



ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

Τηλ/Fax: 210 9931677

Άγιος Δημήτριος, Αττικής 173 42 Ν. Ζέρβα 29

e-mail: Kokkinos@kokkinostoys.gr

www.kokkinostoys.gr

Εγχειρίδιο:

Underwater World

UNDERWATER WORLD CRANE MACHINE

Χαρακτηριστικά προγράμματος:

1. Είναι προαιρετικό είτε να παίζει πρώτος ο γερανός με τα γλυκά, είτε ο γερανός με τα παιχνίδια. Η λειτουργία του κερματοδέκτη θα αναστέλλεται όταν το παιχνίδι έχει ξεκινήσει. Εάν το joystick δεν έχει κινηθεί καθόλου μέσα στον προκαθορισμένο χρόνο ο γερανός θα μετακινηθεί στο χώρο με τα παιχνίδια και θα κατέβει να πιάσει δώρο αυτόματα.

2. Είναι ακόμη δυνατό να θέσετε διαφορετικούς κανόνες παιχνιδιού με το DIP SW3#1 και #6-7. Παρακαλώ δείτε λεπτομέρειες στον πίνακα DIP SW3.

DIP SW 1		1	2	3	4	5	6	7	8
Super Δύναμη <u>δαγκάνας παιχνιδιών</u>	+48V	ON							
	Ίδιο με το VR1	OFF							
Θέση κατά την οποία η <u>δαγκάνα παιχνιδιών</u> ανοίγει στην έξοδο	Η δαγκάνα κατεβαίνει κάτω και μετά ανοίγει		ON						
	Η δαγκάνα ανοίγει όταν βρίσκεται στην πάνω θέση		OFF						
Θέση κατά την οποία η <u>δαγκάνα γλυκών</u> ανοίγει στην έξοδο	Η δαγκάνα κατεβαίνει κάτω και μετά ανοίγει			ON					
	Η δαγκάνα ανοίγει όταν βρίσκεται στην πάνω θέση			OFF					
Πιάσιμο παιχνιδιού στον αέρα	ΝΑΙ				ON				
	ΟΧΙ				OFF				
Πιάσιμο γλυκών στον αέρα	ΝΑΙ					ON			
	ΟΧΙ					OFF			
Συχνότητα super δύναμης	ΤΥΧΑΙΑ						ON		
	ΣΤΑΘΕΡΗ						OFF		
Επίδειξη παιχνιδιού όσο ο γερανός δεν παίζει	ΝΑΙ	Ο γερανός παίζει αυτόματα κάθε 5 λεπτά (αλλά η δαγκάνα μένει κλειστή)						ON	
	ΟΧΙ							OFF	
TILT	ΝΑΙ								ON
	ΟΧΙ								OFF
Εργοστασιακές προκαθορισμένες ρυθμίσεις		ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON

***Συχνότητα Super Δύναμης:** Ο αριθμός των παιχνιδιών που έχουν παιχτεί δεν παραμένει μετά το κλείσιμο του μηχανήματος.

ΤΥΧΑΙΑ: μέσα σε Χ παιχνίδια (νούμερο ρύθμισης Νο9. Κοίτα πίνακα INNER VALUE), το πρόγραμμα θα διαλέξει μία τυχαία στιγμή να δώσει super δύναμη. Όταν τα Χ παιχνίδια έχουν παιχτεί, μία άλλη τυχαία στιγμή θα επιλεγεί για να στείλει super δύναμη.

ΣΤΑΘΕΡΗ: κάθε Χ παιχνίδια θα δίνεται super δύναμη.

***TILT:** Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι και το TILT είναι ενεργοποιημένο, θα ακουστεί η φωνή “don’t shake the machine”. Αν όμως το TILT ενεργοποιηθεί αφού ξεκινήσει το παιχνίδι αλλά πριν το credit αφαιρεθεί, θα ακουστεί η φωνή “don’t shake the machine” και 1 credit θα αφαιρεθεί για να τελειώσει το παιχνίδι. Εάν το TILT ενεργοποιηθεί όταν το credit έχει ήδη αφαιρεθεί, θα ακουστεί η φωνή “don’t shake the machine” και η δαγκάνα θα ανοίξει για να ελευθερώσει το δώρο αμέσως.

