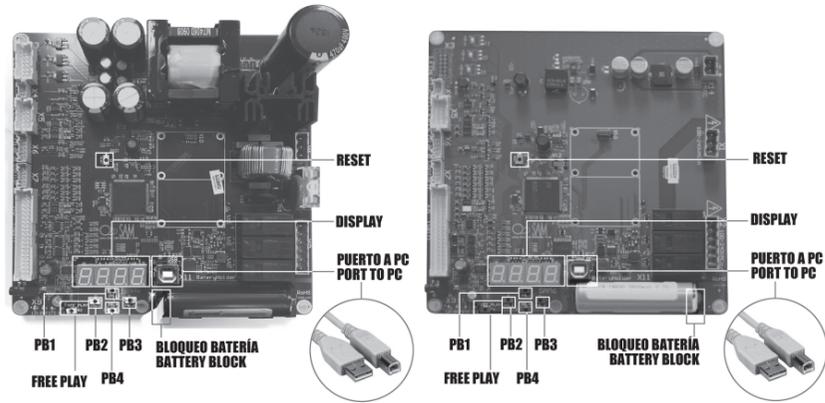


PLAQUES SAM POUR AIR HOCKEYS EVO:



SAM6: Plaque avec source d'alimentation intégrée.

(elle a besoin d'alimentation externe pour les lumières).

+ **PLAQUE DIMMER:** contrôle des lumières LED pour les événements.

+ **FLUORESCENTS:** lumières de la surface de jeu.

SAM8: Plaque sans source d'alimentation.

(seulement source d'alimentation externe).

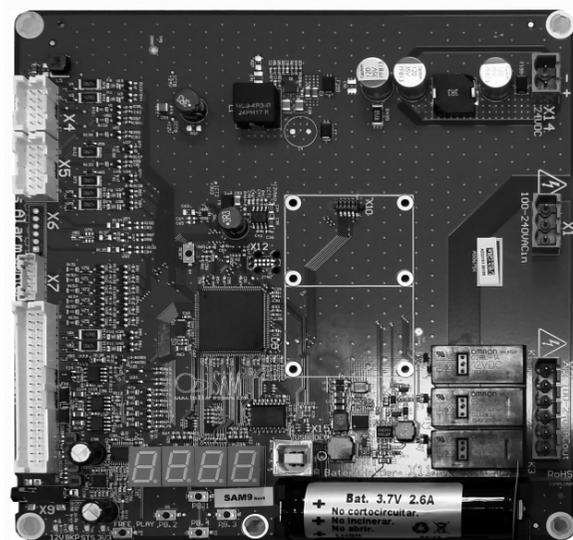
+ **PLAQUE DIMMER:** contrôle des lumières LED des événements.

+ **FLUORESCENTS:** lumières de la surface de jeu.

SAM9: Plaque avec connexion extra pour monnaie électronique (Nouveau fichier config.txt).

+ **PLAQUE DIMMER:** contrôle des lumières LED pour les événements.

+ **PLAQUE DIMMER SURFACE:** contrôle des lumières LED de la surface. Événements préprogrammés.



TELECHARGEZ DANS NOTRE WEB LES INSTRUCTIONS COMPLETES DE NOS AIR HOCKEYS EVO DU LINK DE TELECHARGEMENT:

INSTR. AIR HOCKEY EVO

AVEC NOS PLAQUES ELECTRONIQUES VOUS POUVEZ:

ETABLIR LE MODE DE JEU (LIGNES P1-P4):

Décidez d'abord le maximum nombre de buts (entre 2 et 9 buts) et le maximum temps de jeu (entre 2 et 9 minutes).

Par défaut: Núm de Buts P1=7, Maximum Temps P4=5.

Décidez alors le mode de jeu:

MATEMATIQUE: La partie finit quand un joueur fait la moitié plus un buts ou le temps est fini, ce qui arrive avant.

TOUS LES BUTS: La partie finit quand tous les buts ont été joués ou le temps est fini, ce qui arrive avant.

Par défaut: Mode de Victoire P2=1 (on joue tous les buts).

Fixez aussi la limite de temps du mode **FREE PLAY** (entre 1 et 9 heures).

Par défaut: Limite de temps du mode Free Play P3=2 (2 heures).

Pour l'activer, appuyez sur le **BOUTON FREE PLAY** sur la plaque elle même.

Le mode **FREE PLAY** va être annulé aussi quand la machine est éteinte.

FIXER LES PRIX ET LES MONNAIES VALABLES

(SAM6 ET SAM8: LIGNES A1-A6 / SAM9: LIGNES A1-A8):

Avec deux monnayeurs mécaniques

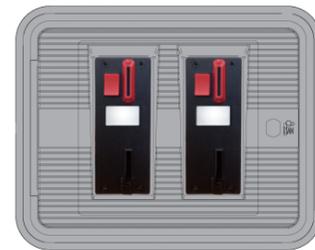
(LIGNES A1-A4):

1.- DOUBLE MONNAYEUR MECHANIQUE.

Vous pouvez fixer le prix de la partie, le nombre de monnaies requises et le nombre de parties données POUR CHAQUE MONNAYEUR.

