

# Arcade III-Wechsler

Modell: 182-5000 und 182-5100  
Betriebsanleitung  
Version 1.6 / Juli  
2010



**SUZO**  **HAPP**<sup>®</sup>

GAMING, AMUSEMENT AND INDUSTRIAL COMPONENTS

Antonie van Leeuwenhoekstraat 9  
3261 LT Oud Beijerland Die  
Niederlande

Telefon: +31(0)186-643333

Fax: +31(0)186-643322

E-Mail:

[info@suzo.com](mailto:info@suzo.com) Web:

[www.suzo.com](http://www.suzo.com)



## 1. Einführung

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf Ihres Wechslers. Der Geldwechsler ermöglicht es Ihnen, auf einfache und flexible Weise Geld zu wechseln. Der Geldwechsler ist mit einem Geldscheinleser für den Umtausch von Geldscheinen in Münzen und/oder Wertmarken ausgestattet. Der Wechsler ist mit 1 Evolution Hopper oder 2 Cube Hopper ausgestattet, die Münzen und Metallmünzen oder . Der Wechsler verfügt über ein 6-stelliges Display, auf dem die Auszahlung verfolgt werden kann. Wenn keine Münzen umgetauscht werden, erscheint auf dem Display ein Nachrichtenticker, der anzeigt, welche *Münzen und/oder* Banknoten angenommen werden und welche Münzwerte oder Token er auszahlt. Wenn der Wechsler zur Neige geht, wird dies ebenfalls auf dem Display angezeigt.

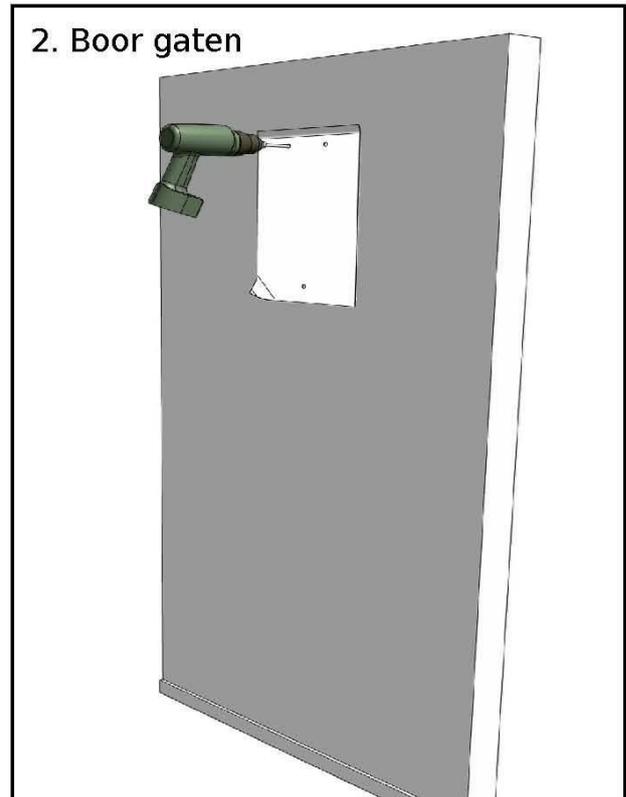
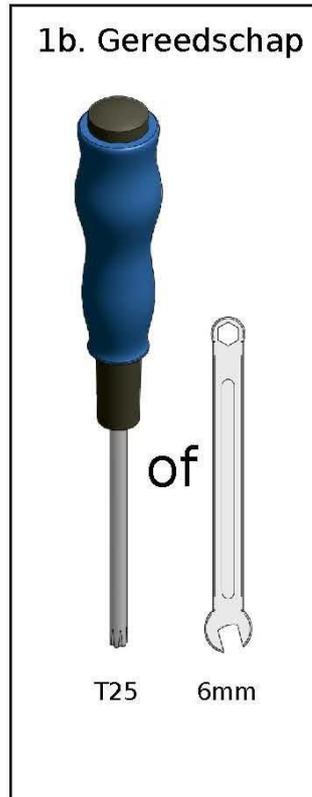
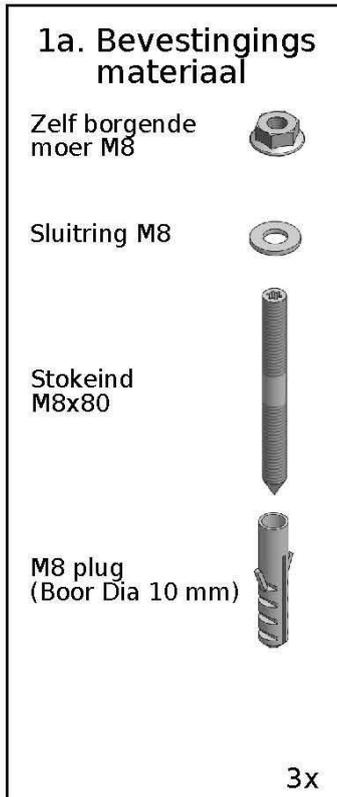
Der Tauscher kann ganz auf Ihre Bedürfnisse eingestellt werden. Mit 4 Drucktasten kann nahezu jedes Auszahlungsprogramm eingestellt werden. Hierfür ist kein PC erforderlich.

Schließlich enthält der Geldwechsler eine vollständige Aufzeichnung aller Geldwechselfvorgänge. Sollte der Strom während des Umtauschs für bis zu 1 Stunde ausfallen, wird die Auszahlung automatisch fortgesetzt, sobald der Strom wieder da ist.

## **2. Aufhängen des Wärmetauschers**

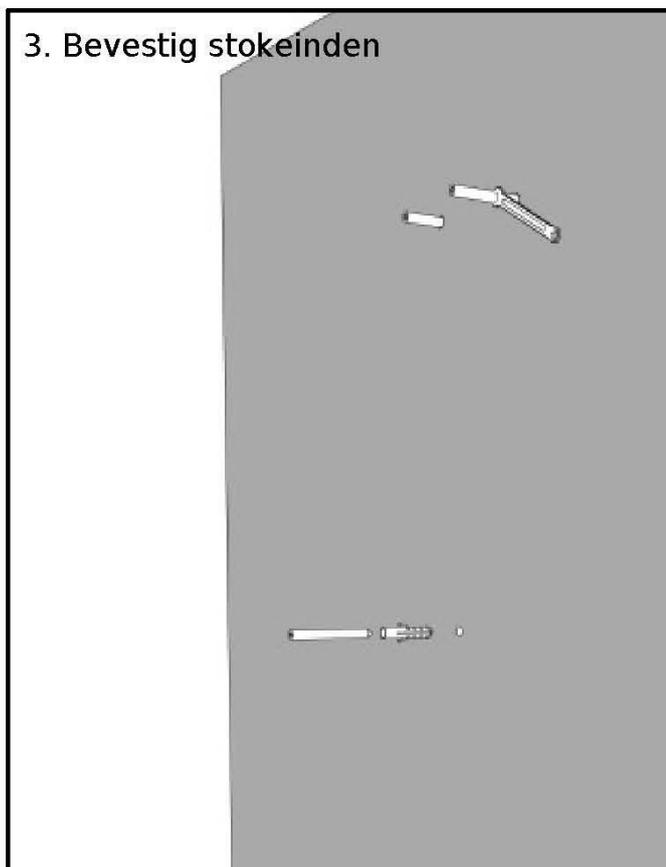
1. Öffnen Sie das Gerät, nehmen Sie die Trichtereinheit, das Geldfach und den Notenleser heraus und entfernen Sie den Stecker des Notenlesers.
2. Siehe Beispiel für das Aufhängen des Wechslers.
3. Zum Bohren der 3 Löcher können Sie die mitgelieferte Bohrschablone verwenden
4. Befestigen Sie den Wärmetauscher mit den mitgelieferten Dübeln und Bolzen an einer ebenen Wand. Wir empfehlen, den Abstand zwischen dem Boden und der Oberseite des Wärmetauschers auf  $\pm 1,60$  Meter zu begrenzen.
5. Hängen Sie den Wechsler ein und sichern Sie ihn mit den M8-Muttern.
6. Bringen Sie den Stecker wieder am Notenleser an und setzen Sie den Notenleser, das Geldfach und die Trichtereinheit wieder in den Wechsler ein.

**Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass das 220-V-Kabel ordnungsgemäß in der Aussparung oben oder unten am Wechsler sitzt.**

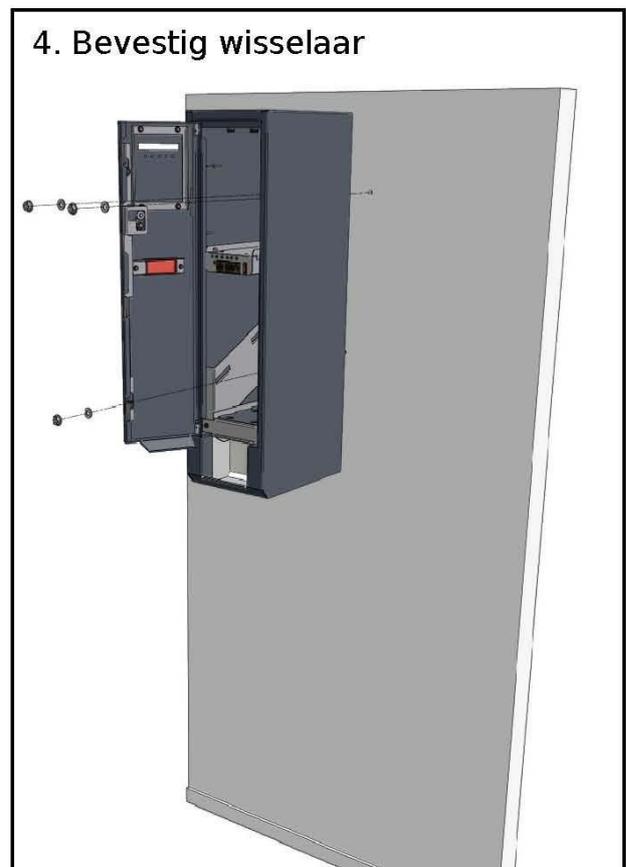


Gereedschap niet bijgeleverd

Boor bovenste gaten op 1.45m



Gebruik torx schroevendraaier of 6mm sleutel om stokeinden in pluggen te bevestigen.



### 3. Wechsler allgemein

#### 3.1. Verwendung des Wechslers

Sobald der Wechsler eingeschaltet wird, zeigt das Display **888888**. Dies ermöglicht die Überprüfung, ob alle Anzeigesegmente sind in Ordnung. Dann erscheint der Nachrichtenticker mit Informationen über die vom Wechsler angenommenen Scheine. Wenn die Trichter richtig gefüllt sind, kann der Austausch stattfinden. Wenn ein Trichter fast leer oder leer ist, nimmt der Wechsler keine Scheine mehr an. Auf dem Display erscheint die Meldung **KOPPEr 888888 88IS88 ENPTy8** (HOPPER MOON VALUE IS EMPTY) **[kaNger8is8eNPty]** (CHANGER IST EMPTY), oder

Um den Betrieb wieder aufnehmen zu können, müssen der oder die Trichter wieder aufgefüllt werden. Das Display zeigt den Betrag oder die Anzahl der noch auszuzahlenden Münzen an. Wenn Sie die rot markierte Taste drücken, wird die Auszahlung fortgesetzt.

#### 3.2. Einstellung des Schnellwechslers

Wenn eine Auszahlung geändert werden muss, gibt es 3 verschiedene Standardauszahlungen. Sie können sich wie folgt entscheiden.

- 1 Schalten Sie den Wechsler aus.
- 2 Halten Sie die grün markierte Taste gedrückt und schalten Sie den Wechsler ein.
- 3 Lassen Sie die grün markierte Taste los, wenn die folgende Meldung im Display erscheint **8iNit8 8Daten** (INIT DATA) Durch Drücken der grün markierten Taste können Sie aus den folgenden Standardeinstellungen des Wechslers wählen. Durch sequenzielles Drücken erhalten Sie:

<b>8iNit8 e88882</b> (INIT E2)	Akzeptiert 10-, 20- und 50-Euro-Scheine mit einer Auszahlung in 2-Euro-Münzen von der Evolutionstrichter
<b>8iNit8 e88812</b> (INIT E1 2)	Akzeptiert die Scheine 5, 10, 20 und 50 Euro mit Auszahlung bis 1 Euro und 2 Euro-Münzen werden aus 2 Würfelbehältern entnommen.
<b>8iNit8 e88881</b> (INIT E1)	Akzeptiert 5, 10, 20 und 50 Euro-Scheine mit Auszahlung in 1 Euro-Münzen aus dem Evolutionstrichter
<b>8iNit8 88882</b> (INIT C1)	Nicht anwendbar mit Notenleser
<b>8iNit8 88850</b> (INIT C50)	Nicht anwendbar mit Notenleser

Wenn Sie die gewünschte Einstellung ausgewählt haben, drücken Sie zur Bestätigung die rot markierte Taste. Danach sehen Sie eine Übersicht mit Informationen über die von der Wechselmaschine akzeptierten Banknoten und/oder Münzen und welche Münzen sie auszahlt. Der Wechsler ist nun einsatzbereit.

Wenn Sie dann den grün hervorgehobenen Drehknopf drücken, erscheint auf dem Display **e88882** (INIT E2) erscheinen. Das bedeutet Annahme von 10, 20 und 50 Euro Scheinen mit einer Auszahlung zu 2 Euro Münzen aus dem Evolution Trichter. Drücken Sie erneut auf den grün markierten Drehknopf und Sie sehen **8iNit8 e88812** (INIT E1 2) in erscheinen auf dem Display. Das bedeutet, dass 5, 10, 20 und 50 Euro Scheine mit einer Auszahlung von 1 und 2 Euro Münzen aus 2 Würfeltrichtern angenommen werden. Drücken Sie erneut die grün markierte Einstellungstaste und Sie sehen **8iNit8 e88881** (INIT E1) erscheinen auf dem Display. Das heißt, Annahme von 5, 10, 20 und 50 Euro Scheinen mit einer Auszahlung auf 1 Euro Münzen aus dem Evolution Hopper. Es folgen 2 weitere Einstellungen **8iNit8 88882** und **8iNit8 88850**. Diese gelten nicht. Wenn Sie die richtige Einstellung gewählt haben, drücken Sie die rot hervorgehobenen Einstellungstaste **8iNit8** im Display und anschließend den Nachrichtenticker mit Informationen über die vom Wechsler angenommenen Banknoten und die ausgezahlten Münzen. Jetzt ist der Wechsler einsatzbereit.

**Hinweis: Vergessen Sie nicht, am Banknotenleser die anzunehmenden bzw. nicht anzunehmenden Banknoten mit Hilfe des Konfigurationszettels ein- bzw. auszuschalten. Siehe Kapitel 6.3**

### 4. Programmierung des Wechslers

Dieser Abschnitt ist nur für den Fall gedacht, dass die Einstellungen des Wechslers nicht wie gewünscht sind. Vor der Programmierung des Wechslers müssen der/die Trichter für die richtige Währung und der Notenleser für die richtige Notenannahme konfiguriert werden. Jetzt können Sie den Wechsler programmieren. Während der

Programmierung zeigt das Display die verschiedenen Einstellungen mit den entsprechenden Werten an.

