

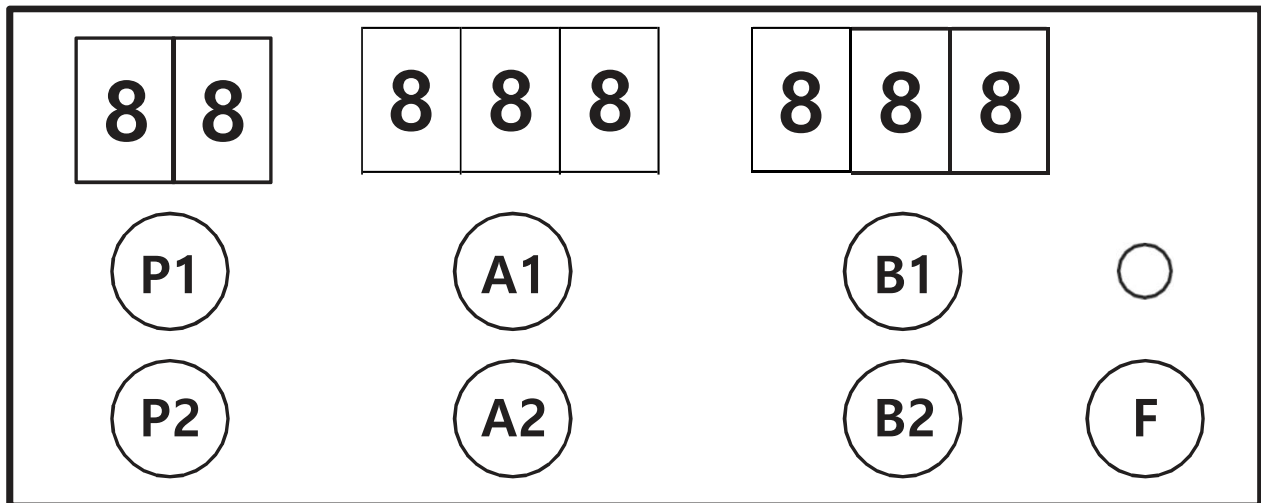
UFO CRANE

MANUEL D'UTILISATION



1. Opération

1.1 En fonctionnement



RÉGLAGES

Appuyez sur le bouton F pour accéder aux réglages.

P1/P2 : CHOISIR

A1/A2 : ÉDITER

B1/B2 : ÉDITER

F+P1 : SAUVEGARDER

B1+B2 : RETOUR AU MODE DÉMO

TEST DU MÉCANISME

Appuyez sur F puis maintenez A1+A2 appuyés 3 secondes

AUTO TEST

Appuyez sur F puis maintenez F+A1 appuyés 3 secondes



1.2 Réglage des paramètres et liste des fonctions

General

Paramètre 1					Paramètre 2			
No.	Fonction	Par défaut	Portée	Note	Fonction	Par défaut	Portée	Note
01	Force (Fa)	48	0~48	UNIT: V	Durée (Ta)	0.4	0-9.9	UNIT: Sec.
02	Force (Fb)	17	0~48	UNIT: V	Durée (Tb)	0.75	0~9.9	UNIT: Sec.
03	Force (Fc)	11	0~48	UNIT: V	Durée (Tc)	0.5	0~9.9	UNIT: Sec.
04	Force (Fd)	17	0~48	UNIT: V	Durée (Td)	1.5	0~9.9	UNIT: Sec.
05	Vitesse des moteurs	80	50~100	UNIT: %				
08	Méthode de contrôle de la pince	A	A/B	Voir pages 13 & 14				
09	Force nécessaire pour gagner	1	0~999		Méthode	A	A/B	A = combien de parties B = combien de crédits
10	Réinitialisation de la force nécessaire à 0	3	3~255	UNIT: Mins				
11	Pièces insérées (sélecteur 1)	1	1~255		Crédit sélecteur 1	1	1~255	
12	Pièces insérées (sélecteur 2)	1	1~255		Crédit sélecteur 2	1	1~255	
13	Pièces insérées (sélecteur 3)	1	1~255		Crédit sélecteur 3	1	1~255	
14	Crédit pour 1 partie	1	1~999					
15	Réinitialisation de la valeur d'une pièce	ON	ON/OFF					



