NEURON RACE

User Guide

REDEMPTION

MULTIPLAYER

VIDEO

CLASSIC

SPEED & REFLEX

Made in Europe by

KRISS SPORT

King of Boxers

WITAJ

Dziękujemy za wybranie naszego produktu.

Nasze maszyny, to w pełni zautomatyzowane testery siły przeznaczone do użytku w branży rozrywkowej. Idealnie nadają się do barów, pubów i parków rozrywki.

Upewniliśmy się, że wszystkie podzespoły użyte do produkcji oraz sam produkt jest wykonany z części wysokiej jakości, aby maszyna była bezpieczna w użytkowaniu.

Nasze produkty są zaprojektowane tak, abyś mógł z nich od razy korzystać.

BEZPIECZEŃSTWO

ZAPOZNAJ SIĘ PRZED UŻYCIEM

Ostrzeżenie: Zawsze wyłączaj maszynę i odłączaj ją od prądu przed otwarciem lub wymianą części.

Ostrzeżenie: Nigdy nie chwytaj za przewody elektryczne - zawsze za wtyczkę.

Ostrzeżenie: Zawsze podłączaj maszynę do gniazdka z uziemieniem.

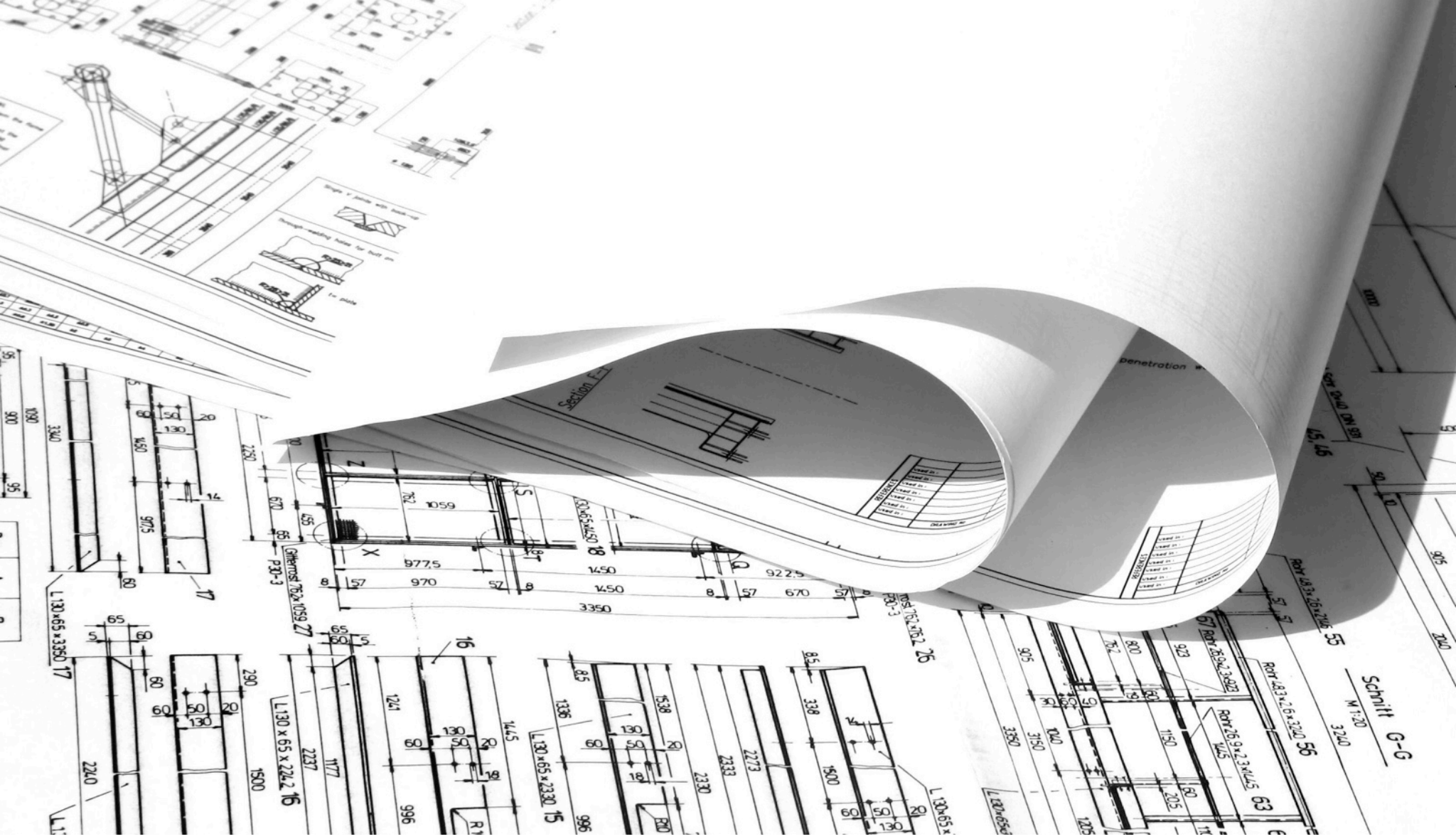
Ostrzeżenie: Maszyna pracuje pod napięciem bezpiecznym przy normalnym użytkowaniu, ale może być ono szkodliwe przy niewłaściwym użyciu.

Ostrzeżenie: Zawsze testuj obwody elektryczne przy użyciu odpowiednich narzędzi.

Ostrzeżenie: Nie odłączaj i nie podłączaj żadnych przewodów, gdy maszyna jest włączona.

Ostrzeżenie: Nie używaj bezpieczników niezgodnych z zaleceniami.

