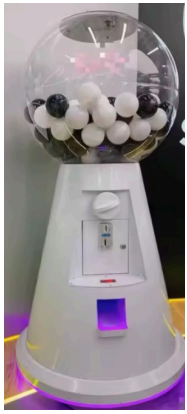
HANDLEIDING

MADEFORARCADE
arcade machines



10 second challenge

LET OP : Laat uw machine nooit onbeheerd in bedrijf !
Laat uw machine nooit langer dan 10 uur aaneengesloten in bedrijf !

INDEX

Andere talen 4
Ondersteuning en service 5
Machine omschrijving 6
Beoogd gebruik 6
Risico’s bij gebruik van de automaat ! 7
uitpakken van de machine en voorbereiden 8
Volg de instructies voor het uitpakken nauwgezet om schade aan de machine te voorkomen ! 8
In bedrijf stellen 9
Werking van de machine 9
buiten bedrijf stellen van de machine 10
muntproever trainen 11
Periodiek onderhoud 11
Visuele inspectie van bekabeling en mechanismen : 12
Hoe beweeg ik door het menu? 13
MENU OPTIES 15
Voorzorgsmaatregelen 16

Disclaimer

Made for arcade doet geen toezeggingen en geeft geen garanties af met betrekking tot deze handleiding en beperkt, voor zover maximaal wettelijk toegestaan, uitdrukkelijk haar aansprakelijkheid voor het niet nakomen van enige garantie als gevolg van de vervanging van deze handleiding door een andere. Bovendien behoudt madeforarcade zich het recht voor deze publicatie te allen tijde te herzien zonder de verplichting iemand op de hoogte te stellen van de herziening.

De informatie in deze documentatie bevat algemene beschrijvingen en/of technische eigenschappen van de prestaties van de in deze documentatie vermelde machine. Deze documentatie is niet bedoeld als vervanging voor en mag niet worden gebruikt om de geschiktheid of betrouwbaarheid van deze machine te bepalen voor specifieke gebruikerstoepassingen.
Het is de plicht van een dergelijke gebruiker of systeemintegrator om – met betrekking tot de relevante specifieke toepassing of het gebruik van het product – een adequate en volledige risicoanalyse, evaluatie en test van de producten uit te voeren.

Let op: alle afbeeldingen die in deze handleiding worden gebruikt zijn uitsluitend ter illustratie en kunnen afwijken van het werkelijke product. Dit komt doordat de kleuren, afmetingen en andere eigenschappen van het werkelijke product kunnen afwijken van de afbeelding.

madeforarcade en/of haar gelieerde ondernemingen of dochterondernemingen zijn niet verantwoordelijk of aansprakelijk voor misbruik van de in dit document vermelde informatie. Als je suggesties voor verbeteringen of wijzigingen hebt of fouten in deze documentatie hebt gevonden, geef deze dan door aan ons.

Bij het installeren en gebruiken van deze machine moeten alle relevante nationale, regionale en plaatselijke veiligheidsvoorschriften worden nageleefd. Om veiligheidsredenen en om naleving van de gedocumenteerde systeemgegevens te waarborgen, mogen de onderdelen uitsluitend door de fabrikant worden gerepareerd.

Als machines worden gebruikt voor toepassingen met technische veiligheidsvoorschriften, dan moeten de betreffende instructies in acht worden genomen. Het niet in acht nemen van deze informatie kan leiden tot lichamelijk letsel en/of schade aan de machine.

Let op: deze machine is voor gebruik in huiselijke sfeer en expliciet niet geschikt , gemaakt of bedoeld voor commercieel gebruik.

Copyright © 2020 made for arcade. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze documentatie mag worden verveelvoudigd, verspreid, of in enige vorm of op enige wijze - inclusief fotokopiëren, opnemen of andere elektronische of mechanische methoden - worden doorgegeven, zonder de voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Stuur voor toestemming een verzoek aan de uitgever.

Andere talen

Dit is de Nederlandse gebruikershandleiding of een automatische vertaling daarvan. Handleidingen in andere talen zijn mogelijk op aanvraag beschikbaar.

