

# *SHARK*

## *AIR HOCKEY – VZDUŠNÝ HOKEJ*

### *UŽIVATELSKÝ MANUÁL*

#### **Charakteristika:**

- Hrací plocha je vyrobena z polykarbonátu. Je odolná vůči vodě a nečistotám.
- Displej zobrazuje góly, skóre, kredity a zbývající čas hry.
- Elektronický mincovník.
- Výkonný vzduchový kompresor.
- Speciální vyrovnávače pro snadné přizpůsobení.
- Elektronické a mechanické počítadlo her.
- Nastavení hlasitosti.
- Lehké kódování pro délku času hry a množství gólů.
- K dispozici v jedné velikosti.
- Mantinely a rohy vyrobeny z polykarbonátu; multibarevné LED diody.
- Žlutě svítící nohy.
- Příslušenství zahrnuje: 4 kladiva (hráče), 6 puků.
- Síťové napájení – 230 V 50 Hz s uzemněním.

**DŮLEŽITÉ:** Používejte pouze speciální kladiva (hráče) určené pro „SHARK“ vzdušný hokej – jiné kladiva (hráči) mohou ponechávat bílé stopy na hrací ploše.

**Popis:**

Přístroj je uzpůsoben pro hraní vzdušného hokeje. Hráči odrážejí puk za pomoci speciálních plastových kladiv (hráčů). Puk se pohybuje po tenké vrstvě stlačeného vzduchu na hrací ploše.

**Aktivace přístroje:****UPOZORNĚNÍ !**

**Přístroj by měl být propojen k zemi za pomoci speciálního kovového lanka. Všechny kovové části přístroje jsou propojeny a přístroj musí být zapojen do uzemněné zástrčky 230 AC V 50 Hz. Pouze toto zapojení zajistí bezpečnou hru a řádný chod přístroje.**

Po zapojení přístroje do přípojky, zapněte spínač na krabici s napájecím zdrojem (je umístěn uvnitř krabice). Přístroj začne pracovat v módu demo.

**POMOCNÉ INSTRUKCE PRO BEZPEČNÉ POUŽÍVÁNÍ „SHARK“ VZDUŠNÉHO HOKEJE**

1. Zařízení by mělo být připojeno pouze k zdroji napájení s diferenciálním spínačem.
2. Zařízení bude zcela odpojeno z napájení poté co bude odpojeno od napájecí zástrčky.
3. Prosím ujistěte se, že kabel napájení nepřichází do kontaktu s vodou.
4. Prosím nepokoušejte se sami prodlužovat napájecí kabel. Prodlužovací kabely by neměli být používány.
5. Tam kde je zařízení používáno v bezprostřední blízkosti vodních ploch, musí být zařízení připevněno k podlaze za pomoci ocelových poutek dodaných uvnitř stolu.
6. Délka napájecího kabelu nesmí překračovat vzdálenost mezi zásuvkou, do které je zařízení zapojeno a vzdálenost k okraji vodního tělesa. V případě, že se tak děje musí být kabel zkrácen rolováním dovnitř kabinetu a zablokován uvnitř kabinetu za pomoci blokovacích svorek.
7. Zařízení nesmí být používáno po přímém vystavení vodě (děšť, zaplavení apod.). Stane-li se tak, zařízení musí být odpojeno od napájení (vyjmutí zástrčky ze zásuvky). Prosíme o pokračování ve hře poté co je zařízení kompletně vysušeno. Vysušovací mód se aktivuje stiskem tlačítka na

napájecím zařízením a stiskem a držením tlačítka START (po dobu okolo 10 sekund). Detaily vysušovacího procesu jsou poskytnuty v programovacím menu.

8. Při existujících tvrdých provozních podmínkách tohoto zařízení je uživatel povinen zajistit každoroční roční údržbu přístroje uskutečněnou výrobcem.

**TABULKA ÚDRŽBY VZDUŠNÉHO HOKEJE „SHARK“**

DATUM	SÉRIOVÉ ČÍSLO	DATUM ÚDRŽBY	POZNÁMKY	PODPIS

9. Neshoda s výše uvedenými instrukcemi může uvést v nebezpečí zdraví a životy uživatelů tohoto zařízení. Výrobce není zodpovědný za jakákoliv neštěstí vyplývající z nevhodného připojení k napájení a při užívání přístroje (neslučitelné s instrukcemi).