Ostrzeżenie: Nie wystawiaj maszyny na działanie skrajnych temperatur.



OPIS I SPECYFIKACJA TECHNICZNA

Co jest w zestawie?

Maszyna jest wyposażona we wszystkie akcesoria potrzebne do jej szybkiego uruchomienia.

- Komplet klucz do dwóch zamków.
- Karta SD (zainstalowana w maszynie).
- Zestaw 4 nóg wraz z śrubami i nakrętkami mocującymi.
- Drewniana podpórka

Informacje ogólne

Rodzaj gry: tester szybkości/refleksu

Użytkowanie: wewnętrzne

Konstrukcja: stal

Kolor: biały

Waga i wymiary użytkowe

Szerokość: 127cm / 50 cali

Głębokość: 79cm / 31 cali

Wysokość: 87cm / 34 cali

Waga: 78.5kg / 173 lbs

Waga i wymiary transportowe w kartonowym opakowaniu

Szerokość: 128cm / 50 cali

Głębokość: 80cm / 32 cali

Wysokość opakowania: 43cm / 17 cali

Wysokość opakowania na palecie: 58cm / 23 cali

Waga maszyny w opakowaniu: 82kg / 181 lbs

Waga maszyny w opakowaniu razem z paletą: 94kg / 208 lbs

Waga i wymiary transportowe w drewnianej skrzyni

Szerokość: 134cm / 53 cali

Głębokość: 84cm / 33 cali

Wysokość skrzyni: 48cm / 19 cali

Wysokość skrzyni z paletą: 63cm / 25 cali

Waga maszyny w skrzyni: 124kg / 274 lbs

Waga maszyny w skrzyni z paletą: 136kg / 300 lbs

Wymagania elektryczne

Zasilanie: 90V - 250V

Częstotliwość prądu: 50Hz - 60Hz

Średni pobór prądu: 30W

Waluty

Maszyna działa ze wszystkimi rodzajami banknotów, monet i żetonów.

Możliwość instalacji akceptora banknotów i akceptora monet.

Wyposażenie opcjonalne

•Akceptor SMS.

•Dwie bileciarki.

•Drukarka biletów.

Obudowa i szyba

Obudowa: stal malowana proszkowo

Szyba: szkło hartowane, 6 mm / ¼ inch grubości.

Wyświetlacze

Segmentowy: czerwono-niebieski wyświetlacz wyniku, kredytów oraz rekordu, 64 punkty świetlne.

Wyświetlacze czasu: 24 LED.

Ustawienia programowe

•Głośność.

•Ustawienia kredytów.

•Ustawienia bileciarki.

•Tryb free-play.

•Czas trwania podświetlenia przycisku.

•Ilość podświetlonych przycisków jednocześnie.

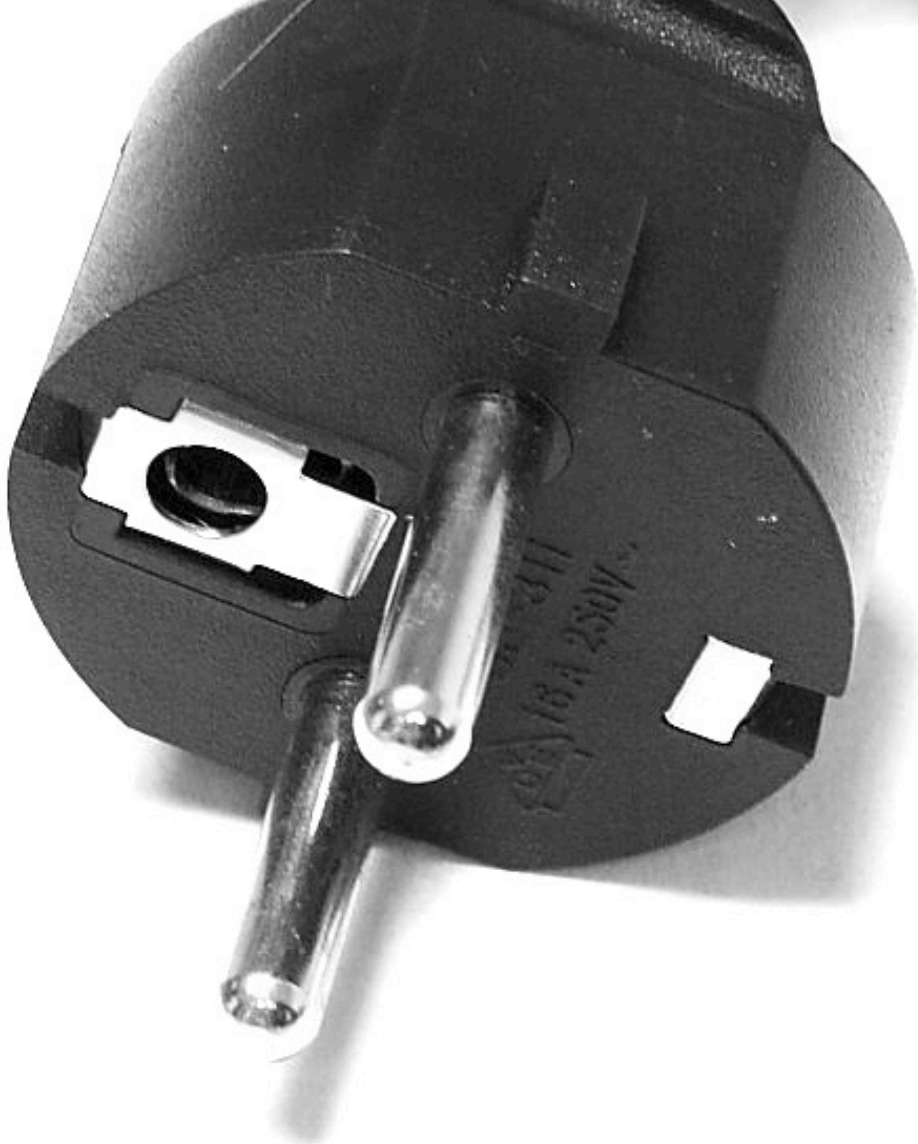
•Zerowanie aktywnych kredytów.

