COCONUT BASH

Scheda esplicativa per apparecchio ticket redemption

Faro Games Com S.r.l.

Via E. Fermi, 1 25087 Cunettone di Salò (BS)
Tel +39 0365 41523 - Fax +39 0365 522409
www.farogames.com - info@farogames.com

SCHEDA ESPLICATIVA

Nome commerciale del modello COCONUT BASH

Produttore UNIVERSAL SPACE

Importatore *FARO GAMES COM S.r.l.* - Via E. Fermi, 1 25087 – Salò (BS)
Cod. Fisc. E P. IVA 02588010989 Legale Rappresentante ROBERTO MARAI

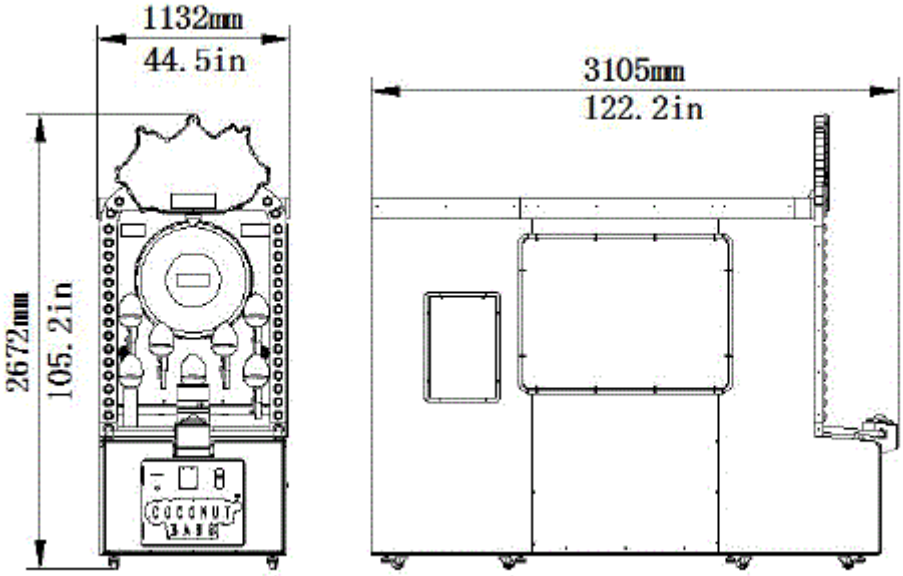
L'apparecchio fa parte della categoria ticket redemption, abilitati all'erogazione di ticket.
L'apparecchio è consigliato per l'utilizzo interno, non installare all'aperto.

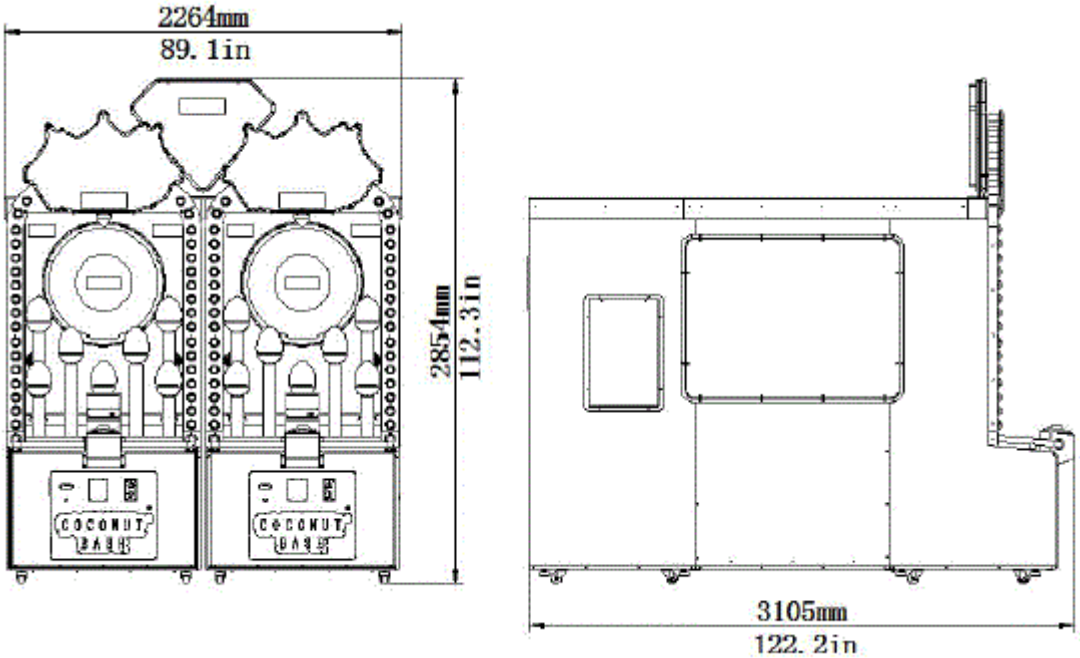
2000
SUPER
BONUS
COCONUT
BASH
BONUS
1000
COCONUT
BASH
BONUS
1000
COCONUT
BASH
COCONUT
BASH

