
Arcade III Wisselaar

Model: 182-7XXXX

Handleiding
Versie 1.1 /Oct. 2011



SUZO  **HAPP**[®]

GAMING, AMUSEMENT AND INDUSTRIAL COMPONENTS

Antonie van Leeuwenhoekstraat 9
3261 LT Oud Beijerland
Nederland

Telefoon : +31(0)186-643333
Fax : +31(0)186-643322
Email : info@suzo.com
Web : www.suzo.com

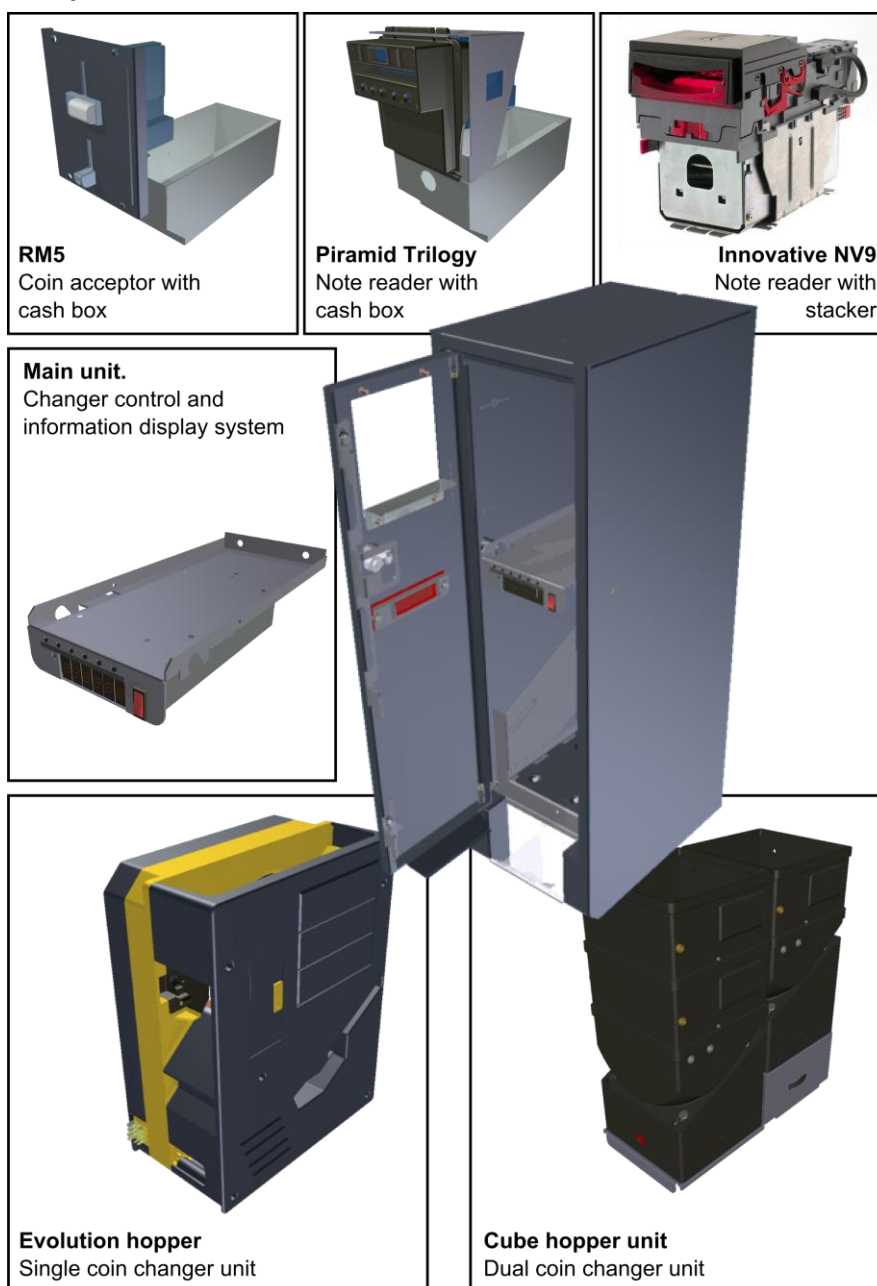
1. Introductie

Gefeliciteerd met de aankoop van uw Wisselaar. Met de wisselaar kunt u op een eenvoudige en flexibele manier geld wisselen. De wisselaar is voorzien van een Muntinworp of biljetlezer voor het wisselen van munten of biljetten naar munten en/of metalen tokens. De wisselaar is voorzien van 1 Evolution hopper of 2 Cube hoppers, welke munten en metalen tokens kunnen uitbetalen. De wisselaar heeft een 6 digits display waarop de uitbetaling te volgen is. Als er niet wordt gewisseld verschijnt er op de display een lichtkrant waarin wordt vermeld welke munten en/of biljetten worden geaccepteerd en welke muntwaardes of tokens hij uitbetaald. Als de wisselaar bijna leeg begint te raken wordt dit ook op de display vermeld.

De wisselaar kan helemaal naar u wensen worden ingesteld. Met behulp van 4 drukknoppen kan bijna elk willekeurig uitbetaal programma worden ingesteld. Hiervoor is geen PC voor nodig.

Ten slotte, de wisselaar bevat een volledige registratie van alle geldwissel acties. Mocht tijdens het wisselen de stroom voor maximaal 1 uur uitvallen, nadat de stroom weer terug is en u drukt op de rood gemarkeerde knop zal de uitbetaling weer worden hervat.

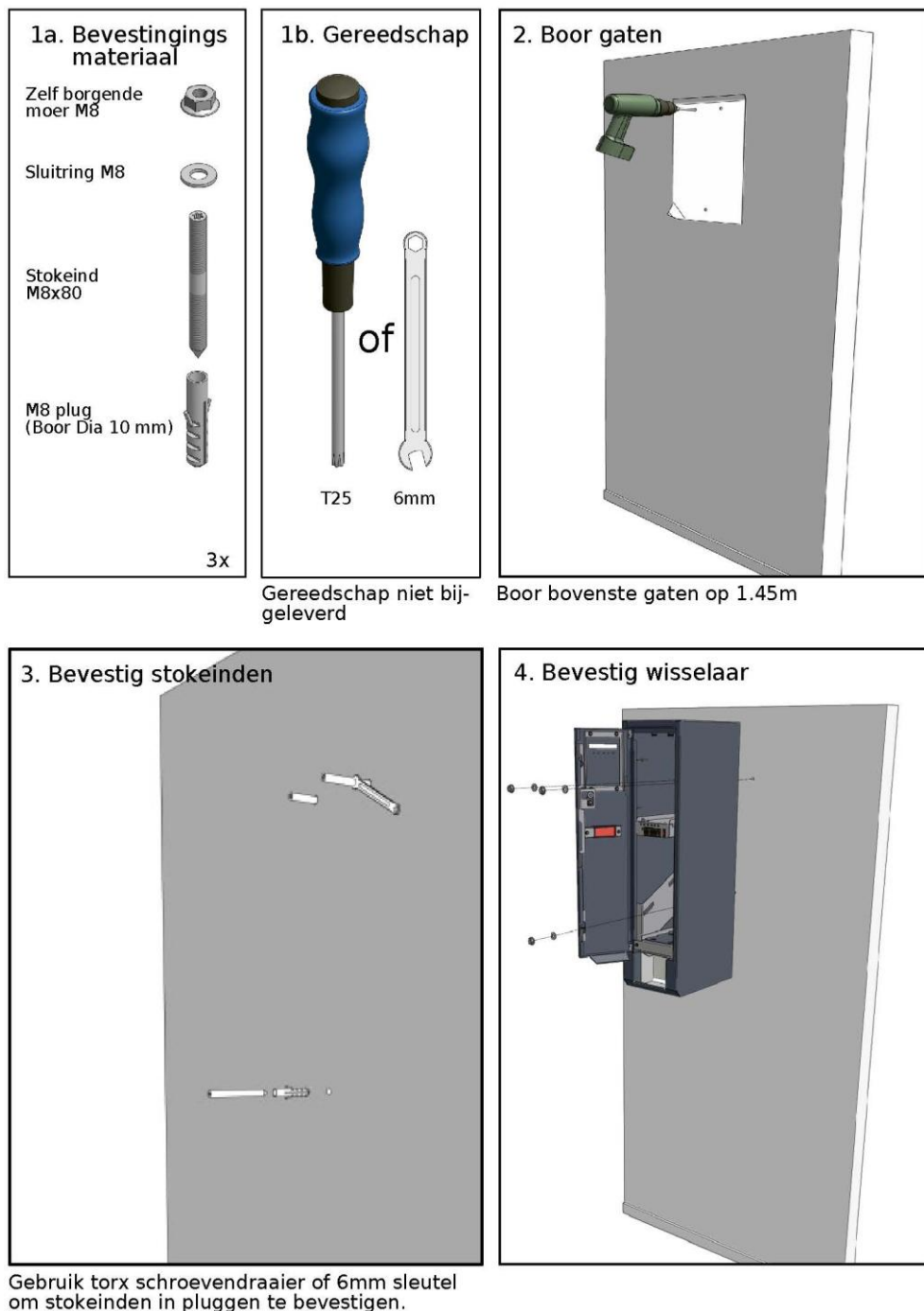
1.1. Wisselaar componenten overzicht



2. Ophangen van de wisselaar

1. Open de machine, haal de hopperenheid en geldbak er uit.
2. Zie onder voor een grafische weergave van het ophangen van de wisselaar.
3. Voor het boren van de 3 gaten kunt u gebruik maken van de bijgeleverde boormal.
4. Steek het netsnoer achter in de wisselaar.
5. Bevestig de wisselaar aan een vlakke muur d.m.v. de bijgeleverde pluggen en stokeinden. We adviseren om de afstand vanaf de vloer tot de bovenkant van de wisselaar op ± 1.60 meter te houden.
6. Hang de wisselaar op en zet deze vast met 3x de M8 moeren en sluitringen.
7. Plaats de geldbak en de hopper eenheid terug in de wisselaar.

