

**WINNERS' CUBE
DELUXE**

MANUALE D'USO E MANUTENZIONE



S/N: GWIDAA11040018

Pagina lasciata intenzionalmente bianca

PRECAUTIONS FOR USE

The following safety precautions are given throughout this manual. They must be strictly followed to protect those who install, use or maintain this product as well as to protect players, visitors and property.

Be sure to read the following

For safety reasons.

- The following suggestions should be adhered to:

WARNING

Disregarding could result in serious injury.

CAUTION

Disregarding could result in injury or product damage.

- The following graphic suggestions describe the types of precautions to be followed.



Indicates a care should be taken.



Forbidden.



Indicates a matter which must be performed.

- Precautions to be followed:

Certain procedures require a qualified in-shop maintenance person or industry specialist. For such instructions, a qualified person must take care of the jobs.

- Otherwise an electric shock, machine trouble, or a serious accident may result.
- Replacing the machine parts, inspecting and maintaining the machines, and troubleshooting must be assigned only to a qualified in-shop maintenance person or industry specialist. This booklet gives instructions that hazardous jobs in particular must be handled by an industry specialist. Qualified in-shop maintenance person and industry specialist are defined as follows.

Qualified in-shop maintenance person

- A service staff shall have experience in operations of game machines. The staff shall be responsible for assembly, installation, inspection and maintenance of the machine.

Industry specialist

- An industry specialist must be engaged in designing, manufacturing, inspecting and servicing amusement machines. He or she must have an education in electrical, electronic and mechanical engineering, and routinely maintain and repair amusement machines.

Setting Up

⚠ WARNING

Be sure to consult an industry specialist when setting up, moving or transporting this product.

- This product should not be set up, moved or transported by any one other than an industry specialist.
- When installing this product, set the 4 leg levelers evenly on the floor and make sure that the product is installed stably in a horizontal position. Unstable installation may result in injury or accident.
- When installing this product, do not apply undue force on movable parts. Otherwise, injury and accident may result, or the product may be damaged.

The machine for indoor usage only does not install outside. 

Do not set the game machine up near emergency exits. 

Protect the game machine from: 

- Rain or moisture.
- Direct sunlight.
- Direct heat from air-conditioning and heating equipment, etc..
- Hazardous flammable substances.
- Otherwise an accident or malfunction may result.

Do not place containers holding chemicals or water on or near the game machine. 

Do not place objects near the ventilating holes. 

Do not bend the power cord by force or place heavy objects on it. 

Never plug or unplug the power cord with wet hands. 

Never unplug the game machine by pulling the power cord. 

⚠ CAUTION

Be sure to use indoor wiring within the specified voltage requirements. For extension cord, use the specified rating or more.

Be sure to use the attached power cord.

Never plug more than one cord at a time into the electrical receptacle. 

Do not lay the power cord where people walk through. 

Be sure to ground this product. 

Do not exert excessive force when moving the machine. 

For proper ventilation, keep the game machine 100mm(4") away from the walls.

Do not alter the system related dipswitch settings.

Operation

⚠ WARNING

If there is any abnormality such as smoke, bad smell or abnormal noise being emitted from the machine, immediately turn OFF the main power switch and unplug the power cord from the receptacle to stop operating it.



- Using the machine in abnormal conditions could result in fire or accidents.

- In case of abnormality
1. Turn OFF the main power switch.
 2. Unplug the power cord from the receptacle.
 3. Contact your nearest dealer.

Do not leave the power cord plugged in improperly or covered with dust.



- Doing so could result the power cord periodically.

⚠ CAUTION

Do not use this product anywhere other than industrial areas.



- Using in a residential area or an area next to a residential area could affect signal reception of radios, television sets, telephones, etc..
- Do not give shock the surface of glass products.

- Please do not play this game if
 - When you do drinking;
 - When your physical condition is not normal;
 - When you are in pregnancy;
 - When you have on a pulse controller;
 - When you have recently experienced a cramp or fainting away while watching TV.
- Avoid excessive force/shock while playing/moving the game.
- While do games, pay attention to surrounding.

Do not plug or unplug the power cord with wet hands.



In handling the power cord, follow the instructions below.



- | | |
|---|--|
| • Do not damage the power cord. | • Do not modify the power cord. |
| • Do not bend the power cord excessively. | • Do not twist the power cord. |
| • Do not heat the power cord. | • Do not pull the power cord. |
| • Do not bind the power cord. | • Do not stand on the power cord. |
| • Do not sandwich the power cord. | • Do not drive a nail into the power cord. |

If the power cord or power plug becomes damaged, stop using the machine immediately and ask your nearest dealer to replace the parts.

Inspection and cleaning

⚠ WARNING

Be sure to turn OFF the main power switch and unplug the power cord from the receptacle before inspecting or cleaning the machine. 

When replacing parts, be sure to use parts of the correct specifications. Never use parts other than the specified ones. 

Opening inside the machine shall be done by machine specialist only as high electric current is being sent inside. For game machine with monitor, a care should be taken while opening its back door. If not, a damage to the inside parts or the monitor may occur. 

If the sub power switch of the service panel is turned OFF without turning OFF the main power switch of the power supply unit, some parts in the units remain live. When opening the back door, be sure to turn OFF the main power switch and unplug the power cord from the receptacle. 

Strictly refrain from disassembly and repair of parts which are not indicated in this manual, as well as settings and remodeling. 

To clean the game machine, wipe it with a soft cloth dampened in a neutral detergent.

- Using thinner or other organic solvent or alcohol may decompose the material.
- Electrical shock or equipment failure could be caused by water entering the inside of the machine.

Moving and transportation

⚠ CAUTION

Components in the game are sensitive to vibrations and impact. Care should be used when moving and transporting the game machine. 
 Be sure not to let the machine tip over.

Before moving the machine, be sure to turn OFF the main power switch, unplug the power cord from the receptacle and remove the power cord from the machine. 

