

MANUEL



GRUE À PINCE

Description de l'appareil

La machine foraine à grue à grappin est destinée à être utilisée comme divertissement à la maison et n'est pas conçue pour un usage commercial.

L'âge minimum d'utilisation est de 12 ans. Les joueurs mineurs ne doivent utiliser la machine que sous la surveillance directe d'un adulte.

Le jeu est basé sur la dextérité du joueur ainsi que sur le type d'objets placés dans la machine destinés à la préhension des griffes. Le joueur peut également influencer le jeu en activant et en désactivant diverses options dans le menu utilisateur.

utilisation prévue

La machine à grip est destinée à être utilisée comme divertissement dans l'environnement domestique et n'est pas conçue ou destinée à un usage commercial.

L'âge minimum pour utiliser la machine est de douze ans. Les joueurs mineurs ne doivent utiliser la machine que sous la surveillance d'un adulte.

déballer la machine et la préparer

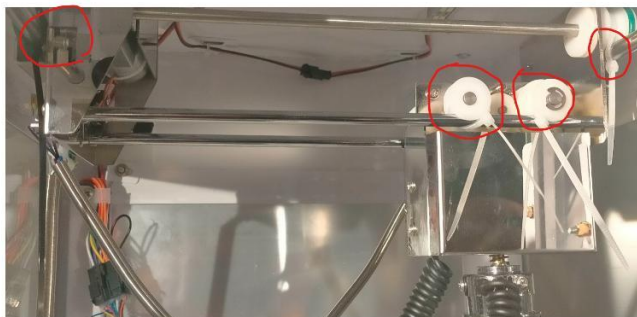
Suivez attentivement les instructions de déballage pour éviter d'endommager la machine !

Utilisez de préférence des pinces coupantes ou des ciseaux à ongles pour couper les cordons. Les cordons se trouvent dans des endroits difficiles d'accès. Assurez-vous que les pièces de la machine ne bougent pas lors de la coupe des attaches et que les câbles électriques ne soient pas coupés accidentellement !



retirer les touches du joystick

ouvrez la porte d'accès principale et coupez soigneusement les 4 à 6 liens <!> qui maintiennent les trains roulants en place. N'utilisez pas de couteaux droits ni de scies, mais utilisez un rasoir une pince coupante ou un couteau à crochet.




Mise en service

La grue à grappin fonctionne sur 220 volts / 50 hertz. Inspectez l'extérieur et l'intérieur de la machine ainsi que le cordon d'alimentation pour détecter tout défaut ou dommage. Pour ce faire, ouvrez tous les panneaux et portes et portez une attention particulière aux dommages ou aux connexions desserrées du câblage et des composants électriques. Ne connectez pas la machine si la machine, le câblage, les composants ou le câble de connexion sont endommagés. Fermez toutes les portes et panneaux de la machine et verrouillez-les avec les clés fournies. Après vérification, insérez le câble de connexion fourni à l'arrière de la machine et branchez la fiche dans une prise appropriée. Allumez ensuite l'interrupteur à l'arrière de la machine.

La machine démarre automatiquement. La griffe se déplace peut-être vers le point zéro à l'avant gauche de la machine.

Fonctionnement de la machine

En appuyant sur le joystick de la machine dans une certaine direction, la pince de la machine suit cette direction de mouvement le long de l'axe X (gauche-droite) ou de l'axe Y (avant-arrière). Lorsque le joystick est relâché, la pince cesse de se déplacer dans la



direction des axes X et Y. Si vous actionnez maintenant le gros bouton-poussoir, la pince descendra et effectuera un mouvement de compression. Si un objet se trouve sous la pince, il peut être récupéré par la pince et ramené au point de départ de la machine (avant gauche). Ici, la benne s'ouvrira et jettera tout objet pris dans un compartiment où le joueur pourra retirer l'objet de la machine.

La machine peut être configurée à différents points d'un menu utilisateur pour augmenter ou diminuer les chances de renvoyer avec succès un objet.

mettre la machine hors service

Éteignez l'interrupteur à l'arrière de la machine. Retirez la fiche de la prise afin que l'alimentation électrique de la machine soit complètement interrompue. Ne laissez pas la machine sans surveillance lorsqu'elle est connectée à l'alimentation électrique.



formation d'accepteur de pièces de monnaie

Le monnayeur de votre machine est soit vide, soit il a déjà été configuré pour les pièces d'arcade. Si le monnayeur est vide et que la machine n'est pas réglée pour jouer librement, un échantillon de pièce doit d'abord être placé dans le monnayeur.