Let op: kijk of de 220V kabel netjes in de uitsparing in de bovenkant of onderkant van de wisselaar zit.



3. Wisselaar algemeen

3.1. Gebruik van de wisselaar

Zodra de wisselaar wordt aangezet verschijnt er kort in de display **888888** hiermee kan worden gecontroleerd of alle display segmenten in orde zijn. Daarna verschijnt de lichtkrant met informatie betreffende munten of biljetten welke door de wisselaar worden geaccepteerd. Als de hoppers goed gevuld zijn kan er worden gewisseld. Als een hopper bijna leeg, of leeg is zal de wisselaar geen munten of biljetten meer accepteren. In de display verschijnt de melding

HOPPER 1 EMPTY (HOPPER X EMPTY) of

CHANGER IS EMPTY (CHANGER IS EMPTY).

De hopper(s) dienen te worden bijgevuld om de werking te hervatten. Wanneer u de rood gemarkeerde knop indrukt ziet u in de display de nog uit te betalen bedrag of het aantal munten staan, wanneer u nogmaals op de rood gemarkeerde knop drukt, verschijnt de melding

CLOSE door 10 (CLOSE DOOR 10SEC).

De wisselaar telt nu 10 seconden af om de resterende betaling te hervatten.




























































3.2. Snel instellen van de wisselaar

Wanneer een uitbetaling veranderd moet worden, zijn er 11 verschillende standaard uitbetalingen mogelijk. U kunt er één kiezen door het volgende te doen.

1. Zet de wisselaar uit.
2. Houd de groen gemarkeerde knop ingedrukt en zet de wisselaar aan terwijl u de groen gemarkeerde knop ingedrukt houdt, totdat **INIT DATA** in de display verschijnt.
3. Laat de groen gemarkeerde knop los en door nogmaals op de groen gemarkeerde knop te drukken kunt u op de wisselaar tussen de volgende settings kiezen **MAXI** (MAXI) voor de Maxi wisselaar of **ARCADe** (ARCADE) voor de Arcade wisselaar.
4. Maak de juiste keuze, in dit geval moet u altijd **ARCADe** (ARCADE) kiezen.
5. Druk op de blauw gemarkeerde knop om uit de standaard settings kiezen (zie tabel volgende pagina).

3.3. Wisselaar snel instellingen

Deze tabel toont de meest gebruikte settings van de wisselaar. In de meeste gevallen zal een van deze settings voldoende zijn om een de hopper in werking te stellen. Als de door u gewenste setting niet aanwezig is kies dan een instelling die zo dicht mogelijk bij de door u gewenste instelling ligt. In het volgende hoofdstuk wordt uitgelegd hoe u aanpassingen kunt maken aan de instellingen van de wisselaar.

Instelling	Accepteert									Geeft uit	
	Coin 1	Coin 2	Coin 3	Coin 4	Coin 5	Note 1	Note 2	Note 3	Note 4	Hopper 1	Hopper 2
ArCRdE											
88C118 (C11)											
88C128 (C12)											
88C228 (C22)											
88N118 (N11)											
88N128 (N12)											
88N228 (N22)											
88C188 (C1)											
88C288 (C2)											
88N188 (N1)											
88N288 (N2)											
n1Pnd (N1Pound)											

Wanneer u de gewenste instelling heeft geselecteerd drukt u op de roodgemarkeerde knop om te bevestigen. Daarna ziet u een loopkrant met informatie van de biljetten en/of munten welke geaccepteerd worden door de wisselaar en welke munten hij uitbetaald. De wisselaar is nu klaar voor gebruik.

Let op: Op de muntinworp kunt u de munten naar wens in- of uitschakelen. Dit gaat door middel van de dipswitch op de muntinworp, zie paragraaf 6.1.

4. Programmeren van de wisselaar

Dit hoofdstuk is uitsluitend bedoeld als de instellingen van de wisselaar niet naar wens zijn. Voordat u de wisselaar gaat programmeren moeten de hoppers voor de juiste munt geconfigureerd zijn en de biljetlezer en/of de muntinworp voor de juiste acceptatie van de biljetten en/of munten. U bent nu klaar om de wisselaar te programmeren. Tijdens het programmeren verschijnt er op de display de verschillende instellingen met de bijbehorende waarden.

De volgende in kleur gemarkeerde knopen worden gebruikt voor het programmeren:

Blauw:	Ga naar het instelmenu of ga naar de volgende instelling (als u de knop langer dan 1 seconde indrukt gaat u terug naar de voorgaande instelling).
Groen:	Verander of verhoog de waarde van de instelling. (Door de groen en de geel gemarkeerde knoppen samen ingedrukt te houden, wordt de waarde direct op nul gezet).
Geel:	Verander of verlaag de waarde van de instelling.
Rood:	Bevestigen van het password, verlaten van het menu of bevestiging van de instellingen.

Let op: Instellingen kunnen alleen worden gewijzigd nadat een password (zie 4.3) is ingevoerd!

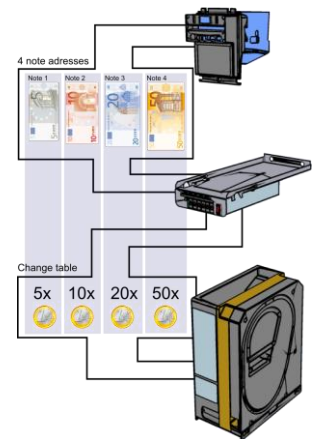
4.1. Werking van de wisselaar

Bij invoeren van een biljet of munt gaat de wisselaar indien mogelijk direct over tot uitbetalen. Bijvoorbeeld bij invoer van een 5 euro biljet, worden direct na acceptatie 5 euro munten uitbetaald.

De wisseltabel

De wisselaar kan op 2 manieren functioneren voor het uitbetalen van munten. Standaard door gebruik te maken van de wisseltabel. Deze stelt u in volgens paragraaf 4.11. De wisseltabel heeft altijd voorrang. Bij het invoeren van elk type biljet of munt bepaalt u dan direct hoeveel munten worden uitbetaald per hopper. Bij gebruik van 2 hoppers is het dan wel van belang dat de juiste balans wordt gevonden zodat bijvoorbeeld niet hopper 1 veel eerder leeg is dan hopper 2.

U kunt met de wisseltabel bijvoorbeeld ook een bonus geven aan de klant. Stel u heeft een Evolution hopper met tokens die een waarde hebben van 1 euro. Als u dan voor "note 1" (5 euro biljet) een uitbetaling van 5 instelt krijgt de klant 5 tokens. Als u dan voor "note 2" (10 euro biljet) een uitbetaling van 11 instelt krijgt de klant 11 tokens. Dus 1 token (1 euro) bonus.



Totalizer

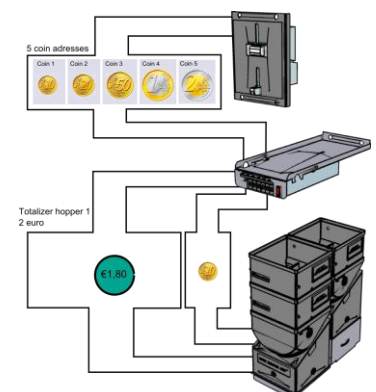
De tweede methode om de wisselaar in te stellen is door gebruik te maken van de totalizer (zie paragraaf 4.7). Om de totalizer te gebruiken moet de wisseltabel voor de betreffende hopper op 0 worden gezet. Dit werkt per munt of biljet. De totalizer wordt vaak gebruikt in combinatie met een muntproef.

Stel u heeft een Evolution met 1 euro munten. Als er dan 50ct in de wisselaar wordt ingevoerd gebeurd er in eerste instantie niets. De waarde van de munt ligt onder dat wat de wisselaar kan uitbetalen.

Normaal gesproken is de waarde van de totalizer gelijk aan de hopper waarde. In dat geval kan de klant munten inwerpen van verschillende waarde tot de waarde van de hopper bereikt is. Bijvoorbeeld de klant werpt 3x20ct en 4x10ct in. Als de totalizer dan op 1 euro staat ingesteld zal de wisselaar overgaan tot het uitbetalen van 1 euro.

De totalizer kan ook hoger worden ingesteld dan de hopper waarde. Als er een Evolution hopper aanwezig is met 1 euro munten en de totalizer staat op 3 euro. Dan zal de klant eerst munten moeten inwerpen tot de 3 euro bereikt is. Pas dan zal de wisselaar 3 munten uitbetalen.

Het kan ook voorkomen dat de klant meer geld heeft ingeworpen aan waarde dan wat er in de hopper aan munten kan worden uitbetaald. Bijvoorbeeld de klant werpt eerst 90ct in en dan een muntstuk van 20ct. Met een hopper waar 1 euro muntstukken in zitten zal dan 10ct overblijven na uitbetaling. Als u dan de minimum waarde van de totalizer instelt op 10ct zal deze waarde blijven staan. Stelt u 11ct in dat wordt het restbedrag afgeroomd. De klant is in dat geval het restbedrag kwijt. Als u een geldbedrag laat staan blijft dit bedrag 2 minuten aanwezig.





4.2. Tellerstanden uitlezen en resetten



Hiermee kunt u alle tellerstanden van de wisselaar uitlezen en resetten. U kunt alleen de tellerstanden resetten wanneer het password is ingevoerd. Druk op de blauw gemarkeerde knop totdat u de volgende informatie ziet.

Display	Omschrijving
 (LAST IN)	Het laatste ingevoerde biljet.
 (LAST PAID)	De totale waarde van de laatste uitbetaling. Niet zichtbaar bij instelling op tokens.
 (TOTAL IN)	Totale waarde van al het ingevoerde geld vanaf de laatste reset. (munten+biljetten)
 (TOTAL OUT)	Totale waarde van de uitbetaling uit beide hoppers vanaf de laatste reset.
 (COIN 1 TOTAL)	Van munt 1 de totale waarde van de inworpen munten vanaf de laatste reset. Blijf op de blauw gemarkeerde knop drukken om de totale waarde te zien van de munten 2, 3, 4 of 5.
 (NOTE 1 TOTAL)	Van biljet 1 de totale waarde van de ingevoerde biljetten vanaf de laatste reset. Blijf op de blauw gemarkeerde knop drukken om de totale waarde te zien van de biljetten 2, 3 of 4.
 (HOPPER 1 TOTAAL)	Het aantal uitbetaalde munten uit hopper 1 vanaf de laatste reset. Druk wederom op de blauw gemarkeerde om het aantal uit betaalde munten van hopper 2 te zien.