General

Paramètre 1					Paramètre 2			
No.	Fonction	Par défaut	Portée	Note	Fonction	Par défaut	Portée	Note
16	Combien de parties gratuites	0	0~999		Obtenir un crédit gratuit	0	0~255	
17	Jeu gratuit	OFF	ON/OFF					
18	Musique	ON	ON/OFF					
19	Combien de crédits pour obtenir 1 ticket	0	0~999	T	Obtenir un nombre de tickets	0	0~255	0=NO TICKET
20	Nombre de tickets offerts	0	0~999	T				
21	Mode erreur si plus de tickets dispos	ON	ON/OFF					
22	Moments où la pince est puissante (mode "Force nécessaire" désactivé)	2	1~650	UNIT: Sec.	Moments où la pince est faible (Mode "Force nécessaire" désactivé)	36	1~650	UNIT: Sec.
23	Tous les "nombres de parties"	0	0~999			0	0~999	
24	Temps de jeu	15	0~200	UNIT: Sec.		OFF	ON/OFF	
25	Réglage de la position de départ	0	0~1	Utiliser le joystick		ON	ON/OFF	
26	Moments d'auto-test	0	0~999					
27	Prise d'air	ON	ON/OFF					
30	Langue	Anglais	E/C					
F4	Code erreur							



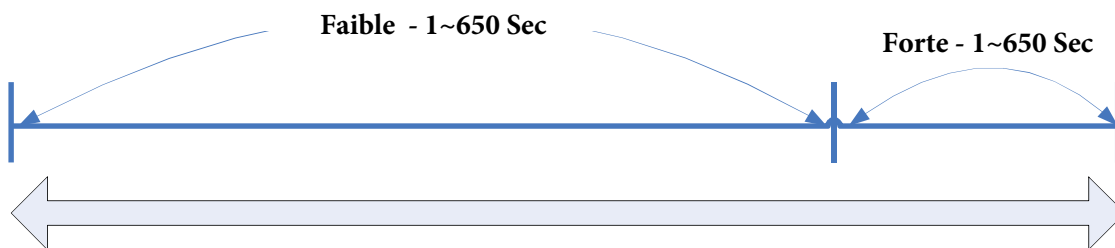
NOTE :

1. Paramétrez le sélecteur de pièces sur [Slow Speed], [N.O.]
2. Paramétrez le sélecteur de tickets sur [5V], [N.O.]

À propos des quatre boutons de base :