•Przywracanie ustawień fabrycznych

Uwaga: Zobacz pełny opis ustawień programowych w sekcji Ustawienia.

Tryby pracy

1. Wyłączona
2. Gotowa do użycia
    a. Standby
    b. Czeka na naciśnięcie przycisku START
    c. Gra
3. Ustawienia
4. Aktualizacja oprogramowania



INSTALACJA I OBSŁUGA

Maszyna została zaprojektowana tak, abyś mógł z niej jak najszybciej korzystać.

Instalacja

1. Umieść maszynę w wybranej lokalizacji.

Ostrzeżenie: Nie umieszczaj maszyny w miejscach, w których mogłaby przeszkadzać w razie ewakuacji.

Uwaga: Do transportowania maszyny używaj wózka widłowego. Postępuj z maszyną ostrożnie. Nie umieszczaj na maszynie ciężkich przedmiotów

2.Wyjmij maszynę z opakowania.

3.Zamocuj nogi do maszyny.

Zauważ: Nogi maszyny mogą być umieszczone w środku maszyny lub w osobnym kartonie (w zależności od warunków transportu). Komplet śrub jest wewnątrz kasetki na pieniądze.

Uwaga: Upewnij się, że maszyna stoi stabilnie na ziemi.

Uwaga: Dla własnego bezpieczeństwa zawsze używaj dołączonej podpórki, gdy maszyna jest otwarta.

2. Jeżeli maszyna jest zimna, otwórz drzwiczki serwisowe i poczekaj 30 minut na rozgrzanie się elektroniki.

3. Podłącz przewód do gniazdka elektrycznego i sprawdź czy maszyna się uruchamia.

Głośność

1. Włącz maszynę i poczekaj aż będzie gotowa do użycia.

2. Otwórz maszynę i zlokalizuj płytę główną.

3. Użyj przycisku UP, aby znaleźć pozycję VPL w menu.

4. Naciśnij ENT i za pomocą przycisków UP i DOWN zmień głośność.

5. Potwierdź nowe ustawienie przyciskiem ENT.

6. Naciśnij ESC, aby wyjść z menu.

Czyszczenie

Używaj ręczników papierowych oraz płynu do szub

Nie spryskuj maszyny płynem. Zamiast tego nakładaj płyn na papierowy ręcznik.

Uwaga: Maszyna pracuje pod wysokim napięciem. Zawsze wyłączaj maszynę przed czyszczeniem.

JAK GRAĆ

1. Wrzuć monetę lub banknot.

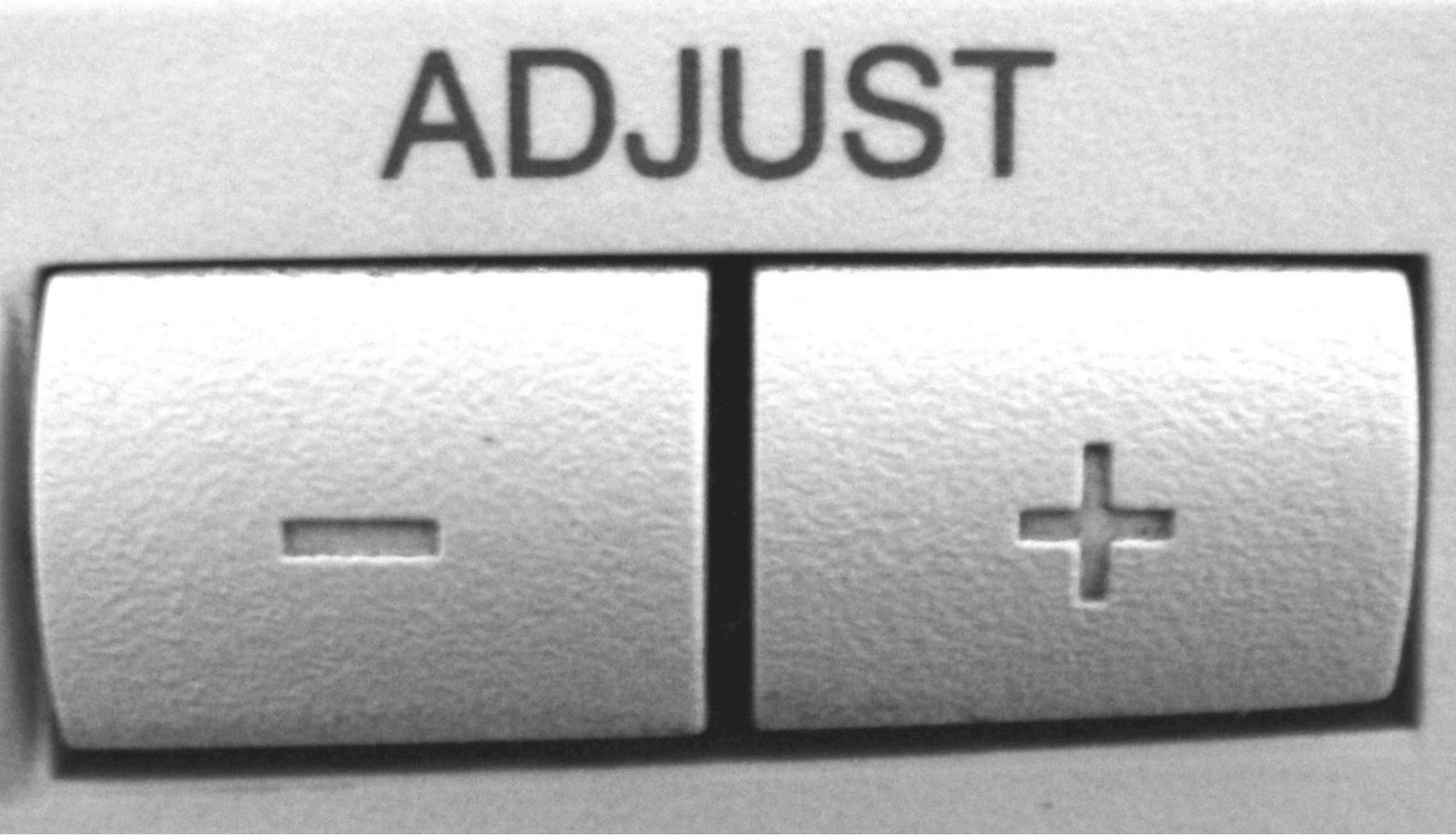
2. Naciśnij START i czekaj, aż przyciski zaczną się podświetlać.

