
Air Hockey



Speedy



Ausstattung

- ↪ Steuerplatine
- ↪ Ein **elektronischer Münzprüfer**, der bis zu sechs verschiedene Münzen erkennt oder ein **elektro-mechanischer Münzprüfer**.
- ↪ Zwei Anzeigen (an der Querstrebe) oder eine Anzeige (auf dem Spielfeldrahmen), für Kredit und Toranzeige.
- ↪ Ein mechanischer Münzzähler.
- ↪ Ein **Start** - knopf.

SPIELBETRIEB

Nach Einwurf der Münzen zeigt das Display den Kreditbetrag.
Drücken Sie die Starttaste für den Spielbeginn. Das Spiel ist beendet, wenn die eingestellte Zeit abgelaufen ist oder die maximale Toranzahl erreicht ist.

INBETRIEBNAHME

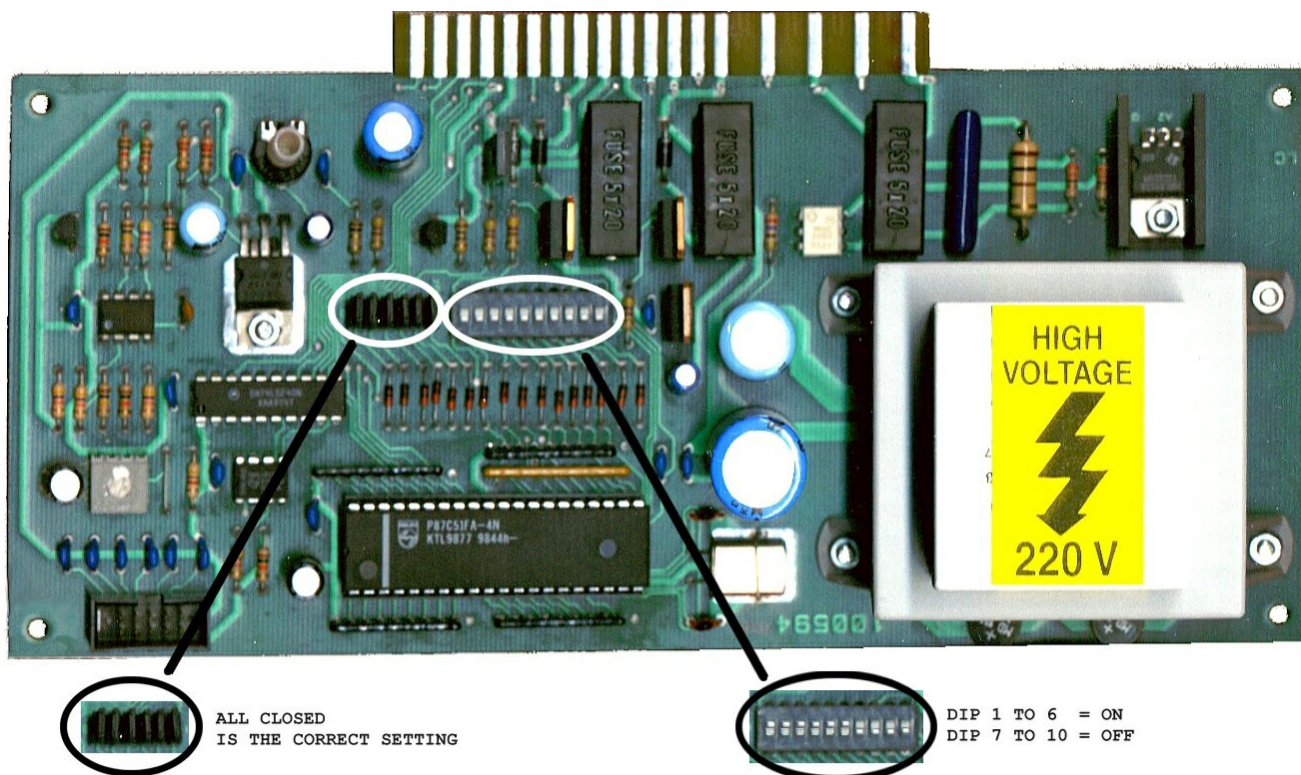
Folgen Sie der Anweisung zum Auspacken und Aufbau des Gerätes, welche sich außen an der Verpackung befindet.