Ga daarna met de blauw gemarkeerde knop naar het volgende item in het menu of om het menu te verlaten drukt u op de rood gemarkeerde knop. Voor het resetten drukt u, na het invoeren van het password (zie 4.3) net zo vaak op de blauw gemarkeerde knop tot

  (TOTALS RESET) .


Druk de geel en groen gemarkeerde knop tegelijk in voor het resetten van alle tellerstanden. Wanneer dit gedaan is verschijnt er

  (RESET DONE).

Alle tellerstanden zijn nu gereset naar 0. Om het te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.

4.3. Password invoeren

Alle menu's met uitzondering van tellers kan worden beveiligd met een wachtwoord. Voor het invoeren van het wachtwoord gaat u in het instelmenu.

1. Druk op de blauw gemarkeerde knop te om in het instelmenu te gaan
2. Stap voorbij de tellerstanden door steeds op de blauw gemarkeerde knop te drukken
3. De volgende melding verschijnt  (ENTER PASSWORD)

Als het password de standaard code is (Het password is standaard 0000) drukt u op de rood gemarkeerde knop om het password te accepteren. Als er een ander password moet worden ingevoerd dan kan met de groen gemarkeerde knop de waarde van het eerste cijfer worden gewijzigd. Met de geel gemarkeerde knop kan naar het volgende cijfer worden gegaan. Wanneer alle cijfers zijn ingesteld dan moet er op de rood gemarkeerde knop worden gedrukt om het password te bevestigen. In de display verschijnt

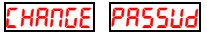

  (PASSWORD GOOD) als het password juist is.

  (PASSWORD FALSE) als het password onjuist is.

Als het password juist is ingevoerd drukt u net zolang op de blauw gemarkeerde knop tot u op de gewenste instelling staat.

Let op: Andere mensen kunnen tijdens het invoeren van het password meekijken!

4.4. Password veranderen

Met deze instelling kunt u het password veranderen. Na het invoeren van het password u net zolang op de blauw gemarkeerde knop tot u op de display  (CHANGE PASSWORD) Druk op de groen gemarkeerde knop om de waarde van het cijfer te wijzigen en de geel gemarkeerde knop om de cursor te verplaatsen. Druk daarna op de rood gemarkeerde knop om het nieuwe password op te slaan, op de display komt 

(STORED) te staan. Ga daarna met de blauw gemarkeerde knop naar het volgende item in het menu of om het menu te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.

Let op: Andere mensen kunnen tijdens het invoeren van het password meekijken!

4.5. Units

Met deze instelling kunt u kiezen of dat de decimale punt in de display aan of uit gezet wordt. Na het invoeren van het password (zie 4.3) drukt u net zo vaak op de blauw gemarkeerde knop tot:

 (UNITS 2 DECIMALS) of

 (UNITS GEEN DECIMALS).

Gebruik voor het veranderen van de instelling de groen of geel gemarkeerde knop. Sommige valuta maken gebruik van centen, zoals de euro, maar er zijn ook valuta die dat niet doen. Gebruik voor de euro altijd "2 decimalen". Voor valuta die geen centen gebruiken stelt u "geen decimalen in" bijvoorbeeld voor de Hongaarse Florint.

Ga daarna met de blauw gemarkeerde knop naar het volgende item in het menu of om het menu te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.

4.6. Hopper type

Hiermee kunt u het type hopper kiezen (EVO is de Evolution hopper en CUBE is de Cube hoppers) die in de wisselaar is/zijn geplaatst. Na het invoeren van het password (zie 4.3) drukt u net zo vaak op de blauw gemarkeerde knop totdat

 (HOPPER TYPE EVO) of

 (HOPPER TYPE CUBE)

Gebruik voor het veranderen van de instelling de groen of geel gemarkeerde knop. De Evolution hopper heeft een andere aansturing dan de Cube hopper unit. Voor een juiste uitbetaling is het belangrijk dat deze instelling overeen komt met de hopper die in de wisselaar aanwezig is.

Ga daarna met de blauw gemarkeerde knop naar het volgende item in het menu of om het menu te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.

4.7. Totalizer

De wisselaar heeft ook een totalizer functie. Deze functie wordt meestal in combinatie met een muntinworp en of biljetlezer gebruikt. Hiermee kunt u verschillende munten/biljetten van een lagere of hogere waarde naar één of meerdere munten/tokens van de waarde wisselen. Ook is er een instelling om de restwaarde te behouden voor de volgende uitbetaling of deze op nul zetten. Na het invoeren van het password (zie 4.3) druk u net zo vaak op de blauw gemarkeerde knop totdat er

 (TOTALIZER HOPPER 1, 1 munt)

Nu kan het aantal munten wat hopper 1 minimaal moet uitbetalen worden ingesteld, gebruik voor het verhogen van het aantal de groen gemarkeerde knop en voor het verlagen van de waarde de geel gemarkeerde knop. The totalizer werkt met veelvoud van wat bij de hopperwaarde is ingesteld. Zorg er dus voor dat de hopperwaarde juist is ingesteld (zie 4.10). Als bijvoorbeeld de hopperwaarde op 2 euro is ingesteld en de totalizer op 2. Dan gaat de wisselaar uitbetalen wanneer de waarde van 4 euro is bereikt. Wanneer nu weer op de blauw gemarkeerde knop wordt gedrukt verschijnt er:

 (TOTALIZER HOPPER 2, 0munten)

En kan op voorgaande wijze worden ingesteld. Wanneer nu weer op de blauw gemarkeerde knop wordt gedrukt verschijnt er:

 (TOTALIZER MINIMUM)

Dit is het minimale bedrag dat moet blijven staan na een uitbetaling maar de waarde is wel zo laag dat één van de hopper(s) het resterend bedrag niet kan uitbetalen. Gebruik voor het verhogen van de waarde de groen gemarkeerde knop en voor het verlagen van de waarde de geel gemarkeerde knop. Alles onder de waarde van deze instelling wordt afgeroomd naar 0.00. Ga daarna met de blauw gemarkeerde knop naar het volgende item in het menu of om het menu te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.

4.8. Muntinworp instellen

Hiermee kunt u de valuta en de waarde van maximaal 5 munten van de muntinworp instellen. Na het invoeren van het password (zie 4.3) drukt u net zo vaak op de blauw gemarkeerde knop totdat

CCr888 **CUr888** **EUR88** (COIN ACCEPTOR CURRENCY EURO)

Hiermee kunnen 3 valuta's, token of geen valuta tekst ingesteld worden. U kunt kiezen tussen **EUR88** (EURO, **PND88** POND, **US88** US-DOLLAR, **888888** BLANK of **TD88** TOKEN. Gebruik voor het veranderen van de instelling de groen of de geel gemarkeerde knop. Wanneer nu weer op de blauw gemarkeerde knop wordt gedrukt verschijnt er

COIN1 **VALUE** **0.10** (COIN VALUE 0.10).

Nu kan de waarde van munt 1 worden ingesteld. Op het label van de muntinworp staat aangegeven welk munten de muntinworp accepteert op het betreffende nummer. Gebruik voor het verhogen van de waarde de groen gemarkeerde knop en voor het verlagen van de waarde de geel gemarkeerde knop. Door de groen en de geel gemarkeerde knoppen samen ingedrukt te houden, wordt de waarde direct op nul gezet.

Wanneer nu weer op de blauw gemarkeerde knop wordt gedrukt kan op de voorgaande manier ook munt 2, 3, 4 en 5 worden ingesteld. Als een munt niet wordt gebruikt wordt de waarde van de betreffende munt op nul gezet en dient u de niet gebruikte munt op de muntinworp uit te zetten d.m.v. de dipswitch op de muntinworp, dipswitch 1 is munt 1 enz. Zie hoofdstuk 6 "RM5 muntinworp".

Ga daarna met de blauw gemarkeerde knop naar het volgende item in het menu of om het menu te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.

Let op: Wanneer u een munt uit of aanzet, moet u deze instelling eerst opslaan (2x de rood gemarkeerde knop indrukken) om alvorens verder te gaan met de instelling van de uitbetaal tabel (zie 4.8).

4.9. Biljetten lezer instellen

Hiermee kunt u de valuta en de waarde instellen van maximaal 4 biljetten. Na het invoeren van het password (zie 4.3) drukt u net zo vaak op de blauw gemarkeerde knop totdat

BR888 **CUr888** **EUR88** (BILL ACCEPTOR CURRENCY EURO).

Hiermee kunnen 3 valuta's of geen valuta tekst van de biljetten ingesteld worden. U kunt kiezen tussen **EUR88** (EURO, **PND88** POND, **US88** US-DOLLAR of **888888** BLANK. Gebruik voor het veranderen van de instelling de groen of de geel gemarkeerde knop.

Wanneer nu weer op de blauw gemarkeerde knop wordt gedrukt verschijnt er

NOTE1 **VALUE** **5.00** (NOTE VALUE 5.00) i

Nu kan de waarde van biljet 1 worden ingesteld. Gebruik voor het verhogen van de waarde de groen gemarkeerde knop en voor het verlagen van de waarde de geel gemarkeerde knop. Door de groen en de geel gemarkeerde knoppen samen ingedrukt te houden, wordt de waarde direct op nul gezet.

Wanneer nu weer op de blauw gemarkeerde knop wordt gedrukt kan op de voorgaande manier ook biljet 2, 3 en 4 worden ingesteld. Als een biljet niet wordt gebruikt dan wordt de waarde van dit biljet op nul gezet, hiermee wordt tevens het betreffende biljet op de biljetlezer automatisch geblokkeerd.