Pour placer une pièce d'échantillon dans le dégustateur, le curseur « remplacer la pièce » doit être poussé vers le haut dans le sens de la flèche « retirer vers l'arrière » et une pièce doit être placée sous le curseur (voir image).

Lors de l'insertion d'une pièce, le monnayeur compare la pièce insérée avec la pièce échantillon. Si les pièces sont égales, la pièce insérée est retirée du tiroir-caisse et un crédit est ajouté sur l'écran utilisateur.

**Insérez uniquement des pièces d'un diamètre de 18 à 25 mm.
et une épaisseur de 1,6 à 2 mm.**



paramètres du menu - liste des paramètres

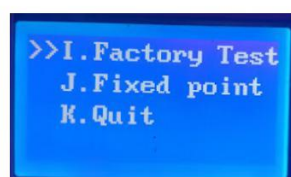
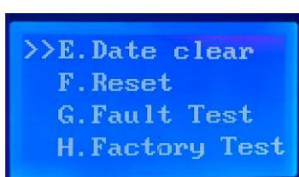
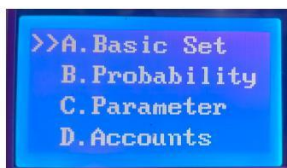
La grue à grappin contient un menu utilisateur complet pour personnaliser entièrement l'expérience de la machine. Pour accéder au menu, la porte avec le monnayeur doit d'abord être ouverte avec la clé.



Appuyez ensuite sur le bouton de menu « secret » pendant que la machine est allumée/fonctionne. Le bouton est situé dans un panneau derrière le monnayeur, près de l'interrupteur marche/arrêt lumineux rouge. Un menu principal apparaîtra maintenant sur l'écran dans.



Utilisez le joystick de haut en bas pour vous déplacer dans le menu principal et les sous-menus. Utilisez le joystick de gauche et de droite pour modifier les options du menu. Appuyez sur le gros bouton « Démarrer » pour confirmer les sélections.



OPTION DE MENU A : RÉGLAGE DE BASE

>>A1. CoinGame:01	>>A5. Crane POS:F	>>A9. F2P: Off
A2. Time: 30S	A6. AirGrap: On	A10. Lanuage/中
A3. Volume: 25	A7. Sensor: On	A11. MusinSong0
A4. Prize out:F	A8. ShaKe: Off	A12. BG Music:3

A1 : Définissez le nombre de pièces nécessaires pour jouer à 1 jeu

A2 : temps pendant lequel un joueur est autorisé à jouer par partie ou par montant de pièce (A1).

A3 : Réglez le volume de la musique de fond et des airs des gagnants

A4 : ---- ne pas utiliser, laissez-le toujours réglé sur « F ».

A5 : ---- ne pas utiliser, laissez-le toujours réglé sur « F ».

A6 : si la griffe peut également saisir l'air en appuyant à nouveau sur le bouton de démarrage pendant le déplacement

A7 : détection du capteur de prix :

- Éteint : le verrouillage infrarouge dans le bac à prix est désactivé
- Activé : le verrou infrarouge dans la corbeille compte le nombre de prix gagnés et donne éventuellement un signal aux gagnants lorsqu'un prix tombe.

A8 : tremblements pendant le mouvement

- ON : la griffe de la machine tremblera lors de la levée d'un prix (moins de chances de gagner)
- OFF : pas de chocs lors du transport jusqu'au box des gagnants

A9 : F2P (jeu gratuit)

- OFF : insérez des pièces pour jouer
- ON : Jouez gratuitement sans avoir à insérer de pièces



A10 : réglage de la langue

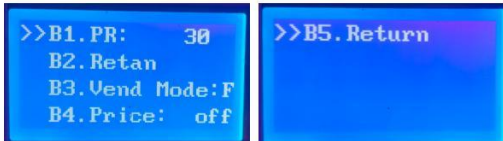
A11 : musique / mélodie pendant la lecture (choix de 0 à 5)

A12 : musique de fond / réglage en mode veille (choix de 0 à 5)

A13 : --- non utilisé

A14 : retour au menu principal

OPTION DE MENU B : paramètres de probabilité




B1 : rapport de prix - le rapport entre le nombre de jeux joués et le nombre de prix payés. Réglez le ratio plus bas pour payer plus de prix, ou plus haut pour rendre plus difficile la victoire du joueur. Un ratio de 5 signifie qu'un prix peut être payé tous les 5 jeux. Les 4 autres fois, la griffe sera un peu plus faible, ce qui la rendra plus susceptible de perdre le prix.