1. SPECIFICHE

L'apparecchio risulta conforme alla vigente normativa CE.

Viste apparecchio





Requisiti Tecnici dell'apparecchio

Alimentazione soppesata	AC110V50/60Hz; AC220V50/60Hz
Minimo consumo elettrico	70 W
Massimo consumo elettrico	135 W
Dimensioni apparecchio installato:	
Altezza : 267 cm	
Larghezza : 111 cm	
Profondità : 303 cm	
Peso (Approssimativo) 440 kg	

V 220
W 320
Amp 1.5

Per esplosi, parti di ricambio e relativi Part N° consultare il manuale in lingua originale.
Per tutte le altre informazioni non contenute in questa scheda esplicativa fare riferimento al manuale del produttore in lingua originale.

Modalità di gioco:
Colpite le noci di cocco per ottenere più punti possibili !

ATTENZIONE: Dopo aver spento il gioco, si prega di aspettare almeno un minuto prima di iniziare di nuovo.

2. COMPONENTI

3. MODALITA' DI GIOCO

1. Inserire il gettone per iniziare la partita
2. Lanciare le palline per colpire più noci di cocco possibili.

4. OPZIONI DI GIOCO

INPUT:

INPUT	Content	INPUT	Content	INPUT	Content
IN1	1 Pole score sensor	IN9	5 Pole score sensor	IN17	Start btn
IN2	1 Pole reset sensor	IN10	5 Pole reset sensor	IN18	Anti-cheating sensor 18
IN3	2 Pole score sensor	IN11	6 Pole score sensor	IN19	Ball out sensor(Front)
IN4	2 Pole reset sensor	IN12	6 Pole reset sensor	IN20	Ball out sensor(Back)
IN5	3 Pole score sensor	IN13	7 Pole score sensor	IN21	Anti-cheating sensor21
IN6	3 Pole reset sensor	IN14	7 Pole reset sensor	IN22	Anti-cheating sensor21
IN7	4 Pole score sensor	IN15	Send ball sensor	IN23	
IN8	4 Pole reset sensor	IN16	Bonus wheel sensor	IN24	

INPUT	Content
J25-T1_IN	Tik feedback
J25-T2_IN	
J27-C_IN1	Coin mech.
J27-C_IN2	DBV
J26-KEY1	Settings btn
J26-KEY2	Test btn
J26-KEY3	Reset btn
J26-KEY4	

Note:IN1 - IN24—Standard input; IN25 - IN32—Fix input

OUTPUT:

OUTPUT	Content	OUTPUT	Content	OUTPUT	Content
OUT1	1 Pole R	OUT9	3 Pole B	OUT17	Out of tik light
OUT2	1 Pole G	OUT10	4 Pole R	OUT18	Start btn light
OUT3	1 Pole B	OUT11	4 Pole G	OUT19	Send ball motor
OUT4	2 Pole R	OUT12	4 Pole B	OUT20	Shake ball motor
OUT5	2 Pole G	OUT13	5 Pole R	OUT21	Wheel point
OUT6	2 Pole B	OUT14	5 Pole G	OUT22	
OUT7	3 Pole R	OUT15	5 Pole B	OUT23	
OUT8	3 Pole G	OUT16	6 Pole R	OUT24	