Ga daarna met de blauw gemarkeerde knop naar het volgende item in het menu of om het menu te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.

Let op: Wanneer u een biljet uit of aanzet, moet u deze instelling eerst opslaan (2x de rood gemarkeerde knop indrukken) om alvorens verder te gaan met de instelling van de uitbetaal tabel (zie 4.8).

4.10. Hoppers instellen

Hiermee kunt u de valuta en de waarde van de munten van de betreffende hoppers instellen. Verder is het ook mogelijk om in plaats van de valuta voor tokens te kiezen. Wanneer er voor tokens gekozen wordt zal in de lichtkrant bij de te uitbetalen munt "token" te zien zijn in plaats van de valuta. Tevens zal in de display het te uitbetalen aantal munten aftellen i.p.v. van de waarde van de munten. Na het invoeren van het password (zie 4.3) drukt u net zo vaak op de blauw gemarkeerde knop totdat

HOP1 **VALUE** **1.00** (HOPPER 1 VALUE 1.00)

Nu kan de munt/token-waarde van hopper 1 worden ingesteld. Gebruik voor het verhogen van de waarde de groen gemarkeerde knop en voor het verlagen van de waarde de geel gemarkeerde knop. Door de groen en de geel gemarkeerde knoppen samen ingedrukt te houden, wordt de waarde direct op nul gezet. Wanneer nu weer op de blauw gemarkeerde knop wordt gedrukt verschijnt er

HOP2 **CUr888** **EUR88** (HOPPER 2 CURRENCY EUR)



Hiermee kunnen 3 valuta's, geen tekst of token worden ingesteld. U kunt kiezen tussen **EUR88** (EURO, **PND88** POND, **US88** US-DOLLAR, **888888** BLANK of **TD88** TOKEN. Gebruik voor het veranderen van de

instelling de groen of de geel gemarkeerde knop. Wanneer nu weer op de blauw gemarkeerde knop wordt gedrukt kan op dezelfde manier ook hopper 2 worden ingesteld. Ga daarna met de blauw gemarkeerde knop naar het volgende item in het menu of om het menu te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.



4.11. Uitbetaal tabel

munten en/of tokens instellen

Hiermee kunt u de uitbetalingen van de munten en/of tokens geheel naar eigen wens instellen. Na het invoeren van het password (zie 4.3) drukt u net zo vaak op de blauw gemarkeerde knop tot

  (COIN 1 HOPPER 1((AANTAL 1)



Hiermee kunt u van munt 1 het aantal munten uit hopper 1 instellen. Gebruik voor het verhogen van het aantal munten de groen gemarkeerde knop en voor het verlagen van het aantal munten de geel gemarkeerde knop. Door de groen en de geel gemarkeerde knoppen samen ingedrukt te houden, wordt het aantal op nul gezet. Wanneer nu weer op de blauw gemarkeerde knop wordt gedrukt ziet u

  (COIN 1 HOPPER 2) (AANTAL 2)



Hiermee kunt u van munt 1 het aantal munten uit hopper 2 op voorgaande manier worden ingesteld. Ga hiermee door tot u de uitbetalingen van alle munten heeft ingesteld. Wanneer een munt is uitgezet (zie 4.6) zal de betreffende munt niet meer in de instelling te zien zijn. Ga daarna met de blauw gemarkeerde knop naar het volgende item in het menu of om het menu te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.

biljetten instellen

Hiermee kunt u de uitbetalingen van de biljetten geheel naar eigen wens instellen. Na het invoeren van het password (zie 4.3) drukt u net zo vaak op de blauw gemarkeerde knop tot

  (NOTE 1 HOPPER 1) (AANTAL 1)

Hiermee kunt u van biljet 1 het aantal munten uit hopper 1 instellen. Gebruik voor het verhogen van het aantal munten de groen gemarkeerde knop en voor het verlagen van het aantal munten de geel gemarkeerde knop. Door de groen en de geel gemarkeerde knoppen samen ingedrukt te houden, wordt het aantal op nul gezet. Wanneer nu weer op de blauw gemarkeerde knop wordt gedrukt ziet u

  (NOTE 1 HOPPER 2) (AANTAL 2)

Hiermee kunt u van biljet 1 het aantal munten uit hopper 2 op dezelfde manier worden ingesteld. Op voorgaande manier kunnen de uitbetalingen voor biljet 2, 3 en 4 worden ingesteld. Wanneer een biljet is uitgezet (zie 4.7) zal het betreffende biljet niet meer in de instelling te zien zijn. Ga daarna met de blauw gemarkeerde knop naar het volgende item in het menu of om het menu te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.

4.12. Plastic Tokens



Met de Arcade III wisselaar is het mogelijk om plastic tokens te laten uitbetalen. Dit is alleen mogelijk in combinatie met een dual cube hopper unit. Van de dual cube hopper unit kan alleen de voorste hopper gebruikt worden met plastic tokens. Wees er zeker van dat het de juiste hopper is 10-1750-XX is. Deze hopper is speciaal aangepast voor plastic tokens

4.13. Low level alarm instellen

Hiermee kunt u bepalen nadat er een uitbetaling is gedaan de display wel of geen mededeling moet geven wanneer de hoppers leeg dreigen te raken. Als er kunststof tokens gebruikt worden dan moet het low level alarm altijd uitgezet worden. Na het invoeren van het password (zie 4.3) drukt u net zo vaak op de blauw gemarkeerde knop tot

  (ALARM HOPPER 1 2).

Als het low level signaal uit of ingeschakeld moet worden, kan d.m.v. de groen gemarkeerde knop de instelling de gewenste hoppers het low level alarm worden aangezet en kan d.m.v. de geel gemarkeerde knop de instelling de gewenste hoppers het low level alarm worden uitgezet. Als het cijfer van de betreffende hopper zichtbaar is, staat het low level alarm aan, als het – teken zichtbaar is, staat het alarm uit. Om het menu te verlaten drukt u de rood gemarkeerde knop 2x in.

Als er   (ALARM HOPPER 1/2) in de display staat, dan geeft zowel hopper 1 als hopper 2 voortijdig een melding in de display dat de hopper leeg dreigt te raken en neemt de wisselaar daarna geen munten en biljetten meer aan.

Als er **ALARM H1---** (ALARM HOPPER 1) in de display staat, dan geeft hopper 1 voortijdig een melding in de display dat de hopper leeg dreigt te raken en de wisselaar neemt daarna geen munten en biljetten meer aan. Hopper 2 zal uitbetalen totdat hij echt leeg is.

Als er **ALARM H2--** (ALARM HOPPER 2) in de display staat, dan geeft hopper 2 voortijdig een melding in de display dat de hopper leeg dreigt te raken en de wisselaar neemt daarna geen munten en biljetten meer aan. Hopper 1 zal uitbetalen totdat hij echt leeg is.

Als er **ALARM H----** (ALARM HOPPER --) in de display staat, dan zal zowel hopper 1 als hopper 2 uitbetalen tot één van de hoppers echt leeg is en in de meeste gevallen zal de uitbetaling niet volledig zijn.

4.14. Menu verlaten

Om het menu te verlaten drukt u op de rood gemarkeerde knop er verschijnt

QUIT ? (QUIT ?).

Wanneer u besluit niet het menu te verlaten drukt u op de blauw gemarkeerde knop om terug naar het menu te gaan. Wanneer het echt de bedoeling is om het menu te verlaten moet u wederom op de rood gemarkeerde knop drukken. Wanneer alles in orde is verschijnt de lichtkrant met informatie betreffende de munten en/of token en/of biljetten welke door de wisselaar worden geaccepteerd en welke munt waardes of tokens hij uitbetaald. De wisselaar is nu klaar voor gebruik.

4.15. Hoppers leeg maken

Stap in het menu door op de blauw gemarkeerde knop te drukken in de display verschijnt

MAXI 1.00 (MAXI VERSION 1.00).

Door de witte knop voor hopper 1 of de grijze knop voor hopper 2 ingedrukt te houden zal hopper 1 of 2 leeglopen zolang u de knop ingedrukt houdt. Tijdens het leeglopen van een hopper ziet u in de display het reeds ingeworpen aantal munten in de display verschijnen. Wanneer het leeglopen van de hoppers klaar is drukt u 1x op de rood gemarkeerde knop om terug te keren naar de lichtkrant met informatie van de betreffende munten en biljetten welke door de wisselaar worden geaccepteerd.

Let op: De tellerstanden registreren de munten bij deze manier van leegmaken niet!

4.16. Meldingen op de display

CHANGER IS EMPTY CHANGER IS EMPTY	Een van de hoppers is bijna leeg. Controleer de hoppers en vul de bijna lege hopper. Druk daarna op de rood gemarkeerde knop.
HOPPER X EMPTY HOPPER X EMPTY	Een van de aangegeven hoppers is geheel leeg. Vul de betreffende hopper en druk daarna op de rood gemarkeerde knop om de te uit te betalen munten tokens te zien. Druk nogmaals op de rood gemarkeerde button om betaling 10seconden later af te maken.

5. Biljetlezers

Afhankelijk van het model van de Arcade wisselaar heeft u een Trilogy of een Inovatieve NV9 biljetlezer.

5.1. Trilogy biljetlezer

De Trilogy biljetlezer is voorzien van diagnostics control. Dit kan geactiveerd worden met behulp van de button, gelegen aan de linkerkant van de biljetlezer (gezien vanaf de voorzijde).

De button op de biljetlezer heeft twee functies.