Before moving take the machine, off the levelers and move it on the casters.

Avoid excessive force while moving the machine.

**PRECAUTIONS
 IN HANDLING**

- When setting up, inspecting, maintaining, moving or transporting this product, follow the procedures and instructions set forth in this manual and perform such work safely.
- Do not set up, handle, inspect, maintain, move or transport this product under conditions equivalent to the condition of "WARNING" or "CAUTION" specified in this manual.
- If a new owner is to have this product as a result of transfer, etc., be sure to give this manual to the new owner.

DICHIARAZIONE DI CONFORMITA'

La Ditta **HARDING TRADING S.r.l.**, con sede a BRIGNANO GERA D'ADDA (BG) in Via Galilei n° 13, titolare del macchinario denominato:

"WINNERS' CUBE DX"

S/N: GWIDAA11040018

Prodotto dalla Ditta **ANDAMIRO CO., LTD** con sede in Corea,

DICHIARA

Che il prodotto su descritto è costruito nel rispetto dei requisiti delle Direttive e normative Europee "CE", EN 50091-1 EN 50091-2 classe B.

Che il prodotto è conforme a quanto richiesto dalla normativa macchine EMC n. 89/392 CEE come modificata dalle Direttive 91/368 e 93/44.

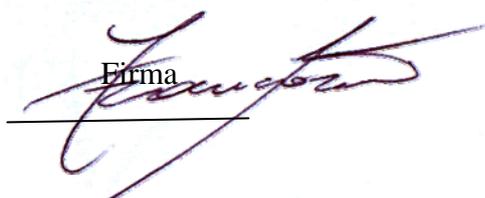
Il prodotto è conforme inoltre alle seguenti normative:

- Direttiva Compatibilità elettromagnetica 89/336/CEE;
- Direttiva Bassa Tensione 72/23/CEE.
- EN 292-1: Sicurezza del macchinario. Concetti fondamentali, principi generali di progettazione – Terminologia metodologia.
- EN 292: Sicurezza del macchinario. Concetti fondamentali, principi generali di progettazione – specifiche e principi tecnici.
- EN 294: Sicurezza del macchinario. Distanze di sicurezza.
- IEC 801: Immunità.
- UNI EN 13814: Macchine e strutture per fiere e parchi di divertimento.
- D.P.R. 547/55: Norme per la prevenzione degli infortuni sul lavoro.
- D.P.R. 626/94: Norme sulla sicurezza e la salute dei lavoratori nel luogo di lavoro.
- D.P.R. 493/96: Attuazione dalla direttiva 92/58/CEE concernente le prescrizioni minime per la segnaletica di sicurezza e/o la salute sul luogo di lavoro.
- D.L. 46/90 e DPR 447/91: Norme per la sicurezza degli impianti e relativo regolamento di attuazione.
- Legge 36/2001 e D.P.C.M. 8 Luglio 2003 (RF) e (ELF): Limiti di esposizione ai campi elettrici e magnetici.

DATA
14/03/2011

HARDING TRADING S.r.l.

Firma



CONCLUSIONI

Dalle risultanze delle verifiche tecniche effettuate, si dichiara che:

L'APPARECCHIATURA, OGGETTO DELL'INDAGINE, OPERA NEL RISPETTO DELLA NORMATIVA VIGENTE

Ferme restando le responsabilità del costruttore e dell'esercente per le verifiche periodiche giornaliere dello stato di usura degli organi meccanici ed elettrici e per l'uso improprio dell'attrezzatura.

La validità del presente certificato decade a seguito di qualsiasi riparazione, modifica o alterazione che possa influire sull'integrità della struttura, nonché degli impianti elettrici, se non preventivamente approvata e collaudata da tecnico abilitato.

Voghera, 15/03/2011



ASSISTENTE TECNICO
Dott. Ing. Carini Emanuele

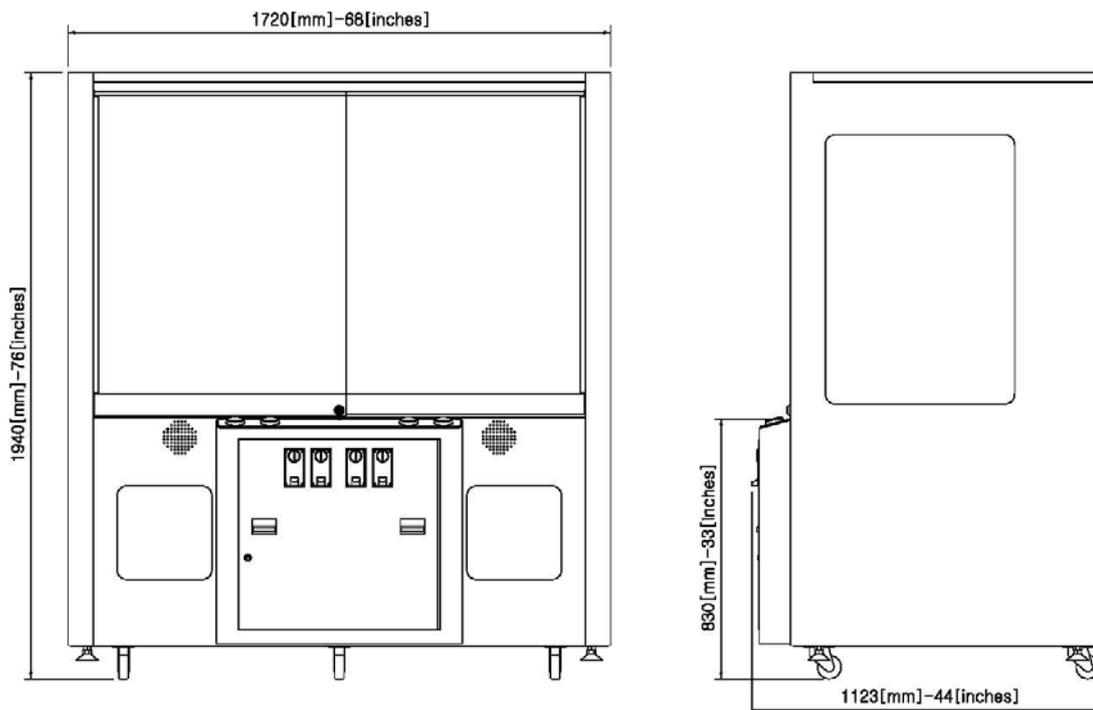


In relazione alla certificazione di cui sopra, la Harding Trading SRL non si assume alcuna responsabilità per danni a cose o a terzi derivanti dall'uso improprio del gioco in oggetto. Verrà ugualmente considerato uso improprio la modifica o sostituzione di parti componenti il gioco con pezzi non originali e non autorizzati da Harding Trading SRL.

