boutons  . La valeur par défaut est de 1 minute. Pour régler l'économiseur d'écran twall® dans l'interface utilisateur (**voir 2.2 Affichage**).

Pour passer automatiquement en mode 'Touch&Go' au démarrage de twall® et non à l'écran de démarrage de l'interface utilisateur, le démarrage automatique de Touch&Go peut être activé ici. Ce paramètre est actif par défaut afin de pouvoir utiliser le twall® sans écran tactile après la livraison.

En outre, le pop-up  avec les informations de connexion WLAN, qui est affiché dans l'écran 'Touch&Go', peut être activé ou désactivé ici. Il est ainsi possible de rendre l'accès à l'application accessible à tous ou de le limiter. (**voir 3 Apps**)

2.4 Les jeux

Dans le menu „Jeux”  , il est possible d’importer de nouveaux jeux depuis une clé USB , de les supprimer du **twall**®  et de réinitialiser l’ensemble des favoris .

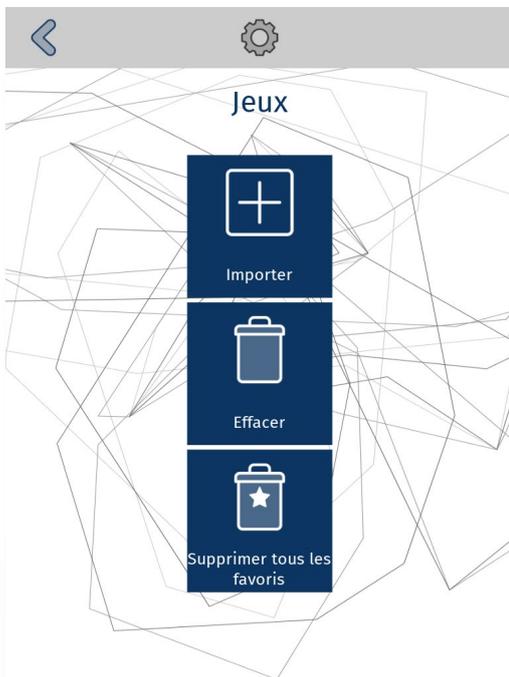


Fig. 26

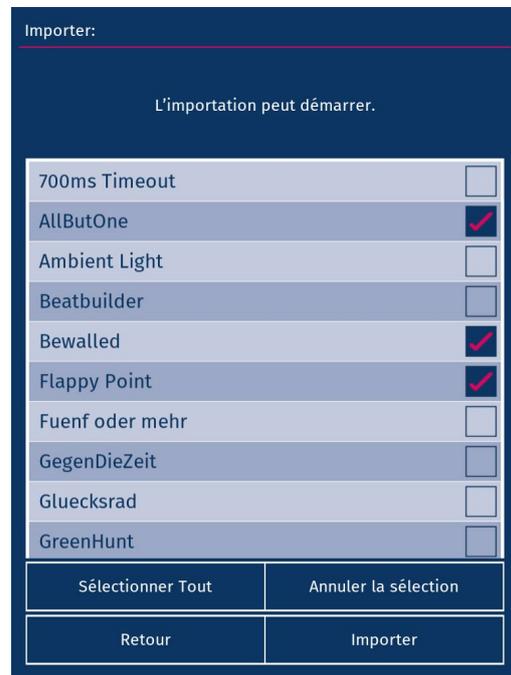


Fig. 27

Pour importer des jeux:

1. Préparez la clé USB :

a) Placez les fichiers „.tgame” fournis dans le répertoire principal d’une clé USB.

Vous pouvez également créer un dossier „twall” dans le répertoire principal et y placer le fichier de mise à jour.

b) Si vous utilisez le logiciel **twall**® PC, exportez les jeux avec la fonction fournie.

(voir 4 Logiciel PC)

2. Branchez la clé USB dans le boîtier de commande **twall**®.

3. Ouvrez le menu „Import”.

4. Le **twall**® recherche sur votre clé USB les fichiers de jeux aux emplacements spécifiés et liste tous les jeux trouvés.