3. Naciskaj podświetlone przyciski dopóki nie upłynie czas.

4. Sprawdź swój wynik na wyświetlaczu.

5. Odbierz wygrane bilety.

Zauważ: bileciarki są wyposażeniem opcjonalnym.



USTAWIENIA

Zmiana ustawień

1. Włącz maszynę i poczekaj, aż będzie gotowa do użycia.

2. Otwórz maszynę i zlokalizuj płytę główną.

Uwaga: Maszyna pracuje pod wysokim napięciem.

3. Naciśnij przycisk UP, aby wejść do ustawień. Użyj przycisków UP i DOWN, aby poruszać się po menu.

4. Naciśnij ENT, aby móc zmienić wybraną wartość. Użyj UP i DOWN, aby dostosować wartość. Naciśnij ENT, aby potwierdzić nową wartość.

Zauważ: do zmiany ustawień możesz również użyć podświetlonych przycisków na maszynie.

Opis ustawień

		Opis
2		Licznik gier
4		Licznik wydanych biletów
21	**CAC**	Typ akceptora monet (serial/parallel)
23	**PL1**	Ilość kredytów za jeden impuls na pierwszym kanale akceptora monet
24	**PL2**	Ilość kredytów za jeden impuls na drugim kanale akceptora monet
25	**PL3**	Ilość kredytów za jeden impuls na trzecim kanale akceptora monet
26	**PL4**	Ilość kredytów za jeden impuls z akceptora banknotów
41	**VPL**	Głośność
43	**LoD**	Czas trwania zapalonego przycisku
44	**NoL**	Ilość przycisków zapalonych jednocześnie
45	**GAT**	Czas trwania gry
46	**FrE**	Tryb free play
61	**tDt**	Typ bileciarki (continuous /pulse)
62	**T|1**	Ilość biletów dla zwycięzcy *
63	**T|0**	Ilość biletów dla przegranego *
64	**PT1**	Dodatkowe bilety - pierwszy próg **
65	**nT1**	Dodatkowe bilety - ilość biletów dla pierwszego progu **
66	**PT2**	Dodatkowe bilety - drugi próg **
67	**nT2**	Dodatkowe bilety - ilość biletów dla drugiego progu **
68	**PT3**	Dodatkowe bilety - trzeci próg **
69	**nT3**	Dodatkowe bilety - ilość biletów dla trzeciego progu **
70	**PT4**	Dodatkowe bilety - czwarty próg **
71	**nT4**	Dodatkowe bilety - ilość biletów dla czwartego progu **
81	**CrE**	Usuń aktywne kredyty
82	**dFL**	Przywróć ustawienia fabryczne

* - Ustaw ilość biletów dla zwycięzcy i przegranego po zakończeniu gry.

** - Ustaw próg punktów oraz ilość biletów, aby nagrodzić nimi graczy za osiągnięcie wysokich wyników.

Zapisanie zmian

Wszystkie wartości są zapisywane na bieżąco. Nie musisz uruchamiać maszyny ponownie, aby wprowadzić zmiany.

