

# Anleitung „Pick and Win“

- 1) Die Funktionen der Hauptplatine der Greiferklaue der vierten Generation und der Boutique-Hauptplatine sind identisch, der einzige Unterschied besteht im Bereich der Spannungsanpassung.
- 2) Die Einstellungs- und Testtasten werden gemeinsam genutzt. Durch kurzes Drücken wird das Spiel gestartet, durch 1 Sekunde langes Drücken gelangen Sie in die Einstellungen. Sobald das Spiel begonnen hat, ist der Zugriff auf die Einstellungen nicht mehr möglich.
- 3) Wenn in der Einstellungs-Oberfläche 30 Sekunden lang keine Eingabe erfolgt, wird die Einstellung automatisch verlassen.
- 4) Die Einstellmethode wird nicht erklärt. Der Joystick wird nach links und rechts eingestellt. In den Einstellungen wird der Joystick zum Umschalten nach oben und unten verwendet. Mit dem Joystick kann der Wertebereich nach links und rechts eingestellt werden. Wenn der Wert relativ groß ist, können Sie den Joystick nach links und rechts gedrückt halten, um automatisch zu addieren und zu subtrahieren. Mit der Greif-Taste gelangen Sie in das Untermenü oder speichern die Einstellungen, um das Untermenü zu verlassen.
- 5) Die nicht angegebenen Einheiten werden in ms (Millisekunden) berechnet, zum Beispiel: 10 = 0,01 Sekunden, 100 = 0,1 Sekunden, 1000 = 1 Sekunde.

## 1. Definition der Motherboard-Schnittstelle

### 1. Console joystick, coin acceptor, etc.

Gift Code	Coin Code
12V	Button light
12V	Output backup
GND	Acceptor signal input of No. 1
12V	Acceptor signal input of No. 2
12V	Sensor detection signal input
GND	Set (play) key input
GND	Anti-shake signal input
GND	Input backup
GND	Front
GND	Back
GND	Left
LCD VSS	Right
LCD E	Catch
LCD RW	LCD screen A
LCD RS	LCD VDD
LCD VO	LCD screen K

### 2. Crane main line interface

Left and right motor	Front and rear motors
Up and down motor	Front and rear motors
Up and down motor	Empty
Empty	GND
Front micro signal	GND
Back micro signal	GND
Left micro signal	GND
Up Micro signal	Claw
Down micro signal	Claw

### 3. Voltmeter interface

Voltmeter+	Voltmeter-
------------	------------

### 4. Motor fuse

### 5. Claw fuse

63V+
63V-(GND)