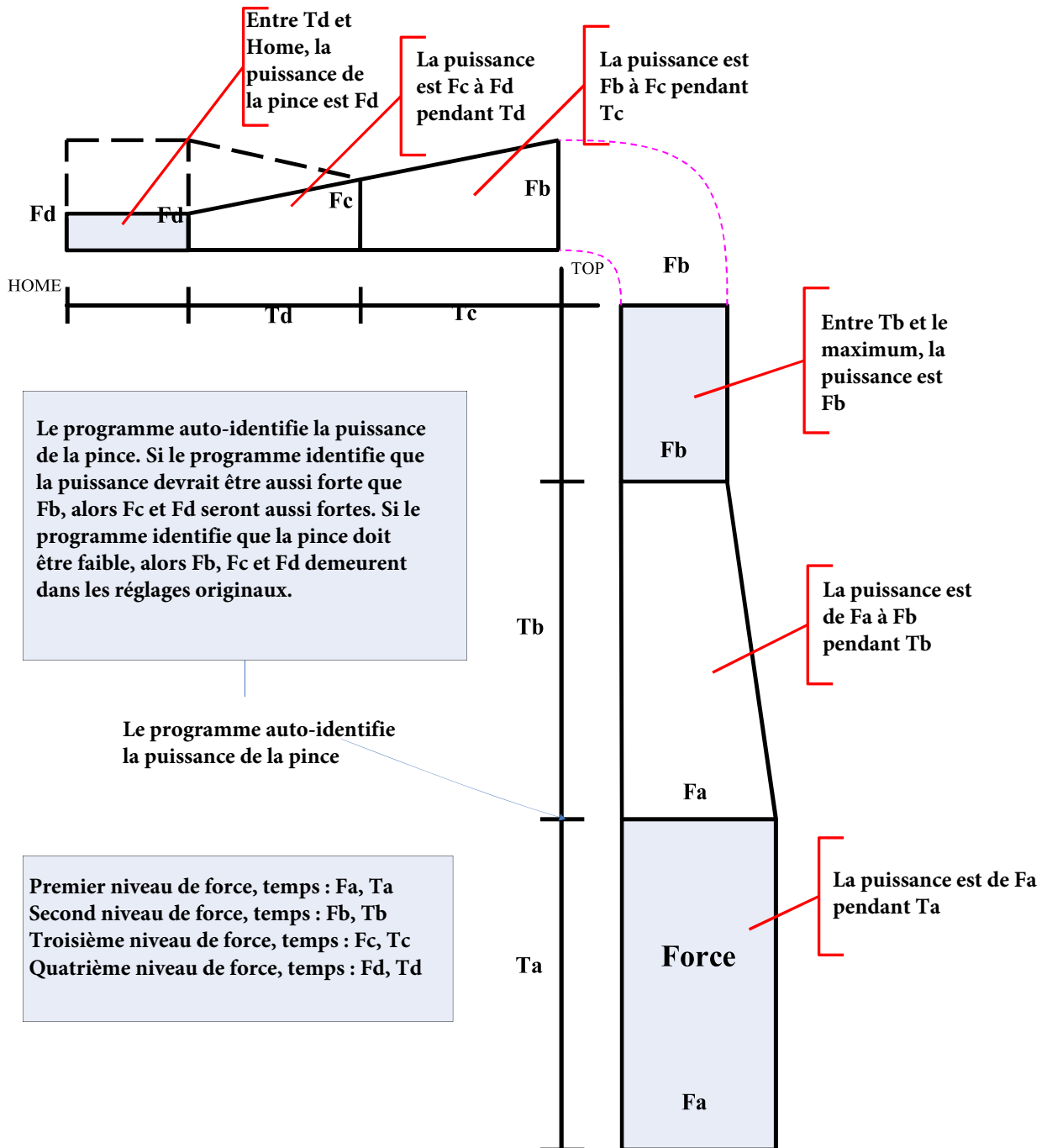
1. ZERO : Réinitialise la valeur temporaire (nombre de pièces incérées, nombre de tickets restants)
2. SERVICE : Réinitialise le code de rupture
3. TEST : Réservé.
4. FREE : Donne une partie gratuite.