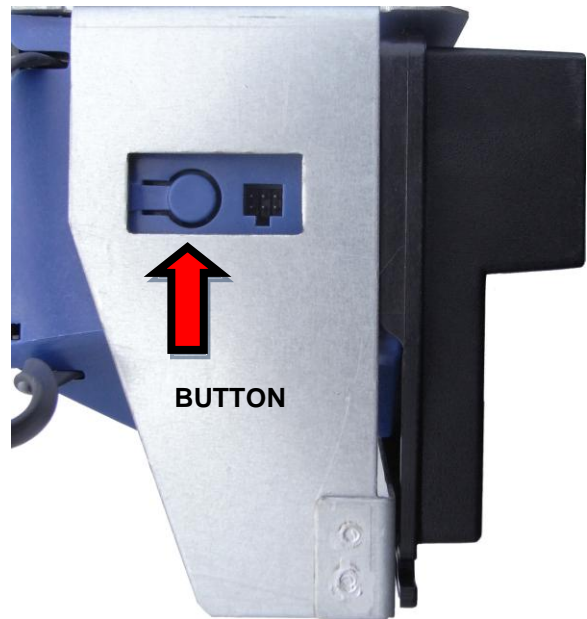
- Diagnose van de biljetlezer met behulp van de LED verlichting van de biljetlezer.
- Configuratie van de biljetlezer met behulp van het configuratie biljet.

Raadpleeg de Configuratiemodus voor meer informatie over het configureren van de biljetlezer.

Bij het uitvoeren van de diagnostics, geeft de LED verlichting aan de voorkant d.m.v. het aantal keren knipperen de fout weer (zie tabel), mits er een fout is. Voor het uitvoeren van de diagnostics, houdt u de button gelegen aan de linkerkant van de biljetlezer (gezien vanaf de voorzijde) minstens 1 sec. maar niet meer dan 5 sec. ingedrukt. Nu geeft de verlichting aan de voorkant d.m.v. het aantal keren knipperen de fout aan. Deze komt overeen met de foutcode die in de tabel staat. Om uit de diagnose te gaan, zal de biljetlezer na 30 seconden deze modus automatisch verlaten, of druk op de diagnostics button tussen de 1 en 5 sec.

Let op: Wordt de button langer dan 10 seconden ingedrukt, dan zal de biljetlezer in de configuratiemodus komen en het zal verwachten dat het configuratie biljet wordt ingevoegd. Wanneer u per ongeluk in deze modus van de biljetlezer komt dient u opnieuw te beginnen.

De hieronder getoonde knippercodes geeft de fout van de biljetlezer weer. De biljetlezer zal de foutcode weergeven, wacht dan 3 seconden en om daarna opnieuw de foutcode weer te geven.



Knippercode	Betekenis van Knippercode	Eventuele oplossing
LED's altijd UIT	De biljetlezer heeft geen spanning.	Controleer de voeding.
LED's altijd AAN	Geen fout gevonden, alles lijkt OK.	Geen.
1x Knipperen	Een opstakel in de biljetlezer.	Verwijder het bovenste gedeelte controleert het transport gedeelte op een opstakel. Schoonmaken indien nodig.
2x Knipperen	Niet van toepassing.	Geen.
3x Knipperen	Niet van toepassing.	Geen.
4x Knipperen	Niet van toepassing.	Geen.
5x Knipperen	De biljetlezer is defect.	Vervang de biljetlezer.
6x Knipperen	De sturing van machine zet de biljetlezer op niet accepteren	Hoppers bijvullen, uit het menu stappen
10x Knipperen	Configuratie mode ingegaan (het kan zijn dat de betreffende button per ongeluk ingedrukt gehouden) terwijl u dat niet wilde.	Configuratie biljet in de biljetlezer of zet de wisselaar uit /aan om deze modus te verlaten. Zie configuratie gedeelte voor details.
Repetierend snel knipperen	De biljetlezer ziet een poging van manipuleren of de antimanipulatie sensor (OAS) is vuil.	Verwijder het bovenste deel van de biljetlezer en maak de antimanipulatie sensor (OAS) schoon. De locatie van de sensor is op het bovenste gedeelte tussen de tweede en derde wieljes en aan de uiterste linker en rechterkant van de baan. Geadviseerd wordt om gelijk alle sensors van het boven en ondergedeelte schoon te maken.

Onderhoud biljetlezer

De biljetlezer is redelijk onderhoudsvrij. Af en toe reinigen, is alles wat nodig is om de biljetlezer goed te laten accepteren. Zet de wisselaar uit, Haal de geldbak er uit, haal daarna de biljetlezer samen met de bracket eruit, door hem een stukje naar u toe te trekken en iets naar beneden te halen. Trek de connector uit de biljetlezer los. Nu haalt u de biljetlezer uit de bracket d.m.v. het zwarte lipje boven op de biljetlezer naar achteren te trekken en de unit naar beneden te trekken.

Het openen van de biljetlezer.

Houdt u linker wijsvinger op het zwarte bovenste deel en druk met u rechter wijsvinger in het rechthoekige gat de zwarte blokkering naar beneden, terwijl u met de linker wijsvinger duwt tot het bovenste zwarte deel als een lade naar achteren eruit geduwd wordt tot hij eruit is.

Nu kunt u alle delen reinigen waar het biljet allemaal langs gaat. Reinig de baan van het biljet met een zachte doek. Voor het reinigen kunt u een standaard glascleaner gebruiken, gebruik geen andere schoonmaakmiddelen.

Let op: bijzondere aandacht besteden aan de grijze ovale stukjes plastic in het bovenste en onderste gedeelte van de baan en de Optische antimanipulatie (OAS) sensor in het bovenste gedeelte tussen de tweede en derde wieltjes en aan de uiterste linker en rechterkant van de baan). Deze dienen allemaal gereinigd te worden voor het goed functioneren van de biljetlezer.

Gebruik geen olie of siliconenspray bij de biljetlezer.

5.2. NV9 Innovative Biljet lezer

De NV9 is een compacte stacker biljet lezer.



Bezel LEDs

Aantal LANG knipperen	Aantal KORT knipperen			
	1	2	3	4
1		Note Pad Jam	Unit Niet geinitialiseerd	
2				
3	Firmware Checksum	Interface checksum	EEPROM Checksum	Dataset Checksum
4	VOEDING te Laag	VOEDING te Hoog		

Connectoren en knoppen

De NV9 heeft een connector aan de linker zijde van de unit.

De NV9 heeft een configuratie knop aan de bovenkant. De configuratie knop heeft een aantal functies. Eén van de functies is het controleren van de juiste instelling van de biljet lezer. Dit kunt u als volgt controleren.

- Zet de wisselaar aan
- Druk twee maal op de configuratie knop.
- Bekijk de code die de bezel knipperend weer geeft.
- De juiste code is 8x. Dan is de instelling een Parallel output en dat is juist.

Onderhoud

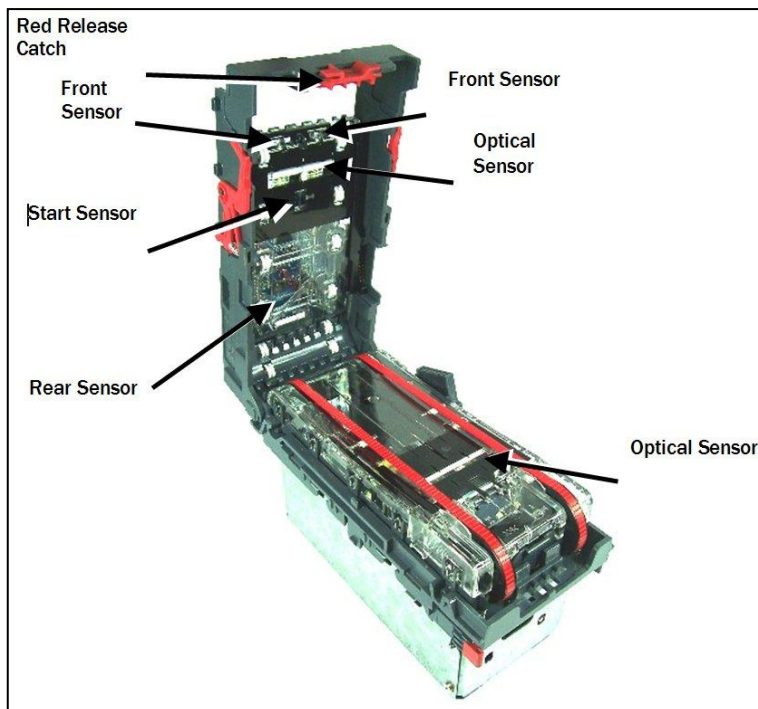
Na een bepaalde tijd kan het voorkomen dat de acceptatie van biljetten verslechterd. De oorzaak kan dan het vervuilen van de sensoren zijn.

Waarschuwing. Gebruik geen oplosmiddelen zoals alcohol of wasbenzine. Dit kan permanente beschadiging van de biljetlezer tot gevolg hebben. Gebruik alleen een glascleaner met een zachte doek.

Schoonmaken

Om schoon te maken, schuif de rode knop aan de voorkant van de NV9 opzij. Klap nu de bovenkant omhoog om het binnen werk schoon te kunnen maken.

Gebruik een zachte stoffen doek met een glascleaner om het transparante onderdeel schoon te maken. Wees vooral zorgvuldig rond de sensor lenzen. Zorg dat deze schoon en droog zijn. Gebruik een wattenstaafje om de verdiepte frontsensor schoon te maken.



Probleem	Oorzaak	Oplossing
Alle biljetten worden geweigerd (Bezel LED's staan aan)	Verkeerde biljetbestand geprogrammeerd	Controleer dat de juiste dataset is geprogrammeerd in de biljetlezer met de biljetlezer manager software
	Biljetten zijn niet aanwezig in het biljetbestand	Controleer met de manager software dat de juiste biljetten en versie in de dataset aanwezig zijn
	Biljetten zijn uitgeschakeld op de wisselaar	Controleer dat de wisselaar klaar is voor het accepteren van biljetten. Controleer of de hoppers niet leeg zijn.
	Doorgang van de biljetten is geblokkeerd	Controleer of er geen blokkades zijn die de doorvoer van biljetten kan verhinderen
Biljetten worden niet ingenomen (Bezel LED's staan uit)	Geen voeding	Zorg ervoor dat de lezer op de juiste manier van voeding wordt voorzien
	Er is een verkeerde communicatie protocol ingesteld	Door te dubbelklikken op de configuratie knop boven op de biljetlezer kun je controleren of het juiste protocol is ingesteld. Knipper code moet zijn 8x
Biljetten worden geaccepteerd maar er vindt geen uitbetaling plaats.	De achterste biljet sensor is geblokkeerd	Zorg dat de achterste sensor vrij is.
Motor van de biljet lezer blijft draaien	Een biljet of object zit vast in de lezer	Zorg dat de biljetlezer vrij is en start zo nodig de machine opnieuw op.