DIP SW 2		1	2	3	4	5	6	7	8
Αναγνώριση φωτοκύτταρου	Συνεχείς (προτείνετε για μικρά δώρα)	ON							
	Μία φορά (προτείνετε για μεγαλύτερα δώρα)	OFF							
Μουσική Demo	ΝΑΙ		ON						
	ΟΧΙ		OFF						
Super Δύναμη <u>δαγκάνας γλυκών</u>	+48V			ON					
	Ίδιο με το VR1			OFF					
Τύπος παιχνιδιού της γερανογέφυρας των γλυκών	Μόνο μία προσπάθεια	Αφαίρεσε το credit μόλις νικήσει			ON				
	Προσπάθησε όσες περισσότερες φορές μπορείς μέσα στον χρόνο παιχνιδιού	Αφαίρεσε το credit όταν παιχτεί το παιχνίδι			OFF				
RESERVED	Σταθερό					OFF			
Να κρατά το credit μετά το κλείσιμο του μηχανήματος;	ΝΑΙ						ON		
	ΟΧΙ						OFF		
Να μπορεί να αλλάξει την προκαθορισμένη ρύθμιση;	ΝΑΙ							ON	
	ΟΧΙ							OFF	
MODE	Ελεύθερο παιχνίδι	Εμφανίζεται [PA]							ON
	Κανονικό παιχνίδι								OFF
Εργοστασιακές προκαθορισμένες ρυθμίσεις		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

*Ελεύθερο παιχνίδι: Η οθόνη εμφανίζει [PA] όταν το μηχάνημα έχει ρυθμιστεί για ελεύθερο παιχνίδι. Μετακινήστε το joystick για να παίξετε χωρίς να ρίξετε νόμισμα.

*[SERVICE] : ο αριθμός των φορών που το κουμπί [SERVICE] έχει πατηθεί θα αναβοσβήσει στην οθόνη εάν το πατήσετε. Κάτω από αυτές τις συνθήκες ο κερματοδέκτης θα απενεργοποιηθεί. Και αν κερδηθεί δώρο δεν θα καταγραφεί.

DIP SW 3		1	2	3	4	5	6	7	8
Reserved	Σταθερό	OFF							
Μετακίνηση της δαγκάνας στο χώρο των δώρων, αυτόματα μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι	ΝΑΙ		ON						
	ΟΧΙ		OFF						
Ρυθμίσεις Κερματοδέκτη 1	Ρύθμιση εσωτερικής τιμής			ON					
	Ρύθμιση από DIP SW			OFF					
Αν εισάγει 5 νομίσματα συνεχόμενα θα πάρει:	1 έξτρα παιχνίδι				ON				
	2 έξτρα παιχνίδια				OFF				
Χρόνος ανάμεσα στα συνεχόμενα νομίσματα που ρίχνει ο παίχτης για να πάρει το έξτρα παιχνίδι	Άπειρος					ON			
	Μέγιστο 5 δευτ. από νόμισμα σε νόμισμα					OFF			
	MODE A						ON	ON	
							OFF	ON	
	MODE B						ON	OFF	
	MODE C						OFF	OFF	

Ακολουθία παιχνιδιού	Γλυκά-Δώρα								ON
	Δώρα-Γλυκά								OFF
Εργοστασιακές προκαθορισμένες ρυθμίσεις		OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

MODE ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

MODE A: Ο παίχτης παίζει και στα δύο ταμπλό παιχνιδιού, είτε κερδίζει είτε χάνει στο πρώτο ταμπλό.

MODE B: Ο παίχτης εάν χάνει στο πρώτο ταμπλό το παιχνίδι τελειώνει. Εάν όμως νικήσει, συνεχίζει και παίζει και στο δεύτερο.

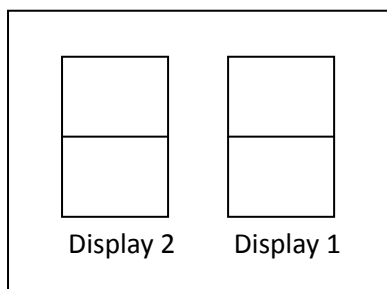
MODE C: Ο παίχτης παίζει στο δεύτερο ταμπλό, μόνο εάν έχει χάνει στο πρώτο.

ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΚΕΡΜΑΤΟΔΕΚΤΗ 1:

SW 3 PIN3	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ
ON	Ρύθμιση εσωτερικής τιμής: ο κερματοδέκτης 1 ρυθμίζεται σύμφωνα με τις εσωτερικές ρυθμίσεις του μηχανήματος (επόμενος πίνακας #3-4). Στην λειτουργία αυτή δεν λειτουργεί το ΕΞΤΡΑ παιχνίδι εάν βάλει 5 συνεχόμενα νομίσματα.
OFF	Ρύθμιση DIP SW: η ρύθμιση γίνεται από το SW3 #4, από όπου και επιλέγετε ο αριθμός των ΕΞΤΡΑ παιχνιδιών.