### **Hra:**

Pro start hry je nutné vložit minci (mince) do mincovního akceptoru. Na displeji se objeví příslušný počet kreditů. Stisknutím tlačítka START začne hra.

Hra bude ukončena po uplynutí nastaveného času nebo poté co jeden z hráčů dosáhne daného počtu gólů.

### **Hlasitost:**

Po otevření dvířek k mincovnímu mechanismu stiskněte tlačítko „+“ na hlavní desce, která je umístěna na pravé straně uvnitř hracího stolu, pro zvýšení hlasitosti a tlačítko „-“ pro snížení hlasitosti.

### **Programování:**

Přístroj je továrně nastaven a připraven pro hru. Pro změnu v nastavení je nutné vstoupit do programovacího MENU současným stisknutím tlačítek „+“ a „-“ na hlavní desce a držením po dobu 10 sekund. Přístroj Vás vyzve k vložení KÓDU. Za použití tlačítek „+“ , „-“ a „OK“ **vstupním standardním kódem, který je „111“.** Nyní se můžete pohybovat ve volbách, které chcete naprogramovat (např.: 01,

05, 17) stisknutím adekvátních tlačítek „+“ nebo „-“. Stisknutím tlačítka „OK“ potvrdíte Váš vstup do dané volby. Stisknutím tlačítek „+“ nebo „-“ změníte nastavení dané volby. Nové parametry se zobrazují na desce displeje.

Stisknutím tlačítka „OK“ potvrdíte změny.

Stisknutím tlačítek „+“ nebo „-“ se můžete posunout do dalších voleb.

### **DŮLEŽITÉ**

Po vstupu do programovacího systému budou všechny nepoužité kredity vymazány (budou započítány počítadly).

### **Volby programovacího menu vzdušného hokeje SHARK:**

OP 00 - **SÉRIOVÉ ČÍSLO**

OP 01 - **CELKOVÝ PŘÍJEM**

Nemazatelné počítadlo (nezměnitelné).

OP 02 - **DENNÍ PŘÍJEM**

Mazatelné počítadlo. Pro vymazání počítadla stiskněte tlačítka „OK“, „+“, „OK“.

OP 03 - **JAZYK**

Jazyky k dispozici: Angličtina, Němčina, Polština, Řečtina.

OP 04 - **POČET GÓLŮ**

Maximální počet gólů během hry (0-99 gólů; 00 – bez limitu).

OP 05 - **HERNÍ ČAS**

Maximální čas hry (0-58 minut 50 sekund; 00 – bez limitu).

OP 06 - **JAS DISPLEJE**

OP 07 - **HLASITOST (1-99)**

OP 08 - **TYP HUDBY**

Typ hudby během hraní hry.

OP 09 - **TEST MOTORU** (otevřen – zavřen)

OP 10 - **TEST PUMPY** (zapnuto – vypnuto)

OP 11 - **TEST OSVĚTLENÍ**

OP 12 - **TEST OPTICKÝCH SENZORŮ**

Když je vstup pro puk v kovových dvířkách prázdný, displej ukazuje: -/-, -/-.

Když je puk uvnitř kovových dvířek, displej ukazuje: - - - , - - -.

- OP 13 - **TEST DISPLEJE**
- OP 14 - **ČAS AUTOSTARTU – SAMOSPUŠTĚNÍ**  
Toto je čas po kterém začíná automaticky další hra (v případě, že jsou další zbývající kredity). ČAS AUTOSTARTU je aktivován jestliže nastavení OP 20 je nastaveno na „AUTO“.
- OP 15 - **ČAS VYPNUTÍ OSVĚTLENÍ**  
Nastavení jak dlouho je osvětlení zapnuto po ukončení hry (0 min, 0 sec, - osvětlení je zapnuto po celou dobu)
- OP 16 - **HUDEBNÍ INTERVAL**  
Nastavuje čas mezi krátkými hudebními skladbami, když nejsou v přístroji kredity (demo mód).
- OP 17 - **IMPULSOVÝ FAKTOR**  
Multiplikační signál mincovníku (ve většině případů by mělo být nastaveno 1).
- OP 18 - **CENA ZA HRU**  
Cena hry – jak hodně impulsů poslaných z mincovníku je potřebných pro získání jednoho kreditu (hry) (01 – 99, 00 – volné hry – mincovník neakceptuje mince).
- OP 19 - **BONUS**  
Nastavení pro mincovník pracující v sériovém módu:  
- první dvě číslice na displeji uvádí počet impulsů v sérii po kterém přístroj udělí bonus  
- další dvě číslice uvádí hodnotu bonusu
- OP 20 - **AUTOSTART**  
Zde jsou dvě nastavení:  
„AUTO“ – jsou-li nějaké zbývající kredity po ukončení hry další hra odstartuje automaticky po čase, který je nastaven ve volbě OP 14.  
„NOR“ – pro odstartování další hry musí hráč stisknout tlačítko START.
- OP 21 - **KÓD MENU**  
Možnost změny vstupního standardního kódu pro vstup do MENU.  
V případě ztráty nového kódu prosím kontaktujte výrobce nebo distributora.
- OP 22 - **NASTAVENÍ KANÁLU**  
Nastavení mincovníku pracujícího v paralelním módu.
- OP 23 - **BONUS** (stejně jako OP 19)
- OP24 - **TEST MINCOVNÍKU**

