

Air Hockey Shark / Skate

MANUALE D'USO E MANUTENZIONE



S/N:

Caratteristiche:

- Il campo da gioco è realizzato in policarbonato.
E 'resistente all'acqua e alla sporcizia.
 - Gettoniera elettronica.
 - Efficace compressione dell'aria.
 - Programmazione semplice ed intuitiva.
 - Contatore elettronico e meccanico delle partite.
 - Para colpi ed angoli realizzati in policarbonato con illuminazione multi-colori a led
-
- Alimentazione 230 V ~ 50 Hz

IMPORTANTE: utilizzare solo martelli e piatti in dotazione, strumenti non adatti potrebbero rovinare il piano di gioco

Istruzioni per l'uso in sicurezza di Air hockey Shark/ Skate:

1. L'apparecchio deve essere collegato ad un alimentatore dotato di un differenziale magneto-termico.
2. L'apparecchio sarà completamente scollegato dalla rete di alimentazione solo quando verrà scollegato dalla presa di corrente.
3. Assicurarsi che il cavo di alimentazione non entri in contatto con l'acqua.
4. Non tentare di estendere il cavo di alimentazione.
5. Quando l'apparecchio viene usato in prossimità di fonti d'acqua deve essere fissato al pavimento con l'aiuto del cavo d'acciaio fornito.
6. La lunghezza del cavo di alimentazione non deve essere superiore alla distanza tra la presa al quale è collegato e la fonte d'acqua, altrimenti il cavo deve essere accorciato arrotolandolo e bloccandolo all'interno del tavolo.
7. L'apparecchio non deve essere utilizzato quando viene esposto direttamente ad acqua (pioggia, inondazioni ecc.).
In questo caso si potrà riprendere il gioco solo dopo che l'apparecchio si è asciugato completamente. La modalità di essiccazione viene attivata premendo contemporaneamente il pulsante sull'alimentatore e il tasto START (per circa 10 secondi).
8. Date le difficili condizioni di lavoro della macchina l'utente è tenuto ad assicurare l'annuale manutenzione della macchina.
9. La mancata osservazioni delle precedenti raccomandazioni puo' causare danni alla salute ed alla vita degli utilizzatori. Il produttore non è responsabile dei danni dovuti ad uso improprio.

Foglio manutenzioni air hockey shark / skate

DATA	N. SERIALE	DATA MANUTENZIONE	NOTE	FIRMA

Modalità di gioco:

Per avviare il gioco inserire le monete necessarie e premere il tasto start.
Il gioco si conclude allo scadere del tempo o al raggiungimento di un certo numero di goal.

Volume:

Premere il tasto “+” sulla scheda di gioco per alzare il volume, per abbassarlo premere “-” .

Programmazione:

Per entrare nel menù di programmazione premere contemporaneamente i tasti “-“ e “+” per alcuni secondi.

Inserire la password tramite i tasti “+” e “-“ (Password predefinita 1111).

Ora è possibile scegliere la voce da modificare con i tasti “+” e “-“ e selezionarla col tasto “ok”.

0P 00 – Numero di serie.

0P 01 – Contabilità totale (non è azzerabile).

0P 02 – Contabilità parziale

Per eliminare premere "OK", "+", "OK" .

0P 03 - Lingua

Lingue disponibili: inglese, tedesco, polacco, greco

0P 04 – Numero di goal

Goal massimi durante il gioco (0 - 99 goal; 00-nessun limite)

0P 05 – Tempo di gioco

Tempo massimo di gioco (0 - 58 minimo 50 sec; 00-senza limiti.)

0P 06 – Luminosità display

0P 07 - Volume (1 - 99)

0P 08 – Tipo di musica

Tipo di musica durante il gioco.

0P 09 – Test dei motori (aperto - chiuso)

0P 10 – Test pompa (on - off)

0P 11 – Test delle lampade

0P 12 – Test sensore goal

Quando il dischetto non si trova nelle porte il display mostra: - / -, - / -

Quando è dentro le porte di metallo il display mostra: ---, ---

0P 13 – Test del display

0P 14 – Tempo autostart

Questo è il tempo dopo il quale un altro gioco viene avviato automaticamente (nel caso ci siano i crediti).

TEMPO AUTOSTART è attiva se OP 20 è impostata su "AUTO"

OP 15 – Tempo di spegnimento delle lampade

(0 min, 0 sec, - la lampada è accesa tutto il tempo)

OP 16 – Intervallo demo sound

OP 17 – Impulsi per gettone

OP 18 – Costo della partita

(01 - 99, 00 –Free play).

OP 19 - Bonus

OP 20 - Autostart

"AUTO" - se ci sono eventuali crediti una volta terminata la partita ne inizia un'altra automaticamente dopo il tempo che si trova in OP 14.

"NOR" - per iniziare un'altra partita il giocatore deve premere il pulsante START.

OP 21 – Password menù

OP 22 – Set channel

OP 23 - Bonus.

OP 24 – Test della gettoniera

Quando si inserisce la moneta per gli spettacoli di selezione di visualizzazione moneta il perno e come molti impulsi vai alla scheda CPU.