6. RM5 muntinworp

6.1. Blokkeren of accepteren van munten

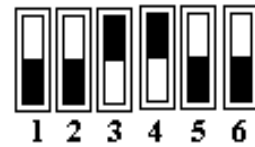
Wanneer de dipswitch aan staat "ON" is de munt van het desbetreffende kanaal geblokkeerd, Wanneer de dipswitch uit staat wordt de munt van het desbetreffende kanaal geaccepteerd. Een voorbeeld is, als u geen munt wilt laten accepteren adviseren we om op het etiket van de muntinworp te kijken op welk kanaal de betreffende munt staat geprogrammeerd en zet de juiste dipswitch aan "ON". Wanneer u alsnog de munt toch wilt accepteren, zet dan de dipswitch weer uit. Voor deze wisselaar zijn alleen dipswitch 1, 2, 3, 4 en 5 van toepassing.

Wanneer er andere munten geaccepteerd moeten worden dan wat er op kanaal 1 t/m 5 op de sticker staat, dient de muntinworp bij de dealer opgeprogrammeerd te worden.

6.2. Onderhoud muntinworp

De muntinworp is redelijk onderhoudsvrij. Af en toe reinigen, is alles wat nodig is om de muntinworp goed te laten accepteren. Nadat u de wisselaar heeft uitgezet, moet u het klepje met de sticker open te trekken. Nu kunt u alle delen reinigen waar de munt langs gaat. Reinig de baan van de munt met een zachte doek. Voor het reinigen kunt u een standaard glascleaner gebruiken, gebruik geen andere schoonmaakmiddelen.

ON



Munt 3 en 4 geblokkeerd.

Munt 1, 2, 5, 6, geaccepteerd



7. Evolution hopper

7.1. Muntmaten

Track type	Euro munten €								Muntmaat (mm)		Kleur	Part. nr.
	1 ct	2 ct	5 ct	10 ct	20 ct	50 ct	1	2	Diameter	Dikte		
Standaard									21.01 – 30.00	1.25 – 3.30	Rood	EV01000
Euro			x	x	x	x	x	x	19.00 – 26.40	1.50 – 2.50	Geel	EV01003
Euro klein	x	x	x	x					16.25 – 20.90	1.00 – 3.10	Groen	EV01004

Tabel 2: Munt diameter Track type

7.2. Munten met een gat

The Evolution hopper zal met de meeste munten/tokens met een gat erin werken, afhankelijk van de grote van het gat met betrekking tot de diameter. Om ervoor te zorgen of uw gewenste munt binnen de specificaties van de Evolution hopper valt neem dan contact op met de Suzo-Happ technische dienst. The munt uitgang is zo ontworpen dat de Evolution hopper de meeste munten met een gat erin correct telt.

7.3. Vervuilde Opto sensor

Wanneer de opto sensor vervuild is, kan dat leiden tot verschillen in de uitbetaling en bij een sterke vervuiling zal de hopper in een error komen en niet meer uitbetalen. De opto sensor om de 6 maanden of na 500,000 munten reinigen (welke situatie het eerste voorkomt).

7.4. Security

- De IR-led zend pulsen met een random duty-cycle tussen 16 – 20%.
- Wanneer er licht wordt ontvangen, dus geen IR-puls word ontvangen, (exit window is 'geblindeerd' door extern licht), de hopper stopt direct wanneer het aan het draaien was, de security gaat op uit en de security output wordt hoog (error status).
- Wanneer de opto-sensor meer dan 1 seconde is onderbroken, de hopper zal dan ook stoppen en gaat in de error status. Wanneer de munt uitgang niet meer geblokkeerd is en de hopper start voorwaarden zijn in orde, de hopper zal de uitbetaling hervatten.



8. Cube hoppers (182-7000)

8.1. Demontage

Haal de gehele hopperunit uit de wisselaar d.m.v. het naar u toe trekken van de hopperunit.

Hoe de disc te verwijderen

1. De rode button aan de achterkant naar "down" positie zetten.
2. Verwijder de coin cup door naar achteren en omhoog te schuiven en dan optillen van het platform.
3. U kunt nu de disc van het platform verwijderen.

Hoe de coin insert plate te verwijderen

1. Verwijder de coin cup en disc van het platform zoals hierboven beschreven.
2. Verwijder de coin bridge door stevig omhoog te trekken.
3. Lift de coin insert plate voorzichtig op d.m.v. van een smalle schroevendraaier.

Hoe de Cube Hopper te herconfigureren

1. Verwijder de coin cup.
2. Verwijder de disc en/of de coin insert plate (indien nodig) en vervang het met de noodzakelijke onderdelen om de juiste configuratie te bereiken. Voordat de nieuwe disk op het platform wordt geplaatst:
 - a. Controleer alstublieft dat de juiste coin insert plate is geplaatst op het platform onder de coin bridge. (Zie Referentie Chart)
 - b. Vergeet niet om de zwarte Teflon lager in het midden van het platform. Wees er van overtuigd dat de metalen ring in de disc eveneens aanwezig is.
3. De coin cup terug op het platform plaatsen en de rode button omhoog zetten totdat de button de coin cup blokkeert.

Let op: Controleer alstublieft de juiste configuratie voor de Cube hopper in de Referentie Chart.

8.2. Onderhoud

Let op: De machine altijd van de spanning los maken voordat u met onderhoud begint.

Verwijderen van de hopper

De hopper kan eenvoudig worden verwijderd door bij de montageplaat de rode release button in te duwen en daarna de connector uit de Cube hopper trekken.

Terug plaatsen van de hopper:

Eerst de connector terug in de Cube hopper steken aan de achterkant over de twee rode haakjes van de montageplaat plaatsen, druk daarna de rode button lichtjes naar achteren en duw de Cube hopper naar beneden op de bracket.

Schoonmaken en materialen

Alle bereikbare plaatsen van de Cube hopper waar de munt passeert, zal ongeveer elke 6 maanden of na 500,000 munten (welke situatie het eerste voorkomt) de Cube hopper moeten worden schoongemaakt, met een droge siliconen spray (Part No. 20-0124-1).



8.3. Cube hopper coin configuratie

De Cube hopper kan met een groot aantal munten gebruikt worden. Het enige waar aan gedacht dient te worden is de juiste coin insert plate en disk. Zie de grafiek beneden voor de mogelijke configuraties.

Coin insert plate			
Diameter		Part No.	Mark
MIN (mm)	MAX (mm)		
18,00	18,99	10-0238-11	(11)
19,00	22,09	10-0238	(A1)
22,10	23,89	10-0238-1	(B1)
23,90	25,59	10-0238-2	(B2)
25,60	27,89	10-0238-3	(C1)
27,90	30,09	10-0238-4	(C2)
30,10	31,00	10-0238-5	(5)

Hopper disk										
Diameter		Munt dikte								
MIN (mm)	MAX (mm)	1.30 -1.45mm			1.50 -2.09mm			2.10 -3.20mm		
		No.	Disk Part Nr.	Mark	No.	Disk Part Nr.	Mark	No.	Disk Part Nr.	Mark
18,00	18,99	-22	10-0240-22	22	-15	10-0240-2	2	-18	10-0240-3	3
19,00	22,09		10-0240-22	22	-20	10-0240-2	2	-30	10-0240-3	3
22,10	23,89		10-0240-44	44	-40	10-0240-4	4	-50	10-0240-5	5
23,90	25,59		10-0240-44	44	-41	10-0240-4	4	-51	10-0240-5	5
25,60	27,89				-83	10-0240-8	8	-93	10-0240-9	9
27,90	30,09				-84	10-0240-8	8	-94	10-0240-9	9
30,10	31,00				-85	10-0240-8	8	-95	10-0240-9	9

8.4. Speciale Euro configuratie

Voor €0,20 tot €2,00 euro munten zijn er twee speciale versies. De €0,20 heeft een speciale coin insert plate en de andere gaat van €0,50 t/m €2,00.










Euro hoppers				
Munten	Part no.	Coin insert plate	Disk	Bridge
€ 0,02	10-1700-15	10-0238-11	10-0240-2	10-0239
€ 0,05	10-1700-20	10-0238	10-0240-2	10-0239
€ 0,10	10-1700-20	10-0238	10-0240-2	10-0239
€ 0,20	10-1700-25	10-0238-7*	10-0240-99	10-0239
€ 0,50	10-1700-99	10-0238-1	10-0240-99	10-0239-3
€ 1,00	10-1700-99	10-0238-1	10-0240-99	10-0239-3
€ 2,00	10-1700-99	10-0238-1	10-0240-99	10-0239-3

* Speciale coin insert plate voor €0,20









9. Wisselaar menu systeem

Druk op de blauw gemarkeerde knop om door het menu te stappen. Wanneer de blauw gemarkeerde knop langer dan 1 seconde ingedrukt wordt kunt u één stap terugstappen in het menu. Voor settings te veranderen gebruik de geel en groen gemarkeerde knoppen. Gebruik de rood gemarkeerde knop om het menu te verlaten.