Po vhození mince do mincovníku je zobrazeno na displeji, který PIN a kolik impulsů jde do CPU desky.

OP25 - **VYSOUŠENÍ**

Hrací plocha by měla být vysušena po každém dešti nebo namočení. Jsou dvě možnosti aktivace vysušovacího módu“

- „EXTERNÍ“: aktivací přístroje stisknutím tlačítka na napájení a ve stejnou chvíli stisknutím tlačítka „START“ po dobu 10 sekund.
- „INTERNÍ“: aktivací přístroje stisknutím tlačítka na napájení a ve stejnou chvíli stisknutím tlačítka „+“ a „OK“ po dobu 10 sekund.

V módu vysoušení vzduchová pumpa fouká vzduch po dobu nastavenou v OP 26. V tuto dobu mincovník – akceptor mincí neakceptuje žádné mince a pukky jsou zablokovány uvnitř dveří. Po dokončení vysoušecího módu začne přístroj standardně pracovat automaticky.

OP 26 - **VYSOUŠECÍ MÓD**

OP 27 - **BLIKÁNÍ LED DIOD**

Různé kombinace blikání LED diod.

OP 29 - **SENZOR VLHKOSTI** – neaktivován

OP 30 - **STANDARTNÍ NASTAVENÍ**

OP 31 - **ZVUK** – neaktivován

OP 32 - **STUPEŇ OSVĚTLENÍ** – neaktivován

**Údržba:**

Je doporučeno denně čistit povrch hrací plochy antistatickou kapalinou pro zlepšení komfortu hry. Dávejte si pozor na znečištění hrací plochy mastnými oleji.

## CHYBY:

**CHYBA/ERROR 1:** Je-li optický senzor špinavý (nezaznamenává puk), displej se skóre začne přerušovaně ukazovat poslední gólové skóre a „88“. To bude problíkávat dokud nedojde k očištění senzoru. Na LED displeji je také napsáno „optic sensor“.

Např.:

0	1	0	1	3	0	8	8
Skóre			Čas			Skóre	

**CHYBA/ERROR 2:** Po ukončení hry by měl být puk zablokován uvnitř stolu (ve dvířkách). Jestli-že není puk ve stole (ve dvířkách) po dokončení hry, pak dvě prostřední pozice časového displeje problíkávají „00“.

Např.:

			0	0			
Skóre			Čas			Skóre	

**CHYBA/ERROR 3:** Jsou-li dva puky ve stole (každý v jiných dvířkách) poté co byla hra ukončena, pak dvě prostřední pozice časového displeje problíkávají „22“. V této situaci vyjměte jeden puk (ve hře může být použit pouze jeden puk).

Např.:

			2	2			
Skóre			Čas			Skóre	

## MONTÁŽNÍ MANUÁL

Balíček stolu vzdušného hokeje obsahuje:

- kompletní kabinet
- oddělené plexisklo
- 4 nohy

1. Vybalte stůl z obalů.
2. Otevřete kovová dvířka umístěná na kratších stranách stolu.
3. Odblokujte 2 úchyty držící hrací plochu k kabinetu.
4. Zvedněte hrací plochu a vyjměte nohy.
5. Přišroubujte nohy ke spodku kabinetu a zvedněte stůl.
6. Vložte kabely se světly nohovou hokeje.
7. Spojte a připevněte oddělené plexisklo.
8. Zapněte napájení přístroje, zkontrolujte všechny kabely a zásuvková spojení.
9. Aktivujte přístroj.