Die folgenden, farbig markierten Einstelltasten werden zur Programmierung verwendet:

- Blau:** Rufen Sie den Einstellungsmodus oder die folgende Einstellung auf
- Grün:** Ändern oder erhöhen Sie den Wert der Einstellung.

- Gelb:** Ändern oder verringern Sie den Wert der Einstellung (wenn die grün und gelb markierten Tasten gleichzeitig gedrückt werden, wird der Wert einer Einstellung auf Null zurückgesetzt).
- Rot:** Bestätigen Sie den PIN-Code, verlassen Sie das Menü und bestätigen Sie die Einstellungen.
- Hinweis: Einstellungen können nur nach Eingabe eines PIN-Codes (siehe 5.1) geändert werden!**

#### 4.1. Passwort eingeben

Rufen Sie das Menü auf, indem Sie die blau markierte Einstellungstaste drücken. Drücken Sie die blaue bis das Display **ENTER8** **PASSUd** **000088** (ENTER PASSWORD) anzeigt, wenn die PIN-Code auf den Standardcode eingestellt ist (der Standard-PIN-Code ist 0000), kann nun die rot markierte Einstellungstaste gedrückt werden, um den Standard-PIN-Code zu akzeptieren. Wird nun die blau markierte Einstellungstaste erneut gedrückt, kann der nächste Menüpunkt aufgerufen werden. Wenn ein anderer PIN-Code eingegeben werden soll, kann der Wert der ersten Ziffer mit dem grün markierten Drehknopf geändert werden. Mit der gelb markierten Einstelltaste können Sie zur nächsten Ziffer wechseln. Der Punkt rechts unter der Ziffer zeigt an, welche Ziffer gerade geändert werden kann. Wenn alle Ziffern eingestellt sind, muss der rot markierte Drehknopf gedrückt werden, um die PIN zu aktivieren. Das Display zeigt **PASSUd** **8G00d8** (PASSWORT GUT), wenn die PIN richtig ist **PASSUd** **FALSE8** (PASSWORT FALSE), wenn die und die PIN falsch ist.

**Hinweis: Andere Personen können bei der Eingabe der PIN zusehen!**

#### 4.2. Einstellung der Dezimalstellen

Hier können Sie einstellen, ob die 2 Dezimalstellen ein- oder ausgeschaltet werden sollen. Nachdem Sie den PIN-Code eingegeben haben (siehe 5.1), drücken Sie den blau markierten Drehknopf so oft, bis **EINHEI** **888000** (UNITS 2 DECIMALS) oder **UNITS8** **888880** (UNITS NO DECIMALS) im Display erscheint. Um die Einstellung zu ändern, verwenden Sie das grün markierte Rad. Verwenden Sie dann den blau markierten Drehknopf, um zum nächsten Punkt im Menü zu gelangen, oder drücken Sie den rot markierten Drehknopf 2x, um das Menü zu verlassen.

#### 4.3. Münzen oder Wertmarken setzen

Hier können Sie einstellen, dass während der Auszahlung auf dem Display der noch auszuzahlende Geldwert (auf Geld eingestellt) oder die Anzahl der noch auszuzahlenden Jetons (auf Münzen eingestellt) angezeigt wird. 5.1) Drücken Sie den blau markierten Drehknopf so oft, bis **DISPLY** **NONEY8** (GELD ANZEIGEN) oder **COINS8** (DISPLAY COINS) erscheint auf dem Display. Um die Einstellung zu ändern, verwenden Sie das grün markierte Rad. Gehen Sie dann mit dem blau markierten Drehknopf zum nächsten Menüpunkt oder drücken Sie zum Verlassen des Menüs 2x den rot markierten Drehknopf.

#### 4.4. Trichtertyp einstellen

So können Sie das/die richtige(n) Trichtermodell(e) (Evolution- oder Cube-Hopper) auswählen. Nachdem Sie den PIN-Code eingegeben haben (siehe 5.1), drücken Sie den blau markierten Drehknopf so oft, bis **8k0p88** **8Typ8** **8EU088** (HOPPERTYPE EVO) oder **8k0p88** **8Typ8** **8Ube8** (HOPPERTYPE CUBE) in der Anzeige erscheint. Um die Einstellung zu ändern, verwenden Sie das grün markierte Rad. Gehen Sie dann mit dem blau markierten Drehknopf zum nächsten Menüpunkt oder drücken Sie zum Verlassen des Menüs 2x den rot markierten Drehknopf.

#### 4.5. Hopper-Münzwerte eingestellt

Ermöglicht es Ihnen, den Wert des auszuzahlenden Tokens festzulegen. Nachdem Sie die PIN eingegeben haben (siehe 5.1), drücken Sie genauso oft auf dem blau markierten Drehknopf, bis **XOP881** **888888** (HOPPER 1) im Display erscheint. Jetzt kann der Wert der Münze für Hopper 1 (Front Cube Hopper oder Evolution Hopper) eingestellt werden. Um den Wert zu erhöhen, verwenden Sie die grün markierte Einstelltaste und um den Wert zu verringern, verwenden Sie die gelb markierte Einstelltaste. Wird nun die blau markierte Einstelltaste erneut gedrückt, erscheint die Anzeige **XOP882** (HOPPER 2) im Display und Hopper 2 (hinterer Cube-Hopper) können auf die gleiche Weise eingestellt werden (für Evolutionstrichter ein **8OFF88** (OFF = 0)). Gehen Sie dann mit dem blau hervorgehobenen Rad zum nächsten Menüpunkt zu wählen oder das Menü zu verlassen, drücken Sie 2x auf das rot markierte Rad.

#### 4.6. Totalisator einstellen

Eine Totalisatorfunktion ist ebenfalls implementiert. Diese Funktion wird normalerweise in Kombination mit einem Münzprüfer verwendet. Es ermöglicht Ihnen, durch eine Kombination von Münzen mit niedrigerem Wert zu einer oder mehreren Münzen mit höherem Wert zu wechseln. Es gibt auch die Möglichkeit, den Restwert für die nächste Auszahlung zu behalten oder abzuschöpfen. Nachdem Sie die PIN eingegeben haben (siehe 5.1), drücken Sie die blaue

---

bis tt88k1 80ff88 (TOTALIZER HOPPER 1) auf dem Display erscheint. Jetzt ist die Wert des Totalisators eingestellt, zum Erhöhen des Wertes verwenden Sie die grün unterlegte

Einstellknopf und zum Verringern des Wertes den gelb markierten Einstellknopf. Wenn Sie nun die blaue Taste gedrückt wird, erscheint **tt88k2** **80ff88** (TOTALIZER HOPPER 2) auf dem Display und der Totalisatorwert des Behälters 2 kann auf die gleiche Weise eingestellt werden. Durch erneutes Drücken der blau markierten Einstelltaste wird nun angezeigt

**tt8NIN** **UALUE8** **888000** (TOTALISATOR-MINIMALWERT) auf dem Display. Der nach der Auszahlung verbleibende Restbetrag, der unter diesen Wert fällt, wird abgeschöpft. Um den Wert zu erhöhen, verwenden Sie den grün markierten Einstellknopf und um den Wert zu verringern, verwenden Sie den gelb markierten Einstellknopf.

Verwenden Sie dann den blau markierten Drehknopf, um zum nächsten Menüpunkt zu gelangen, oder drücken Sie 2x den rot markierten Drehknopf, um das Menü zu verlassen.

