SaXXot Deutschland GmbH, Zeppelinstrasse 73, DE 81669 München
Tel.: +49 (0)894141446-00 Fax: +49 (089) 4141446-75, info@saxxot.de - www.saxxot.de

# MONTAGEANLEITUNG

SaXXot Deutschland GmbH, Zeppelinstrasse 73, DE 81669 München
Tel.: +49 (0)894141446-00 Fax: +49 (089) 4141446-75, info@saxxot.de - www.saxxot.de

# HERZLICHEN GLÜCKWÜNSCH!

Wir gratulieren zum Kauf des AIRHOCKEY-Tisches - eine Garantie für Spaß und hohe Einnahmen.

Dieses Handbuch hilft Ihnen, Ihr Gerät zusammenzubauen, sicher zu verwenden, anzupassen und die maximale Ertragskraft sowie die Zufriedenheit Ihrer Spieler über die kommenden Jahre aufrechtzuerhalten.
Vielen Dank, dass Sie sich für unsere Produkte entschieden haben.

# AIRHOCKEYTISCH- MONTAGEANLEITUNG

## (GOLD, COMIX, AIR BATTLE, GAMELAND, MAGIC, KICKSHOT, BEAVERSVSBEARS)

**VORSICHT!**

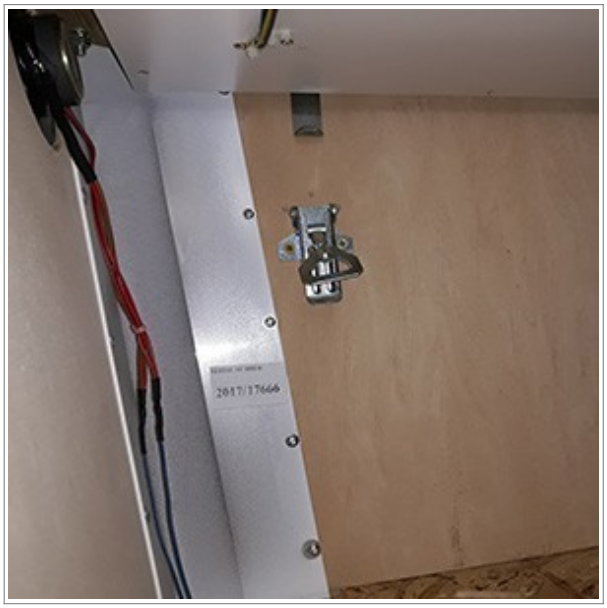
**Der Airhockey-Tisch muss wegen der Gefahr von Beschädigungen von zwei Personen zusammengebaut werden. Tun Sie es nicht alleine.**

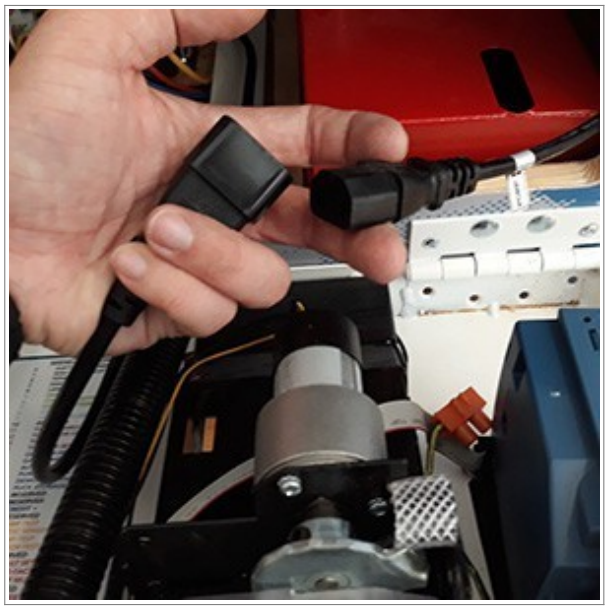
1. || Packen Sie die Maschine aus ||

SaXXot Deutschland GmbH, Zeppelinstrasse 73, DE 81669 München
Tel.: +49 (0)894141446-00 Fax: +49 (089) 4141446-75, info@saxxot.de - www.saxxot.de

SaXXot Deutschland GmbH, Zeppelinstrasse 73, DE 81669 München
Tel.: +49 (0)894141446-00 Fax: +49 (089) 4141446-75, info@saxxot.de - www.saxxot.de