OP 25 - ASCIUGATURA

Il campo di gioco dovrebbe essere asciugato a seguito di pioggia o in caso presenza d'acqua. Ci sono due modi di attivare la modalità di essiccazione:

- "Esterno": attivare il pulsante presso l'alimentazione e contemporaneamente il tasto "START" per 10 sec.

- "INTERNA :: attivare il pulsante presso l'alimentazione e nello stesso tempo "+" e "OK" per 10 sec.

In modalità di essiccazione la pompa d'aria soffia l'aria per il tempo impostato in OP 26. A questo punto la gettoniera non accetta monete e i dischetti sono bloccati all'interno delle porte. Dopo aver terminato l'asciugatura la macchina si avvia in modalità standard automaticamente.

OP 26 - Tempo di asciugatura

OP 27 - BLINK LED

Varie combinazioni di LED LAMPEGGIANTE.

OP 28 - LED MODE BLINKIND

(AUTO o MANUALE)

P 29 - sensore di umidità - non attivato

OP 30 - SET DEFAULT

OP 31 - SOUND - non attivato

0P 32 - LIVELLO DI LUCE - non attivato

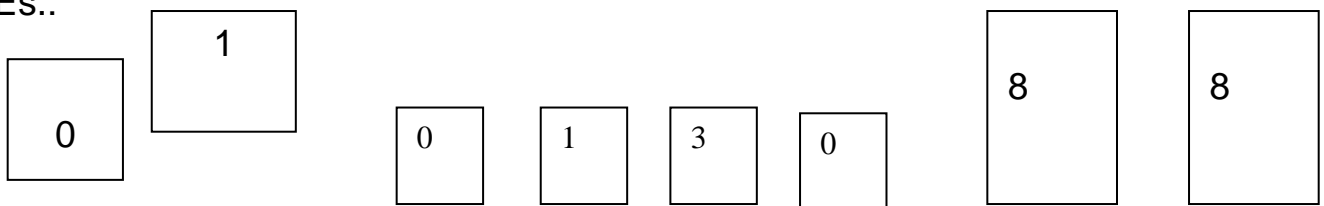
Manutenzione

Si raccomanda di pulire la superficie del campo di gioco con liquido antistatico per migliorarne il gioco. Fare attenzione a non utilizzare liquidi troppo grassi.

Errori

Errore 1 : Se il sensore ottico è sporco (non vede il disco) il display punteggio inizia a lampeggiare mostrando l'ultimo goal e "88". Continuerà a lampeggiare finchè il sensore non sarà pulito. Apparirà anche la scritta "sensore ottico" sul display led.

Es.:



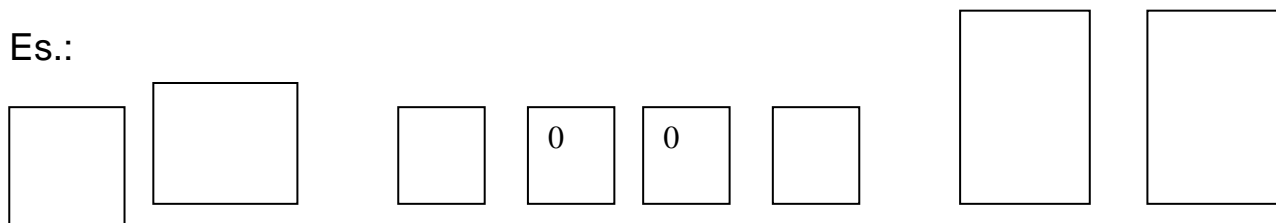
Punteggio

Tempo

Punteggio

Errore 2: Dopo aver completato il gioco il dischetto dovrebbe essere bloccato all'interno del tavolo. Se così non fosse le due posizioni centrali del display tempo lampeggeranno con "00".

Es.:



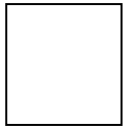
Punteggio

Tempo

Punteggio

Errore 3: Se ci fossero 2 dischetti nel tavolo (uno per ogni porta) dopo aver terminato la partita allora lampeggerà "22" al centro del display tempo. IN questo caso rimuovere un dischetto (solo un dischetto può essere utilizzato durante il gioco).

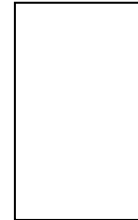
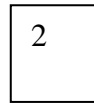
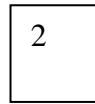
Es.:



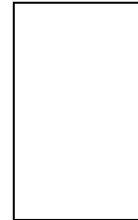
Punteggio



Tempo



Punteggio



Assemblaggio

Il gioco è costituito da:

Cabinato completo
Plexiglass separato
4 gambe

1. Disimballare il gioco
2. Aprire le porte metalliche che si trovano sui lati corti del tavolo
3. Sbloccare le due chiusure che fissano il piano al cabinato
4. Alzare il piano e togliere le gambe
5. Avvitare le gambe al cabinato
6. Aggiungere i cavi per luci alle gambe
7. Connettere e fissare il plexiglass separato
8. Collegare la corrente, controllare tutti i cavi e le spine di collegamento
9. La macchina è pronta per l'attivazione