#### 4.7. Hinweise zur Einstellung

Hier können Sie den Wert von bis zu 4 Noten einstellen. Nachdem Sie den PIN-Code eingegeben haben (siehe 5.1), drücken Sie einfach

so oft auf dem blau unterlegten Drehknopf, bis **NOTE88I** **UALUE8** **888000** (NOTE 1 VALUE XX).XX) im Anzeige erscheint. Nun kann der Wert der Note 1 eingestellt werden. Um den Wert zu erhöhen, verwenden Sie den grün markierten Einstellknopf und um den Wert zu verringern, verwenden Sie den gelb markierten Einstellknopf. Wenn die

der blau markierte Drehknopf gedrückt wird, erscheint **LYP8** **888888** (TYPE XXX) auf dem Display, mit maximal 3 Zeichen, es kann auch die Art der Note das E von EURO oder ein Leerzeichen, etc. eingegeben werden. Folgende Zeichen können nicht verwendet werden: k, m, w, x und z. Ein m wird in der Regel durch ein n und das w durch ein U ersetzt. Soll ein anderer Notentyp eingegeben werden, kann das erste Zeichen mit dem grün markierten Drehknopf geändert werden. Mit der gelb markierten Einstelltaste können Sie zum zweiten und dritten Zeichen wechseln. Der Punkt links unter dem Zeichen zeigt an, welches Zeichen gerade geändert werden kann. Wird nun der blau markierte Drehknopf erneut gedrückt, können auch die Noten 2, 3 und 4 auf die gleiche Weise eingestellt werden. Wenn eine Note nicht verwendet wird, wird ihr Wert auf Null gesetzt. Verwenden Sie dann den blau markierten Einsteller, um zum nächsten Menüpunkt zu gelangen, oder drücken Sie zweimal den rot markierten Einsteller, um das Menü zu verlassen.

#### 4.8. Auszahlung festlegen

So können Sie die Auszahlungen ganz nach Ihren Wünschen festlegen. Nachdem Sie den PIN-Code eingegeben haben (siehe 5.1), drücken Sie

drücken Sie den blau markierten Drehknopf so oft, bis **NIKI88** **888888** (NOTE 1 HOPPER 1) im Display erscheint. Ermöglicht es Ihnen, die Anzahl der Münzen aus Hopper 1 für Note 1 einzustellen. Um den Wert zu erhöhen, verwenden Sie den grün markierten Einstellknopf und um den Wert zu verringern, verwenden Sie den gelb markierten Einstellknopf.

Wenn Sie nun den blau markierten Drehknopf erneut drücken, sehen Sie **HK288** **888888** (HINWEIS 1 HOPPER 2) wenn sich 2 Trichter darin befinden. Ermöglicht es Ihnen, die Anzahl der Münzen aus Hopper 2 für Note 1 einzustellen. Wenn jetzt

Wenn der blau markierte Drehknopf gedrückt wird, erscheint auf dem Display **NIKI88** **888888** (NOTE 2 HOPPER 1) stehen. Hier können Sie die Anzahl der Münzen aus Hopper 1 für Note 2 einstellen. Auf die vorgenannte Weise können die Auszahlungen für die Noten 2, 3 und 4 festgelegt werden. Gehen Sie dann mit der blau markierten Einstelltaste zum nächsten Punkt im Menü oder drücken Sie zum Verlassen des Menüs 2x die rot markierte Einstelltaste.

#### 4.9. Einstellung des Niedrigpegelalarms

Damit können Sie festlegen, ob das Display nach einer Auszahlung eine Ansage machen soll oder nicht, wenn die Hopper bald leer sind. Bei der Verwendung von Plastikmünzen sollte der Niedrigpegelalarm immer ausgeschaltet sein. Nachdem Sie den PIN-Code eingegeben haben (siehe 5.1), drücken Sie die blau unterlegte bis **ALArN8** **k812-** (ALARM HOPPER 1/2) auf dem Display erscheint. Wenn das Low-Level-Signal ausgeschaltet ist oder

eingeschaltet werden soll, kann die Einstellung der ersten Ziffer mit dem grün unterlegten Drehknopf geändert werden. Wenn die Ziffer sichtbar ist, ist der Niedrigpegelalarm eingeschaltet, wenn das - Zeichen sichtbar ist, ist der Alarm ausgeschaltet. Mit dem gelb markierten Drehknopf können Sie zur nächsten Ziffer wechseln. Der Punkt rechts unter der Ziffer zeigt an, welche Ziffer gerade geändert werden kann.

Wenn **ALArN8** **k812-** (ALARM HOPPER 1/2) im Display angezeigt wird, geben sowohl Hopper 1 als auch Hopper 2 vorzeitig eine Meldung im Display, dass der Trichter bald leer ist und der Wechsler danach keine Noten mehr annimmt.

Wenn **ALArN8** **k81---** (ALARM HOPPER 1) im Display angezeigt wird, wird der Trichter 1 bis zur vorzeitigen

**Auszahlung**

eine Meldung auf dem Display, dass der Trichter bald leer ist und der Wechsler danach keine Noten mehr annimmt. Hopper 2 zahlt so lange aus, bis er wirklich leer ist.

Wenn ALArN8 k8-2-- (ALARM HOPPER 2) im Display angezeigt wird, wird der Trichter 2 bis zur vorzeitigen Auszahlung  
eine Meldung auf dem Display, dass der Trichter bald leer ist und der Wechsler danach keine Noten mehr annimmt. Trichter 1 wird so lange ausbezahlt, bis er wirklich leer ist.

Wenn auf dem Display **8----** (ALARM HOPPER --) angezeigt wird, werden sowohl Hopper 1 als auch Hopper 2. Die Auszahlung erfolgt erst, wenn einer der Trichter wirklich leer ist, und in den meisten Fällen wird die Auszahlung nicht vollständig sein. Gehen Sie dann mit der blau unterlegten Einstelltaste zum nächsten Menüpunkt oder drücken Sie 2x die rot unterlegte Einstelltaste, um das Menü zu verlassen.

#### 4.10. Menü "Beenden"

Um das Menü zu verlassen, drücken Sie den rot markierten Drehknopf und **Quit8.?** (QUIT ?) erscheint auf dem Display

Wenn Sie das Menü wirklich verlassen wollen, müssen Sie die rot markierte Einstelltaste erneut drücken. Ist dies nicht der Fall, drücken Sie auf das blau markierte Rad, um zum Menü zurückzukehren. Wenn alles in Ordnung ist, erscheint der Nachrichtenticker mit Informationen über die von der Wechselstube akzeptierten Scheine und den Münzwert, den sie auszahlt. Jetzt können die Noten ausgetauscht werden.

Wenn der Gesamtwert der auszahlenden Münzen nicht mit dem Wert des Geldscheins übereinstimmt, erhalten Sie auf dem Display des entsprechenden Geldscheins eine Warnung über den Gesamtwert, den er auszahlen wird. Wenn Sie damit zufrieden sind, drücken Sie erneut die rote Taste, um das Menü zu verlassen. Bei einem hohen Auszahlungswert erhalten Sie eine Warnung in der Anzeige des entsprechenden Scheins, welchen Gesamtwert er auszahlt. Wenn Sie damit zufrieden sind, drücken Sie erneut die rote Taste, um das Menü zu verlassen. Im Nachrichtenticker wird **80Nus8888E2** für die entsprechende Notiz angezeigt.