2. || Öffnen Sie beide Klappen mit den beigefügten Schlüsseln, lösen Sie die Metallhaken, die die Tischplatte mit der Truhe verbinden (4 im Inneren des Tisches). Trennen Sie den Gebläsestecker und das Spielfeld ||

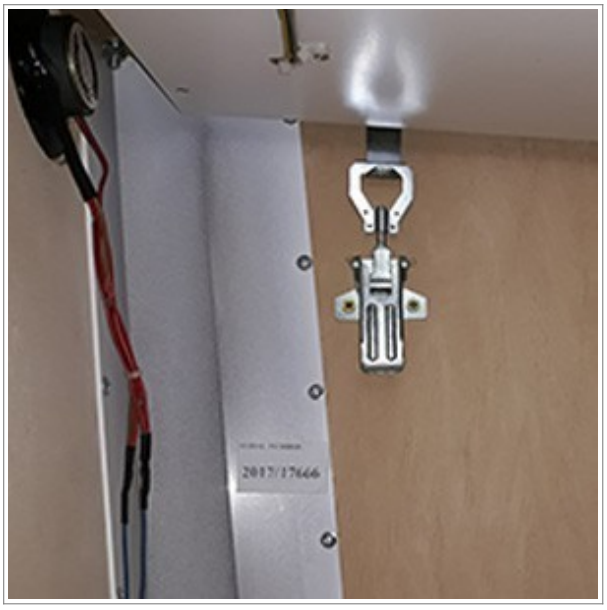




3. ||Entfernen Sie das Spielfeld, um die restlichen Elemente zu entfernen ||

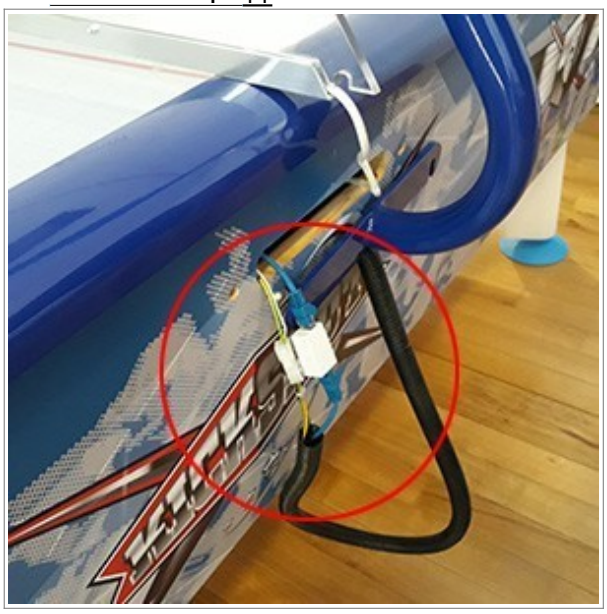
4. || Schrauben Sie die Beine an (4 Schrauben an einem Bein)) ||

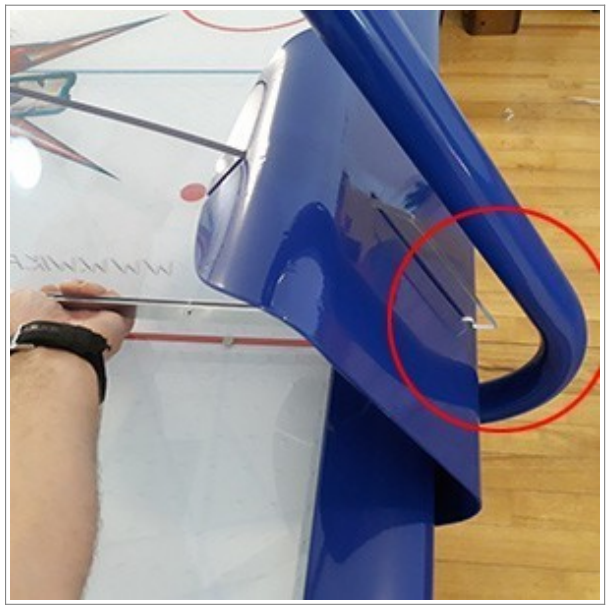
5. || Legen Sie das Spielfeld ein und befestigen Sie die Schnallen||



6. || Verbinden Sie die Elemente der Lampe miteinander||

7. ||Führen Sie die Kabel durch die Öffnung, verbinden und montieren Sie die Trennwand und die Lampe||





8. ||Öffnen Sie das Spielfeld und schließen Sie die Kabel von der Pumpe und dem Spielfeld an. Führen Sie die Platten mit Beleuchtung durch die Öffnungen für Tischbeine ein. Führen Sie dann das Netzkabel durch die vorgesehene Öffnung||

9. ||Schließen Sie das Gerät an eine 230-V-Steckdose an. ||

---

Das Gerät ist für Airhockey ausgelegt.