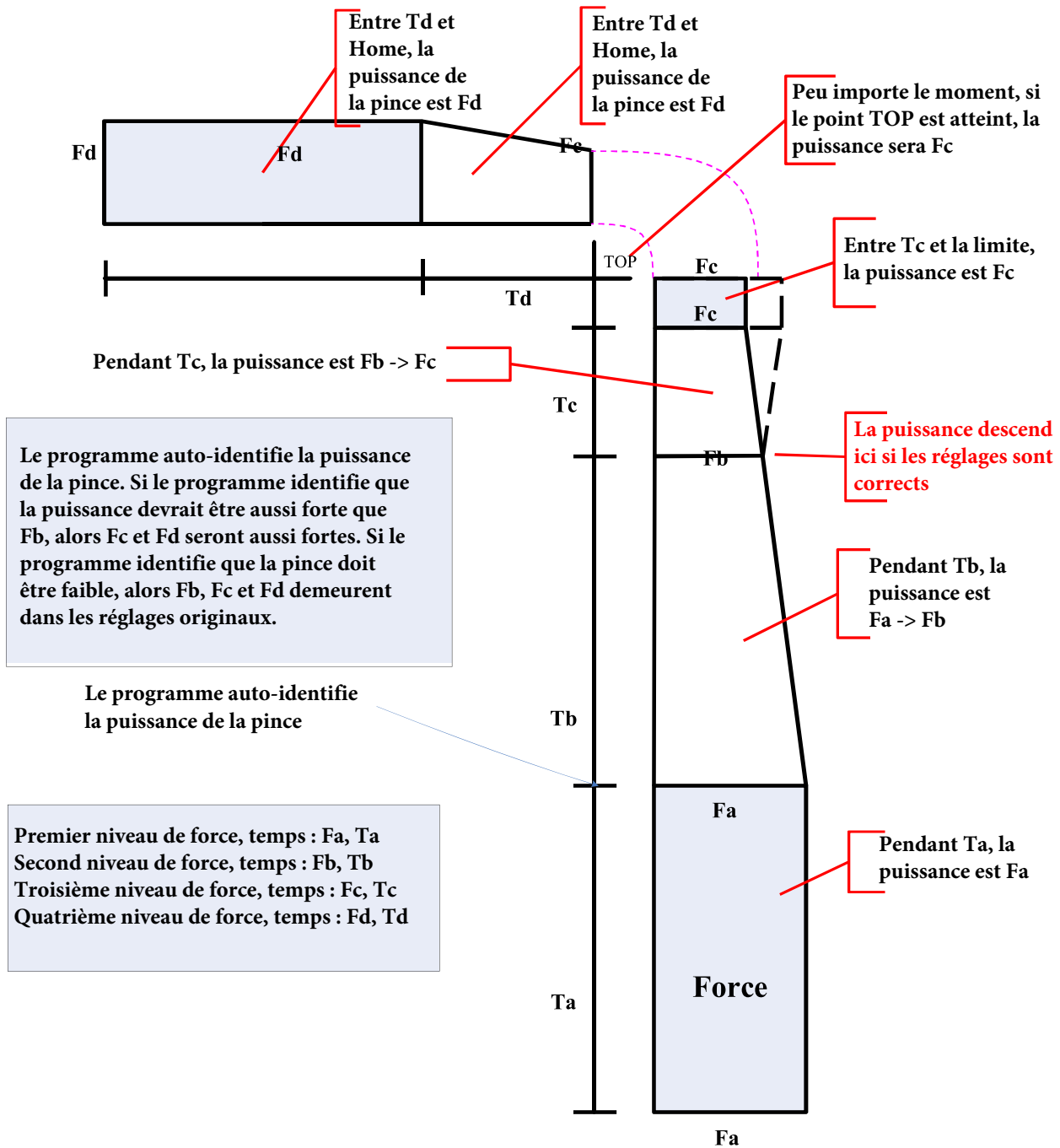
À propos du pourcentage de force de la pince



Si le joueur appuie sur le bouton alors que la pince est puissante, elle restera puissante jusqu'à la fin du jeu.

1.3 Diagramme du contrôle de la pince







2. Maintenance et réparation

2.1 Inspection quotidienne

Pour étendre la durée de vie de votre produit, révisiez-le régulièrement.

Inspection extérieure

- Vérifiez si les étiquettes d'avertissement se décollent, sont sales ou méconnaissables. Le cas échéant, remplacez-les.
- Vérifiez que les vis des hauts-parleurs sont bien fixées.
- Vérifiez si le panneau luminescent est correctement fixé.
- Nettoyez le monnayeur.
- Vérifiez que toutes les prises sont bien branchées.

Vérifier les éléments

- Vérifiez que les hauts-parleurs fonctionnent.
- Vérifiez que les lumières fluorescentes fonctionnent.
- Vérifiez que l'écran fonctionne.

2.2 Nettoyage et maintenance

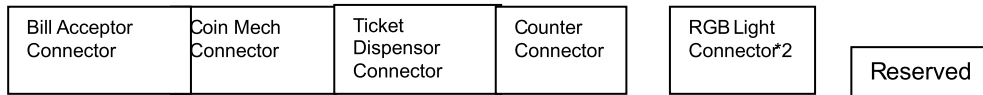
Nettoyer le plateau acrylique du cabinet

Le plateau acrylique devrait être nettoyé quotidiennement. Pour le nettoyer, veillez à utiliser un chiffon doux et sec. Un chiffon en microfibre est recommandé (par exemple en microfibre de verre).