### 6. Claw power interface

24V
48V
12V
GND
5V
GND

### 7. Power interface

24V
48V
12V
GND
5V
GND

### 8. 12V fuse

GND	GND	GND	12V	12V	12V
-----	-----	-----	-----	-----	-----

### 9. Console button light, joystick light interface

GND	GND	GND	12V	12V	12V
-----	-----	-----	-----	-----	-----

### 10. Speaker output interface

Speaker+	Speaker-
----------	----------

### 12. LCD contrast adjustment potentiometer

12V	GND	TX	RX	5V
-----	-----	----	----	----

### 11. 3.3TTL interface

### 10. Speaker output interface

Speaker+	Speaker-
----------	----------

## 2. Funktionen

Einstellung -> Allgemein, einschließlich Gewinnmodus, Wahrscheinlichkeit, Countdown, Sicherheitsclip usw. „Greifer-Einstellung -> Allgemein, einschließlich Greifer-Einstellung, Greifer-Haltezeit usw.“ „Gantry-Einstellung – &gt; nicht allgemein, umfasst die Richtungsgeschwindigkeit des Gantry, die Höhe des Geschenks usw.“ „Festpunkt-Einstellungen –&gt; geeignet für Spielzentren, der Wert muss hochpräzise sein, nach der Einstellung der „Gantry-Geschwindigkeit“ müssen Sie die Festpunkt-Einstellungen neu kalibrieren und sorgfältig anpassen“ „Einstellungen für Werfen und Greifen – Diese Funktion muss mit dem Gantry kombiniert werden, um bestimmte Effekte zu erzielen. Passen Sie sie sorgfältig an.“ „Verzögerungseinstellungen –&gt; Allgemein, dient dazu, Spieler davor zu schützen, Geschenke gewaltsam zu werfen und zu greifen und versehentlich Preise zu vergeben.“ „Musikeinstellungen –&gt; Ungewöhnlich, Musikgröße und Musik auswählen“ „Herstellereinstellungen -> Werkstestfunktion, Anpassungen durch Benutzer werden nicht empfohlen“ „Konto -> Konto überprüfen“ „Beenden – Einstellungen beenden“

## 1 Spieleinstellungen

- 1) Münzen: Der Joystick kann nach links und rechts bewegt werden, um einige Münzen zu spielen, und der Joystick kann einige Male vor und zurück bewegt werden, sodass Spieler durch Einwerfen einiger Münzen einige Spiele spielen können.
- 2) Spiel-Countdown: Wird verwendet, damit der Spieler automatisch die Geschenkzeit erhält, nachdem die Spielzeit abgelaufen ist.
- 3) Preis-Modus: Wird verwendet, um auf diese Weise Preise im Spiel zu vergeben.
  - ① Keine Wahrscheinlichkeit: Wird nicht durch Wahrscheinlichkeit gesteuert. In diesem Modus gibt es keine Wahrscheinlichkeitsakkumulation. Die Spieler nutzen ihre Fähigkeiten, um Geschenke zu erhalten.
  - ② Zufallsmodus: Gewinnen Sie zufällig Preise von 1 bis zur Gewinnwahrscheinlichkeit.
  - ③ Fester Modus: Es ist festgelegt, wie oft im Spiel Preise gewonnen werden können.
  - ④ Guanxing-Modus: Nicht durch Wahrscheinlichkeit gesteuert, die Wahrscheinlichkeit, den Preis zu gewinnen, ist die schwache Griffzeit, die starke Griffzeit ist auf 3 Sekunden festgelegt, der schwache Griff+ t ein Gewinnzyklus, und die starke Griffzeit ist beendet, nachdem der Griff bis zum Ende abgeschlossen ist. Innerhalb des Zeitrahmens besteht die Chance, Preise zu gewinnen.
- 4) Gewinnwahrscheinlichkeit: Passen Sie den Wertebereich 1-999 Mal an, um festzulegen, wie oft das Spiel den Preis gewinnt.
- 5) Greifen in der Luft: Schließen – die Greifer bewegen sich nach unten, um das Objekt im Spiel zu greifen, Öffnen – die Greifer bewegen sich nach unten, drücken Sie erneut die Greif-Taste, die Greifer greifen das Geschenk sofort;
- 6) Aufeinanderfolgende Münzausgabe: Das System gibt automatisch eine Münze aus, nachdem der Spieler die festgelegte Anzahl an Münzen in der aufeinanderfolgenden Münzausgabe erreicht hat.
- 7) Anzahl garantierter Clips: Wenn nach Ablauf eines Gewinnzyklus kein Preis erkannt wird, können Sie das System so einstellen, dass es mehrere Chancen zum Gewinn des Preises gibt, die in Kombination mit der Anzahl der gegebenen Spiele genutzt werden müssen.
- 8) Geschenk-Spielmodus: Wenn nach Ablauf eines Gewinnzyklus kein Preis erkannt wird, präsentiert das System einen bestimmten Modus.

- ① Geschenkspiele: Die Spieler müssen keine Münzen einwerfen, das System vergibt automatisch ein Spiel, das im nächsten Gewinnzyklus ausgeführt wird.
- ② Geschenkgewinn: Die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen wird akkumuliert, die Spieler müssen Münzen einwerfen, und die Behörden gewinnen das Spiel.
- ③ Geschenkspiele und Gewinne: Die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen wird akkumuliert, die Spieler müssen keine Münzen einwerfen, das System vergibt automatisch ein Spiel und das Spiel der Behörden gewinnt den Preis.