1

SPECIFICHE TECNICHE E DIMENSIONI

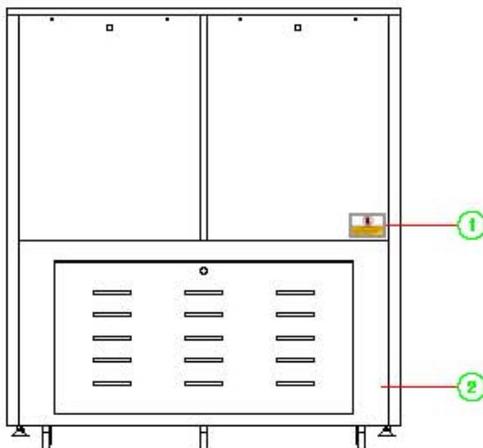
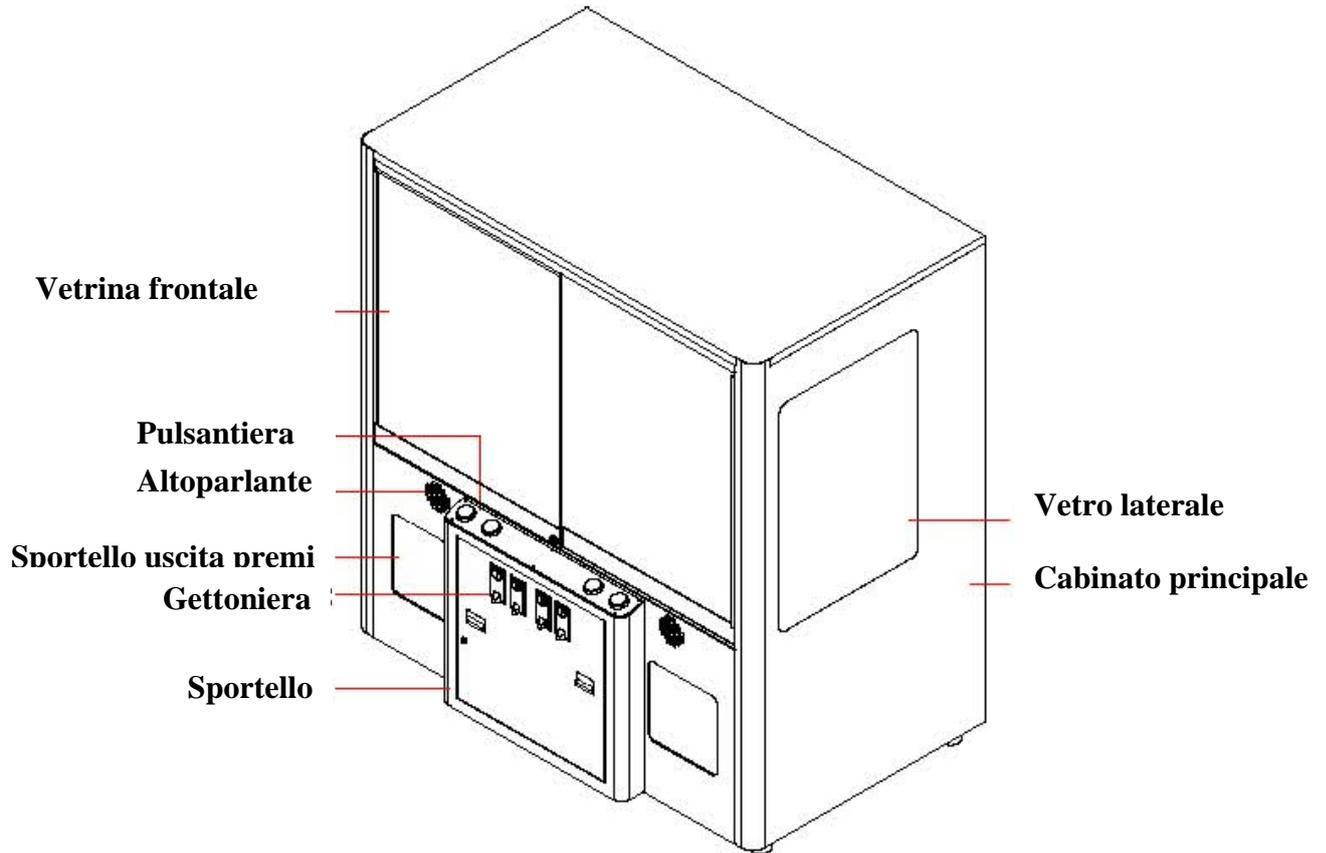
1.1 Dimensioni d'ingombro



1.2 Specifiche tecniche

DIMENSIONI (LARGH. X PROF. X ALTEZ.):	1720x1123x1940 mm
DIMENSIONI IMBALLO (LARGH. X PROF. X ALTEZ.)	1800x1150x2150 mm
PESO (Kg)	400 Kg
POTENZA ASSORBITA	300 W
FREQUENZA DI RETE	220V 60 Hz

1.3 Lista delle parti



1

2

MODEL NAME	WINNERS CUBE DX
POWER REQUIREMENTS	AC 115V 60Hz
POWER CONSUMPTION	850W
WEIGHT (kg)	45kg
COIN NO.	5/20/50/100

WARRANTED

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Reggio-El, Nuova-El, Italia. Phone-02-31-380-2114