CODES ERREUR

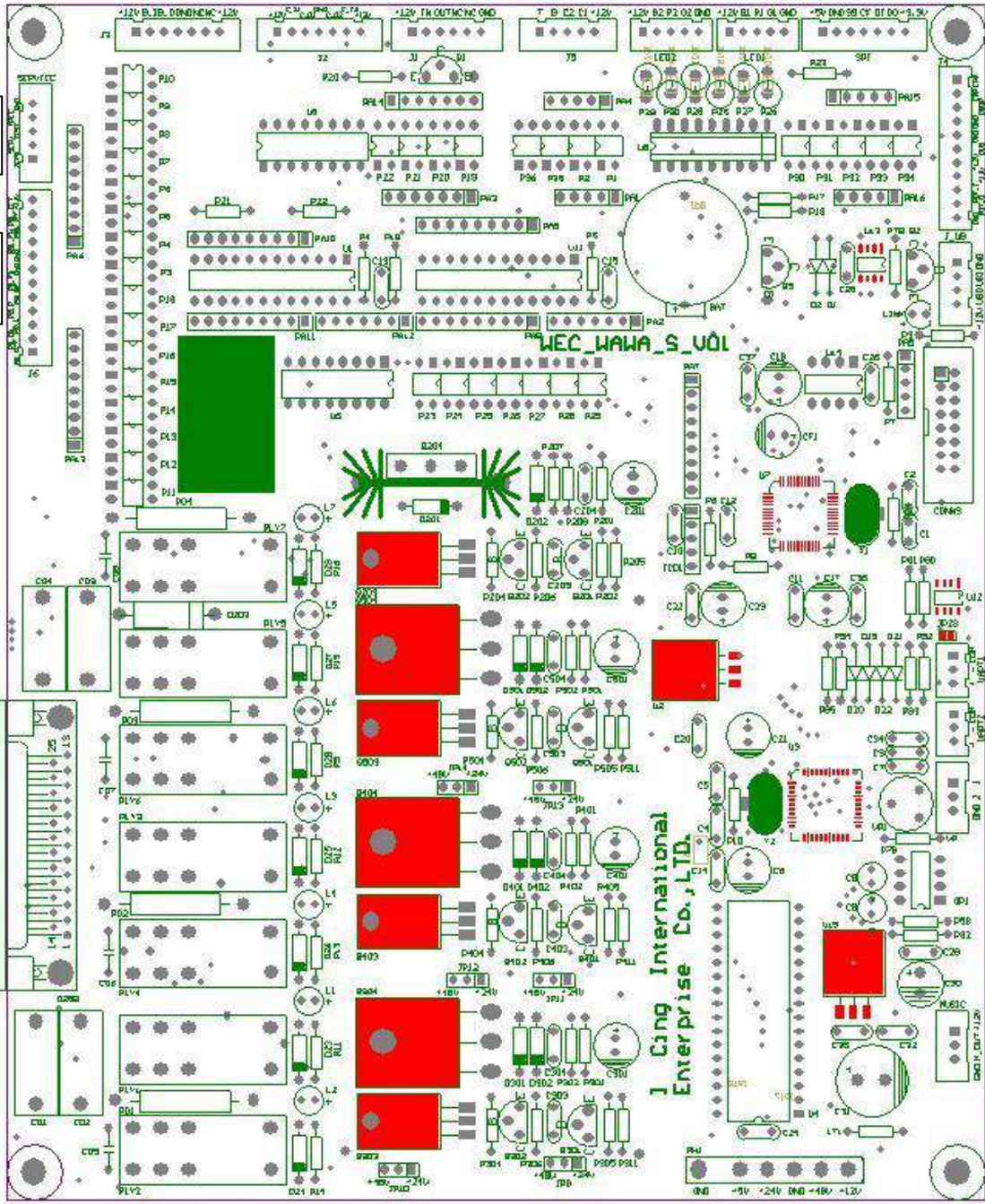
CODE	POSITION	SOLUTIONS
1	COIN MECH 1 FAIL	Vérifier le mécanisme de monnayeur 1.
2	COIN MECH 2 FAIL	Vérifier le mécanisme de monnayeur 2.
3	COIN MECH 3 FAIL	Vérifier le mécanisme de monnayeur 3.
4	COIN MECH 4 FAIL	Vérifier le mécanisme de monnayeur 4.
5	TICKET DISPENSER1 EMPTY	Remplir de tickets.
6	TICKET DISPENSER2 EMPTY	Remplir de tickets.
7	RAM FAIL	Vérifier la mémoire RAM.
8	SD CARD FAIL	Vérifier la carte SD.
13	UPPER SWITCH FAIL	
14	DOWN SWITCH FAIL	
15	FRONT SWITCH FAIL	
16	BACK SWITCH FAIL	
17	LEFT SWITCH FAIL	
18	CANNOT FIND THE POSISITON	Restart the machine
19	PRIZE SENSOR FAIL	Clean or change the prize sensor
20	TREMBLE SWITCH FAIL	