5. Sélectionnez les jeux que vous voulez importer et appuyez sur „Importer”.

Le processus peut prendre un certain temps en fonction du nombre de jeux à importer. Lorsque le processus est terminé, les jeux apparaissent automatiquement dans les listes appropriées.

,Touch&Go'

En mode ,Touch&Go', il est également possible d'importer des jeux. Pour ce faire, vous devez :

1. Connecter la clé USB préparée au boîtier de contrôle **twall**®.
2. Appuyez sur n'importe quel champ dans le **twall**® Starter.
3. Le processus d'importation commence lorsque le **twall**® s'allume brièvement en bleu trois fois.

Veillez noter que les mises à jour sont toujours prioritaires en mode Touch&Go. Si les jeux doivent être importés, les fichiers de mise à jour doivent être supprimés de la clé USB ou l'interface doit être utilisée.



Fig. 28

Pour supprimer des jeux du **twall**®, appuyez sur le bouton „Supprimer“  dans le menu „Jeux“. Sélectionnez maintenant les jeux qui doivent être supprimés. Lancez ensuite le processus de suppression en appuyant sur le bouton „Appliquer“.

Grâce à l'option „Supprimer tous les favoris“ , tous les jeux sont supprimés de la liste des favoris.

2.5 Listes de classement

La fenêtre „Palmarès”  offre la possibilité de définir la longueur maximale du palmarès à l'aide d'un curseur ou des boutons. La fourchette est de 10 à 999, la valeur par défaut est 100.



Fig. 29

Avec l'aide de „Export” , les classements sauvegardés peuvent être transférés sur une clé USB connectée. La sortie est au format de fichier „.csv”, qui peut être ouvert par un tableur tel que Microsoft Excel ou LibreOffice Calc. Des fichiers CSV distincts sont créés pour chaque match et chaque taille de terrain. En outre, un fichier „combi-ned-score.csv” est créé qui combine tous les différents classements. Cela permet de simplifier l'évaluation en fonction de l'objectif. Ces fichiers sont ensuite regroupés dans une archive zip et enregistrés avec la date et l'heure actuelles.



Fig. 30



Fig. 31

Sélectionnez les jeux dont les classements doivent être exportés et appuyez sur „Exporter“. Seuls les jeux pour lesquels une liste de classement existe sont affichés dans la liste. Le fichier zip ainsi créé est stocké dans le dossier principal de la clé USB ou dans le dossier **twall®** si celui-ci existe déjà.

En mode événement, des listes de classement séparées sont créées et peuvent être exportées directement à partir de là. (**voir 1.4.2 Exporter une liste de classement**)

En cliquant sur „Supprimer“ , vous pouvez supprimer les listes de classement précédentes et commencer avec une nouvelle liste. Sélectionnez ici aussi les jeux correspondants et confirmez la suppression avec „Appliquer“.

2.6 Audio

Dans le menu „Audio“  vous pouvez effectuer des réglages audio.

À l'aide du curseur ou des touches d'augmentation et de diminution du volume, le volume de sortie peut être réglé de 0 (son désactivé) à 10 (le plus fort). Le réglage par défaut est 5.



Fig. 32

HDMI  et la prise jack sont  disponibles comme canaux de sortie :

- L'écran tactile dispose de haut-parleurs et peut donc restituer le son via le câble HDMI . Il convient de noter que l'écran lui-même dispose d'un contrôle de volume séparé. Si aucun son ne peut être entendu malgré la sortie réglée via l'écran, veuillez vérifier les réglages sur l'écran.
- Il est également possible de brancher un haut-parleur séparé via la prise jack . La sortie via la prise jack est l'état de livraison standard de sorte que la sortie du son est garantie même sans écran..

2.7 System

Le sous-menu „Système”  regroupe tous les réglages de base du système et la mise à jour du système.