OUTPUT	Content
OUT25	
J25-T2_OUT	
J25-T1_OUT	Tik drive
J26-CNT3	
J26-CNT2	Tik meter
J26-CNT1	Coin meter
J27-C_CLK2	
J27-C_CLK1	Lock coin signal

Note:OUT1 - OUT8IRF540—Output OUT9 - OUT16 TIP12—Output OUT17

-OUT32ULN280—Output, OUT26 - OUT32—fix output

Tenere premuto il pulsante Settings per accedere al menu impostazioni: premere una volta il tasto settings per scegliere l'opzione indicata, per test il pulsante +, per reset il pulsante - .

Settings btn	Description		Defaults	Test btn
A.001	Game version	1=Chinese ver./2=GMP/3=UK	2	+1loop
A.002	Coin(s) per game	0-20/free play	1	+1loop
A.003	Number of light colors	1-6	6	+1loop
A.004	Blue light score	1-100(*)	5	+1loop
A.005	Game time	10-120s	30s	+1loop
A.006	Wheel open score	10-1000	100	+10loop
A.007	BONUS score	100-9900	1000	+100loop
A.008	Super BONUS score	100-9900	2000	+100loop
A.009	DEMO music time	1-100s, 0=demo music	20	+1loop
A.010	Ticket out	1=tik out, 0=OFF	1	+1loop
A.011	Fixed ticket	0-100, 0=OFF	0	+1loop
A.012	Ticket payout	1-100	10	+1loop
A.013	High score display	0=OFF, 1=display but not memory, 2=display&memory	0	+1loop
A.014	Ticket group	1-6(**)	3	+1loop
A.015	Wheel score group	1-3(***)	3	+1loop
A.016	Memory	1=ON, 0=OFF	1	+1loop
A.017	Alarm sound	1=ON,0=OFF	1	+1loop
A.018	Link	0=OFF, 1-8=ON(link address, 1=host)	0	+1loop
A.019	Reset to defaults	0=OFF, 1=ON	0	+1loop
Save& exit	Back to game			

*Light color score description:
There are 6 waves, 1st wave is blue light, 2nd wave is green light, 3rd wave is red light, 4th wave is yellow light, 5th wave is cyan light, 6th wave is violet light. Each color has different scores.If blue light score=N,so green light score=2N,red light score=3N,yellow light score=4N,cyan light score=5N, violet light score=6N.For example: blue light=5, green light=10,red light=15,yellow light=20,cyan light=25, violet light=30.

Tenere premuto il pulsante Settings per accedere al menu dei test, premere una volta il tasto settings per scegliere l'opzione indicata o per chiudere.

Settings btn	Description	
P001	Input test	Manually to test the input contents. Display shows the INPUT No.. Such as IN1.
P002	Output test	Auto test.
P003	DEMO music	Auto test.
P004	Ticket test	5 tickets payout every time.

Tenere premuto il pulsante Reset per
Tenere premuto il pulsante Test per cancellare l'errore

Tenere premuto il pulsante Reset per
Tenere premuto il pulsante Test per cancellare l'errore

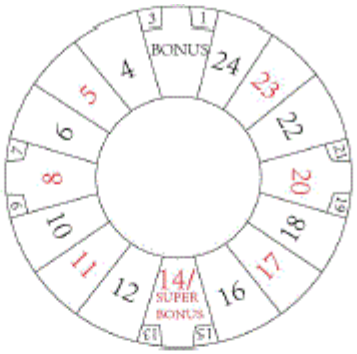
Ticket group**:

Group	0-49	50-99	100-299	300-499	500-699	700-999	1000-1999
Group 1	1	2	3	4	5	6	7
Group 2	1	3	5	8	12	15	20
Group 3	**1**	**5**	**10**	**15**	**30**	**60**	**120**
Group 4	2	10	20	30	40	80	160
Group 5	3	15	25	40	50	100	200
Group 6	4	20	30	50	60	120	250

2000-2999	3000+	Average tik payout
10	15	4 tickets
30	50	7 tickets
200	**300**	**17 tickets**
300	500	30 tickets
400	1000	40 tickets
500	1500	48 tickets

Wheel score***: Reference picture for wheel score position, SUPER BONUS only activate for linking. Enter into A.007 to set BONUS score and A.008 to set SUPER BONUS score.

Group	Wheel score groups												
Group 1	Position	1	BONUS	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Score	50	*	50	70	50	40	50	100	50	40	50	70
	Position	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
	Score	50	200	50	70	50	40	50	100	50	40	50	70
Group 2	Position	1	BONUS	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Score	50	*	50	70	100	40	50	200	50	40	100	70
	Position	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
	Score	50	500	50	70	100	40	50	200	50	40	100	70
Group 3	Position	1	BONUS	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Score	**50**	*	**50**	**70**	**200**	**40**	**50**	**500**	**50**	**40**	**200**	**70**
	Position	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
	Score	**50**	**1000**	**50**	**70**	**200**	**40**	**50**	**500**	**50**	**40**	**200**	**70**



Wheel score position picture

Stand-alone interface board:

ITEM	Content	Content
PWM1-6 (J15)	GND	Display-GND
	PWM1	Marquee
	PWM2	Front frame light
	PWM3	Link marquee
	PWM4	Display LAT
	PWM5	Display CLK
	PWM6	Display DAT
	12V	Display power
SPI(J16)	5V	Wheel motor 5V
	MOSI	Music RES
	MISO	Music CSB
	SCK	Music SCK
	NSS	Music SI
	GND	
I²C(J14)	5V	Music 5V
	SDA	Music SO
	SCL	Music CB
	GND	Music GND

AD PART:

ITEM	Content	Content
(A/D)0 (J3)	+3.3V	
	AD0	Wheel motor
	GND	

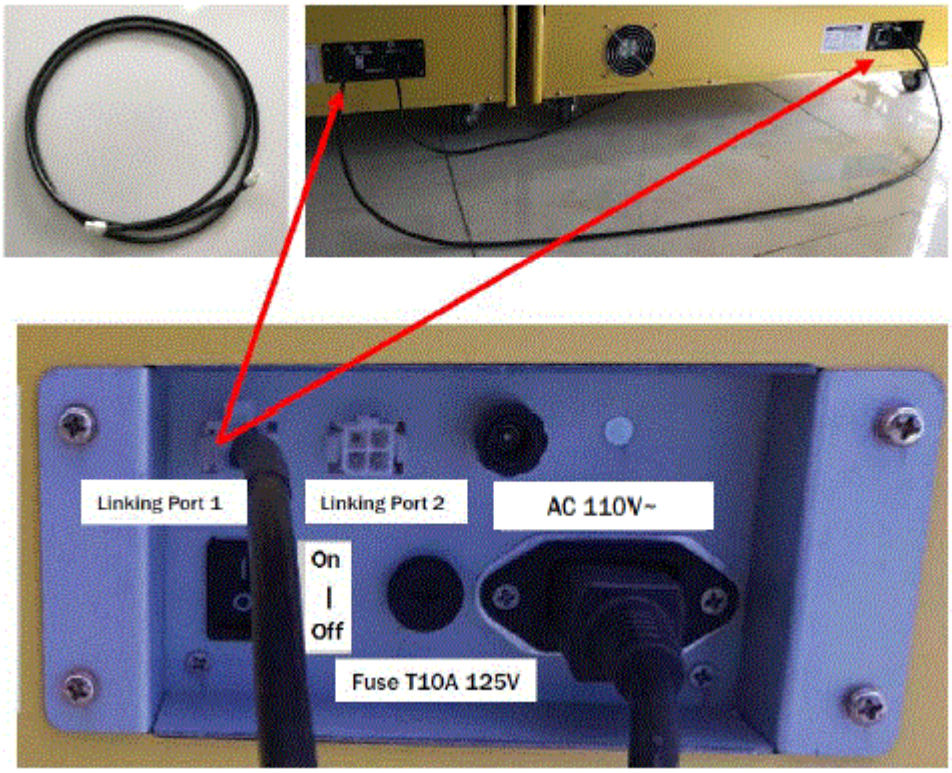
Communication :