#### 4.11. Entleeren von Trichtern

Gehen Sie in das Menü, indem Sie die blau hervorgehobene Einstelltaste drücken, auf dem Display erscheint **Ar[ade] JETZT** (Arcade NV 2.00). Durch Drücken und Halten der weißen Einstelltaste für Trichter 1 oder der grauen Einstelltaste für Trichter 2 wird Trichter 1 oder 2 geleert. Wenn Sie die weiße oder graue Einstelltaste drücken, bevor Sie sich im Menü befinden, kommt 1 Münze aus dem Trichter und der Überzahlungsschutz wird wirksam. In der Anzeige

erscheint die Meldung **[kaNge] Fehl** (CHANGE ERROR). Um sie wiederherzustellen, drücken Sie die blaue gekennzeichnetes Zifferblatt. Wenn die Entleerung des/der Trichter(s) abgeschlossen ist, drücken Sie zweimal auf den rot markierten Drehknopf, um zum Nachrichtenticker mit Informationen über die vom Wechsler angenommenen Noten zurückzukehren.

**Hinweis: Die Zähler registrieren die Münzen bei dieser Art der Entleerung nicht!**

#### 4.12. Ablesen und Zurücksetzen von Zählerständen

Nachdem Sie den PIN-Code eingegeben haben (siehe 5), drücken Sie den blau markierten Drehknopf so oft, bis **LAST88 Anmer** (LAST NOTE) auf dem Display erscheint, ist dies die letzte empfangene Note. Wenn die blaue hervorgehobene Drehknopf gedrückt wird, erscheint **anzahl** (LAST PAID) im Display, das ist der Gesamtbetrag

der letzten Auszahlung von Trichter 1 und Trichter 2. Wenn nun wieder auf die blau unterlegte Einstellungstaste gedrückt wird, erscheint **50tals zurück** (TOTALS RESET) im Display, um alle Zählerstände zurückzusetzen

sofort auf Null. Wenn nun der grün und gelb markierte Drehknopf gleichzeitig gedrückt wird, erscheint die Anzeige **zurüc d0Ne88** (RESET DONE) auf dem Display, werden alle Zählerstände auf Null zurückgesetzt. Wenn Sie nun die Taste

Wenn der blau markierte Drehknopf gedrückt wird, erscheint **80t8iN** (TOTAL IN) im Display, dies ist die Gesamtzahl Wert, aller Noten zusammengerechnet. Werden nun der gelb und grün markierte Drehknopf gleichzeitig gedrückt, wird die Position auf 0 gesetzt. Wird nun der blau markierte Drehknopf erneut gedrückt, erscheint folgendes **80t0ut** (TOTAL OUT) auf dem Display angezeigt wird, ist dies der Gesamtwert, der von beiden Trichtern zusammen ausgezahlt wird. Durch gleichzeitiges Drücken der grün und gelb markierten Einstelltaste wird nun die Position auf 0 gesetzt. Wenn jetzt

der blau markierte Drehknopf erneut gedrückt wird, erscheint **N18t0t** (ANMERKUNG 1 GESAMT) im Display, dies ist

Gesamtwert der Note 1 zusammengerechnet. Werden nun die grün und gelb markierte Einstelltaste gleichzeitig gedrückt, wird der Messwert auf 0 zurückgesetzt. Wird nun der blau gekennzeichnete Drehknopf erneut gedrückt, können auch die Noten 2, 3 und 4 ausgelesen und auf die gleiche Weise zurückgesetzt werden. Durch Drücken der blauen

Einstellungstaste gedrückt wird, erscheint **818t0t** (HOPPER 1 TOTAL) im Display, dies ist der Gesamtwert des Trichters

1 zusammengezählt. Wenn nun der grün und gelb markierte Einstellknopf gleichzeitig gedrückt wird, wird die Position auf 0 gesetzt. Wird nun der blau markierte Drehknopf erneut gedrückt, kann der Trichter 2 auf die gleiche Weise abgelesen und zurückgesetzt werden. Wenn Sie die Zählerstände angesehen oder zurückgesetzt haben, drücken Sie zweimal auf den rot markierten Drehknopf, um zum Nachrichtenticker mit Informationen über die vom Wechsler akzeptierten Noten zurückzukehren. Wenn Sie durch Drücken des blau markierten Drehknopfes (ohne

Pincode) in das Kontextmenü gelangen, können die Zählerstände nur abgelesen und nicht auf 0 zurückgesetzt werden.

#### 4.13. Meldungen anzeigen

[kaNger8is8eNpty]

Einer der Vorratsbehälter ist fast leer. Füllen Sie den fast leeren Trichter und drücken Sie

WECHSLER IST LEER

KOPPER 88.8888 881S88 881P8  
 HOPPER VALUE IS LEER

[kaNge fehler  
 ÄNDERUNGSFEHLER

und drücken Sie dann auf das rot markierte Rad.

Einer der Trichter ist völlig leer. Füllen Sie den entsprechenden Trichter und drücken Sie dann den rot markierten Einstellknopf, um die Zahlung vorzunehmen beenden.

Der Überbetaungsschutz wird aktiviert, wenn die Leiterplatte defekt ist. Dies kann auch passieren, wenn die weiße oder graue Einstelltaste (versehentlich) gedrückt wird, bevor Sie sich im Menü befinden. In diesem Fall kommt 1 Münze aus dem Trichter und der Überzahlungsschutz wird aktiviert.

Betrieb. Um dies wiederherzustellen, drücken Sie die blau markierte Einstelltaste.

**Hinweis: Vergewissern Sie sich vor der Inbetriebnahme des Geldwechslers, dass die Auszahlungen korrekt sind und dass der Geldscheinleser die gewünschten Scheine nicht zurückweist (z.B. 5,00 €-Schein bei 2,00 € Auszahlung).**

## 5. Der Notenleser

Der Notenleser ist mit einer Diagnosekontrolle ausgestattet. Diese kann über die Taste auf der linken Seite des Notenlesers (von vorne gesehen) aktiviert werden.

Die Taste auf dem Notenleser hat zwei Funktionen. Sie sind:

- Diagnose des Notenlesers mit Hilfe der LED-Beleuchtung des Notenlesers.
- Konfigurieren Sie den Notizleser mit Hilfe des Konfigurationshinweises.

Weitere Informationen zur Konfiguration des Notizbuchs finden Sie im Abschnitt Konfigurationsmodus.

Bei der Diagnose zeigt die LED-Leuchte auf der Vorderseite den Fehler durch die Anzahl der Blinksignale an (siehe Tabelle), sofern ein Fehler vorliegt. Um eine Diagnose durchzuführen, halten Sie die Taste auf der linken Seite des Banknotenlesers (von vorne gesehen) mindestens 1 Sekunde, aber nicht länger als 5 Sekunden gedrückt. Jetzt zeigt die Frontbeleuchtung den Fehler durch mehrmaliges Blinken an. Dies entspricht dem in der Tabelle angegebenen Fehlercode. Um den Diagnosemodus zu beenden, verlässt der Notenleser diesen Modus automatisch nach 30 Sekunden, oder drücken Sie die Diagnosetaste zwischen 1 und 5 Sekunden.

**HINWEIS: Wenn die Taste länger als 10 Sekunden gedrückt wird, geht der Notizleser in den Konfigurationsmodus über und erwartet, dass der Konfigurationszettel eingelegt wird. Wenn Sie versehentlich in diesen Modus des Notenlesers gelangen, müssen Sie von vorne beginnen.**

Die unten gezeigten blinkenden Codes weisen auf den Fehler des Notenlesers hin. Der Notenleser zeigt den Fehlercode an, wartet dann 3 Sekunden und zeigt den Fehlercode erneut an.