Teller modus

	Maxi v1.1d	Wisselaar software versie
	Last in	Laatst ingevoerde biljet
	Last paid	Totale waarde van de laatst uitbetaalde munten. Dit is niet zichtbaar bij tokens.
	Total in	Totale waarde van het ingevoerde geld na de laatste reset.
	Total out	Totale waarde van de uitbetaalde munten van alle hoppers na de laatste reset..
	Totals reset	Reset alle tellers (Password beveiligd)
	Coin 1 total	Totale waarde geaccepteerde munten op coint 1, telt vanaf de laatste reset. Door continue de blauw gemarkeerde knop in te drukken zijn de totalen van munt 2,3,4 en 5 te zien.
	Note 1 total	Totale waarde geaccepteerde biljetten op note 1. Door continue de blauw gemarkeerde knop in te drukken zijn de totalen van biljet 2,3 en 4 te zien.
	Hopper 1 total	Het aantal van hopper 1, na de laatste reset. Door op de blauw gemarkeerde knop ta drukken ziet u de totalen van hopper 2.
	Enter password	Standaard password is 0000
	0000 00	
	Password good	Als het ingevoerde password correct is, wordt er teruggegaan naar het begin van het menu. U heeft dan toegang tot alle menu opties.
	0000 00	
	FALSE	
	Password false	






Password beveiliging

	Change password	U kunt nu het password veranderen.
		
	Units 2 decimals	Verander dit wanneer er geen of wel decimalen in de valuta zit.
		
	Hopper type evo	The wisselaar support twee type hoppers.
		
	Hopper type cube	Selecteer de juiste hopper die in de wisselaar geplaatst is.
		

Totalizer

	Totalizer hopper 1 off	Selecteer hoeveel munten hopper 1 uitbetaald wanneer de totale waarde bereikt is
		
	Totalizer hopper 2 off	Selecteer hoeveel munten hopper 1 uitbetaald wanneer de totale waarde bereikt is
		
	Totalizer minimum value	Het bedrag op minimale waarde afronden
		

Munt sorteerder and Biljetlezer instellingen

	Coin acceptor value,	Stel welke munteenheid vertoond moet worden in de display voor munten.
	euro, pound, us-	
	dollar, blank or token.	
		
		

	888888		
	8t0r88		
COINr VALUE	8880.10	Coin value 0.10	Stel de waarde van de munt in
888888 CUr8888	8EUR88	Bill acceptor value, euro, pound, us- dollar, blank or token.	Stel welke munteenheid vertoond moet worden in de display voor biljetten.
	8US888		
	8Pnd88		
	888888		
	8t0r88		
NOTE888 VALUE	8885.00	Note value 5.00	Stel de waarde van het biljet in.
Hopper instellingen			
HOP888 VALUE	888 1.00	Hopper 1 value 1.00	Stel de waarde voor hopper 1in.
HOP888 CUr8888	8EUR88	Hopper 1 currency. euro, pound, us- dollar, blank or token.	Stel welke munteenheid vertoond moet worden in de display voor de te uitbetalen munten.
	8US888		
	8Pnd88		
	888888		
	8t0r88		
Verander tabel instellingen			
C 1H 188	88888 1	Coin 1 hopper 1	Voor munt 1 kunt u de hoeveelheid munten instellen om uit hopper 1 uit te betalen.
C 1H 288	88888 2	Coin 1 hopper 2	Voor munt 1 kunt u de hoeveelheid munten instellen om uit hopper 2 uit te betalen.
N 1H 188	88888 1	Note 1 hopper 1	Voor biljet 1 kunt u de hoeveelheid munten instellen om uit hopper 1 uit te betalen.
N 1H 288	88888 2	Note 1 hopper 2	Voor biljet 1 kunt u de hoeveelheid munten instellen om uit hopper 2 uit te betalen.
Hopper alarm			
ALArn8	H8 12--	Alarm hopper 1/2	For metalen munten is er een sensor in de hopper die registreert wanneer de hopper bijna leeg is. U kunt iedere hopper apart instellen om de boodschap op de display te vertonen. Bij plastic tokens moet het alarm altijd uit staan.
	H8 1---	Alarm hopper 1	
	H8 -2--	Alarm hopper 2	
	H8 ----	Alarm hopper off	

10. Storingen algemeen

Display doet niets.	Stekker in de wandcontactdoos los, apparaat stekker in wisselaar los, aan/uit schakelaar staat niet aan, connector voeding los.
Neemt geen biljetten aan.	Biljet of stukje biljet (papier) vast in biljetlezer, hoppers leeg, connector biljetlezer los, connector PCB los.
Neemt geen munten aan	Dipswitch muntinworp betreffende kanaal niet op ON, kabel muntinworp connector los bij muntinworp of PCB los.
Betaalt niet uit.	Hoppers leeg.
Accepteert slecht.	Biljetlezer vuil.
Betaald te weinig of te veel uit.	Hopper sensor vuil.

11. Elektrische specificatie

Absolute Maximum Classificatie

Item	Unit	Min	Typical	Max	Opmerkingen
Werkende temperatuur	°C	0	-	50	
Opslag temperatuur	°C	-30	-	80	
Relatieve vochtigheid	%		-	90	
Hoogte	M	-	-	2000	

Input karakteristiek

Omschrijving	Signaal	Unit	Min	Typical	Max	Opmerkingen
Spanning		Vac	100		240	
Verbruik	Piek	W	40		60	
Verbruik	Stand by	W	12		15	Max. met display aan

12. Garantie

Wij danken u voor de aankoop van dit Suzo product en vertrouwen op een plezierig gebruik. Mocht u een beroep moeten doen op onze garantieservice, dan kunt u contact opnemen met Suzo-Happ. Voordat u een beroep doet op onze garantieservice en om ongemak te voorkomen, raden wij u aan eerst de handleiding van het product zorgvuldig door te lezen.

Uw garantie

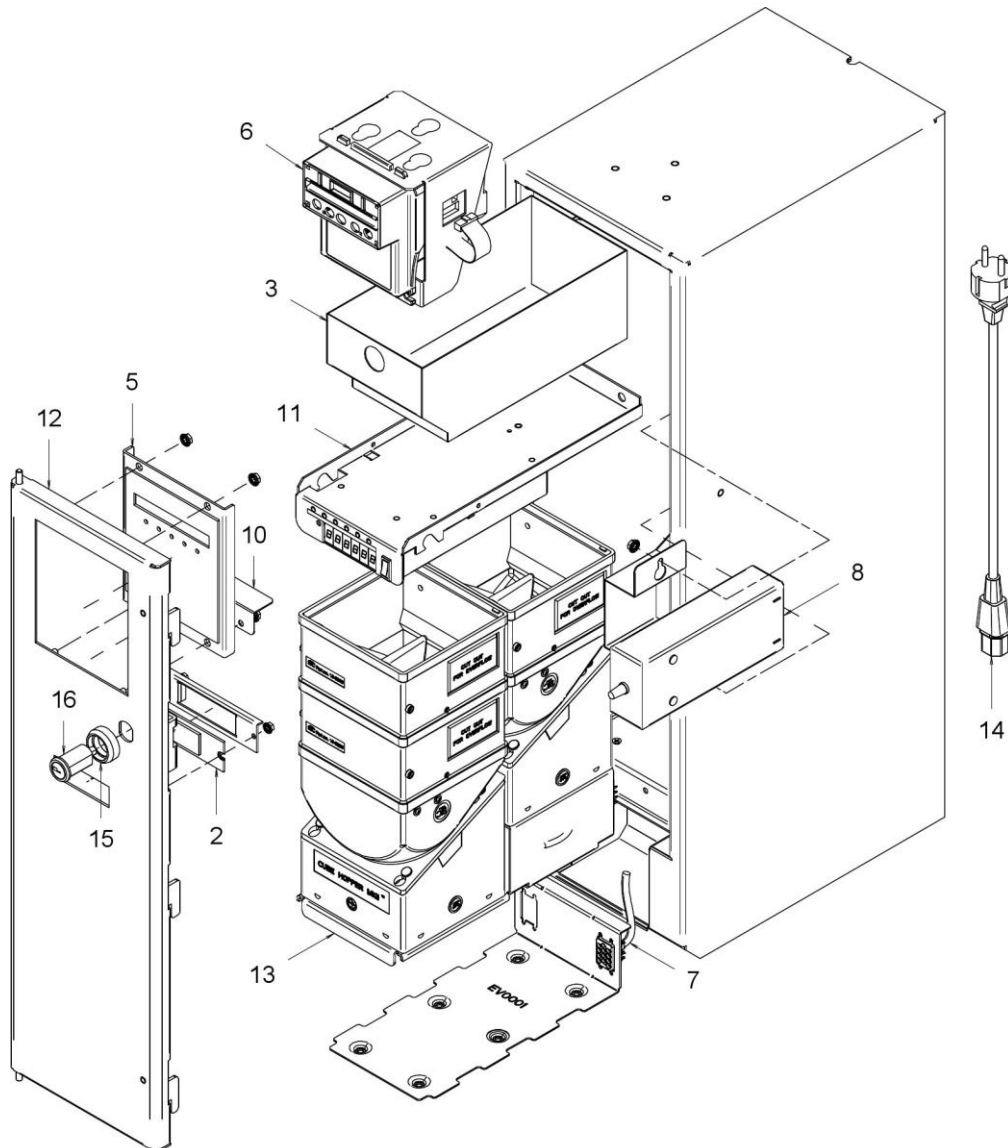
Suzo garandeert dat het product voor een periode van **ÉÉN JAAR** vanaf de oorspronkelijke aankoopdatum vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten. Wanneer binnen de garantieperiode (vanaf de oorspronkelijke aankoopdatum) wordt vastgesteld dat het product gebreken vertoont als gevolg van materiaal- of fabricagefouten dan zal Suzo International, het product of de defecte onderdelen daarvan repareren of vervangen (door Suzo te beoordelen) zonder daarvoor arbeidskosten of onderdelen in rekening te brengen. Daarbij gelden de onderstaande voorwaarden en beperkingen. Alle vervangen producten en onderdelen worden eigendom van Suzo international.