Service Button Connector

Joystick & Button Light Connector

Gentry Connector



ANTIMAGNETIC, ANTISHAKE, OB DETECT AND ROTATE CONNECTOR

Reserved IO

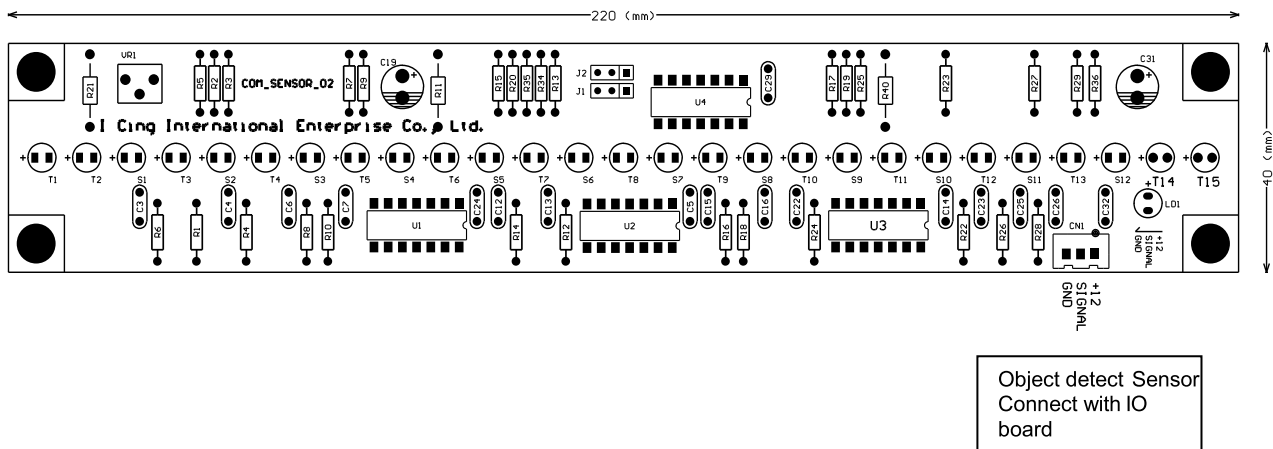
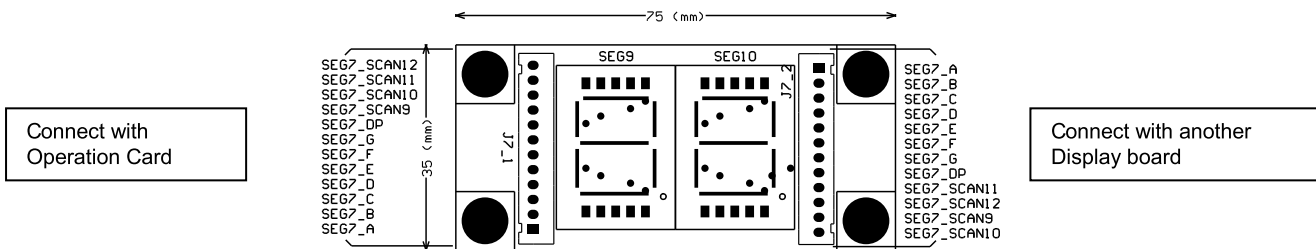
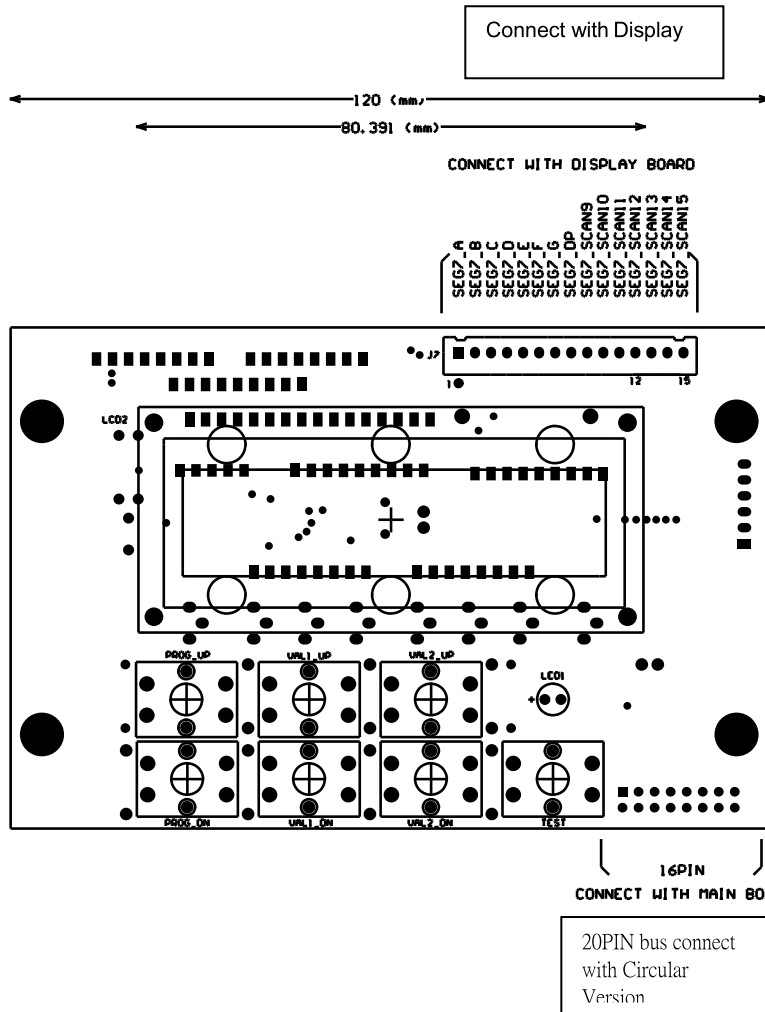
Operation Card Connector