## 2 Griff-Einstellung

- 1) Starke Griffspannung: Der Einstellbereich von Standardmaschinen beträgt 20 bis 48 V, der Einstellbereich von Feinmaschinen 10 bis 24 V. Der Joystick kann nach links und rechts eingestellt werden. Vor dem Joystick können Sie die aktuelle Einstellung der Griffspannung testen. Drücken Sie lange auf die linken und rechten Werte des Joysticks, um sie automatisch zu erhöhen oder zu verringern. Die Greif-Taste speichert und beendet den Vorgang. Diese Funktion wird für die Stärke des Greifens von Gegenständen im Spiel verwendet. Der empfohlene Einstellbereich für Standardmaschinen liegt je nach tatsächlicher Größe und Gewicht des Geschenks bei 35 V bis 45 V und für Boutique-Maschinen bei 18 bis 24 V.
- 2) Mittlere Griffspannung: Informationen zum Einstellen des Wertebereichs und zur Einstellmethode finden Sie unter „Starke Griffspannung“. Diese Funktion wird für die Greifkraft nach der Aufrechterhaltungszeit der starken Greifkraft und dafür verwendet, wie weit das Geschenk des geöffneten Objekts im „Fixpunkt-Fall“ zum Loch gezogen wird. Der empfohlene Einstellbereich beträgt 15 V bis 25 V für Standardmaschinen, 20 V bis 30 V für Top Drop, 10 V bis 15 V für Feinmaschinen und 12 V bis 15 V für Top Drop.
- 3) Schwache Klemmspannung: Der Einstellbereich für Standardmaschinen beträgt 0 bis 20 V, der Einstellbereich für Feinmaschinen 0 bis 10 V. Die Einstellmethode finden Sie unter „Starke Klemmspannung“. Automatischer Abfall, der empfohlene Einstellbereich beträgt 9 V bis 12,5 V für Standardmaschinen und 5,5 V bis 6,5 V für Feinmaschinen.
- 4) Automatische Einstellung der schwachen Griffspannung: Einstellmethode Nehmen Sie ein Geschenk und legen Sie es in die Greifzange, drücken Sie den Joystick nach unten, die Greifzange wird automatisch eingestellt, bis das Geschenk herunterfällt, das Licht Auge erkennt das Geschenk, die automatische Einstellung der schwachen Griffspannung ist abgeschlossen und der Gegenstand wird geöffnet. Taste zum Beenden, diese Funktion dient zur automatischen Einstellung der schwachen Griffspannung, die automatische Einstellung der schwachen Griffspannung dient nur als Referenz und nicht für den praktischen Gebrauch;
- 5) Gewinnende Griffspannung: Den Einstellwertbereich und die Einstellmethode finden Sie unter „Starke Griffspannung“. Diese Funktion wird für die Griffspannung beim Gewinn in dieser Runde verwendet. Es wird empfohlen, den Wert größer oder gleich der aktuellen starken Griffspannung einzustellen.
- 6) Starke Greifzeit: Der Bereich liegt bei 6000. Diese Funktion wird verwendet, um festzulegen, wie lange der starke Griff während des Schaltens aufrechterhalten werden kann. Für die Standardmaschine wird ein Wert von 800-1200 empfohlen, für die Boutique-Maschine ein Wert von 500-800.
- 7) Klauenschutz: Der Bereich liegt bei ~50. Diese Funktion wird für Geschenke mit vielen Sackgassen verwendet, bei denen die Kralle leicht zum Greifen gehalten werden kann. Es wird empfohlen, den Wert auf 5~10 einzustellen. Je größer der Wert, desto unechter ist der Geschenkeffekt.