Mit dem Schläger versuchen die Spieler den Puck so zu treffen, um ihn im gegnerischen Tor zu platzieren.

Der Puck bewegt sich auf der Oberfläche des Spielfeldes auf einer dünnen Druckluftschicht. Um das Spiel zu starten, müssen Sie eine Münze einwerfen. Die Anzahl der Credits wird auf dem Display angezeigt. Drücken Sie die START-Taste. Das Spiel endet, wenn einer der Spieler die zum Sieg erforderliche Anzahl von Toren erzielt hat oder die maximaleSpielzeit abgelaufen ist.

## ACHTUNG !

1. Das Gerät darf nur an eine geerdete Steckdose (230 V, 50 Hz) angeschlossen werden. Nur eine solche Verbindung garantiert ein sicheres Spiel und einen effizienten Betrieb des Geräts. Nachdem Sie das Gerät an die Stromversorgung angeschlossen haben, schalten Sie die Stromversorgung ein (Schalter am Netzteil).
2. Das Gerät darf nur an ein Netzwerk angeschlossen werden, das mit einem Fehlerstromschutzschalter ausgestattet ist.
3. Das Gerät ist vollständig vom Netz getrennt, wenn der Stecker vom Netzwerkgerät gezogen wurde.
4. Das Netzkabel sollte so verlegt werden, dass es nicht mit Wasser in Kontakt kommt.
5. Verlängern Sie das Netzkabel nicht alleine. Verwenden Sie keine Verlängerungskabel.
6. Wenn das Gerät in der Nähe von Wassertanks verwendet wird, muss es mit einem Stahlkabel im Inneren des Tisches fest am Boden befestigt werden.
7. Die Länge des Netzkabels darf den Abstand zwischen der Steckdose, an die das Gerät angeschlossen ist und dem Rand des Wassertanks nicht überschreiten. Wenn die Kabellänge diesen Abstand überschreitet, kürzen Sie das Kabel, indem Sie es einziehen und mithilfe der Sicherungsklammer im Tisch verriegeln.
8. Das Gerät kann nicht betrieben werden, wenn es direktem Wasser (Regen, Wasser usw.) ausgesetzt ist. Trennen Sie in diesem Fall das Gerät von der Stromversorgung (ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose). Das Spiel kann erst dann neu gestartet werden, wenn das Gerät vollständig getrocknet ist. Der Trocknungsmodus wird gestartet, nachdem die Taste an der Stromversorgung gedrückt und gleichzeitig die START-Taste (für ca. 10 Sekunden) gedrückt wurde. Die genaue Trocknungsmethode wird im Programmiermenü beschrieben.

SaXXot Deutschland GmbH, Zeppelinstrasse 73, DE 81669 München
Tel.: +49 (0)894141446-00 Fax: +49 (089) 4141446-75, info@saxxot.de - www.saxxot.de

## REINIGUNG UND WARTUNG!

Das Spielfeld sollte täglich mit allgemein verfügbaren Reinigungsmitteln gereinigt werden. Eine Renovierung der Tischoberfläche und anderer Oberflächen ist durch Polieren mit Schleifpapier P240 und P320 möglich. Es wird empfohlen, dies mindestens einmal im Jahr oder öfter zu tun.
Die Stärke der Überdeckung (8 mm) oder andere Parameter werden dadurch nicht geändert.
Es wird empfohlen, den Status optischer Sensoren regelmäßig zu überprüfen. Sensoren sollten immer sauber sein, um ihre hohe Leistung aufrechtzuerhalten.

SaXXot Deutschland GmbH, Zeppelinstrasse 73, DE 81669 München
Tel.: +49 (0)894141446-00 Fax: +49 (089) 4141446-75, info@saxxot.de - www.saxxot.de

# HAUPTEINSTELLUNGEN

Das Gerät ist vorprogrammiert und betriebsbereit. Öffnen Sie zum Ändern der Einstellungen die Metallklappe, nehmen Sie die TASTATUR heraus und verbinden Sie diese mit dem Display.

Um das Programmierungs-Menü aufzurufen, halten Sie die A-Taste 5 Sekunden lang gedrückt (bis zur Anzeige #####). Das Gerät fordert Sie auf, Ihre PIN-Nummer einzugeben.
**Geben Sie den werkseitigen PIN-Code 1111 ein.**
Der werkseitige PIN-Code gibt Ihnen Zugriff auf das Programmier-Menü.