Ondersteuning en service

Neem voor meer informatie, service, technische support, het bestellen van gebruikershandleidingen of voor andere informatie en/of vragen contact op met:

made for arcade
Tijvoortsebaan 8P
5051HJ Goirle
Nederland
Of per e-mail via service@madeforarcade.com

Machine omschrijving

De 10 second challenge is bedoeld voor gebruik als entertainment in de huiselijke sfeer en is niet ontworpen voor commercieel gebruik.

De minimum leeftijd voor gebruik is 12 jaar. Minderjarige spelers dienen de machine alleen te gebruiken onder direct toezicht van een volwassene.

De gebruiker kan het spel tevens beïnvloeden door diverse opties in en uit te schakelen in het gebruikersmenu.

Beoogd gebruik

De 10 second challenge machine is bedoeld voor gebruik als entertainment in de huiselijke sfeer en is niet ontworpen of bedoeld voor commercieel gebruik. De machine mag nooit onbeheerd in bedrijf zijn of blijven. Er dient altijd toezicht gehouden te worden door een bekwaam persoon van volwassen leeftijd. De automaat mag nooit langer dan 10 uur aaneengesloten in bedrijf blijven. Na maximaal 10 uur dient de automaat minimaal 1 uur uitgeschakeld te blijven.

De minimumleeftijd voor gebruik van de machine is twaalf jaar. Minderjarige spelers dienen de machine alleen te gebruiken onder toezicht van een volwassene.

Risico’s bij gebruik van de automaat !

Gebruik of in bedrijf stellen van de automaat kan bepaalde risico’s met zich meebrengen. Zorg dat alle betrokken partijen voor gebruik van de automaat bekend zijn met de risico’s bij gebruik en de beperkingen van de automaat.

De automaat is door haar werking en het gebruik ervan nooit 100% voorspelbaar. Afhankelijk van het spelersgedrag, de producten die in de machine geplaatst worden, de positie van de producten en/of de menu instellingen van de machine kunnen er in uitzonderlijke gevallen situaties ontstaan die direct aandacht nodig hebben van een beheerder. Denk bijvoorbeeld aan een capsule die vast blijft hangen ; of denk aan het oneigenlijk gebruik van de machine door een gebruiker.

Er dient derhalve altijd toezicht gehouden te worden door een bekwaam persoon van volwassen leeftijd die direct in kan grijpen bij onverwachte situaties of voorvallen. De automaat mag daarbij ook nooit langer dan 10 uur aaneengesloten in bedrijf blijven. Na maximaal 10 uur dient de automaat minimaal 1 uur volledig uitgeschakeld te blijven met de stroomtoevoer naar de machine onderbroken (stekker er uit).

uitpakken van de machine en voorbereiden

Volg de instructies voor het uitpakken nauwgezet om schade aan de machine te voorkomen !

1. Haal de stop de clock voorzichtig uit de houten krat/doos indien van toepassing.
2. Verwijder eventuele verpakkingsmaterialen zoals foam, plastic of karton.
3. Bevestig de losse onderdelen zoals de voetplaat/drukknop.

In bedrijf stellen

De stop de klok machine werkt op 100/220 volt - 140 Watts. Inspecteer de buitenkant en de binnenkant van de machine alsmede het aansluitsnoer op gebreken of beschadigingen. Open hiervoor alle panelen en deuren en let met name op beschadigingen of losse aansluitingen van elektrische bedrading en componenten. Sluit de machine niet aan indien de machine, bedrading, componenten of aansluitsnoer beschadigd zijn. Sluit alle deuren en panelen van de machine en vergrendel deze met bijgevoegde sleutel(s). Steek na controle de bijgevoegde aansluitsnoer achter / onder in de machine en steek de stekker in een deugdelijk stopcontact. Zet daarna achter in de machine de schakelaar aan.
De machine start automatisch op. Mogelijk beweegt de motor een keer tijdens het opstarten.

Werking van de machine

De 10 second challenge, zijn machines waarbij de speler precies op 10 seconden op de drukknop moet drukken.

De machine kan in een gebruikersmenu op diverse punten ingesteld worden om verschillende aspecten in te stellen zoals bijvoorbeeld het aantal munten dat nodig is om een spel te spelen.

buiten bedrijf stellen van de machine

Zet de schakelaar achter in de machine uit. Verwijder de stekker uit het stopcontact zodat de stroomtoevoer naar de machine volledig is onderbroken. Laat de machine niet onbeheerd achter terwijl deze is aangesloten op de stroomvoorziening.