Οδηγίες ρυθμίσεων

Θέστε το 7^ο pin του DIP SW2 στο ON και ανοίξτε το μηχάνημα. Περιμένετε μέχρι η οθόνη να δείξει auto-test ready. Θα ακουστεί η φράση “Good Luck” αφού οι οθόνες θα τρέξουν ένα διαγνωστικό πρόγραμμα, θα αναβοσβήσει το [00].



Χειρισμοί:

1. Μετακινήστε το joystick **[Μπροστά]** ή **[Αριστερά]** : για να ρυθμίσετε το Display 1 (τις μονάδες)
2. Μετακινήστε το joystick **[Πίσω]** ή **[Δεξιά]** : για να ρυθμίσετε το Display 2 (τις δεκάδες)
3. Πατήστε το κουμπί **[DROP]** (κουμπί που κατεβάζει την δαγκάνα) : για να επιβεβαιώσετε τις τιμές.

Νούμερο	Περιεχόμενο ρύθμισης	Προ-καθορισμένη τιμή	Σημειώσεις
00	Έξοδος	-	Το 7 ^ο pin του DIP SW2 πρέπει να τεθεί πάλι στο OFF
01	Κερματοδέκτης 1: αριθμός εισερχόμενων νομισμάτων	1	
02	Κερματοδέκτης 2: αριθμός εισερχόμενων νομισμάτων	1	
03	(Κερματοδέκτης 1) – Ποσότητα εισαγόμενων νομισμάτων	1	Ποσότητα νομισμάτων για να πάρεις credit. Το 0 δεν είναι αποδεκτή τιμή. Πρέπει να είναι από 1 και πάνω.
04	(Κερματοδέκτης 1) – παιχνίδια για παίξιμο	1	Ο αριθμός των παιχνιδιών είναι ισοδύναμος με την πάνω ρύθμιση νομισμάτων. Το 0 δεν είναι αποδεκτή τιμή. Πρέπει να είναι από 1 και πάνω.
05	(Κερματοδέκτης 2) – Ποσότητα εισαγόμενων νομισμάτων	1	Ποσότητα νομισμάτων για να πάρεις credit. Το 0 δεν είναι αποδεκτή τιμή. Πρέπει να είναι από 1 και πάνω.
06	(Κερματοδέκτης 2) – παιχνίδια για παίξιμο	1	Ο αριθμός των παιχνιδιών είναι ισοδύναμος με την πάνω ρύθμιση νομισμάτων. Το 0 δεν είναι αποδεκτή τιμή. Πρέπει να είναι από 1 και πάνω.
09	Αριθμός των φορών που θα εφαρμοστεί η Super Δύναμη στην δαγκάνα σαν bonus	10	ΤΥΧΑΙΑ: μέσα σε X φορές παιχνιδιού, τυχαία θα επιλεγεί μία φορά να δοθεί η μέγιστη δύναμη(Super Power) στην δαγκάνα. Μετά από αυτές τις X φορές παιχνιδιού, θα επιλεγεί τυχαία μία άλλη ευκαιρία να δοθεί η μέγιστη δύναμη. ΣΤΑΘΕΡΗ: κάθε X φορές παιχνιδιού θα δίνεται η μέγιστη δύναμη (super power). Εάν τεθεί η τιμή στο 0, αυτόματα θα αλλάξει η τιμή σε 256 φορές.

10	Χρόνος παιχνιδιού για δαγκάνα παιχνιδιών(σε δευτερόλεπτα)	50	Από 0 έως 99. Εάν η τιμή τεθεί μικρότερη από 5, αυτόματα θα αλλάξει σε 5 δευτερόλεπτα
11	Χρόνος παιχνιδιού για δαγκάνα γλυκών(σε δευτερόλεπτα)	20	Από 0 έως 99. Εάν η τιμή τεθεί μικρότερη από 5, αυτόματα θα αλλάξει σε 5 δευτερόλεπτα

Οδηγίες Δοκιμής

1. Δύναμη δαγκάνας:

Κρατήστε πατημένο το διακόπτη [TEST] και ανοίξτε το μηχάνημα. Η οθόνη θα δείξει [C0]. Όταν θέλετε να βγείτε πάλι πατήστε πάλι το [TEST] .