Mit den Tasten **B** und **C** können Sie im MENU weitere Optionen / Punkte auswählen und mit der Taste # den Wert für die ausgewählte Option ändern. Die Werte werden mit den Tasten B und C oder mit den Zifferntasten (0-9) geändert. Die neuen Einstellungen werden mit der # -Taste bestätigt und das Programmiermenü verlassen (*Die oberste Zeile der Anzeige sollte blinken*).

Um das Programmierungsmenü zu verlassen und die vorgenommenen Änderungen zu speichern, halten Sie die **A**-Taste etwa 5 Sekunden lang gedrückt, bis die Aufschrift **>EXITING SETUP<** erscheint.

Wenn das Gerät mit einer Ticketausgabe ausgestattet ist, können Sie die Anzahl der in den Zuführungsslot eingelegten Tickets eingeben (dank dessen zählt das Gerät automatisch die Anzahl der ausgegebenen Tickets). Dieser Wert kann wie folgt über die Tastatur eingegeben werden:

Nehmen Sie die Tastatur aus dem Gerät. Drücken Sie die Taste A und halten Sie sie für etwa 5 Sekunden gedrückt. Das Gerät fordert Sie zur Eingabe des PIN-Codes auf.
**Der PIN-Code für die Ticketausgabe ist 9 9 9 9** .

Verwenden Sie die Zifferntasten (0-9), um die Anzahl der Tickets einzugeben, die in das Slot eingeführt werden. Drücken Sie zur Bestätigung die Taste #.

**TASTATUR**:

(Eine Beschreibung finden Sie auf der Rückseite der Tastatur)

**A-** EINGANG/AUSGANG AUS DEM PROGRAMMIERMENÜ

**B**- BEWEGEN IM PROGRAMMIERMENÜ (NACH OBEN)

**C**- BEWEGEN IM PROGRAMMIERMENÜ (NACH UNTEN)

**#**- BESTÄTIGUNG DER EINSTELLUNGEN IM PROGRAMMIERMENÜ

**D, ***- VERLASSEN (ESCAPE) DES SUB-MENÜS DER PROGRAMMIERUNG

# OPTIONEN DES PROGRAMMIERMENÜS

| | | |
|---|---|---|
| **OP 00** | **SOFTWARE NUMMER** | • Hauptplatine-Nummer.<br>• Zugangscode: **1111** |
| **OP 01** | **WAV. PLAYER SOFT.** | |
| **OP 02** | **NICHT LÖSCHBARER ZÄHLER** | • nicht rücksetzbarer Zähler<br>• T - zeigt die Gesamtzahl der vom Ticket-Automaten ausgegebenen Tickets an<br>• IMP - zeigt die Gesamtzahl der vom Münzprüfer an die Hauptplatine gesendeten Impulse |
| **OP 03** | **LÖSCHBARER ZÄHLER** | • rücksetzbarer Zähler (drücken Sie # zum Zurücksetzen)<br>• T - Zeigt die Gesamtzahl der Tickets an, die der Ticket-Automat an dem gegebenen Tag ausgegeben hat<br>• IMP - zeigt die Gesamtzahl der vom Münzprüfer an die Hauptplatine gesendeten Impulse (**HINWEIS**! Das Display zeigt die Anzahl der Impulse an, kein Geld /Münzen!) |
| **OP 04** | **SPRACHE** | • verfügbare Sprachen: Englisch, Deutsch, Polnisch<br>• Standardeinstellung - Englisch |
| **OP 05** | **SPIELPREIS** | • Preis des Spiels - die Anzahl der Impulse, die benötigt werden, um 1 Kredit zu erhalten (1 Spiel)<br>• Optionen: 01-99; 00-freies Spiel (der Münzprüfer akzeptiert kein Geld) |
| **OP 06** | **EINSTELLUNG DES KANALS** | • für parallel arbeitende Münzprüfer<br>• Werkseinstellung für PLN<br>**CH 01** Impuls *01* Bonus *00*<br>**CH 02** Impuls *02* Bonus *00*<br>**CH 03** Impuls *05* Bonus *01*<br>• Werkseinstellung für EUR<br>**CH 04** Impulse *01* Bonus *00*<br>**CH 05** Impulse *02* Bonus *00*<br>**CH 06** Impulse *04* Bonus *00*<br>• *1 Impuls = 1 Spiel  Bonus= freies Spiel* |
| **OP 07** | **TEST DES MÜNZPRÜFERS** | • Anzahl der Impulse berechnet nach den Einstellungen in OP06<br>• Um den Test durchzuführen, muss die Münze in den Münzprüfer gesteckt werden und dann die Anzeige beobachten (Kanalnummer und Anzahl der Impulse werden angezeigt) |
| **OP 08** | **BLINKEN DER LEDs** | • gibt dem Benutzer die Möglichkeit, verschiedene Kombinationen und die LED-Blinkrate zu wählen<br>• standardmäßig - tem:2  com:2 |