Voorwaarden

1. Er wordt uitsluitend garantieservice verleend wanneer de oorspronkelijke factuur (met vermelding van de aankoopdatum en modelnummer) samen met het defecte product wordt aangeboden binnen de garantieperiode.
2. Suzo International mag de gratis garantiediensten weigeren, wanneer deze documenten niet worden getoond of onvolledig en/of onleesbaar zijn.
3. Deze garantie zal niet gelden wanneer de modelaanduiding of het serienummer op het product zijn gewijzigd, gewist/verwijderd of onleesbaar zijn gemaakt.
4. Deze garantie dekt niet de risico's die verbonden zijn aan het transport van uw product naar en van Suzo International.
5. Deze garantie biedt geen dekking voor:
 - a. Periodiek onderhoud en reparaties of vervanging van onderdelen als gevolg van normale slijtage.
 - b. Schade of defecten veroorzaakt door gebruik, bediening of behandeling van het product op manieren die niet consistent zijn met normaal gebruik.
 - c. Schade of wijzigingen aan het product als gevolg van verkeerd en oneigenlijk gebruik.

Suzo International levert deze garantie uitsluitend in haar eigen werkplaats of als uitdrukkelijk anders is overeengekomen bijvoorbeeld met een onderhoudscontract.

13. Exploded view

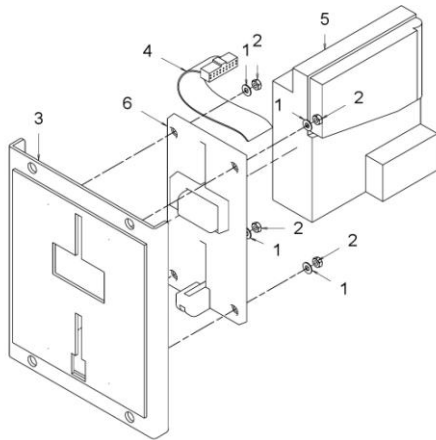


Parts List

DRA	PART NUM	DESCRIPTION	QTY
1	1050-242	TENSILOC SELF CLINSHING HEX NUT M5x0.8	4
2	182-0508	RED PLASTIC LENS	1
3	182-0511	CASHBOX	1
4	182-0512	STUD BOLT ASSEMBLY	1
5	182-0513	TRILOGY ADAPTOR PLATE	1
6	182-0516	TRILOGY NOTE READER ASSY	1
7	182-0519	HARNESS HOP BASEPLATE/MAIN PCB	1
8	182-0520	POWER SUPPLY 24V 130W	2
9	182-0534	LOOM TRILOGY MAXI	1
10	182-0535	TRILOGY SECURITY BRKT	1
11	182-0606	MAIN BOARD UNIT COMPLETE	1
12	182-0707	DOOR ASS. WITHOUT MOUNT. BRACKET	1
13	182-0730	DUAL CUBE BRACKET ASSY	1
14	22-0012	POWER CORD 3MTR WITH R/A CONN.	1
15	22-0904	SECURITY COLLAR 11.3MM HIGH	1
16	D1118KD	DESMO CASINO LOCK 28.5MM	1

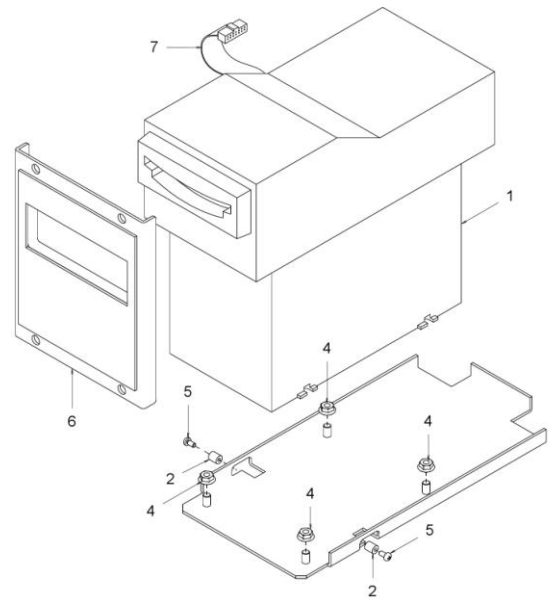
13.1. Munt proef en biljet lezers.

RM5



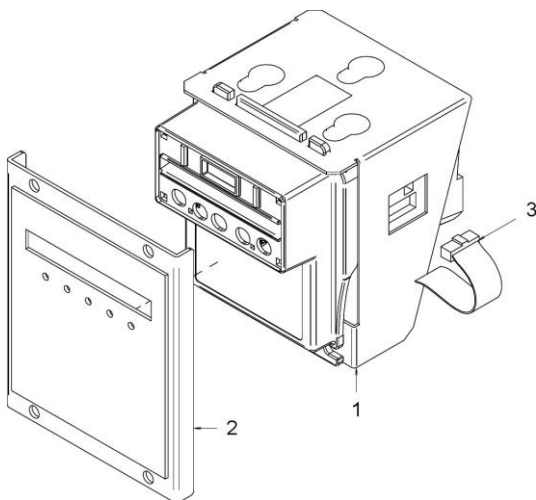
Parts List			
DRA	PART NUMBER	DESCRIPTION	QTY
1	1030-002	M3 WASHER BLUE	4
2	1030-052	HEX NUT M3	4
3	182-0514	RM5 ADAPTOR PLATE	1
4	182-0518	LOOM RM5	1
5	CRM5F00	RM5 COIN ACCEPTOR FRONT ENTRY	1
6	CRMF1-8	FRONTPLATE FOR RM5 F00	1

NV9



Parts List			
DRA	PART NUMBER	DESCRIPTION	QTY
1	39NV9H-600	NOTE ACCEPTOR+STACKER 600 NOTES HOR.	1
2	22-0067	CYLINDRICAL SPACE M3 6X7MM	2
3	182-0739	NV BRACKET ASSY	1
4	1050-242	TENSILOC SELF CLINSHING HEX NUT M5x0.8	4
5	130-006-122	PAN HEAD SCREW CROSS HEAD M3 x 6	2
6	182-0538	NV7/9 ADAPTOR PLATE	1
7	182-0534	LOOM TRILOGY MAXI	1

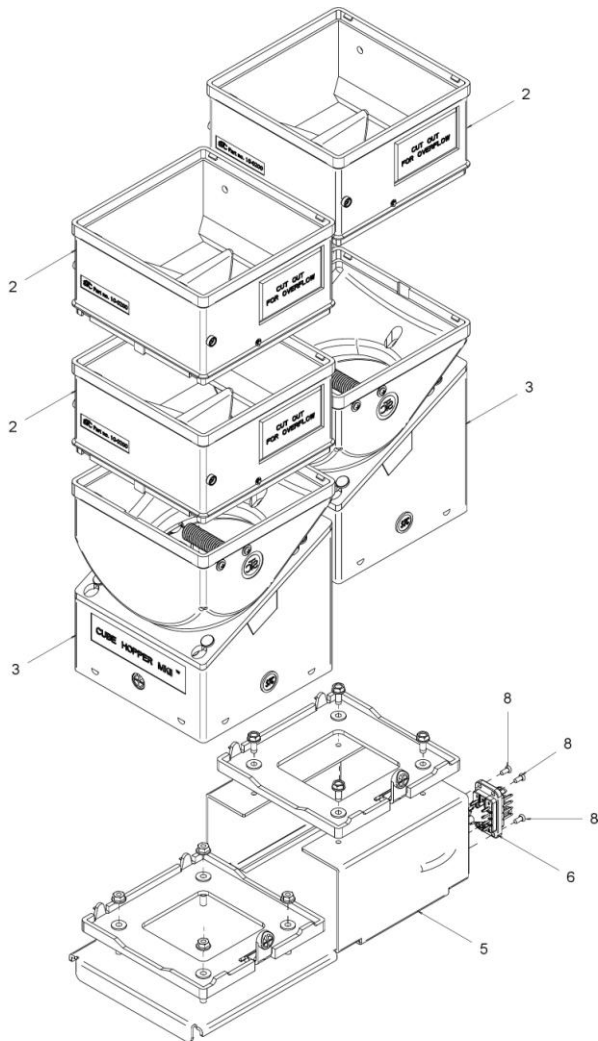
Trilogy



Parts List			
DRA	PART NUM	DESCRIPTION	QTY
1	182-0516	TRILOGY NOTE READER ASSY	1
2	182-0513	TRILOGY ADAPTOR PLATE	1
3	182-0534	LOOM TRILOGY MAXI	1

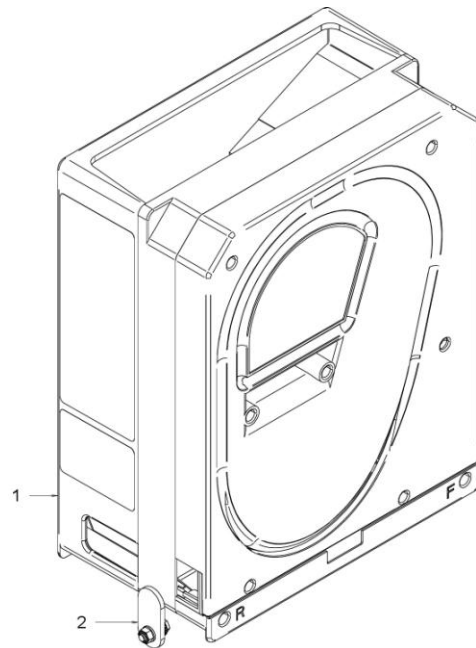
13.2. Hopper units

182-0730 Cube hopper bracket assy



Parts List			
DRA	PART NUMBER	DESCRIPTION	QTY
1	10-0140	MOUNTING BRACKET	2
2	10-0200	EXTENSION FOR CUBE HOPPER	3
3	10-1700-99	CUBE HOPPER	2
5	182-0524	BASE FOR DUAL CUBE	1
6	182-0710	HARNESS ONLY FOR DUAL CUBE HOP	1
8	EV0001-5	CHEESE SCREW 3,5X6 CT	4

Evolution hopper



Parts List			
DRA	PART NUMBER	DESCRIPTION	QTY
1	EV11003	STANDARD HOP. 19-26,4MM FRONT	1
2	182-0003	HOPPER LOCK SET	1