Blinkender Code	Bedeutung des Blink-Codes	Mögliche Lösung
LEDs immer AUS	Der Notenleser hat keine Spannung.	Überprüfen Sie die Stromzufuhr.
LEDs immer eingeschaltet	Kein Fehler gefunden, alles scheint in Ordnung zu sein.	Keine.
1x Blinzeln	Ein Hindernis im Notenleser.	Entfernen Sie das Oberteil und überprüfen Sie das Transportteil auf eventuelle Beeinträchtigungen. Reinigung falls erforderlich.
2x Blinken	Nicht anwendbar.	Keine.
3x Blinzeln	Nicht anwendbar.	Keine.
4x Blinzeln	Nicht anwendbar.	Keine.
5x Blinken	Der Notenleser ist defekt.	Ersetzen Sie den Notenleser.
6x Blinken	Die Kontrollmaschine stellt den Notenleser auf "nicht akzeptieren" ein	Trichter auffüllen, von der Speisekarte wegkommen
10x Blinken	Konfigurationsmodus aufgerufen (die entsprechende Taste kann versehentlich gedrückt halten), wenn Sie es nicht wollten.	Konfigurieren Sie die Note im Notenleser oder schalten Sie den Wechsler aus/ein zu dieser Modus zu beenden. Siehe Abschnitt Konfiguration für weitere Einzelheiten.
Wiederholtes schnelles Blinken	Der Notenleser sieht einen Manipulationsversuch oder der Anti-Handling-Sensor (OAS) ist verschmutzt.	Entfernen Sie den oberen Teil des Notenlesers und reinigen Sie den Anti-Handling-Sensor (OAS). Der Sensor befindet sich im oberen Bereich zwischen dem zweiten und dritten Rad und ganz links und rechts am Gleis. Es wird empfohlen, dass alle Sensoren der oberen und Unterteil sauber.

### 5.1. Wartung des Fahrkartenlesers

Der Notenleser ist relativ wartungsfrei. Gelegentliche Reinigung ist alles, was nötig ist, damit der Notenleser richtig funktioniert. Schalten Sie den Wechsler aus, entfernen Sie die Geldkassette und nehmen Sie dann den Notenleser zusammen mit der Halterung ab, indem Sie ihn ein wenig zu sich heranziehen und leicht nach unten ziehen.

Ziehen Sie den Stecker vom Notenleser ab. Nehmen Sie nun den Banknotenleser aus der Halterung, indem Sie die schwarze Lasche oben am Banknotenleser zurückziehen und das Gerät nach unten ziehen.

## 5.2. Öffnen des Notenlesegeräts.

Halten Sie den linken Zeigefinger auf dem schwarzen Oberteil und drücken Sie mit dem rechten Zeigefinger auf den schwarzen Block in der rechteckigen Öffnung, während Sie mit dem linken Zeigefinger drücken, bis der obere schwarze Teil wie eine Schublade nach hinten herausgeschoben wird.

Jetzt können Sie alle Stellen reinigen, an denen die Noten durchlaufen. Reinigen Sie den Weg der Note mit einem weichen Tuch. Zur Reinigung können Sie einen handelsüblichen Glasreiniger verwenden, keine anderen Reinigungsmittel.

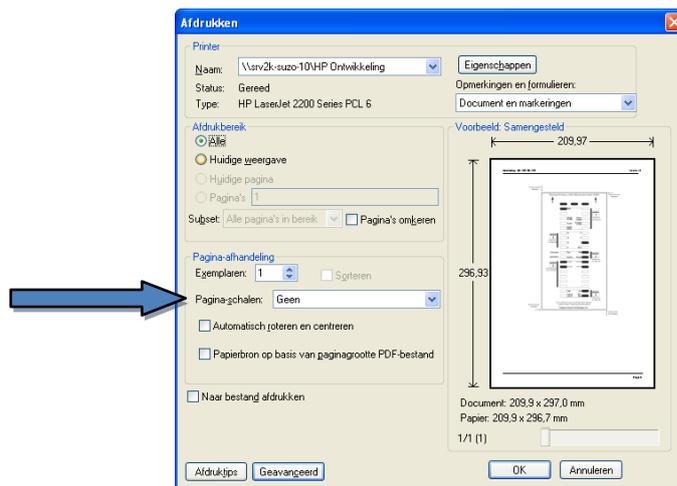
**HINWEIS: Achten Sie besonders auf die grauen ovalen Kunststoffteile im oberen und unteren Bereich der Strecke und den optischen Manipulationsschutzsensor (OAS) im oberen Bereich zwischen dem zweiten und dritten Rad und ganz links und rechts an der Strecke ). Diese müssen alle gereinigt werden, damit der Notenleser richtig funktioniert.**

**Hinweis: Verwenden Sie kein Öl oder Silikonspray für den Notenleser.**

## 5.3. Konfigurationsmodus

Der Notenleser kann mit einem Konfigurationshinweis konfiguriert werden (siehe nächste Seite). Durch Ausdrucken, Ausschneiden und Einfärben der entsprechenden Ovale mit einem schwarzen Filzstift können die Zettel als angenommen oder nicht angenommen gekennzeichnet werden. Alle Standardeinstellungen sind bereits schwarz eingefärbt, mit Ausnahme von "SECTION 4", diese Ovale müssen noch eingefärbt werden. Für die betreffende Note (max. 4 Noten) muss das Oval schwarz für die Annahme und leer für die Nichtannahme der betreffenden Note gefärbt sein.

Notizseite skaliert beim Ausdrucken nicht



Der Konfigurationsmodus kann über die Taste aktiviert werden, die sich auf der linken Seite des Notenlesers befindet (von vorne gesehen). Um den Notizleser mit dem Konfigurationszettel zu programmieren, halten Sie die Taste länger als 10 Sekunden gedrückt, bis die Lichter des Notizlesers zu blinken beginnen (10x). Jetzt erwartet der Notizleser, dass eine Konfigurationsnotiz eingegeben wird. Geben Sie die Note so oft ein, bis die Lichter mehrmals schnell blinken und kehren Sie dann zur Annahme der Noten zurück (erkennbar an den Lauflichtern).

## 5.4. Fehler

Das Display zeigt nichts an.

Nimmt keine Scheine an.

Wird nicht ausgezahlt.  
Akzeptiert schlecht.

Stecker in der Steckdose lose, Gerätestecker eingesteckt  
Wechsler lose, Ein/Aus-Schalter ist nicht eingeschaltet,  
Stromversorgungsstecker lose.  
Zettel oder Zettelchen (Papier) stecken im Zettelkasten, Anschluss Zettelkasten lose. Trichter leer, Stecker  
PCB lose.  
Trichter leer, Anschluss-Trichter lose.  
Banknotenleser verschmutzt.

Zahlt zu wenig oder zu viel aus.

Trichtersensor verschmutzt.

Op de zwarte lijn uitknippen

Op de zwarte lijn uitknippen

Deze kant invoeren, ovals inkleuren met zwarte viltstift

↑ ↑

Pulse

RS-232/CC-Talk  Always Enabled

Parallel  Encrypted CC-Talk

Parallel Binary

**section 1**  
Reeds door ons ingevuld

**section 2**  
Reeds door ons ingevuld

64  4

32  2

16  1

8  None

Pulse Speed:  Slow  Fast

Lighted Bezel:  Solid On  Flashing

**section 3**  
Reeds door ons ingevuld

**section 4**  
Zwart inkleuren voor acceptatie

€5.00  €10.00

€20.00  €50.00

High  Low

Face up, Left 1st  All 4 Ways

**section 5**  
Reeds door ons ingevuld

Deze configuratie moet op standaard papier uitgeprint worden en exact 152mm lang zijn (niet schalen).

**Trilogy by Pyramid Technologies, Inc.**

Op de zwarte lijn uitknippen

Op de zwarte lijn uitknippen

Es ist für einen A4-Druck geeignet.