| | | |
|---|---|---|
| **OP 09** | **LED HELLIGKEITSGRAD** | • ermöglicht die Einstellung der Helligkeit der LED-Beleuchtung<br>• Br_ - Helligkeit der weißen LEDs einstellen, Maximalwert: 59<br>• Br_c - Einstellung der Helligkeit von RGB-LEDs<br>• Standardwert - Br_: 50, Br_c: 90 |
| **0P 10** | **RESERVIERT** | Nicht aktiv |
| **OP 11** | **ANZAHL TICKETS**<br>• | • Ursprüngliche Anzahl von Tickets, die standardmäßig in den Ticketautomaten eingefügt werden - TK: 3000 |
| **OP 12** | **TICKET FÜR CREDITS** | • Anzahl der zu Beginn des Spiels ausgestellten Tickets<br>• Wenn die Option auf 0 gesetzt ist, werden zu Beginn des Spiels keine Tickets ausgegeben |
| **OP 13** | **TICKETS FÜR SPIEL** | • Mit dieser Option können Sie die Anzahl der Tickets festlegen, die gegen die Anzahl der gesammelten Punkte ausgegeben werden |
| **OP 14** | **TICKET-GERÄT SETUP** | • TK- Anzahl der in den Automaten geladenen Tickets.<br>• TK - Einstellungen für jeden Ticketautomat (legt die Umsetzungszeit für die Ausgabe eines Tickets fest)<br>0- Ticketautomat **ausgeschaltet**<br>50- Ticketautomat **eingeschaltet** (50 ist der empfohlene Wert für JENOX und CLE)<br>1,2 - Ticketautomat **eingeschaltet** (1 ist der empfohlene Wert für Entropy Pulse, 2 für Entropy Continuous) |
| **OP 15** | **ANZAHL TORE** | • Die maximale Anzahl von Punkten, dessen erreichen das Spiel beendet, unabhängig von der verbleibenden Zeit<br>• multipliziert mit 100 (z. B. 10x100 = 1000 Punkte)<br>• verfügbare Optionen: 0-99 Punkte<br>• 0 Punkte – Spiel ohne Punktlimit |
| **OP 16** | **SPIELZEIT** | • Spieldauer<br>• verfügbare Optionen: 0-99 Minuten<br>• 0 - Spiel ohne Zeitlimit |
| **OP 17** | **ZEIT AUTOSTART** | • Zeit, nach der das Spiel automatisch startet (wenn Credits vorhanden sind)<br>• Zeitwert eingeben - automatische Aktivierung nach der eingestellten Zeit<br>• standardmäßig min: 0, Sek: 10 |
| **OP 18** | **ZEIT AUSSCHALTUNG DER PUMPE** | • Zeit ab dem Ende des Spiels, danach schaltet sich die Pumpe automatisch aus (es sei denn, der Puck fällt früher in das Tor), ermöglicht den Spielern das Spiel zu beenden<br>• standardmäßig: 0 Min. 10 Sek |
| **OP 19** | **DEMO-ZEIT** | • Zeit, nach der der DEMO-Modus aktiviert wird (wenn alle Credts verwendet wurden)<br>• standardmäßig: 0, sek: 30 |
| **OP 20** | **PUCK-BEHÄLTER** | • Ermöglicht das Aktivieren oder Deaktivieren des Puck-Behälters<br>• verfügbare Optionen:<br>• MODE: 0 – Puck-Behälter ausgeschaltet, wenn kein Puck sich in der Klappe befindet, nimmt das Gerät keine Münzen an;<br>• MODE: 1 - Puck-Behälter aktiviert; wenn sich keine Pucks im Fach befinden, akzeptiert das Gerät keine Münzen.<br>• MODUS: 2 - Puck-Behälter aus; wenn kein Puck im im Fach, akzeptiert das Gerät Münzen.<br>• empfohlene Anzahl von Pucks im Gerät: 6-12 |
| **OP 21** | **RESERVIERT** | Nicht aktiv |
| **OP 22** | **RESERVIERT** | Nicht aktiv |