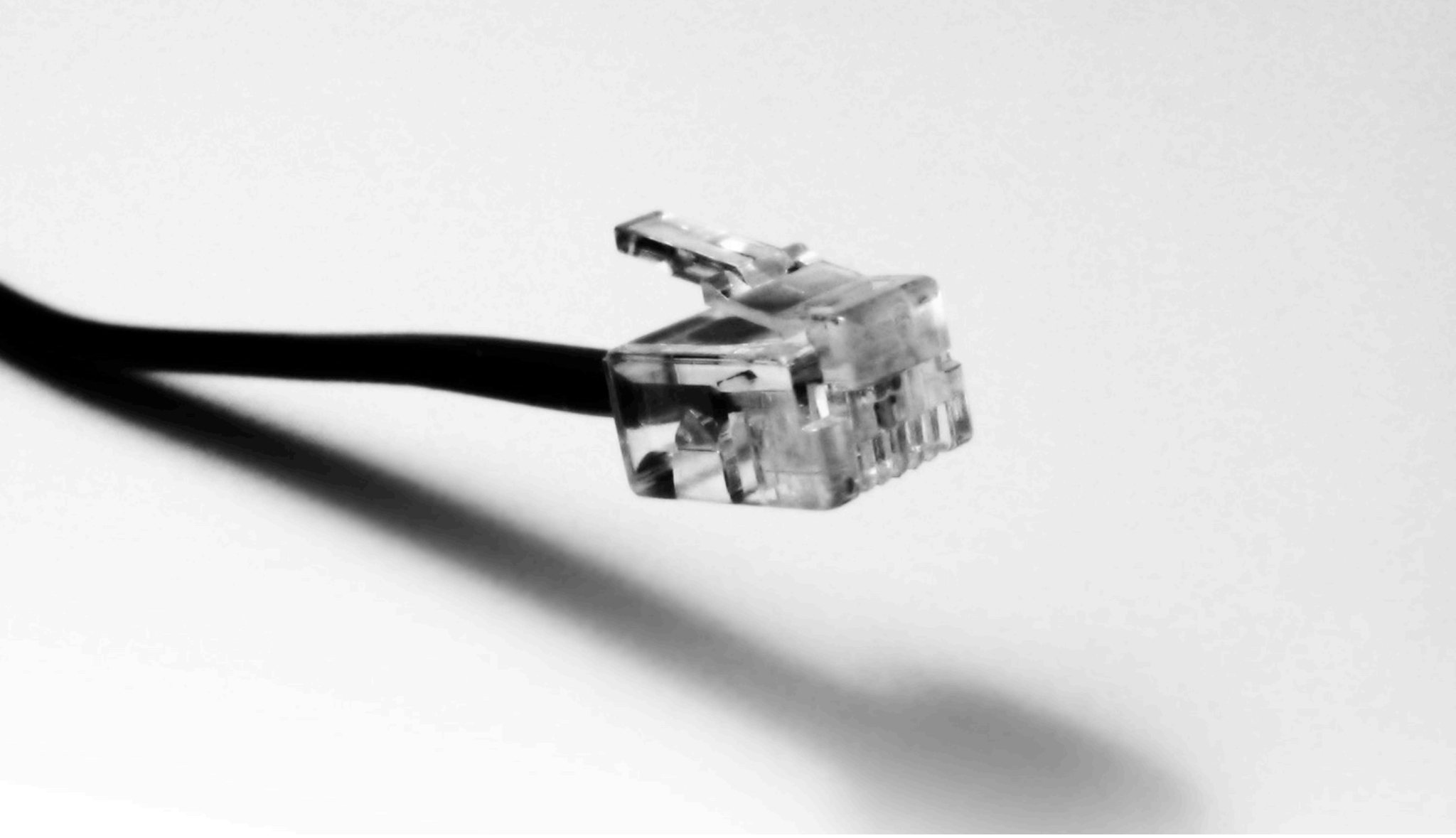
Aby wyjść z menu naciśnij przycisk ESC.

Odczytywanie liczników

Liczniki programowe wyświetlają liczby zawierające 6 cyfr i używają do tego wyświetlaczy wyników. Na przykład: odczytując ilość wydanych biletów zobaczymy:

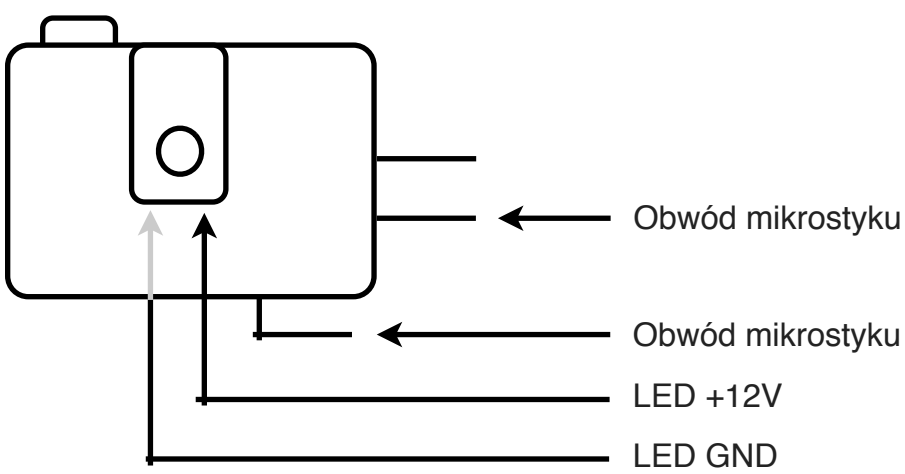
- **002** na lewym wyświetlaczu
- **491** na prawym wyświetlaczu

Oznacza to, że maszyna wydała **2.491** bilety. Numer na wyświetlaczu kredytowym oznacza pozycję w menu i nie bierze się go pod uwagę przy odczytywaniu wartości.