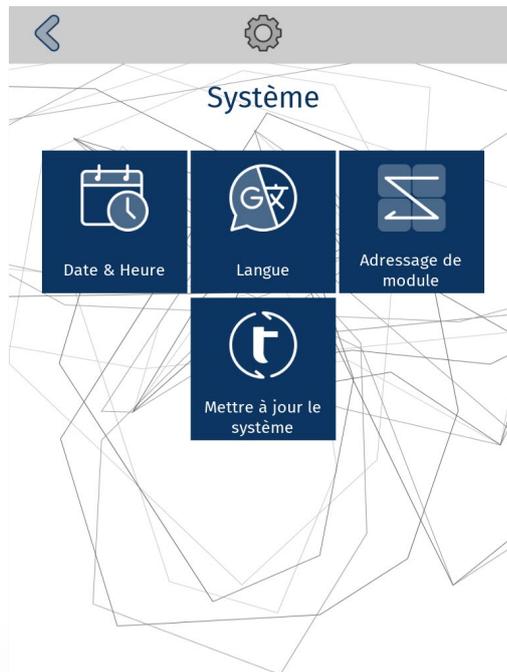


Fig. 33

2.7.1 Date et heure

Dans „Date & Heure” , vous pouvez régler l’horloge twall® et le fuseau horaire. Ces informations sont nécessaires pour les jeux qui affichent l’heure et pour les entrées de classement.

Le twall® est équipé d’une horloge alimentée par une batterie, ce qui lui permet de fonctionner pendant un certain temps sans alimentation secteur.



Fig. 34

2.7.2 Sélection de la langue

La langue de l'interface utilisateur peut être modifiée dans la sélection de la langue . Les langues suivantes peuvent être sélectionnées:

- Allemand
- Anglais
- Français

Le changement de langue ne devient actif qu'après un redémarrage du twall®. Une note correspondante s'affiche dans l'interface utilisateur lorsque la sélection est effectuée.

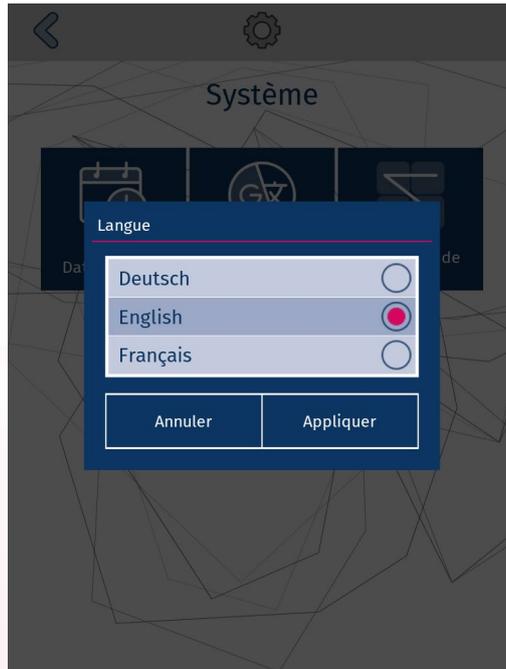


Fig. 35

2.7.3 Adressage des modules

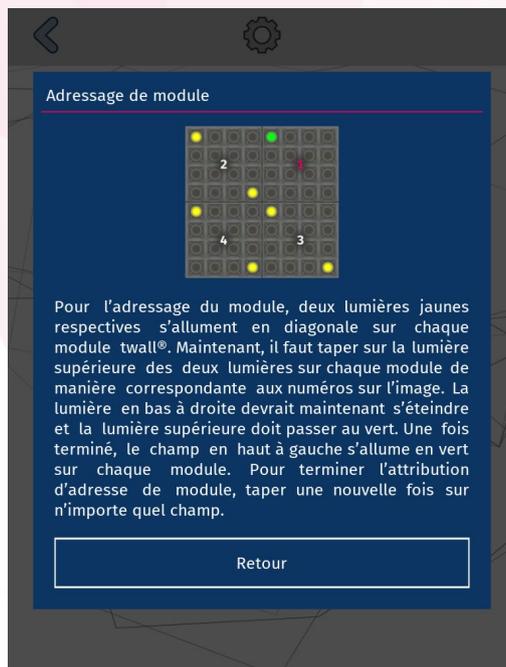


Fig. 36

En principe, l'adressage des modules est effectué pendant la production et le twall® est livré prêt à l'emploi. Pour cette raison, il n'est normalement pas nécessaire de ré-adresser les modules.