### **3 Gantry-Einrichtung**

- 1) Vordere und hintere Geschwindigkeit: Der Einstellbereich liegt zwischen 1 % und 100 %, wobei 1 % die langsamste und 100 % die schnellste Geschwindigkeit ist. Der Joystick kann nach links und rechts eingestellt werden. Die aktuelle Einstellgeschwindigkeit kann vor und nach dem Joystick getestet werden, und der Wert erhöht oder verringert sich automatisch durch langes Drücken des Joysticks. Taste zum Speichern und Beenden. Diese Funktion wird verwendet, um sich im Spiel vorwärts und rückwärts zu bewegen.
- 2) Geschwindigkeit nach links und rechts: Der Einstellbereich und die Einstellmethode sind die gleichen wie bei der Geschwindigkeit nach vorne und hinten. Diese Funktion wird für die Bewegungsgeschwindigkeit nach links und rechts im Spiel verwendet.
- 3) Geschwindigkeit nach oben und unten: Der Einstellbereich und die Einstellmethode sind dieselben wie bei der Geschwindigkeit nach vorne und hinten. Diese Funktion wird für die Auf- und Abwärtsgeschwindigkeit im Spiel verwendet.
- 4) Auszahlungslänge: Der Einstellbereich liegt zwischen 600 und 5000. Die Einstellmethode besteht darin, den Joystick gedrückt zu halten und nicht loszulassen. Wenn die Klaue die Schnur automatisch an der richtigen Position ausbezahlt, lassen Sie den Joystick los. Der Joystick kann nach links und rechts feinjustiert werden und kehrt automatisch in seine Position zurück. Die Greif-Taste speichert und beendet, die Einstellung ist kleiner als 600, das System setzt standardmäßig direkt 600 ein. Diese Funktion wird verwendet, um die Höhe beim Greifen von Geschenken zu begrenzen.
- 5) Die Höhe der Geschenkausrichtung: Der Einstellbereich liegt zwischen 500 und 5000, und die Einstellmethode bezieht sich auf die „Länge der Schnur“. Wenn die Einstellung weniger als 500 beträgt, ist das System standardmäßig ausgeschaltet. Diese Funktion wird zum Greifen von Eiscreme und zerbrechlichen Geschenken verwendet. Wenn das Spiel endet und die Greifer die Geschenke ablegen müssen, fallen die Greifer zunächst auf eine bestimmte Höhe, bevor sie loslassen, um das Geschenk zu greifen, wodurch die Wahrscheinlichkeit verringert wird, dass das Geschenk zerbricht.

### **4 Festpunkt-Einstellung**

- 1) Rechter Begrenzungsschutz: Der Einstellbereich liegt zwischen 500 und 6000. Zur Einstellung drücken Sie den Joystick nach rechts und halten ihn gedrückt. Wenn sich der Kran bis zum äußersten Punkt bewegt hat, lassen Sie den Joystick sofort los. Wenn der Kran rechts zum Stillstand kommt, ist die Einstellung abgeschlossen. Der linke Kran des Joysticks kehrt automatisch in seine Position zurück. Drücken Sie zunächst die Greiftaste, um zu speichern und zu beenden. Wenn sich der Kran am Rücklaufpunkt befindet, können Sie den Joystick nach oben und unten bewegen und die Pfeile zum Testen verwenden. Drücken Sie den Joystick nach rechts, um die eingestellte rechte Begrenzung automatisch zu testen. Der Bitabstand muss mit hoher Präzision eingestellt werden. Je größer der numerische Fehler ist, desto stärker wird die Genauigkeit des Fixpunktawurfs beeinträchtigt. Die Größe des Fahrgestells und die Geschwindigkeit des Krans sind unterschiedlich.
- 2) Begrenzungsschutz der Lochöffnung: Bei der Festpunktawurf-Funktion muss das System die Größe der Geschenköffnung der aktuellen Maschine identifizieren, um nicht versehentlich das Geschenk auszugeben. Passen Sie diese daher sorgfältig an. Horizontale Achse: Passen Sie den Wertebereich von 850 bis 3000 an, um den horizontalen Abstand des Geschenkaustritts zu ermitteln. Wenn der Pfeil auf die horizontale Achse zeigt, drücken Sie den Joystick nach rechts und lassen Sie ihn nicht los. Das Fahrzeug wird automatisch klassifiziert und kann nach Abschluss der Einstellung in die Testposition gebracht werden. Testen Sie die Festpunktposition der aktuellen Einstellung und passen Sie sie sorgfältig an. Vertikale Achse: Stellen Sie den Wertebereich von 850 bis 3000 ein, um den Längsabstand der Geschenkaustrittsöffnung zu ermitteln. Wenn der Pfeil auf die vertikale Achse zeigt, drücken Sie den Joystick nach rechts und lassen Sie ihn nicht los. Das Fahrzeug wird automatisch klassifiziert, und nach Abschluss der Einstellung kann es in die Testposition gebracht werden. Testen Sie die Fixpunktposition der aktuellen Einstellung und passen Sie sie sorgfältig an. Test: Wenn sich der Kran am Rücklaufpunkt befindet und der Pfeil auf den Test zeigt, kann der rechte Joystick die aktuell eingestellte Fixpunktposition testen, der linke Joystick wird als Kran klassifiziert. Drücken Sie die Greiftaste