RS485 Connector

Speaker Connector

Power

Jing International Enterprise Co., LTD.





DISCRIMINATION OF CIRCUIT BOARD	IO PIN CONNECTOR	IO PIN	FUNCTION	NOTE
MAIN BOARD	J6 JOYSTICK AND BUTTON LIGHT CONNECTOR	1. GET	CATCH	12P,2.5NH
		2. DOWN	DOWN(NO USE)	
		3. LEFT	LEFT	
		4. RIGHT	RIGHT	
		5. BACK	BACKWARD	
		6. FROWARD	FORWARD	
		7. GND	GND	
		8. GND	GND	
		9. LAMP_FORWARD	FORWARD BUTTON LIGHT	
		10. LAMP_RIGHT	RIGHT BUTTON LIGHT	
		11. LAMP_GET	CATCH BUTTON LIGHT	
		12. +12	12V	
	J4 ANTIMAGNETIC, ANTISHAKE, OB DETECT AND ROTATE CONNECTOR	1. ERR1	ANTIMAGNETIC	11P,2.5NH
		2. ERR2	SHAKE	
		3. DOOR_OPEN	DOOR OPEN	
		4. GND	GND	
		5. GND	GND	
		6. SENSOR_IN	OBJECT DETECT INPUT SIGNAL	
		7. +12	12V	
		8. +12	12V	
		9. ROLL_IN	ROTATE SIGNAL INPUT	
		10. ROLL_OUT	ROTATE MOTOR OUT PUT SIGNAL	
		11. GND	GND	
	PW1 POWER	1. GND	GND	1.5ψ,6P
		2. +5	5V	
		3. +24	24V	
		4. GND	GND	
		5. +48	48V	
		6. +12	12V	
	J1 TICKET DISPENSER CONNECTOR	1. +12V	12V	6P,2.5NH
		2. CT_IN	TICKET DISPENSOR INPUT	
		3. CT_OUT	TICKET DISPENSOR OUTPUT	
		4. NC	No Use	
		5. NC	No Use	
		6. GND	GND	
	J2 COIN MECH CONNECTOR	1. +12V	12V	7P,2.5NH
		2. COIN_IN1	COIN MECH INPUT SIGNAL 2	
		3. COIN_OUT1	COIN MECH INHIBIT 2 (GND)	
		4. GND	GND	
		5. COIN_OUT2	COIN MECH INHIBIT 1 (GND)	
		6. COIN_IN2	COIN MECH INPUT SIGNAL 1	
		7. +12V	12V	
	J3 BILL ACCEPTOR CONNECTOR	1. +12V	12V	7 P,2.5NH
		2. BILL_IN	BILL ACCEPTOR INPUT SIGNAL	
		3. BILL_OUT	BILL ACCEPTOR INHIBIT (GND)	
		4. GND	GND	
		5. NC	No Use	
6. NC		No Use		
7. +12V		12V		
CONN3	CONNECT WITH OPERATION CARD			16PIN