Periodiek onderhoud

Volg de instructies voor het periodiek onderhoud nauwgezet om schade aan de machine te voorkomen !

De 10 second challenge dient elke 4 uur in gebruik of minimaal 1x per week bij licht gebruik voorzien te worden van periodiek onderhoud. Neem hiervoor de volgende maatregelen en pas de volgende handelingen toe:

Visuele inspectie van bekabeling en mechanismen :

controleer alle interne delen op schade, breuk en afwijkend gedrag. Door de onvoorspelbaarheid van de speler of gebruiker kan de knop vast komen te zitten.

MENU OPTIES

10-Second Challenge Timer — Operator Manual

What this machine does

Players try to stop a running timer **exactly on a target number** (default: **10.000 s**). If their stop time falls **within the allowed window**, the machine registers a win and (optionally) triggers your prize device. You control **difficulty**, **win odds**, **target number/modes**, **digits shown**, and **sounds/music** from the remote.

Hardware at a glance

- **Front display** – 3/4/5/6 digits (configurable).
- **IR receiver** – on the **right side of the display window** (aim the remote here).
- **Memory card slot** – holds MP3s for background music & sound effects.

Tip: The unit goes into **attract/sleep** when idle and wakes on a button/coin.

Remote keys you'll use

- **MENU** – enter/step through settings pages (F… menus).
- **TEST** – confirm/enter a sub-setting or cycle choices (often used to set difficulty).
- **+ / −** – change the current value.
- **RETURN** – save & exit the current menu.
- **Prev/Next** – change background track (when music playing).
- **Number keys (0–9)** – used in some prompts (custom target entry).

Always **aim at the right side** of the display (IR sensor).

Daily operation (staff)

1. **Power on**. The screen shows welcome, then `000000`.
2. **Start a game** (coin/start button). Timer begins to count.
3. **Player presses again to stop**.
    - If within the allowed window → **WIN** sound.
    - Else → **FAIL** sound.
4. Machine returns to ready/attract.

Settings (step-by-step)

1) Difficulty (how strict the timing must be)

Use this to make the game hard or easy (independent of “win odds”).

1. Press **TEST** once. Screen shows something like `C2.**` (the `**` is the level).
2. Press **TEST** repeatedly to cycle **0–9** and stop on the level you want.
3. Wait ~3 seconds or press **RETURN** to **save**.

Meaning of levels (roughly):

- **0** = impossible (no win window).
- **1–3** = extremely hard (±0.001–0.005 s).
- **4–6** = hard–medium (±0.01–0.05 s).
- **7–9** = easy (±0.1 up to about ±0.7 s).

Pick difficulty first. (Win odds can still cap how often a win is allowed; see below.)

---

2) Win-odds / payout ratio (global cap on how often the unit will award)

Example: **5:1** means **at most 1 win every 5 plays** (even if the player's timing hits the window).

1. Press **MENU** once → display shows **F5.1**.
2. Press **+** to select a ratio from **5:1** up to **999:1**.
3. Press **RETURN** to **save**.

Note: Difficulty determines the skill window; **win odds** set a **hard cap**. High difficulty does **not** force a win; win odds can still block it if the cap isn't met yet.

---

3) Challenge target / mode (the number players aim for)

You can pick a preset (there are **19 modes**, e.g., **10.000**, **5.20**, **7.07**, **8.88**, **12.12**, **13.14**, holiday/lucky-number themes) **or** set your **own custom number**.

Pick a preset:

1. Press **MENU** until you see **F2.******.
2. Use **+ / −** to scroll modes. (Screen shows a short name/value.)
3. Press **RETURN** to **save**.

Custom target value:

1. In **F2** menu, choose **Custom** (one of the options), then press **TEST**.
2. The screen will prompt digit-by-digit. Use **+ / −** to set each digit.
3. Press **TEST** to move to the next digit until finished.
4. Press **RETURN** to **save**.

---

4) Display digits (3 / 4 / 5 / 6)

Controls how many digits you show (e.g., **10.00**, **10.000**, **8.8888**, etc.).