zum Speichern und Beenden.

- 3) Festpunkt-Fallhöhe: Stellen Sie den Wertebereich auf einen Wert nahe 5000 ein. Diese Funktion wird von den Behörden verwendet, um das Geschenk nach dem Greifen mit den Greifern über eine bestimmte Entfernung zum Ausgang zu ziehen.
- 4) Zufälliges Fallenlassen: In Kombination mit der Einstellung „Feste Fallhöhe“ ist diese Funktion ungültig, wenn die feste Fallhöhe deaktiviert ist. Diese Funktion wird von den Behörden verwendet, um keine Preise zu gewinnen, und die Greifer lassen das Geschenk zufällig innerhalb der Entfernung zwischen der Position des Geschenkeausgangs und der Position des Geschenkeausgangs fallen.

## 5 Einstellung für Schwingen und Greifen

- 1) Länge des Schwungs und Greifens: Passen Sie den Wertebereich auf einen Wert nahe 100 an, wobei 100 das Maximum ist. Diese Funktion wird verwendet, damit offene Spieler im Spiel schwingen und greifen können.
- 2) Schwenk- und Greifschutz: Diese Funktion wird verwendet, damit der Spieler den Schutz auslöst, wenn der Joystick innerhalb von 1 Sekunde im Spiel kontinuierlich „vorwärts und rückwärts“ oder „links und rechts“ bewegt wird. Die starke Greifkraft im Spiel wird dann durch die Wurf- und Greifspannung ersetzt.
- 3) Schwenk- und Greifspannung: Der Einstellbereich der Standardmaschine beträgt 20-25 V, der Einstellbereich der Feinmaschine beträgt 5-15 V, der Joystick kann nach links und rechts eingestellt werden. Die aktuelle Einstellung der Griffspannung kann vor dem Joystick getestet werden, und die linken und rechten Werte des Joysticks werden automatisch erhöht oder verringert. Die Greif-Taste speichert und beendet. Diese Funktion muss aktiviert und in Verbindung mit dem „Wurf- und Greifschutz“ verwendet werden. Nach dem Öffnen lösen Sie den Wurf und das Greifen aus, um die starke Greifspannung im Spiel zu ersetzen.
- 4) Pull-up-Schutz: Wird in Kombination mit „Schwenk- und Greiflänge“ verwendet. Diese Funktion ist ungültig, wenn die Schwenk- und Greiflänge ausgeschaltet ist und der Abstand zwischen dem Greifstück und der Oberseite zu groß ist. Sie wird im Spiel automatisch angezogen.
- 5) Selbstrettung des Portals: Stellen Sie den Wertebereich auf nahe 7 Sekunden ein, wobei 7 Sekunden das Maximum sind. Diese Funktion dient dazu, das Objekt zu greifen, um das Zurückziehen und Blockieren der Klaue abzuschließen. Nach Ablauf der eingestellten Zeit versucht die Klaue zweimal, sich selbst zu retten. Wenn die beiden Selbstrettungsversuche nicht erfolgreich waren, stoppt die Empfangskarte und der entsprechende Fehlercode wird angezeigt.