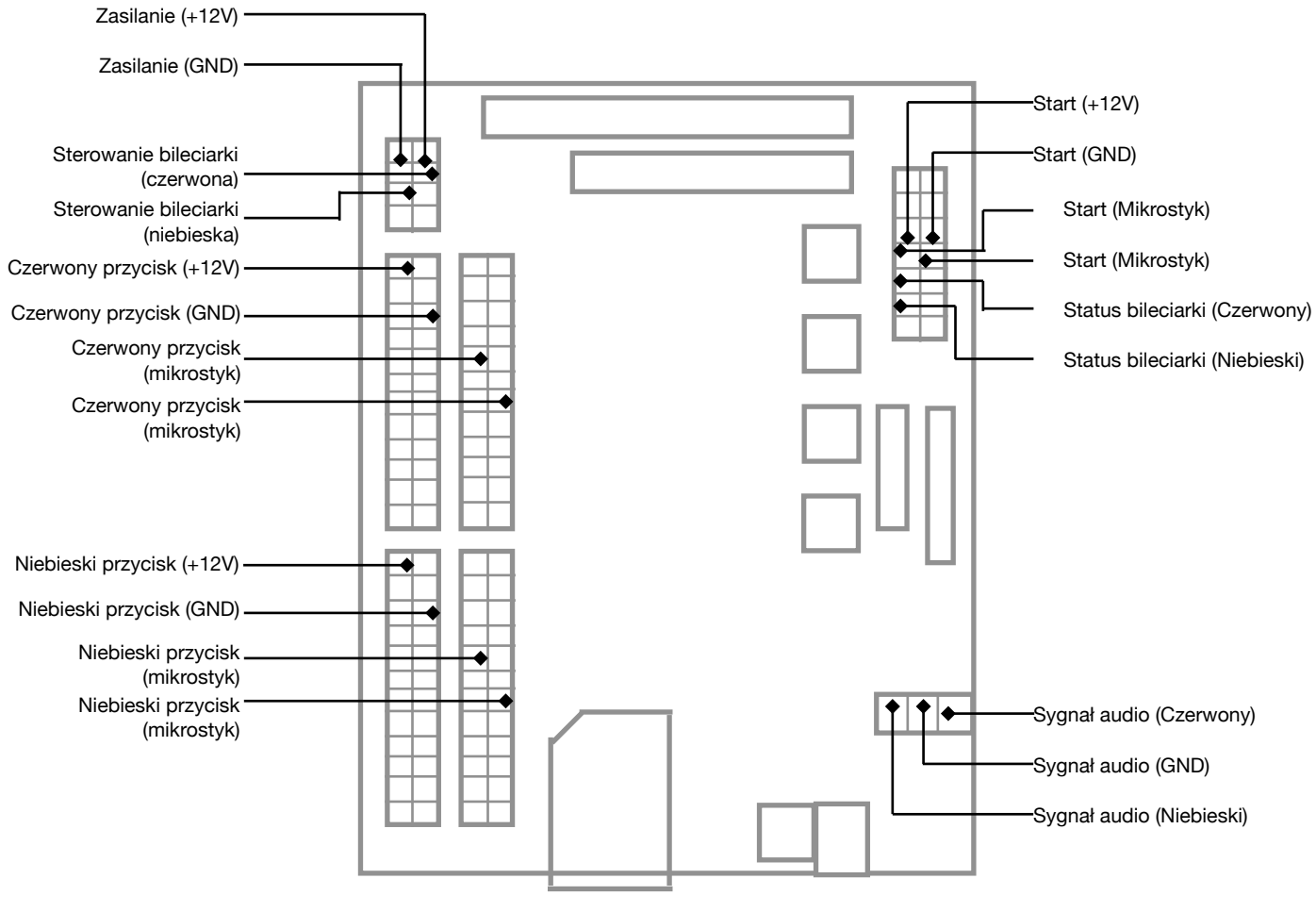


OPIS ELEKTRONIKI

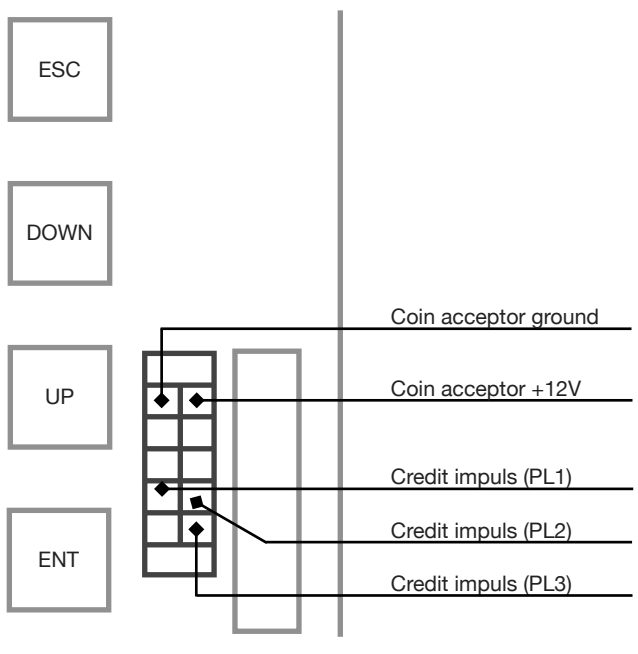
Krańcówka przycisku



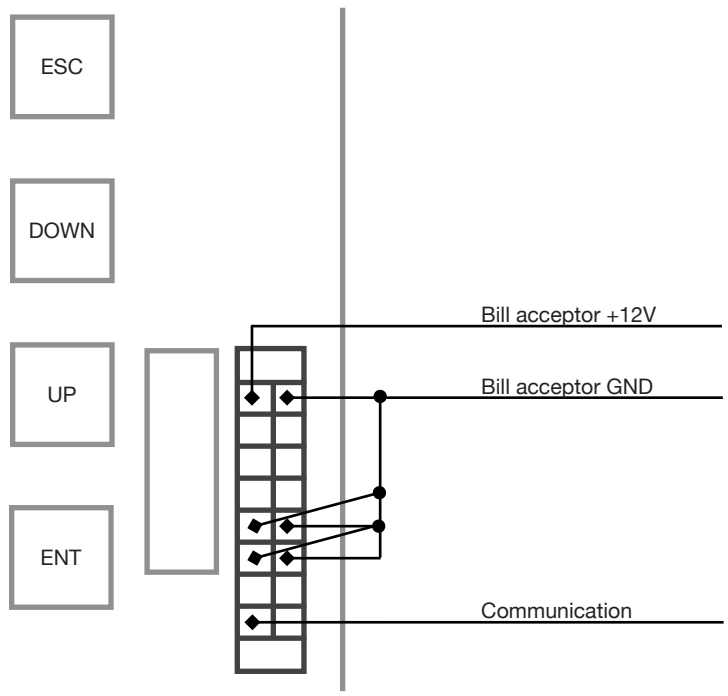
Płyta główna



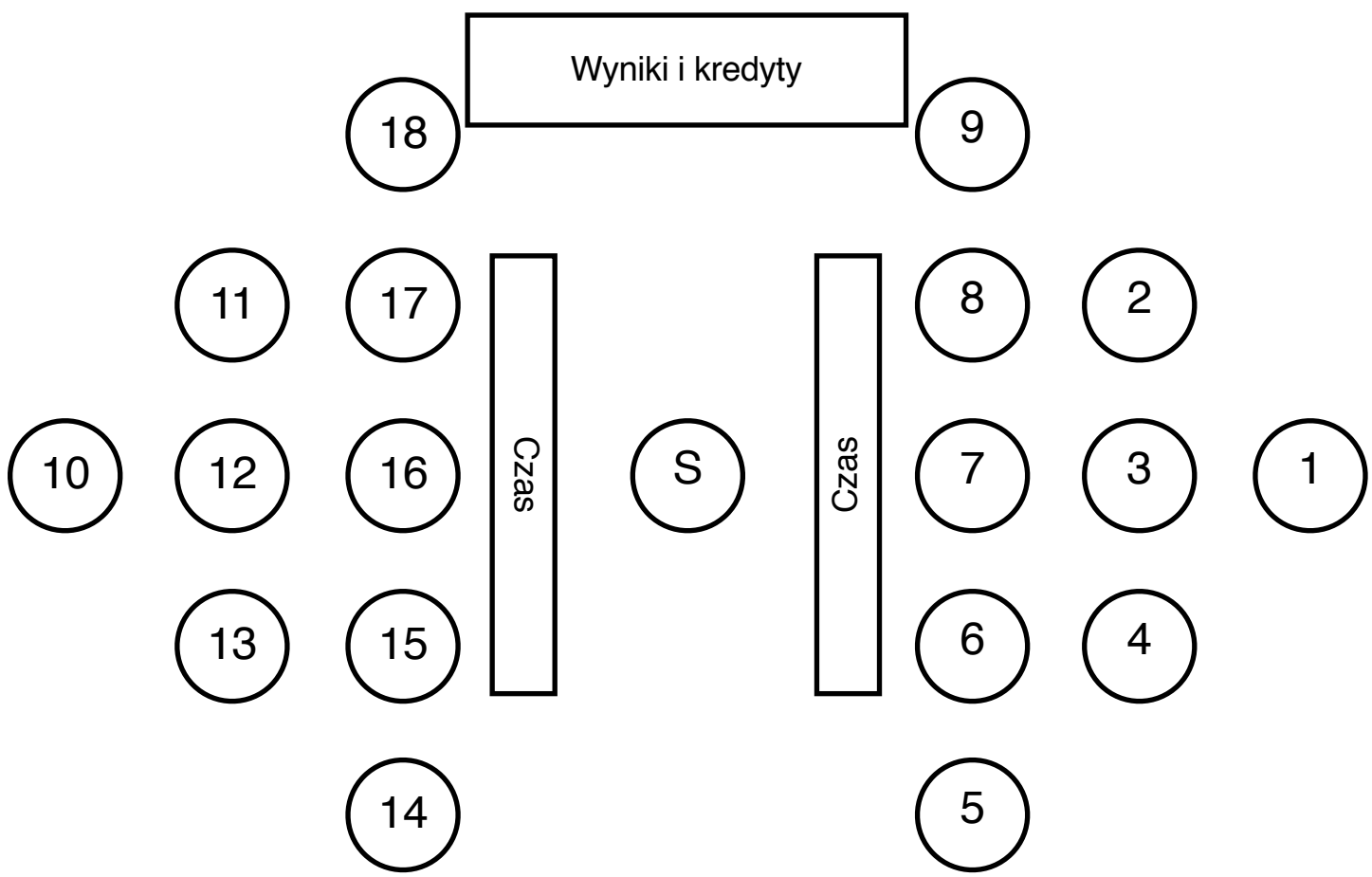
Złącze akceptora monet



Złącze akceptora monet



Przyciski oraz wyświetlacze



WYMIANA KARTY SD I AKTUALIZACJA PLIKÓW

Wymiana karty

1. Wyłącz maszynę, otwórz ją i zlokalizuj kartę SD w slocie na płycie głównej.

2. Naciśnij na kartę, aby wysunęła się ze slotu.

3. Włóż nową kartę.

4. Zamknij maszynę, następnie ją uruchom.

Aktualizacja oprogramowania

1. Włącz maszynę i odczytaj wersję oprogramowania na wyświetlaczu kredytów. Wersja oprogramowania jest wyświetlana tylko w czasie uruchamiania maszyny.

2. Wyłącz maszynę, otwórz ją i zlokalizuj kartę SD w slocie na płycie głównej.

3. Naciśnij na kartę, aby ją wysunąć ze slotu.

4. Podłącz kartę do komputera przy pomocy czytnika kart.

Uwaga: Nie używaj komputera pod kontrolą systemu Mac OS X. System operacyjny Macintosh tworzy ukryte pliki indeksujące na wszystkich podłączonych dyskach i kartach. Te pliki mogą doprowadzić do uszkodzenia płyty głównej.

Uwaga: Upewnij się, że używasz czytnika wysokiej jakości, a kabel USB może bez problemu go zasilić. Niektóre czytniki niskiej jakości potrzebują dodatkowego zasilania, aby pracować poprawnie.