1.4 Parti in dotazione

NO.	PART NAME	SPEC.	QTY
1	Cavo alimentazione RETE	220V 	1
2	Chiave	6001 	2
3	Chiave	7001 	2
4	Chiave	8001 	2
5	Manuale	- 	1

2

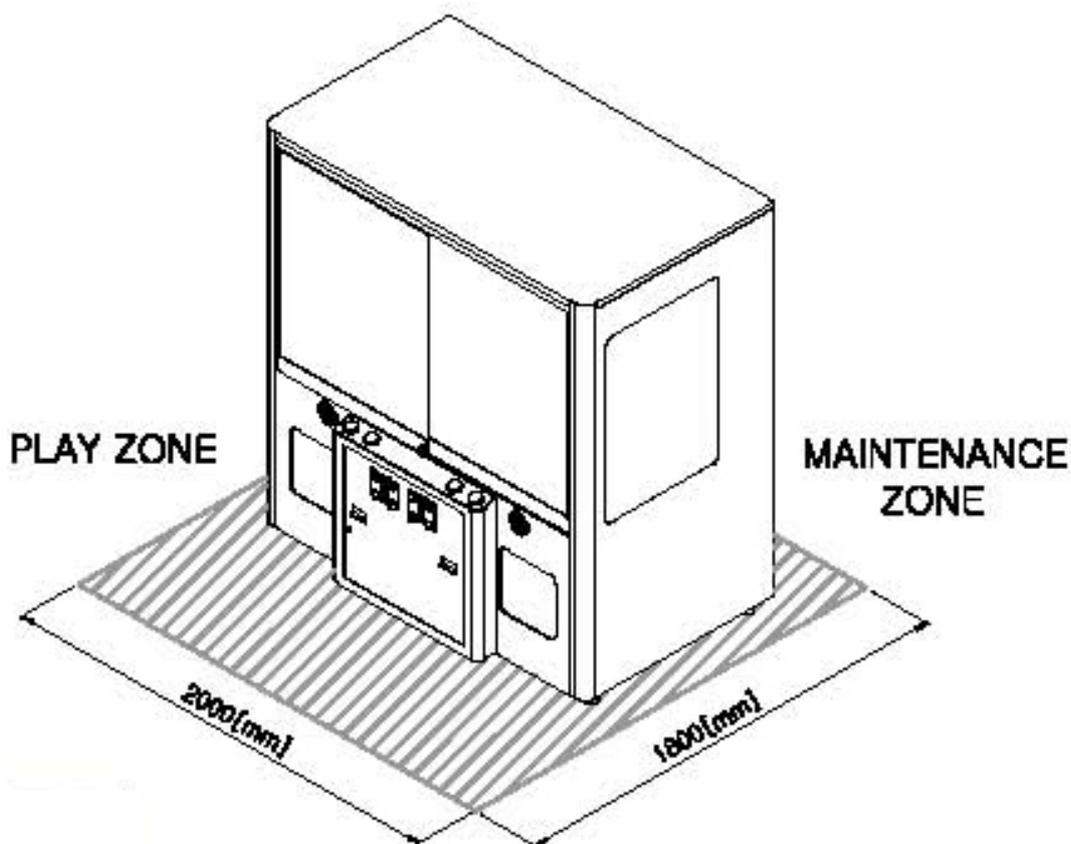
INSTALLAZIONE APPARECCHIO

- 2.1. Lo spazio d'ingombro necessario per il giocatore e per la manutenzione del gioco deve essere almeno di 2000 mm x 1800 mm

IMPORTANTE:

Dopo l'installazione dell'apparecchio nel luogo prescelto, è necessario bloccare l'apparecchio alla pavimentazione con i relativi piedini per evitare improvvisi movimenti e renderla quindi perfettamente stabile al suolo.

Questo perché **continui movimenti dell'apparecchio potrebbero causare la perdita della taratura con conseguenti errori sui pagamenti dei premi**



2.2. Come Installare l'apparecchio di gioco



Rimuovere le fascette originali di imballo

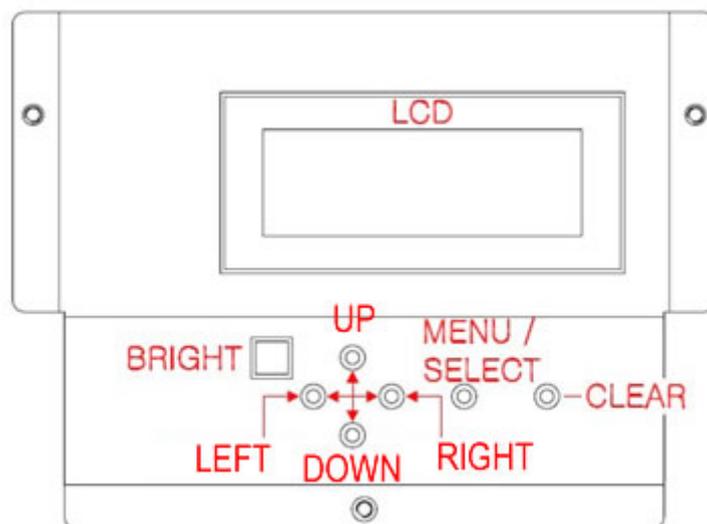


Rimuovere le protezioni originali in spugna

Collegare il cavo di alimentazione AC alla presa interna posta sul retro della macchina



2.3. Pannello di comando per la programmazione dell'apparecchio



Pannello di comando per la programmazione della macchina

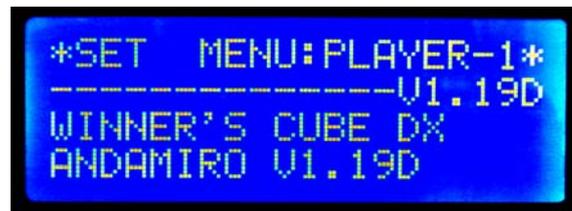
2.4. Procedura di calibrazione della macchina

La macchina può essere utilizzata contemporaneamente da 2 giocatori , quindi bisogna eseguire 2 calibrazioni: la calibrazione per il **PLAYER-1** e **PLAYER-2** che non saranno contemporanee ma una successiva all'altra. Pertanto per semplicità possiamo iniziare a calibrare la parte **PLAYER-1** dove ci sono i settori scomponibili più piccoli.