S'il est néanmoins nécessaire de réadresser les modules, cela peut être fait dans la section „Adressage des modules” .

Avant de commencer, un avertissement est à nouveau émis pour s'assurer que le processus doit démarrer. Lorsque cela est confirmé, deux lumières jaunes s'allument en diagonale sur chaque module twall®. Maintenant, la plus haute des deux lumières sur chaque module doit être frappée du haut à droite vers le bas à gauche. La lumière inférieure doit alors s'éteindre et la lumière supérieure passer au vert. Après avoir terminé, le champ supérieur gauche de chaque module s'allume en vert. Pour terminer l'attribution de l'adresse du module, frappez une nouvelle fois n'importe quel champ. Les modules twall® sont maintenant installés dans cet ordre et dans cette orientation

2.7.4 Mise à jour du système

Les mises à jour peuvent être lancées à partir d'une clé USB en utilisant „Update System” .

Pour ce faire, suivez la procédure ci-dessous :

1. Placez le fichier „.tupdate” fourni dans le répertoire principal d'une clé USB. Vous pouvez également créer un dossier „twall” dans le répertoire principal et y placer le fichier de mise à jour.
2. Branchez la clé USB sur le boîtier de commande twall®.
3. Ouvrez le menu „Update System”.
4. Le twall® recherche sur sa clé USB les fichiers de mise à jour aux emplacements spécifiés et liste toutes les mises à jour trouvées.
5. Sélectionnez la mise à jour appropriée et appuyez sur „Démarrer la mise à jour”

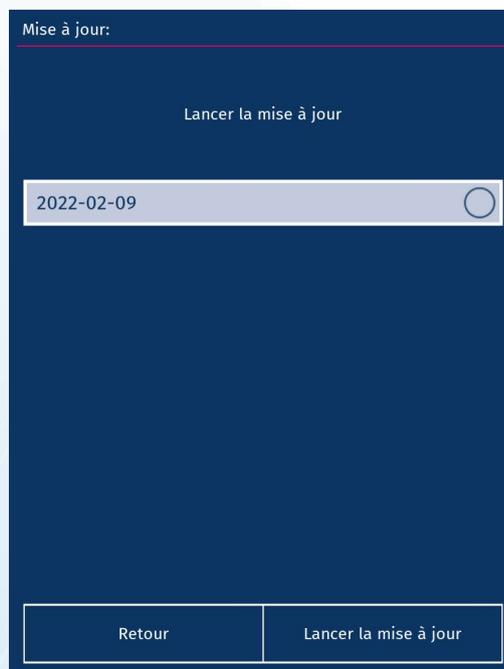


Fig. 37

Lorsque la mise à jour est lancée, le logiciel twall® se ferme et ouvre une nouvelle fenêtre avec les informations de modification de la mise à jour. Le twall® affiche maintenant une barre en cyan dans la moitié supérieure.

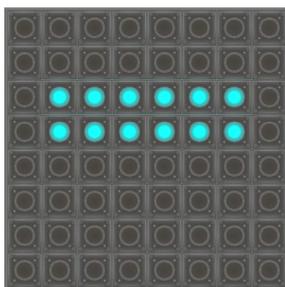


Fig. 38

Lancez la mise à jour via l'interface et la barre passe au bleu. Une barre de chargement avec la progression s'affiche à l'écran. Elle est également visible en rose dans la partie inférieure du twall®.