- ➊ Verbinden Sie das Gerät mit dem Netzkabel zur Steckdose. Die Anschlussdose am Airhockey befindet sich unten am Gehäuseboden.
- ➋ Schalten Sie die Maschine mit dem Schalter ein, welcher sich an der Anschlussdose am Kastenboden befindet.
- ➌ Falls die Spieleinstellungen nicht Ihren Anforderungen entsprechen, öffnen Sie die Münzprüfertüre und stellen Sie die Steuerplatine, welche sich hinter der Münzprüfertür befindet, laut dem Abschnitt "**Einstellungen**" ein.
- ➍ Schließen Sie die Türe und starten Sie ein Spiel, um den korrekten Betrieb der Maschine zu kontrollieren. Im Fall Sie technische Probleme haben, sehen Sie den Abschnitt „**Verfahreter Betrieb**“ nach.

Einstellungen

Für die Programmierung der elektronischen Platine folgen Sie dieser Anleitung:

Bestimmen Sie auf der elektronischen Platine auf dem Münzekasten die Mikroschalter (dip-switch), die die Änderung der Parameter für den Maschinenbetrieb erlauben:



Die Mikroschalter von nr.1 bis zu nr.5 erlauben die notwendige Münzenummer für einen Kredit zu ändern.

Die Mikroschalter von nr.6 bis zu nr.8 erlauben die Spieldauer zu ändern.

Der Mikroschalter nr.9 und nr.10 erlauben die höchste Tornummer auszuwählen. Wenn man diese Tornummer erreicht, beendet das Spiel unabhängig von der Zeit.



Preiseinstellung

Mit diesen DIP Switch kann die Anzahl der Münzen für einen Kredit eingestellt werden. Obwohl für den elektronischen Münzprüfer als auch für den elektro-mechanischen Münzprüfer muß man die Münze mit dem niedrigsten Wert betrachten. Zum Beispiel: der Münzprüfer vom Speedy nimmt Münzen von 50cent an. Zum Beispiel wenn der Kreditwert 1,- Eur ist, werden 2 Münzen (2 Münzen von 50cent).

Schema der Münzenummer für jedes Spiel

1	2	3	4	5	Anzahl der Münzen
ON	ON	ON	ON	ON	1
OFF	ON	ON	ON	ON	2
ON	OFF	ON	ON	ON	3
OFF	OFF	ON	ON	ON	4
ON	ON	OFF	ON	ON	5
OFF	ON	OFF	ON	ON	6
ON	OFF	OFF	ON	ON	7
OFF	OFF	OFF	ON	ON	8
ON	ON	ON	OFF	ON	9
OFF	ON	ON	OFF	ON	10
ON	OFF	ON	OFF	ON	11
OFF	OFF	ON	OFF	ON	12
ON	ON	OFF	OFF	ON	13
OFF	ON	OFF	OFF	ON	14
ON	OFF	OFF	OFF	ON	15
OFF	OFF	OFF	OFF	ON	16
ON	ON	ON	ON	OFF	17
OFF	ON	ON	ON	OFF	18
ON	OFF	ON	ON	OFF	19
OFF	OFF	ON	ON	OFF	20
ON	ON	OFF	ON	OFF	21
OFF	ON	OFF	ON	OFF	22
ON	OFF	OFF	ON	OFF	23
OFF	OFF	OFF	ON	OFF	24
ON	ON	ON	OFF	OFF	25
OFF	ON	ON	OFF	OFF	26
ON	OFF	ON	OFF	OFF	27
OFF	OFF	ON	OFF	OFF	28
ON	ON	OFF	OFF	OFF	29
OFF	ON	OFF	OFF	OFF	30
ON	OFF	OFF	OFF	OFF	31
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	32



SPIELZEIT

Mit dieser Einstellung wird die Spielzeit geändert, nach Ablauf der eingestellten Zeit das Spiel unabhängig von der Punktzahl der Spieler beendet.