Display di programmazione all'all'accensione della macchina

- a. Calibrazione **PLAYER-1** (settori scomponibili piccoli)
- b. Premere il pulsante **SELECT** per circa 2 secondi per entrare nel menù **SET**



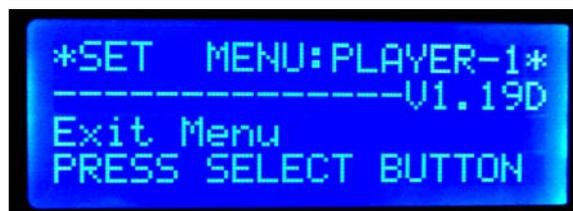
Display di programmazione dopo aver premuto il pulsante **SELECT**

- c. Scorrere il menù **SET** premendo con il pulsante **DOWN** fino ad arrivare alla voce **Y1 Base** come da immagine sottostante.



Display di programmazione dopo aver premuto più volte il pulsante **DOWN**

- d. Come indica il display premere il pulsante **CLEAR** per 2 secondi e quindi partirà in automatico la calibrazione della macchina del **PLAYER-1**.
- e. Al termine della calibrazione il display visualizzerà le stesse informazioni del punto "c" quindi premendo nuovamente il pulsante **DOWN** devo selezionare **EXIT Menu** per salvare i dati e uscire dall'ambiente di **SET** premere il pulsante **SELECT**.

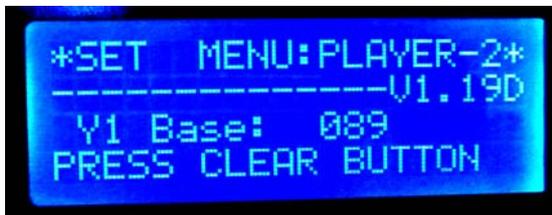


Display di programmazione dopo aver premuto più volte il pulsante **DOWN**

f. Calibrazione PLAYER-2

Ripetere la procedura dal punto “b”

Premere il pulsante **RIGHT** così nel display comparirà la scritta **PLAYER-2** (vedi figura sottostante).



- g.** Ripetere la stessa procedura dal punto “c” fino al punto “e” compreso del paragrafo 2.4 per eseguire la calibrazione del **PLAYER-2**.

IMPORTANTE:

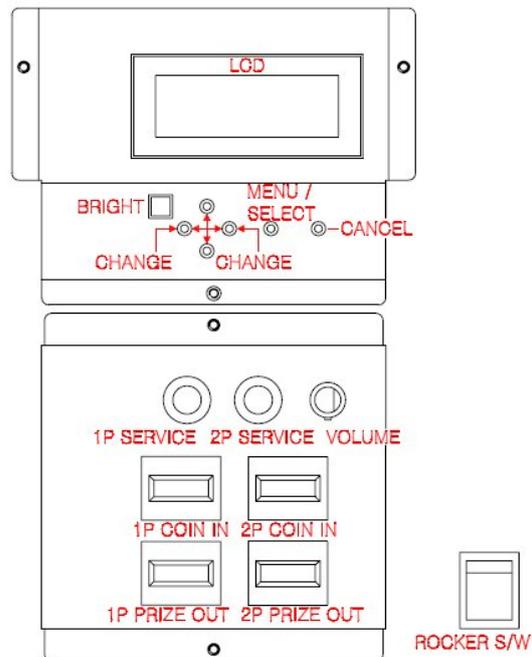
La calibrazione deve essere eseguita sempre alla prima installazione dell'apparecchio e va eseguita periodicamente seguendo la procedura sopra indicata per verificare che eventuali urti o spostamenti non abbiano modificato la taratura della macchina.

3 COMANDI DEL PANNELLO DI CONTROLLO

3.1 Comandi del Pannello di controllo macchina

Il pannello di controllo ha una serie di pulsanti che servono per configurare le funzioni dell'apparecchio

3.2 Funzioni dei pulsanti del pannello di controllo.



PULSANTI	FUNZIONI
SELECT	Premendo il pulsante per 2 secondi permette di entrare nell'ambiente di programmazione del'apparecchio SET (SETUP)
UP / DOWN	All'interno dell'ambiente di SET permette di scorrere verso l'alto UP o verso il basso DOWN le funzioni di programmazione del'apparecchio da modificare Usciti dall'ambiente di SET verifica lo "STATUS" dell'apparecchio(vedi cap.4)
LEFT / RIGHT	Permette di programmare l'apparecchio per il PLAYER-1 (LEFT) o per il PLAYER-2 (RIGHT) e di impostare i dati delle funzioni di nell'ambiente di SET
CLEAR	Cancella i parametri memorizzati (Vedi cap.4.)
P1/P2 SERVICE	Premendo il pulsante parte la partita per il PLAYER-1 (SERVICE 1) o per il di per il PLAYER-2 (SERVICE 2)
BRIGHT	Regolazione della retro illuminazione del display
VOLUME	Regolazione del volume del suono della macchina
1P/2P COIN IN	Contatori delle monete introdotte
1P/2P PRIZE	Contatori dei premi erogati

4

SETUP E PROGRAMMAZIONE MACCHINA

4.1 Programmazione Macchina

Per programmare la macchina bisogna impostare i parametri attraverso l'utilizzo dei pulsanti posti nel pannello di controllo.