## 6 Verzögerungseinstellungen

- 1) Verzögerung beim Greifen unten: Stellen Sie den Wertebereich auf einen Wert nahe 1000 ein, wobei 1000 das Maximum = 1 Sekunde ist. Diese Funktion wird im Spiel verwendet, um die Zeit zu verzögern, die benötigt wird, um die Klaue zu drücken und dann das Geschenk zu greifen. Sie eignet sich für das Werfen mit der unteren Klaue. Sie wird verwendet, wenn der Bewegungsbereich groß ist, um zu verhindern, dass Spieler sich neigen und die Geschenke greifen.
- 2) Grab Delay (Verzögerung beim Greifen): Diese Funktion wird verwendet, um die Zeit zum Greifen des Geschenks (Greifzeit) festzulegen, also die Zeit, die das Geschenk unten bleibt, während es gegriffen wird. Je länger diese Zeit ist, desto stabiler ist das Greifen des Geschenks. Es wird empfohlen, einen Wert im Bereich von 300 einzustellen.
- 3) Up-Stop-Verzögerung: Diese Funktion wird für die Verzögerungszeit nach dem Greifen des Geschenks und dem Hochziehen verwendet. Sie eignet sich zum Greifen des Geschenks neben der Geschenköffnung und verhindert, dass es durch Trägheit aus dem Geschenk herausgebracht wird. Es wird empfohlen, den Wert im Bereich von 200 einzustellen.
- 4) Joystick-Verzögerung: Diese Funktion wird für böswilliges Werfen und Greifen im Spiel verwendet. Das schnelle Umschalten der Joystick-Richtung erfordert eine Verzögerung vor der tatsächlichen Umschaltrichtung, um böswilliges Werfen und Greifen durch Spieler zu vermeiden. Es wird empfohlen, den Wert im

Bereich von 150 einzustellen.

- 5) Objekt zweimal greifen: Diese Funktion muss in Verbindung mit der „Greifverzögerung“ verwendet werden. Je größer der Wert für die Greifverzögerung ist, desto deutlicher ist der Effekt. Diese Funktion wird bei der Greifverzögerung verwendet, wenn der Spieler nicht weiter auf die Greifverzögerung warten möchte. Nach dem Drücken der Greif-Taste wird die Greifverzögerung beendet.

## 7 Musikeinstellung

- 1) Standby-Musik-Schalter:

Aus: Im Standby wird keine Musik abgespielt, Ein: Im Standby wird Musik abgespielt;

- 2) Lautstärke: Passen Sie den Wertebereich von „close“ bis „30“ an. Bei „close“ wird kein Ton wiedergegeben, bei „30“ ist die Musik am lautesten. Diese Funktion wird für die Lautstärke der Musikwiedergabe verwendet.

- 3) Standby-Musik: Stellen Sie den Wertebereich von 7 bis 16 Musikstücken ein, 1 bis 6 sind systemeigene Musikstücke, die nicht öffentlich zugänglich sind. Stellen Sie den Joystick nach links und rechts ein, drücken Sie die Greif-Taste, um zu speichern und zu beenden. Die aktuelle Musik wird während der Einstellung abgespielt, es ist keine Musikwiedergabe erforderlich. Schalten Sie die Lautstärke ein. Diese Funktion wird für die Musikwiedergabe verwendet, wenn das Spiel nicht gestartet ist.

- 4) Musikauswahl: Der Einstellbereich und die Methode entsprechen denen der „Standby-Musikauswahl“. Diese Funktion wird für die Musik verwendet, die abgespielt wird, wenn der Joystick bewegt wird, um das Spiel zu starten.