B2 : --- ne pas utiliser (Retan)

B3 : --- ne pas utiliser, laisser sur « F » (mode aléatoire)

B4 : le joueur peut-il rejouer si aucun prix n'a été gagné ?
nombre de prix par session

B5 : retour au menu principal



OPTION MENU C : PARAMÈTRE

```
>>C1.S.Claw40.0V  
C2.S Time:0.6S  
C3.W.Claw 4.0V  
C4.L&G&V 11.0V
```

```
>>C5.AI Mode: M  
C6:Rope L: 40  
C7.F&B: Faster  
C8.L&R: Faster
```

```
>>C9.U&D: Faster  
C10.Delay 0.5S  
C11.Release 00  
C12.B.Delay 0
```

C1 :force de serrage de la griffe - ne dépassez pas 38 volts !

Plus la tension est élevée, plus la griffe a de force de serrage, mieux les prix sont saisis

C2 :le temps en secondes pendant lequel la force de serrage C1 est maintenue

C3 :force de serrage de la griffe après expiration du délai C2 - ne dépassez pas 38 volts ! Plus la tension est basse, plus il y a de chances que la griffe laisse tomber le prix pendant le transport

C4 : force de serrage de la griffe lors des mouvements

C5 :Mode renseignement


- M : manuel - la machine suit les paramètres définis par l'utilisateur dans le menu (réglage préféré)
- A : automatique - la machine affaiblit automatiquement la force de la griffe en fonction de l'emplacement de la griffe dans la machine

C6 :longueur de la corde - hauteur de la griffe au dessus de la table
plus petit nombre = la griffe ne descendra pas aussi loin pour récupérer un prix

C7 :vitesse du chariot vers l'avant et vers l'arrière

C8 :vitesse du chariot à gauche et à droite

C9 :vitesse de la griffe de haut en bas



Q10 :faites une pause en saisissant un prix alors que la griffe est dans la position la plus basse (une pause plus longue donne à la griffe la possibilité de mieux saisir un prix)

C11 : distance de la griffe au chariot en position de repos. Plus grand nombre -> la griffe vacillera davantage pendant le transport

C12 :

C13 :

C14 :Retour au menu principal

OPTION DE MENU D : COMPTES

>>D1. Online Coin 0 D2. Coin Insert 5	>>D3. CurrentCoin 5 D4CurrentPrize 2	>>D5. Total Coin 5 D6. Total Prize 2
--	---	---

D1 :nombre total de pièces en ligne (application - non utilisée)

D2 :nombre total de pièces insérées


D3 :total de pièces dans cette session

D4 :nombre total de prix dans cette session

J5 :nombre total général de pièces reçues

D6 :total des prix généraux payés (le capteur doit être allumé pour mesurer)

J7 :Retour au menu principal



OPTIONS DE MENU E : DATE EFFACER

E1 : réinitialiser la date

E2 : retour au menu principal

OPTION DE MENU F : RÉINITIALISATION

F1 : réinitialisation d'usine - toutes les valeurs reviennent aux paramètres d'usine

F2 : retour au menu principal

OPTION DE MENU G , H , I , J : TEST D'USINE

Paramètres pour tester le fonctionnement de la machine. Ces options de menu ne conviennent pas aux utilisateurs finaux et sont utilisées par le fournisseur et l'usine. Les options ne sont donc pas expliquées davantage ici.

OPTION DE MENU K : QUITTER

K : quitter tous les menus / revenir au menu du jeu



FAQ

Puis-je éteindre complètement la musique ?

Certains grands modèles de grues à benne ont un interrupteur à l'intérieur pour couper complètement le son. Les petites grues à grappin ne peuvent pas être complètement arrêtées. Réglez le volume sur 1 et réglez la musique de fond sur 0.

La machine peut-elle également être configurée pour « jouer gratuitement » ?


Oui, c'est possible. Réglez l'option de menu A9 sur « ON »

Ma grue à grappin est différente, ai-je le bon manuel ?

Toutes nos grues à grappin contiennent à ce jour le même contrôleur. Ce manuel convient. Des écarts minimes dans la dénomination des options de menu sont possibles en raison des différences de version.

La griffe descend très lentement. Que puis-je faire ?

La corde s'est peut-être croisée en tirant la griffe vers le haut. Réglez la longueur de la corde dans l'option de menu « C6 » sur une durée extrêmement longue et laissez la griffe monter et descendre plusieurs fois en jouant. Si nécessaire, aidez-vous avec votre main pour tirer doucement





la corde vers le bas jusqu'à ce qu'elle fonctionne à nouveau sans problème.