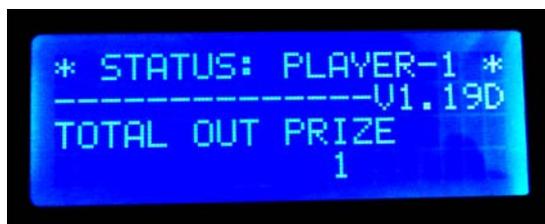
Questo capitolo si divide in due parti:

- La prima relativa alla verifica dello "STATUS" della macchina ovvero alla lettura di alcuni parametri fondamentali impostati precedentemente sull'apparecchio. Pertanto non cambieremo nessuna impostazione.
- La seconda parte sarà invece dedicata alla spiegazione dei comandi per modificare la programmazione della macchina per le nostre esigenze.

4.2 Verifica "STATUS" prima parte

Per leggere i parametri fondamentali di programmazione dobbiamo utilizzare i seguenti pulsanti dal pannello di controllo:

Dopo l'accensione dell'apparecchio .
premere il pulsante **DOWN**:



Premendo una volta il pulsante **DOWN** il display ci indica la quantità dei premi totali erogati per il giocatore **PLAYER-1**



Premendo la seconda volta il pulsante **DOWN** il display visualizza la quantità dei crediti accumulati del giocatore **PLAYER-1**



Premendo la terza volta il pulsante **DOWN** il display visualizza la Contabilità sulla riga orizzontale Y1 per il giocatore **PLAYER-1** (vedi par. 4.3)

Continuando a premere il pulsante **DOWN** il display visualizzerà le stesse informazioni ma per le righe successive es. Y2 , Y3 , Y4 ; Y5 , Y6.

La procedura del paragrafo **4.2** va ripetuta per il **PLAYER-2** premendo prima il pulsante **RIGHT** sul display e quindi leggeremo: **STATUS: PLAYER-2**.

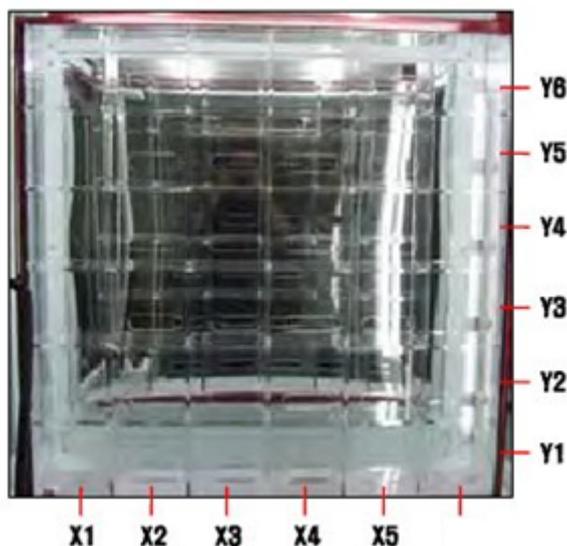
Nota: Bisogna considerare anche che il **PLAYER-2** non ha le stesse righe del **PLAYER -1** quindi scorrendo con il pulsante **DOWN** arrivati alla linea Y4 il display visualizzerà “N.A” (vedi immagine sotto)



4.3 Come leggere la contabilità della riga

La macchina ha la possibilità di poter essere regolata con stessi parametri per ogni riga orizzontale esempio.:

La riga orizzontale Y1 contiene 6 premi da **X1** a **X5**



quindi:

Y1 rappresenta la riga come in figura

RNb indica il grado di difficoltà che viene impostato

CNT indica il contatore dei tentativi

PRZ indica i premi erogati per la riga Y1

TOTAL indica il numero di partite totali giocate sulla riga Y1

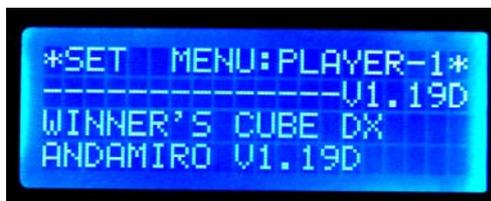


4.4 Programmazione macchina seconda parte: Modifica dei parametri delle funzioni dell'apparecchio

Le modifiche sui valori di programmazione dell'apparecchio sono eseguite allo stesso modo sia per il **PLAYER-1** che per il **PLAYER-2**. Per cambiare giocatore dobbiamo premere in qualsiasi momento i pulsanti **RIGHT** per cambiare da **PLAYER-1** a **PLAYER-2** e **LEFT** per eseguire il contrario rispetto alla situazione precedente.

Per modificare i valori delle funzioni della macchina bisogna seguire le seguenti indicazioni:

- 4.4.1** Premere il pulsante **SELECT** per 2 secondi per entrare nella modalità **SET** (abbreviazione di setup)
Per poter scegliere la funzione da modificare premere il pulsante **DOWN** più volte fino a quando non si è raggiunta la funzione desiderata e **UP** invece per tornare indietro nel menù .



Visualizzazione display dopo aver premuto il pulsante SELECT

- 4.4.2** Premere il pulsante **DOWN** sul display compare la prima voce del menù di configurazione cioè il valore di **Y1**
Questa funzione permette di poter impostare il livello di difficoltà



Visualizzazione display valore Y1

- 4.4.3 Modifica dei valori:**
Premere il pulsante **SELECT**



Il display visualizzerà il numero da modificare entro le parentesi quadre questo significa che il parametro di modifica è stato selezionato. Successivamente con il pulsante **RIGHT** aumenteremo il

valore e con il pulsante **LEFT** il numero diminuirà. Poi premere **SELECT** per tornare al menù **SET**.

Per confermare e quindi salvare la modifica del parametro **Y1** bisogna premere il pulsante **DOWN** fino a raggiungere la voce del menù **SET** chiamata **Exit Menu** (vedi immagine sottostante).



Ora per salvare la modifica eseguita premere il pulsante **SELECT**, automaticamente usciremo anche dall'ambiente **SET**.