| | | |
|---|---|---|
| **OP 23** | **CREDIT+** | • Mit dieser Option kann der Benutzer Credits hinzufügen, ohne ins MENU zu gehen<br>• MODE: 0 Option deaktiviert<br>• MODE: 1 Option aktiviert, um Credits hinzuzufügen, drücken Sie B im DEMO-Modus |
| **OP 24** | **RESERVIERT** | Nicht aktiv |
| **OP 25** | **LAMPENTEST** | Nicht aktiv |
| **OP 26** | **OPTIK-TEST** | • ermöglicht die Durchführung eines Optiktests<br>• Platzieren Sie ein Objekt vor dem Sensor und beobachten Sie die Grafik auf dem Display |
| **OP 27** | **PUMPENTEST** | • Ermöglicht die Durchführung eines Pumpentests |
| **OP 28** | **MOTORTEST** | • Ermöglicht die Durchführung eines Motortests |
| **OP 29** | **RESERVIERT** | Nicht aktiv |
| **OP 30** | **WERKEINSTELLUNGEN** | • Ermöglicht dem Benutzer, die Werkseinstellungen der Maschine wiederherzustellen |
| **OP 31** | **WERKTÖNE** | • Ermöglicht dem Benutzer, die werkseitigen Toneinstellungen wiederherzustellen |
| **OP 32** | **MUSIKTYP** | • Melodie im DEMO und SPIEL-Modus<br>• Für den DEMO-Modus stehen 10 verschiedene Melodien zur Verfügung. Es gibt 9 verschiedene Melodien für den SPIEL-Modus<br>• Wert 0 aktiviert den Zufallsmodus aller Melodien, die für einen bestimmten Modus verfügbar sind |
| **OP 33** | **RESERVIERT** | Nicht aktiv |
| **OP 34** | **KUNDENNUMMER** | Nicht aktiv |
| **OP 35** | **SERIENNUMMER** | Nicht aktiv<br>• vom Hersteller eingestellt |
| **OP 36** | **ZEIT** | • Ermöglicht dem Benutzer das Einstellen der Uhrzeit |
| **OP 37** | **DATUM** | • Ermöglicht dem Benutzer das Einstellen des Datums |
| **OP 38** | **ÄNDERUNG DES PIN-CODES** | • ermöglicht dem Benutzer, den werkseitigen PIN-Code in seinen eigenen Code zu ändern<br>• Der Werks-PIN-Code ist 1 1 1 1<br>• VORSICHT! Wenn die neue PIN verloren geht, kann die Werks-PIN nicht zurückgesetzt werden!<br>• In diesem Fall wenden Sie sich bitte an den Hersteller, |

# OPTIONEN DES ERWEITERTEN MENÜS

**( Um das erweiterte Menü aufzurufen, muss die letzte Ziffer des Zugangscodes um 1 erhöht werden - für den Seriencode ist es beispielsweise 1112)**

| | | |
|---|---|---|
| **OP 39** | **SETUP GATE** | |
| **OP 40** | **KÜHLTEMPERATUR** | Nicht aktiv |
| **OP 41** | **KÜHLZEIT** | • Um den Kühlmodus manuell einzuschalten, schalten Sie die Maschine aus und halten Sie gleichzeitig die START-Taste gedrückt, der Modus sollte sich nach etwa 10 Sekunden einschalten |
| **OP 42** | **TROCKNUNGSZEIT** | • Lüftungszeit t (OP 34)<br>• Standardzeit: 3 min |
| **OP 43** | **LICHTSENSOR** | • ermöglicht die Durchführung von Trainingsspielen in Stufe 1 und Stufe 2 |
| **OP 44** | **FEUCHTIGKEITSSENSOR** | Nicht aktiv |
| **OP 45** | **AUSSCHALTZEIT DER PUMPE** | • Zeit ab dem Ende des Spiels, nach welchem sich die Pumpe automatisch ausschaltet (es sei denn, der Puck fällt früher in das Tor). Damit können die Spieler das Spiel beenden<br>• Standardmäßig: 0 Min. 10 Sek |
| **OP 46** | **MODUS DES LED-BLINKENS** | • Beleuchtung des Spielfeldes<br>• STROBO ON / OFF-Optionen |
| **OP 47** | **LED-STRIPS** | |