## **6. Würfelbehälter (182-5000)**

### **6.1. Demontage**

Nehmen Sie die gesamte Trichtereinheit aus dem Wärmetauscher, indem Sie die Trichtereinheit zu sich heranziehen.

#### **So entfernen Sie die Scheibe**

1. Stellen Sie den roten Knopf auf der Rückseite in die Position "unten".
2. Entfernen Sie den Münzbehälter, indem Sie ihn nach hinten und oben schieben und dann von der Plattform abheben.
3. Sie können nun die Scheibe von der Plattform entfernen.

#### **So entfernen Sie die Münzeinwurfplatte**

1. Nehmen Sie den Münzbecher und die Scheibe wie oben beschrieben von der Plattform ab.
2. Entfernen Sie die Münzbrücke, indem Sie sie fest nach oben ziehen.
3. Heben Sie die Münzeinwurfplatte vorsichtig mit einem schmalen Schraubendreher an.

#### **So konfigurieren Sie den Cube Hopper neu**

1. Entfernen Sie den Münzbecher.
2. Entfernen Sie die Scheibe und/oder die Münzeinwurfplatte (falls erforderlich) und ersetzen Sie sie durch die erforderlichen Teile, um die richtige Konfiguration zu erreichen. Bevor Sie die neue Scheibe auf die Plattform legen:
  - a. Bitte überprüfen Sie, ob die richtige Münzeinsatzplatte auf der Plattform unter der Münzbrücke platziert ist (siehe Referenztabelle).
  - b. Vergessen Sie nicht das schwarze Teflonlager in der Mitte der Plattform. Achten Sie darauf, dass der Metallring in der Scheibe ebenfalls vorhanden ist.
3. Stellen Sie den Münzbecher wieder auf die Plattform und heben Sie den roten Knopf an, bis der Knopf den Münzbecher blockiert.

**Hinweis: Bitte überprüfen Sie die richtige Konfiguration für den Würfeltrichter in der Referenztabelle.**

### **6.2. Wartung**

**Hinweis: Trennen Sie die Maschine immer von der Stromversorgung, bevor Sie mit der Wartung**

#### **beginnen. Herausnehmen des Trichters**

Der Trichter kann leicht entfernt werden, indem man den roten Entriegelungsknopf an der Montageplatte drückt und dann den Stecker aus dem Cube-Trichter zieht.

#### **Setzen Sie den Trichter wieder ein:**

Stecken Sie zunächst den Stecker hinten in den Cube-Trichter über die beiden roten Haken der Montageplatte, drücken Sie dann den roten Knopf leicht zurück und schieben Sie den Cube-Trichter nach unten auf die Halterung.

#### **Reinigung und Materialien**

Alle zugänglichen Bereiche des Würfeltrichters, an denen die Münzen vorbeigeführt werden, müssen etwa alle 6 Monate oder nach 500.000 Münzen (je nachdem, was zuerst eintritt) mit einem trockenen Silikonspray (Teilnr. 20-0124-1) gereinigt werden.

### 6.3. Würfeltrichter-Münzkonfiguration

Der Cube-Hopper kann mit einer Vielzahl von Münzen verwendet werden. Alles, was beachtet werden muss, ist der richtige Münzeinsatzteller und die richtige Scheibe. In der nachstehenden Tabelle finden Sie die möglichen Konfigurationen.

Münzeinwurfplatte			
Durchmesser		Teil Nr.	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)

Trichterscheibe										
Durchmesser		Dicke der Münze								
MIN (mm)	MAX (mm)	1,30 -1,45 mm			1,50 -2,09 mm			2.10 -3.20mm		
		Nein.	Diskette Teil-Nr.	Mark	Nein.	Disketten-Teil-Nr.	Mark	Nein.	Disketten-Teil-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

### 6.4. Spezielle Euro-Konfiguration

Für 0,20 bis 2,00 Euro-Münzen gibt es zwei spezielle Versionen. Der 0,20-Euro-Schein hat einen speziellen Münzeinwurf und der andere reicht von 0,50 bis 2,00 Euro.

Euro-Behälter				
Münzen	Teil-Nr.	Münzeinwurfplatte	Festplatte	Brücke
€ 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

\* Spezielle Münzeinwurfplatte für 0,20 €.

## 7. Evolution Trichter (182-5100)

### 7.1. Münzgrößen

Typ der Spur	Größe der Münzen	Farbe	Art.-Nr.
Universelle Spur	21,01 - 30,00 mm x 1,25 - 3,30 mm	Rot	EV01000
Euro-Norm (€2, €1, €0.50, €0.20, €0.10, €0.05)	19,00 - 26,40 mm x 1,50 - 2,50 mm	Gelb	EV01003
Euro schmal (€0.10, €0.05, €0.02, €0.01)	16,25 - 20,90 mm x 1,00 - 3,10 mm	Grün	EV01004

### 7.2. Münzen mit Loch

Der Evolution Trichter eignet sich für die meisten Münzen/Token mit einem Loch, abhängig von der Größe des Lochs im Verhältnis zum Durchmesser. Um sicher zu gehen, dass die von Ihnen gewünschte Münze den Spezifikationen des Evolution Trichters entspricht, wenden Sie sich bitte an den technischen Service von Suzo-Happ.

Der Münzgang ist so konzipiert, dass der Evolution Hopper die meisten Münzen mit einem Loch korrekt zählt.

### 7.3. Verschmutzter Opto-Sensor

Wenn der Optosensor verschmutzt ist, kann dies zu Diskrepanzen bei der Auszahlung führen, und bei starker Verschmutzung meldet der Hopper einen Fehler und stellt die Auszahlung ein.

Reinigen Sie den Optosensor alle 6 Monate oder nach 500.000 Münzen (je nachdem, welcher Fall zuerst eintritt).

## 8. Elektrische Spezifikation

### Absolutes Maximum Klassifizierung

Artikel	Einheit	Min	Typisch	Max	Kommentare
Betriebstemperatur	°C	0	-	60	
Lagertemperatur	°C	-30	-	80	
Relative Luftfeuchtigkeit	%		-	90	
Höhe	M	-	-	2000	

### Eingangskarakteristik

Beschreibung	Signal	Einheit	Min	Typisch	Max	Kommentare
Spannung		Vac	100		240	
Verbrauch	Bei Auszahlung	W	40		60	
Verbrauch	Bereitschaft	W	12		15	Max mit eingeschaltetem Display

## 9. Garantie

Wir danken Ihnen für den Kauf dieses Suzo-Produkts und hoffen, dass Sie es gerne benutzen werden. Sollten Sie unseren Garantieservice in Anspruch nehmen müssen, wenden Sie sich bitte an Suzo-Happ. Bevor Sie unseren Garantieservice in Anspruch nehmen und um Unannehmlichkeiten zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, das Produkthandbuch sorgfältig zu lesen.