1. Press **MENU** until you see **F3 6** (the 6 is the current digit count).
2. Press **+ / −** to choose **3, 4, 5, or 6**.
3. Press **RETURN** to **save**.

---

5) Sounds & music

You can choose built-in options and also replace the actual MP3 files on the card.

Choose built-in sound options

1. Press **MENU** to step through:
    - **F4** – background music during challenge (**6 loop options**).
    - **F5** – success sound (**3 options**).
    - **F6** – fail sound (**3 options**).

2. In each, use **+ / −** to select; **RETURN** to save.

Quick sound controls (no menu):

- **+ / −** while idle or playing music = **volume** (**C1** value; **0–30**).
- **Prev/Next** = previous/next background track.

Replace MP3s (update audio)

1. Power off the game and **remove the memory card**.
2. Put it in a PC card reader.
3. You'll see two folders (typical):
    - `01` = sound effects (win/lose/short cues)
    - `02` = background music (MP3)

4. File **names must be 3-digit numbers**: `001.mp3`, `002.mp3`, …
   (The controller plays by index; **keep naming consistent**.)
5. Safely eject, put the card back, power on.

If file names or folders don't match, the unit **won't play** audio.

Quick reference (common tasks)

- **Make it easier/harder:** press **TEST** → pick **level 0–9** → save.
- **Limit wins to, say, 1 in 20: MENU** → F5 → set **20:1** → **RETURN**.
- **Switch to a fun target like 8.88 s: MENU** → F2 → pick the 8.88 preset → **RETURN**.
- **Use your own target (e.g., 12.34):** F2 → **Custom** → **TEST** and set digits → **RETURN**.
- **Show fewer/more digits:** F3 → choose **3/4/5/6** → **RETURN**.
- **Turn music down:** press **−** until **C1** shows desired volume.
- **Try another song: Next** or **Prev**.

Operator notes & tips

- **Aim the remote** at the **right side** of the display (IR receiver).
- **Attract mode**: after a while with no plays the unit enters demo/sleep automatically; any key/coin wakes it.
- **Anti-cheat**: the controller has protections against repeated signal tricks; rely on **difficulty + win odds** to control payout.
- **Prize output**: if your version is wired to an external prize device (tickets/dispensers), the **win signal** fires immediately after a valid win. (If you need wiring help, tell me what harness/labels you have and I'll map it.)

Suggested starting configuration (for fairs/brand events)

- **Digits:** 4 (shows 10.00) or 5 (10.000) for drama.
- **Difficulty: 5** (medium; ±~0.02 s feel).
- **Win odds cap: 10:1** (one win per 10 attempts max).
- **Mode: 10.00/10.000** or a thematic number (e.g., **5.20**, **8.88**, **12.12**).
- **Sounds:** pick a short loop that doesn't get annoying; keep volume at **C1=15–20**.

Troubleshooting

- **Remote not working** → Stand directly in front, aim right side; replace batteries; check there's no bright IR interference.
- **No audio** → Check volume (**C1**), speaker connection, then the SD contents/folder names/file numbers.
- **Too many/few winners** → Increase/decrease **difficulty**; and/or tighten **win odds** (bigger ratio).
- **Can't hit custom number** → Ensure **display digits** match the number you want to show (e.g., 6 digits for 8.88888), then re-enter the custom target.

Voorzorgsmaatregelen

De machine is bedoeld om binnen gebruikt te worden en is **niet** bedoeld om buiten geplaatst te worden. Vermijd de volgende situaties wanneer de machine ergens binnen geplaatst wordt:

1. Vermijd natte plekken
2. Vermijd vlambare materialen
3. Vermijd een oneven ondergrond
4. Plaats de machine niet in de buurt van nooduitgangen, brandblussers of andere noodvoorzieningen, zodat deze altijd gemakkelijk bereikbaar zijn.
5. Vermijd plaatsen met heftige trilling
6. Breng geen wijzigingen aan de machine aan zonder onze toestemming.
7. Schakel de machine altijd uit op de manier die eerder in de handleiding is beschreven tijdens onderhoud of wanneer u de machine onbeheerd achterlaat, om elektrische schokken of kortsluiting te voorkomen.