Λειτουργία Joystick	Είδος υπό δοκιμή	Ένδειξη οθόνης
Κάντε το joystick [ΠΙΣΩ]	Γερανός Παιχνιδιών VR1	C1
Κάντε το joystick [ΔΕΞΙΑ]	Γερανός Παιχνιδιών VR2	C2
Κάντε το joystick [ΑΡΙΣΤΕΡΑ]	Γερανός Γλυκών VR1	C3
Κάντε το joystick [ΜΠΡΟΣΤΑ]	Έλεγχος μέγιστης δύναμης της δαγκάνας για τον γερανό παιχνιδιών	C4
Πατήστε το κουμπί [DROP]	Έλεγχος μέγιστης δύναμης της δαγκάνας για τον γερανό γλυκών	C5

VR1: Το πρώτο στάδιο της δύναμης του κλεισίματος της δαγκάνας. Αυτό είναι την στιγμή που η δαγκάνα πέφτει για να αρπάξει το αντικείμενο. Όσο μεγαλύτερη είναι η δύναμη του πιασίματος, τόσο ευκολότερο είναι να κερδηθεί δώρο.

VR2: Το δεύτερο στάδιο της δύναμης του κλεισίματος της δαγκάνας. Αυτό είναι όταν η δαγκάνα έχει πιάσει το δώρο, ανεβαίνει πάνω και κινείται προς την έξοδο. Όσο μεγαλύτερη είναι η δύναμη του πιασίματος, τόσο πιο δύσκολο είναι να γλιστρήσει το αντικείμενο από την δαγκάνα.

Η ρύθμιση της δύναμης του κλεισίματος της δαγκάνας σχετίζεται με το μέγεθος και το βάρος του αντικειμένου. Συνιστάτε να δοκιμάσετε την δύναμη του κλεισίματος της δαγκάνας με τα αντικείμενα(δώρα) που θα χρησιμοποιείτε. Όσο πιο ελαφρύ και μεγάλο είναι το αντικείμενο, τόσο πιο δύσκολο είναι να γλιστρήσει από την δαγκάνα.

2. Δοκιμή γερανογέφυρας ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Κρατήστε το joystick στα [ΔΕΞΙΑ] και ανοίξτε το ρεύμα στο μηχάνημα. Η οθόνη θα δείξει [a1] και μετά αφήστε το joystick. Η οθόνη θα δείξει [a0].

Joystick/ Κουμπί – Λειτουργία	Θέμα	Ένδειξη οθόνης
[ΠΙΣΩ]	Η δαγκάνα κατεβαίνει κάτω	a3
[ΜΠΡΟΣΤΑ]	Η δαγκάνα ανεβαίνει πάνω	a4
[DROP]+[ΔΕΞΙΑ]	Το μοτέρ κινείται προς τα δεξιά	b1
[DROP]+[ΑΡΙΣΤΕΡΑ]	Το μοτέρ κινείται προς τα αριστερά	b2
[DROP]+[ΠΙΣΩ]	Το μοτέρ κινείται προς τα πίσω	b3
[DROP]+[ΜΠΡΟΣΤΑ]	Το μοτέρ κινείται προς τα μπροστά	b4

3. Δοκιμή γερανογέφυρας ΓΛΥΚΩΝ

Κρατήστε το joystick στα **[ΑΡΙΣΤΕΡΑ]** και ανοίξτε το ρεύμα στο μηχάνημα. Η οθόνη θα δείξει [a2] και μετά αφήστε το joystick. Η οθόνη θα δείξει [a0].

Joystick/ Κουμπιά – Λειτουργία	Θέμα	Ένδειξη οθόνης
[ΠΙΣΩ]	Η δαγκάνα κατεβαίνει κάτω	a3
[ΜΠΡΟΣΤΑ]	Η δαγκάνα ανεβαίνει πάνω	a4
[DROP]+[ΠΙΣΩ]	Το μοτέρ κινείται προς τα πίσω	b3
[DROP]+[ΜΠΡΟΣΤΑ]	Το μοτέρ κινείται προς τα μπροστά	b4

Περιγραφή Λαθών

Κωδικός λάθους	Περιγραφή
E1	Το κορδόνι στην γερανογέφυρα ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ δεν ανεβαίνει πάνω
E3	Το κορδόνι στην γερανογέφυρα ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ δεν κατεβαίνει κάτω
E7	Το κορδόνι στην γερανογέφυρα ΓΛΥΚΩΝ δεν ανεβαίνει πάνω
E8	Το κορδόνι στην γερανογέφυρα ΓΛΥΚΩΝ δεν κατεβαίνει κάτω
E9	Ο μετρητής δεν είναι κατάλληλα συνδεδεμένος
Ee	Αποτυχία αισθητήρα εξόδου ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
EF	Αποτυχία αισθητήρα εξόδου ΓΛΥΚΩΝ
Er	Ενεργοποιήθηκε το TILT