Die Zeit erscheint auf dem Display durch einen Ledstrich, der sich verkürzt.

Spielzeit

6	7	8	Zeit
ON	ON	ON	Unbegrenzte Zeit
OFF	ON	ON	30 Sekunden
ON	OFF	ON	60 Sekunden
OFF	OFF	ON	90 Sekunden
ON	ON	OFF	120 Sekunden
OFF	ON	OFF	150 Sekunden
ON	OFF	OFF	180 Sekunden
OFF	OFF	OFF	210 Sekunden

TORNUMMER

Mit dem DIP Switch Nr.9 und Nr.10 wird die maximale Toranzahl pro Spiel begrenzt. Wird die die eingestellte Toranzahl erreicht wird das Spiel, unabhängig von der verbleibenden Zeit, beendet.

Tornummer

9	10	Toranzahl
ON	ON	Unbegrenzte Tore
OFF	ON	6
ON	OFF	7
OFF	OFF	

Wenn die Toranzahl unbegrenzt eingestellt wird (nur die Spielzeit wird programmiert), beginnt die Toranzeige nach 9 Toren wieder bei Null.

Damit die Einstellung wirksam wird, muss der Airhockey aus- und eingeschalten werden.



INSTANDHALTUNG

1. Bitte reinigen Sie ca. alle 15 Tagen reinigen Sie die Puckausgabe von Staub und Schmutz mit einem Staubsauger und/oder mit Preßluft. Blasen Sie sorgfältig den Schmutz von den Photozellen und die Spulen aus.
2. Nach zirka 6/8 Monate montieren Sie die Beschläge ab, wo Spule und Photozelle gelegen sind und reinigen Sie sorgfältig.

Machen Sie eine sorgfältige Instandhaltung, um technische Probleme zu vermeiden.

Funktionsstörungen

Bitte, kontrollieren Sie:

- ① Die Verbindung alle Kabel.
- ② Die Schmelzsicherungen, die im Raum auf dem Kastenboden gelegen sind, müssen unversehrt sein.
- ③ Nichts muß den Puckabfall in den Sammlungsräumen der Tore verhindern.
- ④ Das Verbindungskabel des Münzprüfers muß korrekt eingesteckt sein.
- ⑤ Die Programmierung muss korrekt sein (sehen Sie den Abschnitt “**Programmierung**” nach).

Sollte die Funktionsstörung weiter bestehen, schalten Sie das Gerät ab und entfernen Sie das Netzkabel. Verständigen Sie den Kundendienst.





FEHLER

Bei Fehlfunktionen zeigt das Display Fehler Codes an.

Der Buchstabe P + das Symbol L (aufrecht oder umgekehrt) bedeutet, dass der Puck in der Tür klemmt oder der Lichtschranken verschmutzt oder defekt ist..

Der Buchstabe C + eine Nummer von 1 bis zu 6 bedeutet, dass der entsprechende Münzprüferkanal blockiert ist.

Steckerbelegung

Bauteilseite	Pin.	Lötseite
Münze 4	1	Münze 3
Münze 2	2	Münze 1
Start	3	GND
Display data	4	Display clk
Display -	5	Display +
Sensor rechts rx	6	Sensor links rx
Sensor rechts tx	7	Sensor links tx
Sensor rechts +	8	Sensor links +
Lautsprecher -	9	Lautsprecher +
Zählwerk -	10	Zählwerk +
Spule links +	11	Spule links +
Spule links -	12	Spule links -
Spule rechts +	13	Spule rechts +
Spule rechts -	14	Spule rechts -
Nicht belegt	15	Nicht belegt
220 Vac OUT	16	220 Vac OUT
Nicht belegt	17	Nicht belegt
0 Vac OUT	18	0 Vac OUT
Nicht belegt	19	Nicht belegt
220 Vac IN	20	220 Vac IN
Nicht belegt	21	Nicht belegt
0 Vac IN	22	0 Vac IN

Der Hersteller behält sich das Recht von jeder Änderung für eine technische Verbesserung vor.