## 8 Werkseinstellung

- 1) Sprache: Einstellungen zum Umschalten zwischen chinesischer und englischer Anzeige.

- 2) Hardware-Test: Testen Sie, ob die externen Ein- und Ausgänge normal funktionieren.

- ① Werkstest: Automatischer Alterungstest der Maschine, die Schnittstelle zeigt die entsprechenden Alterungszeiten an.

- ② Gantry-Mikrotest: Wenn der Joystick vorwärts, rückwärts, nach links und rechts bewegt wird, bewegt sich der Kran vorwärts, rückwärts, nach links und rechts, berührt die entsprechende Mikrobewegung und die der Mikrobewegungswert entsprechende Schnittstelle erhöht sich um eins, wobei keine Anomalie festgestellt wird;

- ③ Mikrotest nach oben und unten: Vor und nach der Bewegung des Joysticks bewegt sich der Kran nach oben und unten, berührt die entsprechende Reibung, die dem Reibungswert entsprechende Schnittstelle erhöht sich um eins, keine Anomalie;

- ④ Joystick-Richtungstest: Joystick nach vorne, hinten, links und rechts, Objektknopf drücken, Einstellknopf drücken, Schnittstelle entspricht dem Mikrobewegungswert plus eins, keine Anomalie, Grabknopf 1 Sekunde lang gedrückt halten, um diesen Funktionstest zu beenden;

- ⑤ Test des Münzbetätigungsgeräts: Werfen Sie Münzen durch das Münzbetätigungsgerät und verwenden Sie das Geschenk, um den Lichtsensor zu passieren. Die Schnittstelle entspricht dem Mikrobewegungswert plus eins, und es gibt keine Anomalien.

- Soundtest: Der Joystick schaltet den Wert nach links und rechts, und die aktuelle Musik wird automatisch abgespielt.

- 3) Passwort-Service: Stellen Sie den sechsstelligen Passwort-Wippschalter ein, um den Wert vor und zurück zu setzen, bewegen Sie ihn nach links und rechts. Nach Abschluss der Einstellung bewegt sich der Pfeil in die Speicherposition. Drücken Sie die Greif-Taste, um das Passwort zu speichern und zu beenden. Geben Sie dann das richtige Passwort ein, um die Einstellung aufzurufen. Bei drei Fehlereingaben kehren Sie automatisch zur Hauptoberfläche zurück.

- 4) Greiferposition: Die Stopposition des Krans im Standby-Zustand.

- 5) Preisverleihungsposition: Die Position, an der das Greifen abgeschlossen ist und das Geschenk platziert wird.

- 6) Freier Modus: Nach dem Öffnen müssen keine Münzen eingeworfen werden, um das Spiel zu starten.
- 7) Docking-Vereinbarung: Leyaoyao-Hintergrundfernbedienung und Online-Zahlung, das Magnesium-Gold-Protokoll wird zum Online-Greifen von Puppen verwendet. Bitte wenden Sie sich an den Hersteller, wenn das Magnesium-Gold-Protokoll benötigt wird.
- 8) Produkttyp: Das LCD-Panel ist eine Logo-Maschine und die Mini-Platine ist eine Boutique-Maschine. Der Unterschied besteht darin, dass der Bereich der Greifspannung unterschiedlich ist.
- 9) Shake-Reset: Nach dem Einschalten des Anti-Shake-Auslösers werden die aktuelle Anzahl der Münzen und Runden zurückgesetzt und das Spiel wird direkt im Spiel beendet.
- 10) Wahrscheinlichkeit für Neustart zurücksetzen: Durch einen Neustart wird der kumulative Wert der Wahrscheinlichkeitswarteschlange automatisch gelöscht.
- 11) Rundenanzahl auf Null zurücksetzen: Durch den Neustart werden die Anzahl der Runden und Münzen automatisch gelöscht.
- 12) Die Wahrscheinlichkeit wird automatisch gelöscht: Die Anzahl der Spiele auf der Benutzeroberfläche ist Null, und die Maschine beginnt mit dem Zählen, wenn das Spiel nicht gespielt wird. Die Wahrscheinlichkeitswarteschlange wird automatisch gelöscht, sobald der Timer die eingestellte Zeit erreicht hat.
- 13) Anzahl der Geschenk-Erkennungen: Nach einem Spiel kann das Licht-Auge zählen, wie oft das Geschenk fallen gelassen wurde.
- 14) Das Spiel startet automatisch: Wenn die Schnittstelle eine bestimmte Anzahl von Runden anzeigt, bewegt sich der Kran automatisch in die Mitte und startet das Spiel automatisch.
- 15) Automatischer Neustart nach einem Fehler: Bei einem Mikrobewegungsfehler wird das Motherboard nach 3 Sekunden automatisch neu gestartet.
- 16) Wiederherstellung der Werkseinstellungen: Die Werte werden automatisch auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.