Per modificare anche le altre righe **Y2** ecc. eseguire la stessa procedura di cui al punto **4.4.3**

4.4.4 Funzione **Random Prize** valori impostabili: **NO ; 25% ; 50% ; 75%**

La funzione **Random Prize** permette di scegliere se disabilitare o abilitare il pagamento dei premi al 25% 50% o al 75% in modo random quindi in modo casuale. Per modificare il parametro seguire le istruzioni del paragrafo **4.4.3**



Visualizzazione sul display della funzione **Random Prize**

4.4.5 Funzione **Step Accuracy** valori impostabili da : **1 a 10**

Questa funzione permette di poter modificare la precisione del movimento del braccio verticale:

maggiore è il valore impostato e minore sarà la precisione di centrare il foro per spingere il premio.

Per modificare il parametro seguire le istruzioni del paragrafo **4.4.3**



4.4.6 Funzione Slit Margin valori impostabili: da 6 a 50

La funzione "Slit Margin" viene utilizzata per gestire piccoli spostamenti aggiuntivi dell'asta verso l'alto .



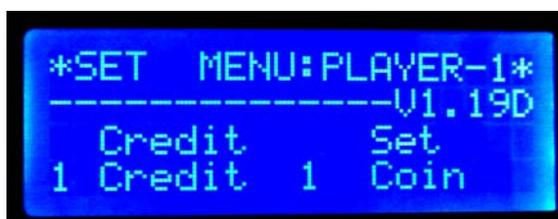
4.4.8 Funzione Y1 Base : è la funzione per calibrare l'apparecchio.

Per attivare la funzione selezionare prima il **PLAYER -1** o **2** con il pulsante **LEFT** o **RIGHT** e successivamente premere per 2 secondi il pulsante **CLEAR**, come visualizza il display. Quindi partirà in automatico la calibrazione del **PLAYER-2** o del **PLAYER-1** a seconda della scelta eseguita precedentemente.



4.4.9 Funzione CREDIT valori impostabili: da 1 a 4

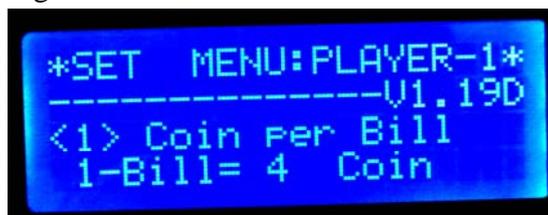
Questa funzione serve ad impostare il numero di monete da inserire per giocare la partita. Per modificare il parametro seguire le istruzioni del paragrafo 4.4.3



4.4.10 Funzione Coin per Bill Valori impostabili: da 1 a 100

L'apparecchio ha la possibilità di essere predisposto per l'utilizzo di 1 o 2 lettori di banconote e per ogni lettore possiamo regolare il numero di "COIN" per ogni banconota introdotta. Per modificare il parametro seguire le istruzioni del paragrafo 4.4.3

vedi immagine sottostante :



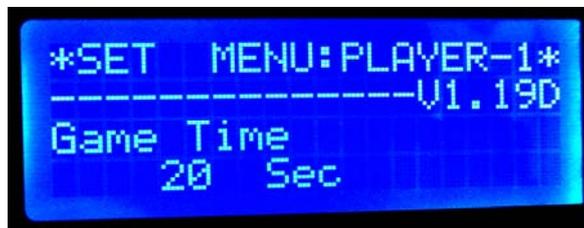
Lettore n.1 di banconote



Lettore n.2 di banconote

4.4.11 Funzione Game Time valori impostabili : da 10 a 20 secondi

Questa funzione permette di regolare il tempo di gioco della partita. Infatti dal momento in cui viene introdotta la moneta parte il conto alla rovescia del tempo dal valore impostato. Quindi il giocatore ha da un minimo di 10 ad un massimo di 20 secondi per decidere quale premio scegliere. Il contatore del tempo si bloccherà quando saranno premuti i 2 pulsanti per raggiungere la casella del premio. Se il giocatore nel tempo massimo consentito non preme i pulsanti per raggiungere l'obiettivo perde la partita ("TIME OVER"). Per modificare il parametro seguire le istruzioni del paragrafo 4.4.3



4.4.12 Funzione Demo Sound valori impostabili: YES o NO

Questa funzione permette di abilitare o disabilitare il suono della macchina quando non si gioca. Per modificare il parametro seguire le istruzioni del paragrafo 4.4.3

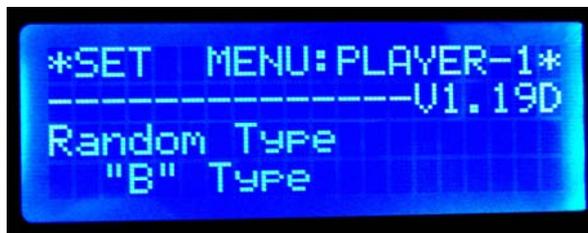


4.4.13 Funzione Random Type valori impostabili ; “A” o “B”

Type A: Viene agevolato il giocatore alla vincita in modo casuale per un numero di partite comprese tra 0 a 250.

Type B: Viene data la possibilità al giocatore di vincere a step ciclici con valori impostati dalla funzione “Y1- Yn” (vedi par. 4.3).

Esempio: se il valore della Linea Y1 è impostato su 10, allora l’aiuto di vincita sarà dopo 10 partite. Nel caso in cui l’abilità del giocatore gli permette la vincita alla 13esima partita, la prossima vincita sarà dopo 7 partite.



4.4.14 Funzione Autoreadjust Margin valori impostabili: “Enable” o “Enable& Modify”

Questa funzione è una funzione di fabbrica serve per aggiungere delle modifiche alla funzione “Slit Margin “ è consigliato di non modificare i parametri settati di default.