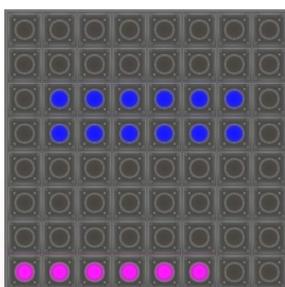


Fig. 39

Lorsque la mise à jour est terminée, l'écran affiche un message indiquant si le processus a réussi ou si des erreurs sont survenues. Cela peut également être vu sur le twall® par une barre verte dans le cas positif ou une barre rouge dans le cas d'une erreur. Le twall® attend que vous le redémarriez via l'écran ou en frappant le mur.

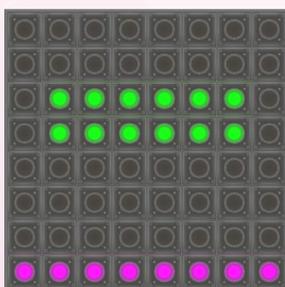


Fig. 40



Il est également possible d'effectuer des mises à jour du système en mode „Touch&Go”. Pour cela vous devez :

1. Connecter la clé USB préparée au boîtier de commande twall®.
2. Cliquer sur n'importe quel champ du twall® Starter.
3. Le système recherche les fichiers de mise à jour sur la clé USB et utilise la mise à jour avec la dernière date de modification.
4. Si une mise à jour est trouvée, le processus de mise à jour démarre lorsque le twall® s'allume brièvement en rouge à trois reprises.

Le processus de mise à jour est analogue au processus avec l'interface. Il commence par une barre en cyan. Après quelques secondes, la mise à jour démarre automatiquement puis indique la progression avec une barre de chargement rose. A la fin, le mur signale l'état en vert (réussite) ou en rouge (erreur) et attend le redémarrage en appuyant sur le twall®.

2.8 A propos du twall®

La fenêtre „A propos du twall” ⓘ affiche des informations sur le mur. Parmi celles-ci, on trouve:

- Modèle twall®
- Compteur d'impact
- Version du logiciel
- Version du micrologiciel



Fig. 41

3 Apps

Lien universel pour iOS et l'Appstore Android

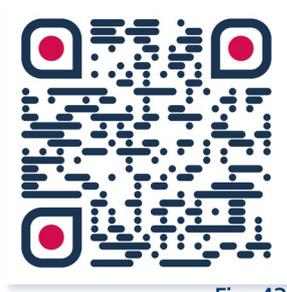


Fig. 43

Comme alternative à l'interface utilisateur via l'écran tactile, il existe une application iOS et Android pour le twall®. Celles-ci offrent les mêmes fonctions que l'interface utilisateur, seuls les paramètres ne sont disponibles que de manière limitée.

Les classements et les événements sont créés et enregistrés localement sur le smartphone. Ils sont universels et peuvent être partagés directement.

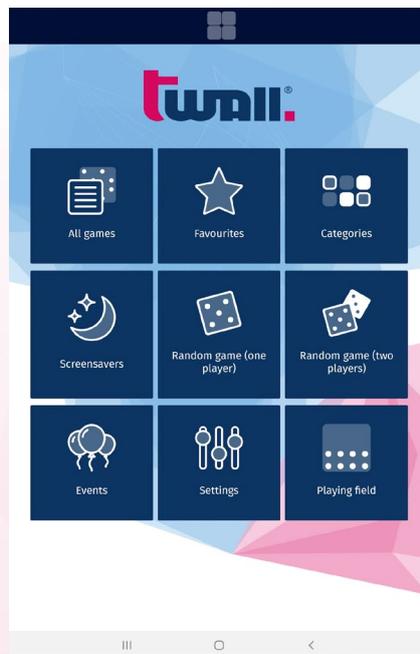


Fig. 44

3.1 Connexion

Pour utiliser l'application, l'appareil doit se trouver dans le réseau WLAN twall®. Pour ce faire, lancez le „ Touch&Go „  au cours duquel le twall® active son hotspot WLAN. Pour cette raison, les applications ne peuvent être utilisées que dans „Touch&Go’ !