## **9 Konto**

Münzen: Anzahl der Münzen Preise:

Anzahl der Preise

Wahrscheinlichkeitswarteschlange: Die Wahrscheinlichkeitswarteschlange wird akkumuliert, und wenn der Wert die Wahrscheinlichkeit des Gewinns des Preises erreicht hat, gewinnt das Spiel den Preis.  
Drücken Sie den Joystick nach unten, um die Funktion zum Löschen des Kontos aufzurufen.

- ① Anzahl der verbleibenden Runden löschen: Löschen Sie die Anzahl der Spielerunden auf der Benutzeroberfläche.
- ② Wahrscheinlichkeitswarteschlange löschen: Löschen Sie die Wahrscheinlichkeitsakkumulation und starten Sie die Berechnung der Akkumulation neu.
- ③ Konto löschen: Konto löschen und Zählung neu starten;

## **3. Fehlercode & Wartung**

ERR\_02: Speicherfehler – Behebungsmethode: Neustart des Motherboards. Wenn das Problem weiterhin besteht, ersetzen Sie das Motherboard.

ERR\_05: Sensorfehler – Reparaturmethode: Es wird empfohlen, den Sensor im normalerweise geschlossenen Zustand zu verwenden und mit dem Geschenk wiederholt den Geschenkanschluss zu erfassen, um zu überprüfen, ob die LED17-Anzeige auf der Hauptplatine normal ein- und ausgeschaltet ist und die normale Lichtaugenhöhe nicht übereinstimmt, und den Sensorpotenzial neu einstellen. Passen Sie den Sensorpegel an oder starten Sie die Hauptplatine neu, ersetzen Sie die Sensorplatine oder die Hauptplatine, wenn sie abnormal ein- und ausgeschaltet ist, überprüfen Sie das Lichtauge zur Hauptplatten-Schaltung und überprüfen Sie die 12-V-Stromversorgung;  
ERR\_81: Fehler beim Vorwärtsfahren – Reparaturmethode: LED12

ERR\_82: Fehler beim Rückwärts-Inching – Reparaturmethode:

LED10 ERR\_83: Fehler beim Links-Fretting –

Reparaturmethode: LED6 ERR\_85: Fehler beim Aufwärts-Jog

– Reparaturmethode: LED2 ERR\_86: Fehler beim Abwärts-Jog

– Reparaturmethode: LED1

Wenn ein Mikrofehler auftritt, überprüfen Sie zunächst, ob der Mikrochip fehlerhaft ist. Drücken Sie den Mikroschalter, woraufhin die entsprechende Anzeige auf der Hauptplatine ein- und ausgeschaltet wird. Wenn die Anzeige auf der Hauptplatine normal ein- und ausgeschaltet wird, bedeutet dies, dass der Mikrochip nicht fehlerhaft ist. Das Problem besteht darin, dass bei der Mikroerkennung der Versorgungsspannung 5 V, 12 V, 24 V, 48 V keine Anomalie vorliegt, unabhängig davon, ob sie abnormal ist, die Stromversorgung abnormal ist und der Netzteilkasten ausgetauscht wird.