Ceci permet de programmer différents prix ou réductions A CHAQUE MONNAYEUR.

Par défaut: La machine va donner 1partie x 1monnaie à chaque monnayer.



1

Avec un monnayer électronique

(LIGNES A5-A6):

2.- MONNAYEUR COMPARETEUR.

3.- MONNAYEUR ELECTRONIQUE TOTALISATEUR.

4.- MONNAYEUR ELECTRONIQUE.

Avec le monnayer compareteur vous pouvez fixer la monnaie valide, le nombre de monnaies requises et le nombre de parties données.

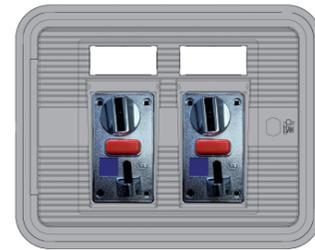
El monnayer totalisateur va additionner les monnaies, et générer des réductions de façon qu'on peut assigner plusieurs prix avec un seul monnayer.

Les nouveaux monnayeurs électroniques n'additionnent pas les monnaies, mais permettent aussi des réductions.

Par défaut: La machine va donner 1partie x 1monnaie.



3



5

Avec deux monnayeurs électroniques

(SEULEMENT SAM9: LIGNES A5-A8):

5.- DOUBLE MONNAYEUR COMPARETEUR

6.- DOUBLE MONNAYEUR ELECTRONIQUE.

Avec le monnayer compareteur vous pouvez fixer la monnaie valide, le nombre de monnaies requises et le nombre de parties données pour chaque monnayer.

Les deux monnayeurs électroniques permettent d'assigner le prix normal et le prix réduit (SEULEMENT SAM9).

Par défaut: La machine va donner 1partie x 1monnaie à chaque monnayer.



6

ACTIVER OU DESACTIVER LE MODE APPEAU (LIGNES O1-O2):

Activer ou pas le mode appeau et fixer le temps entre deux appeaux (entre 1 y 60 minutes).

Par défaut: La machine active le mode appeau chaque 15m.

GERER LE DISTRIBUTEUR DE TIQUETS - REDEMPTION (LIGNES: T1-T4):

La plaque permet d'activer ou pas le distributeur de tickets.

Par défaut: Le distributeur de tickets n'est pas activé.

Aussi fixer le numéro de tickets par but ou partie gagnée et le moment où les tickets sont distribués.

FLUORESCENT ALLUMÉ/ETEINT (SEULEMENT SAM6 et SAM8: LIGNES F1):

Vous pouvez allumer ou pas la lumière fluorescente de la surface de jeu.

Par défaut: La lumière est allumée toujours quand la machine est en marche.

ACTIVER OU DESACTIVER LA DETECTION DU DISQUE (SEUL. SAM9: LIGNE H1):

Vous pouvez activer la détection du disque à la fin du jeu. Si la machine ne le trouve pas, elle changera au mode "disque absent" et les monnayeurs électroniques seront inhibés.

Par défaut: La machine cherche le disque à la fin du jeu.

GERER LES EVENEMENTS DE L'ILLUMINATION LED (LIGNES L11-M7):

Pour chaque événement (7 événements différents) vous pouvez:

Fixer la couleur des leds (8 options) (LIGNES L11-L71 - ENTRE 0 ET 7).

Fixer le mode des leds (3 options) (LIGNES L12-L72 - ENTRE 1 ET 3).

Fixer la mélodie (peut être random) (LIGNES M1-M7).

Fixer le volume général et les volumes spécifiques de la mélodie para pour chaque un des événements (LIGNE V0 - GENERAL, LIGNES V1-V7 - EVENEMENTS).

Vous pouvez aussi ajouter vos mélodies au dossier SOUNDS et les activer pour tous les événements programmés (INSTR. PÁG. 15).

Par défaut: La machine va reproduire les mélodies programmées.

CONTROLER L'ECLAT DES LEDS DE LA SURFACE DE JEU (SEUL. SAM9: LIGNE D):

Plus haute la valeur de cette variable, plus lumineux seront les LEDS (entre 0 et 100).

Par défaut: D=80

CONNAITRE LES DONNEES DE RECETTE:

Accédez avec les boutons sur la plaque elle même (INSTR. PAG 25) et connaissez le numéro de monnaies comptabilisées et de tickets donnés.

TESTER L'ILLUMINATION LED DE LA MACHINE:

Accédez avec les boutons sur la plaque elle même (INSTR. PAG 25) et vérifiez la marche de l'illumination LED.

NOTE: Nos plaques SAM6, SAM8 y SAM9 sont complexes et gèrent un grand nombre d'options. Elles peuvent être utilisées directement, avec les boutons PB1, PB2, PB3, PB4, RESET et FREE PLAY, mais nous recommandons que vous les programmez avec un ordinateur connecté via USB. Vous pourrez travailler directement sur le fichier de configuration (config.txt) et le dossier où se trouvent les mélodies (dossier SOUNDS).



BILLARES SAM
P.O.BOX 2109 - 01080 VITORIA-SPAIN
www.billaressam.com
sales@billaressam.com
tel: + 34 945 361 800