ITEM	Content
COM1	Linking port
U port	

Error code:

Er16	Wheel motor reset error
Er18	Anti-cheating sensor error18
Er19	Send ball error
Er20	Ball out sensor error
Er21	Anti-cheating sensor error21

5. COLLEGAMENTO – LINKING



1. **Utilizzare il cavo per collegare le due macchine.**
2. **Impostare una unità come Ospite (Host):**
   Tenere premuto il pulsante Settings per accedere al menu impostazioni, premere una volta il tasto settings per scegliere l'opzione, Test pulsante + , Reset pulsante - .
   Selezionare "A.018" e modificarlo da 0 a 1.
3. **Impostare anche l'altra o le altre unità da collegare. Selezionare "A.018" e impostare qualsiasi numero da 2 a 8.**
   IMPORTANTE : il numero assegnato ad ogni unità deve essere unico.

Settings btn	Description		Defaults	Test btn
A.018	Link	0=no linking, 1-8=linking (1=host)	0	+1loop

6. RISOLUZIONE PROBLEMI

Sintomi	Possibili Cause	Azione raccomandata
Il gioco non parte	La spina è scollegata	Inserire spina correttamente
	Guasto al telaio di assemblaggio	Contattare il rifornitore
Taglio di Energia/ Interruzione Alimentazione	Il computer va in protezione	Provare a spegnere e riaccendere, se succedesse di nuovo contattare il rifornitore.
Nessun Suono	Volume impostato troppo basso	alzare il volume
	Spine scollegate	Collegare spine fermamente
	Guasto PCB – scheda madre	Cambiare PCB
	Guasto Speaker	Cambiare Speaker (Altoparlante)
	PC si blocca	Spegnere o riaccendere, altrimenti iniziare attività di recupero sistema
	Errore installazione POT	Installare POT correttamente
	Guasto POT	Cambiare POT
	Problemi cavo Audio	Scollegare e ricollegare i cavi. Sostituire se necessario.
	Pc crash	Riavviare il sistema
	Problema Driver	Riavviare driver audio

Codice errore	Errore	Possibile Causa	Azione raccomandata
Er16	Errore ruota	Sensore ruota guasto Assemblaggio ruota guasto	Cambiare il sensore Controllare ruota
Er18	Errore sensore anti-cheating (anti- sabotaggio)	Il giocatore interferisce con il funzionamento del sensore Posizione del sensore scorretta	Chiedere al giocatore di spostarsi dall'area dove è presente il sensore Modificare posizione del sensore
Er19	Errore send ball (spinta della pallina)	Assemblaggio guasto/ difettato Ostruzione del sensore / dell'area del sensore	Verificare che non ci siano oggetti nell'area indicata. Tenere premuto il tasto service per cancellare l'errore o riavviare la macchina
Er20	Errore ball out (fuori uscita della pallina)	Il canale è bloccato	Controllare il canale
Er25	No ticket error	I ticket sono finiti Ticket dispenser guasto Qualche cavo è allentato o scollegato Ticket inceppato	Aggiungere nuovi ticket e premere il pulsante reset Cambiare il ticket dispenser Controllare e saldare fermamente i cavi Rimuovere i ticket inceppati e premere il tasto reset

Per esplosi, parti di ricambio e relativi Part N° consultare il manuale in lingua originale.
Per tutte le altre informazioni non contenute in questa scheda esplicativa fare riferimento al manuale del produttore in lingua originale.