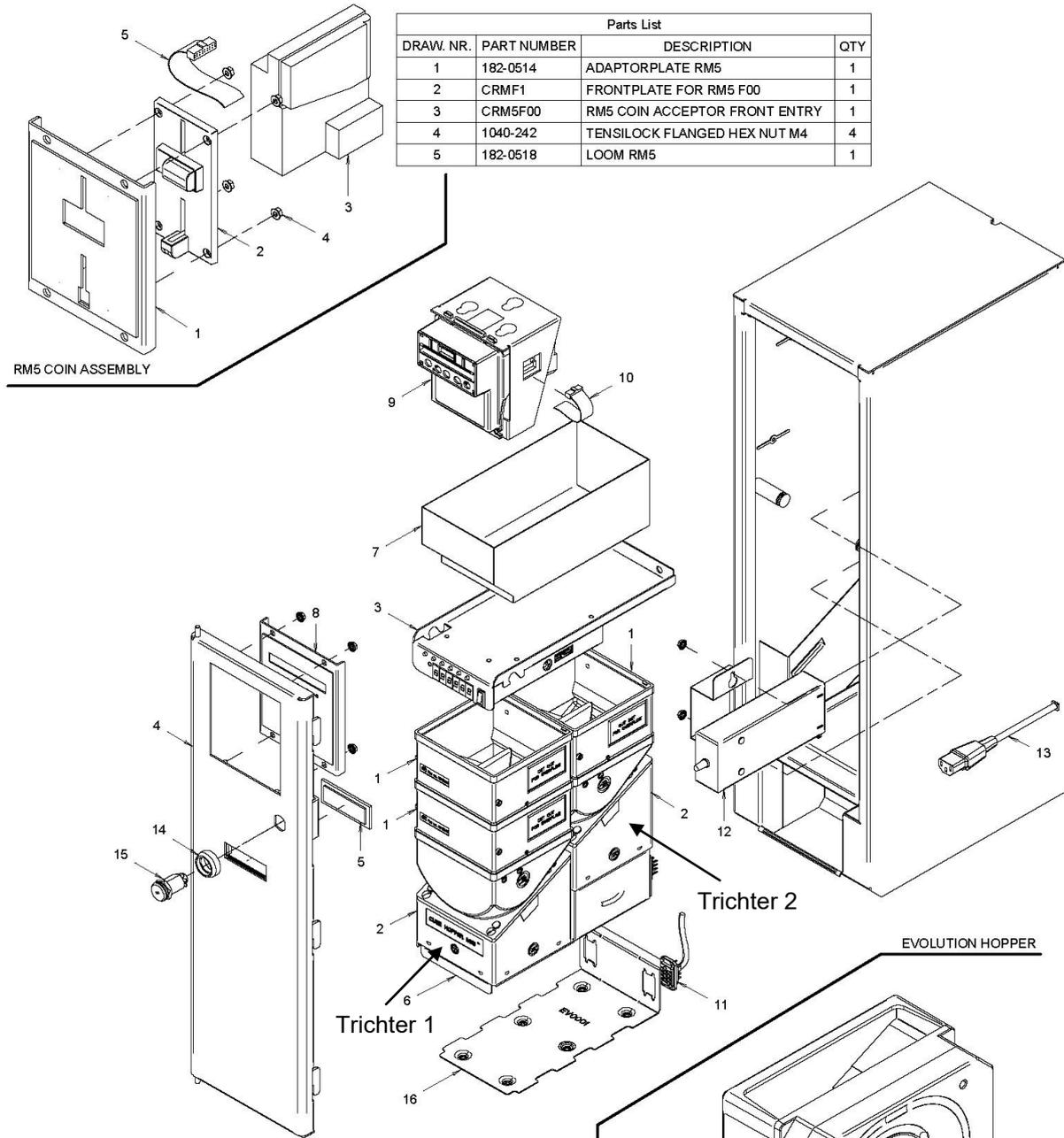
### Ihre Garantie

Suzo garantiert, dass das Produkt für einen Zeitraum von EINEM JAHR ab dem ursprünglichen Kaufdatum frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte sich innerhalb der Garantiezeit (ab dem ursprünglichen Kaufdatum) herausstellen, dass das Produkt aufgrund von Material- oder Verarbeitungsfehlern defekt ist, wird Suzo International das Produkt oder die defekten Teile (nach Ermessen von Suzo) reparieren oder ersetzen, ohne die Kosten für Arbeit oder Teile zu berechnen. Dies unterliegt den nachstehenden Bedingungen und Einschränkungen. Alle ersetzten Produkte und Teile gehen in das Eigentum von Suzo international über.

### Bedingungen

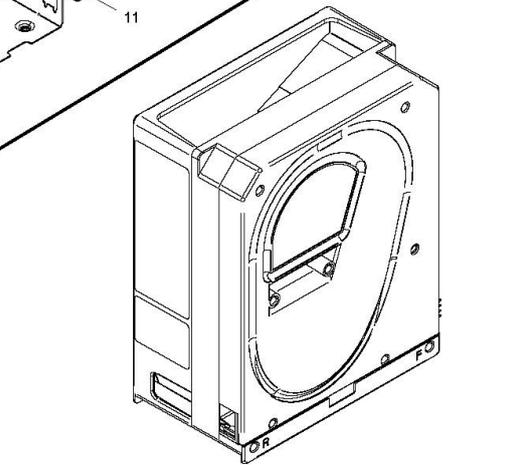
1. Garantieleistungen werden nur erbracht, wenn die Originalrechnung (mit Angabe des Kaufdatums und der Modellnummer) zusammen mit dem defekten Produkt innerhalb der Garantiezeit vorgelegt wird.
2. Suzo International kann kostenlose Garantieleistungen ablehnen, wenn diese Dokumente nicht vorgelegt werden oder unvollständig und/oder unleserlich sind.
3. Diese Garantie gilt nicht, wenn die Modellbezeichnung oder Seriennummer auf dem Produkt verändert, gelöscht/entfernt oder unleserlich gemacht wurde.
4. Diese Garantie deckt nicht die Risiken ab, die mit dem Transport Ihres Produkts zu und von Suzo International verbunden sind.
5. Diese Garantie gilt nicht für:
  - a. Regelmäßige Wartung und Reparatur oder Austausch von Teilen aufgrund von normalem Verschleiß.
  - b. Schäden oder Defekte, die durch den Gebrauch, den Betrieb oder die Handhabung des Produkts in einer Weise verursacht werden, die nicht dem normalen Gebrauch entspricht.
  - c. Schäden oder Veränderungen am Produkt, die durch unsachgemäßen und unangemessenen Gebrauch entstanden sind.
6. **Suzo International gewährt diese Garantie ausschließlich in der eigenen Werkstatt oder, wenn ausdrücklich anders vereinbart, mit einem Wartungsvertrag.**

### 10. Explosionszeichnung



Parts List			
DRAW. NR.	PART NUMBER	DESCRIPTION	QTY
1	182-0514	ADAPTORPLATE RM5	1
2	CRMF1	FRONTPLATE FOR RM5 F00	1
3	CRM5F00	RM5 COIN ACCEPTOR FRONT ENTRY	1
4	1040-242	TENSILOCK FLANGED HEX NUT M4	4
5	182-0518	LOOM RM5	1

Parts List			
DRAW. NR.	PART NUMBER	DESCRIPTION	QTY
1	10-0200	EXTENSION FOR CUBE HOPPER	3
2	10-1700-99	CUBE HOPPER	2
3	182-0506	MAIN BOARD UNIT	1
4	182-0507	DOOR	1
5	182-0508	RED PLASTIC LENS	1
6	182-0509	CUBE HOPPER BASE INCLUDING HARNESS	1
7	182-0511	CASHBOX	1
8	182-0513	TRILOGY BRACKET	1
9	182-0516	TRILOGY NOTE READER ASSY	1
10	182-0517	LOOM TRILOGY	1
11	182-0519	CABLE LOOM EV0001-MAINBOARD	1
12	182-0520	POWER SUPPLY 24V 130W	1
13	22-0012	POWER CABLE 3 MTR R/A 3WIRE	1
14	22-0904	SECURITY COLLAR 11.3MM HIGH	1
15	D1118KD	DESMO CASINO LOCK 28.5MM	1
16	EV0001-1	EVOLUTION BRACKET	1



Parts List			
DRAW. NR.	PART NUMBER	DESCRIPTION	QTY
1	EV11003	STANDARD HOP. 19-26,4MM FRONT	1