DISCRIMINATION OF CIRCUIT BOARD	IO PIN CONNECTOR	IO PIN	FUNCTION	NOTE
MAIN BOARD	UART1 485 CONNECTOR	1. COM	SHARE POINT	3P,2.5XH
		2. 485-	485-	
		3. 485+	485+	
	UART2 485 CONNECTOR	1. COM	SHARE POINT	3P,2.5XH
		2. 485-	485-	
		3. 485+	485+	
	SERVICE SERVICE BUTTON CONNECTOR	1. SER_4_ZERO	RESET THE INSERTED COIN NUMBER AND TICKET	5P,2.5NH
		2. SER_3_SERV	No Use	
		3. SER_2_TEST	No Use	
		4. SER_1_FREE	FREE PLAY 1 TIME	
		5. GND	GND	
	VR VOLUM CONNECTOR	1. 1	EXTERNAL VR PIN 1	3P,2.5NH
		2. 2	EXTERNAL VR PIN 2	
		3. GND	GND	
	MUSIC AUDIO OUTPUT CONNECTOR	1. +12V	12V	3P,2.5NH
		2. M_OUT	AUDIO OUTPUT	
		3. GND	GND	
	J5 COUNTER CONNECTOR	1. CNT_TICKET	TICKET COUNTER	5P,2.5NH
		2. CNT_BILL	BILL ACCEPTOR COUNTER	
		3. CNT_COIN2	COIN MECH COUNTER 2	
4. CNT_COIN1		COIN MECH COUNTER 1		
5. +12V		12V		
SPI RESERVED SERIAL COMMUNICATION CONNECTOR	1. +5V	5V	7P,2.5NH	
	2. GND	GND		
	3. SS	No Use		
	4. SCK	No Use		
	5. SDI	No Use		
	6. SDO	No Use		
	7. +3.3V	3.3V		
LED1 RGB LIGHT CONNECTOR	1. +12V	12V	4 P,2.5NH	
	2. B1	BLUE LIGHT		
	3. R1	RED LIGHT		
	4. G1	GREEN LIGHT		
LED2 RGB LIGHT CONNECTOR	1. +12V	12V	4 P,2.5NH	
	2. B2	BLUE LIGHT		
	3. R2	RED LIGHT		
	4. G2	GREEN LIGHT		
J_UB RESERVED IO	1. GND	GND	4 P,2.5NH	
	2. UBI	RESERVED INPUT		
	3. UBO	RESERVED OUTPUT		
	4. +12	12V		
DB25 GENTRY CONNECTOR			D TYPE 25P	
OPERATION CARD	J7 DISPLAY BOARD CONNECTOR	CONNECT WITH DISPLAY BOARD		15 P,2.5NH
	CONN3 20PIN BUS	CONNECT WITH CIRCULAR VERSION		
Sensor	CN1 Sensor CONNECTOR	1. +12	12V	3 P,2.5NH
		2. SIGNAL	DETECT OBJECT DROPPING OUTPUT SIGNAL	
		3. GND	GND	