Fig. 42

Les données d'accès au WLAN se trouvent sur l'étiquette de la twall® Contolbox. Vous pouvez également activer la fenêtre pop-up  pour afficher les données d'accès WLAN dans la fenêtre „Touch&Go’ dans „Paramètres > Touch&Go’“ (**voir 2.3 Touch&Go**). Cette fenêtre affiche un code QR qui contient les données de connexion. La plupart des appareils le comprennent et établissent automatiquement une connexion au réseau. Si cela ne fonctionne pas, le nom du réseau (SSID) et son mot de passe sont également affichés dans cette fenêtre pour établir la connexion manuellement..

4 Logiciel pour PC

Le logiciel pour ordinateurs Microsoft® Windows™ est disponible pour le twall® A (A16, A32, A64) et D (D1, D2, D4). Avec ce logiciel, il est possible :

- de créer ses propres jeux simples.
- de compiler un Starter ,Touch&Go' individuel.
- d'exporter des jeux sur une clé USB.

Pour plus d'informations, visitez le site web : twall.de/downloads

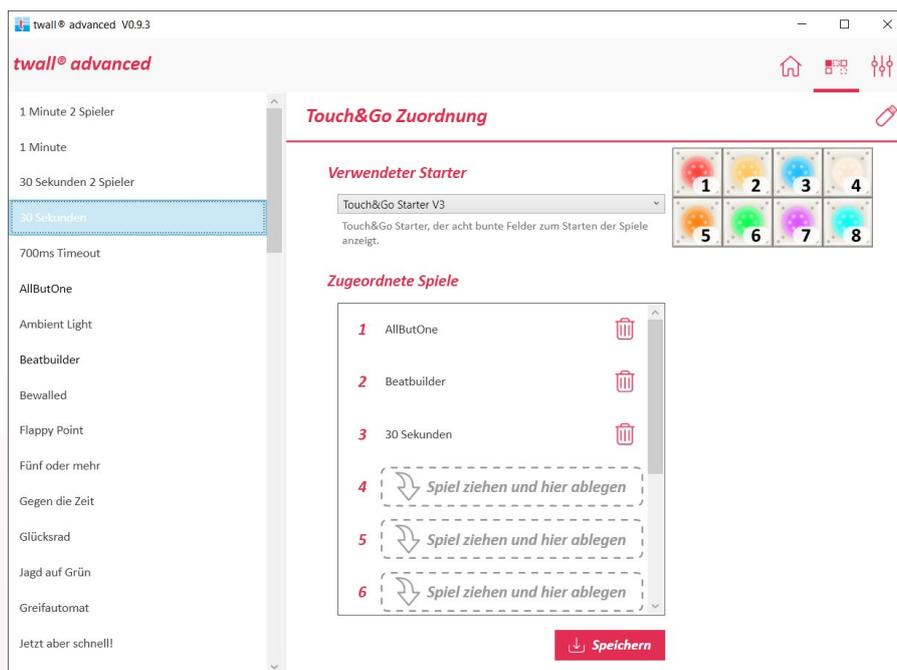


Fig. 45

5 FAQ

5.1 Comment importer de nouveaux jeux ?

Les nouveaux jeux peuvent être importés via le menu des paramètres ou en mode „Touch&Go“ (**voir 2.4 Jeux**)

5.2 Comment mettre à jour le twall®?

Les mises à jour sont importées via une clé USB. Ceci peut être fait dans le menu des paramètres ainsi que dans le mode ‚Touch&Go‘. (**voir 2.7.4 Mise à jour du système**)

5.3 Comment exporter mes classements ?

Cela dépend de l'utilisation ou non du mode événement. En mode événement, les classements sont exportés directement depuis l'événement sélectionné dans le menu „Mode événement“ (**voir 1.4.2 Exporter le classement**). Si le mode événement est désactivé, les classements peuvent être exportés via le menu „Classements“ dans le menu paramètres. (**voir 2.5 Liste de classement**)