5. Sprawdź czy na karcie SD znajduje się poprzedni plik z rozszerzeniem .hex. Jeżeli tak, to go usuń i opróżnij kosz.

6. Umieść na karcie nowy plik .hex.

Zauważ: aby otrzymać plik .hex należy się skontaktować ze wsparciem technicznym..

7. Wyciągnij kartę z czytnika kart używając narzędzia do wysuwania sprzętu zawartego w systemie operacyjnym.

8. Umieść kartę SD w slocie na płycie głównej.

9. Zamknij maszynę i uruchom ją.

Uwaga: W czasie aktualizacji wyświetli się komunikat „BOOT”, następnie „ENDBOO” oraz na końcu „INIT”. Po tych komunikatach maszyna uruchomi się w normalnym trybie pracy.

ROZWIĄZANIA PROBLEMÓW

Maszyna się nie uruchamia

1. Sprawdź czy gniazdko elektryczne nie jest uszkodzone.
2. Sprawdź czy zasilacz wewnątrz maszyny działa (powinna się na nim świecić zielona dioda)
3. Sprawdź czy kostka zasilająca jest poprawnie wpięta do płyty głównej.

Brak dźwięku

1. Sprawdź w menu czy poziom głośności nie jest ustawiony na 0.
2. Sprawdź czy głośniki są poprawnie podłączone do płyty głównej oraz czy konektory są dobrze podłączone do głośników.
3. Sprawdź czy karta SD jest prawidłowo umieszczona w slocie na płycie głównej.

4. Sprawdź czy na karcie SD znajdują się pliki .mp3 z dźwiękami oraz czy mają odpowiednie nazwy (game_sta.mp3, game1.mp3 - game5.mp3, winner.mp3).

Wsparcie techniczne on-line

Aktualne poradniki wideo znajdują się na naszym kanale YouTube.

WSPARCIE TECHNICZNE I KONTAKT

World wide

Kriss-Sport
Industrial Park Żory, ul. Boczna 8
Żory 44-240, POLAND

Biuro:
fax: +48 32 43 42 328
e-mail: info@kriss-sport.com

Manager: Łukasz Bohosiewicz
telefon: +48 50 17 45 222
skype: lukasz_bohosiewicz
e-mail: lukasz.bohosiewicz@gmail.com

Wsparcie techniczne: Krystian Stanik
telefon: +48 60 15 21 140
skype: kriss-sport-support
e-mail: support@kriss-sport.com

GWARANCJA

1. Kriss-Sport gwarantuje, że maszyna będzie wolna od wad w podzespołach elektronicznych (płyta główna, zasilacz, wiązka elektryczna) oraz obudowie przez okres jednego roku od momentu zakupu.

2. Przyciski, mikrostyki, akceptor monet CH923, akceptor monet DG600F oraz bileciarka Yenox są objęte limitowaną gwarancją przez okres 3 miesięcy.
   Akceptor monet, akceptor monet WH oraz bileciarka Entropy są objęte ograniczoną gwarancją producenta przez jeden rok.

3. Gwarancja nie obejmuje elementów niewymienionych powyżej.

4. Definicja usterki dla obudowy: zostanie uznana za uszkodzoną, jeżeli obudowa lub któryś z nitów ulegnie pęknięciu w czasie trwania okresu gwarancji. Gwarancja nie obejmuje zadrapań oraz przetarć elementów metalowych spowodowanych intensywnym używaniem maszyny.

5. Definicja usterki dla elektroniki: zostanie uznana za uszkodzoną, jeżeli jakiekolwiek połączenie między podzespołami na płytce zostanie przerwane lub którykolwiek z podzespołów samoistnie przestanie działać poprawnie. Gwarancji nie podlegają uszkodzenia powstałe wskutek niewłaściwego użycia lub nieautoryzowanych modyfikacji.

6. Kriss-Sport ma zostać poinformowany o usterce niezwłocznie po jej ujawnieniu. Wadliwy element ma zostać odesłany tak szybko jak to możliwe.

7. Klient ponosi koszt wysyłki wadliwej części do naprawy.

8. Kriss-Sport płaci za odesłanie części do klienta jedynie jeżeli część podlega gwarancji.

9. Kriss-Sport przeprowadzi diagnozę, której celem jest potwierdzenie, że usterka nie została spowodowana wandalizmem, niewłaściwym użyciem, zaniedbaniem, nieautoryzowanymi przeróbkami, naprawami, konfiguracją lub testami.

10. Jeżeli element zostanie uznany za wadliwy w czasie trwania gwarancji, Kriss-Sport zobowiązuje się do (według uznania):

    a. naprawy wadliwego elementu przy pomocy wsparcia telefonicznego lub przez serwisanta nie wystawiając rachunku za użyte części lub czas.

    b. wymiany wadliwego elementu na wolny od wad, który może być nowy lub odnowiony.

11. Jedynie części rekomendowane przez Kriss-Sport są objęte gwarancją.

12. Jakiekolwiek nieautoryzowane modyfikacje automatycznie naruszają gwarancję.

13. Pod żadnym względem Kriss-Sport nie jest odpowiedzialny za straty w zyskach, utracone możliwości oraz uszkodzenia maszyny.

PRAWA AUTORSKIE

This document is published under CC BY-NC-ND 3.0 license.

You are free to copy, distribute and transmit this document under the following conditions:

•Attribution — You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).

•Noncommercial — You may not use this work for commercial purposes.

•No Derivative Works — You may not alter, transform, or build upon this work.

© 2013 Kriss-Sport

www.kriss-sport.com

www.kriss-sportusa.com