5 VERIFICA FUNZIONAMENTO APPARECCHIO

5.1 Verifica di funzionamento dell'apparecchio "MENU TEST"

Questo ambiente di programmazione viene utilizzato principalmente per eseguire delle verifiche di funzionalità della macchina :

esempio: se devo verificare la calibrazione della macchina sia per il PLAYER-1 che per il PLAYER-2 allora dovrò entrare nell'ambiente di programmazione chiamato "MENU TEST" dove all'interno di esso ci saranno delle funzioni che permettono, oltre che di modificare alcuni parametri, di verificare il corretto andamento della macchina. Pertanto in questo capitolo illustreremo l'utilizzo delle varie funzioni di verifica:

5.1.1 Funzione Test All Rows



Per entrare nel **MENU TEST** premere e tenere premuti contemporaneamente i pulsanti **UP** e **DOWN** per 2 secondi.

Per cambiare da **PLAYER-1** a **PLAYER-2** premere il pulsante **RIGHT** o viceversa **LEFT**. Per far partire la funzione di controllo righe premere il pulsante **CLEAR** come sopra visualizzato dal display.

La funzione **Test All Rows** verifica la calibrazione della macchina.

Quindi verifica che l'asse di spinta entri nei fori stabiliti. Qualora l'asse di spinta non dovesse entrare nel foro la macchina si blocca immediatamente andando in allarme con un segnale acustico. In questo caso significa che il test delle righe e quindi la calibrazione per il **PLAYER-1** o per il **PLAYER-2** non è corretta e va eseguita nuovamente.

Per sbloccare la macchina dalla situazione di allarme premere il pulsante **2 UP** della consolle di gioco se la verifica viene eseguita per il **PLAYER-1** mentre bisogna premere il pulsante "**1 SIDE**" della consolle **PLAYER-2** se la verifica viene eseguita per l'altro giocatore.

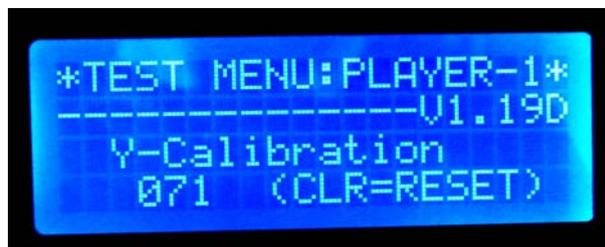


Consolle di gioco **PLAYER-1**



Consolle di gioco **PLAYER-2**

5.1.2 Funzione Y Calibration



La funzione Y-Calibration serve per calibrare l'apparecchio sia per il **PLAYER-1** che per il **PLAYER-2**.

Per cambiare da **PLAYER-1** a **PLAYER-2** premere il pulsante **RIGHT** o viceversa **LEFT**.

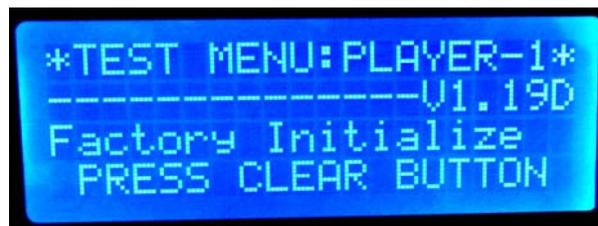
Per fare partire la funzione di calibrazione premere il pulsante **CLEAR** come indicato sopra nell'immagine del display.

5.1.3 Funzione Factory Initialize

La funzione Factory Initialize serve per resettare completamente i valori impostati di tutte le funzioni e ripristinare i valori di taratura di fabbrica.

Pertanto l'apparecchio cancellerà tutti i dati di calibrazione precedenti memorizzati, cancellerà tutti i dati di **SET** precedentemente memorizzati, sia per il **PLAYER-1** che per il **PLAYER-2**. Successivamente eseguirà una calibrazione completa sia per il **PLAYER-1** che per il **PLAYER-2** e in conclusione verificherà anche che la calibrazione sia andata a buon fine per tutti e 2 i giocatori. (Attenzione l'esecuzione di questa funzione dura circa 25 minuti)

Per fare partire la funzione di calibrazione premere il pulsante **CLEAR** come visualizzato sotto, nell'immagine del display.

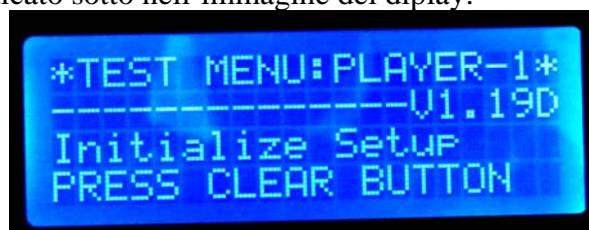


5.1.4 Funzione Initialize Setup

La funzione **Initialize Setup** viene utilizzata per cancellare tutti i dati di programmazione dell'ambiente **SET** e ripristinare i dati di fabbrica.

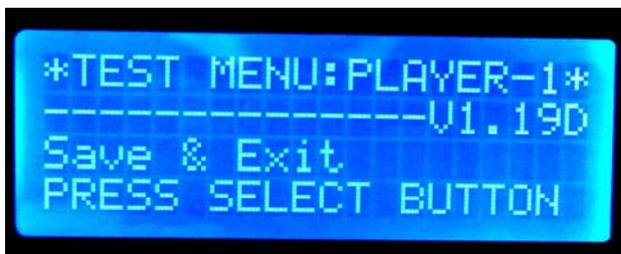
Questa funzione cancellerà tutti i contatori delle partite sia il contatore **TODAY** che il "**TOTAL**" sia per il **PLAYER-1** che per il **PLAYER-2**.

Per fare partire la funzione **Initialize Setup** premere il pulsante **CLEAR** come indicato sotto nell'immagine del display.



5.1.5 Funzione Save Test Setup

La funzione Save Test Setup serve per salvare i dati e i cambiamenti manuali eseguiti nell'ambiente di **Test Menu**. Premendo il pulsante **SELECT** usciamo anche dall'ambiente di configurazione e verifica **TEST MENU**.



6

DIAGRAMMA PCB