5.4 Mes jeux sont à l'envers, que faire ?

Il peut arriver qu'en raison d'un dysfonctionnement ou autre, un seul module oublie son alignement et se mette soudainement „à l'envers“. Il est possible d'y remédier rapidement grâce à l'élément „Adressage des modules“ dans le menu des paramètres. (**voir 2.7.3 Adressage des modules**)

5.5 Comment puis-je personnaliser mon ‚Touch&Go‘?

Par défaut, le démarreur Touch&Go se voit attribuer des jeux qui fonctionnent sur tous les modèles twall®. Cependant, il n'y a aucun problème pour adapter l'affectation des jeux Touch&Go. Pour ce faire, utilisez le logiciel twall® PC. Vous y sélectionnez le Touch&Go Starter souhaité, puis vous affectez les jeux éventuels aux différentes lumières. La nouvelle configuration est ensuite écrite sur une clé USB et peut être réimportée dans votre twall®.

Vous trouverez une description détaillée dans le mode d'emploi du logiciel twall® PC.

5.6 Pourquoi n'y a-t-il pas de son à l'écran alors que le volume est réglé au maximum ?

Il y a trois raisons possibles :

1. Le boîtier de commande émet le son via la prise jack directement sur le boîtier de commande et non via HDMI (**voir 2.6 Audio**).
2. Le volume sur le boîtier de commande est au maximum, mais le volume dans le menu des paramètres de l'écran est au silence. Dans ce cas, vous devez augmenter le volume sur l'écran.
3. Le volume sur l'écran est au maximum, mais le volume dans les paramètres audio du boîtier de commande est à zéro. Dans ce cas, vous devez augmenter le volume dans les paramètres audio (**voir 2.6 Audio**).

5.7 Pourquoi l'horloge affiche-t-elle la mauvaise heure ?

Tous les économiseurs d'écran twall® qui affichent l'heure lisent l'heure système du boîtier de commande. L'heure système du boîtier de commande peut être réglée via le menu „Date & Heure“ dans le menu des paramètres (**voir 2.7.1 Date & Heure**).

5.8 Pourquoi les jeux ne sont-ils affichés qu'à moitié ou en taille réduite ?

Il peut y avoir deux raisons à cela :

La taille du terrain de jeu du twall® est réglée sur „Demi” ou „Centré”. Pour y remédier, il suffit d'appeler l'option „ Taille du champ de jeu „ dans le menu principal ou dans l'option „ Affichage „ du menu des paramètres et de régler à nouveau le champ de jeu sur „Complet” (**voir 2.2.1 Taille du champ de jeu**).

Si l'un des modules twall® est mal câblé ou présente un défaut, le boîtier de commande peut reconnaître un modèle twall® plus petit. Dans ce cas, veuillez vérifier le câblage et contacter votre partenaire de service si l'erreur persiste.

5.9 Pourquoi ne puis-je pas voir tous les jeux ?

Cela peut avoir deux raisons :

1. Le mode événement a démarré et seule une sélection de jeux a été attribuée à l'événement. Tant que l'événement est en cours, seuls les jeux affectés à l'événement sont affichés. Arrêtez l'événement pour voir à nouveau tous les jeux (**voir 1.4 Mode événement**).
2. La boîte de contrôle ne liste que les jeux adaptés à votre modèle twall® et à la taille de terrain sélectionnée. Les jeux qui ne fonctionnent qu'avec des modèles twall® plus grands ne sont pas affichés. Réglez la taille du terrain de jeu sur „Full” pour voir tous les jeux qui peuvent être joués sur votre twall® (**voir 2.2.1 Taille du terrain de jeu**).

twall.de

Contact:

IMM electronics GmbH

Leipziger Straße 32

09648 Mittweida

phone +49 3727 6205-80

info@twall.de