

서비스 매뉴얼



ISSUE DATE:Jan.02, 2013



IMPORTANT

- ▶ 이 제품은 사용전, 매뉴얼을 충분히 읽고 사용하시기 바랍니다.
- ▶ 이 매뉴얼을 읽고 난 후, 편리한 곳에 두고 이용하십시오.

○ 사용설명서

반드시 다음의 사항을 준수하여 제품의 설치, 사용, 유지에 도움을 받으시기 바랍니다.

사용시 안전사고 예방

※ 반드시 다음의 사항을 읽어주십시오.

◎ 인명 사고와 재산 손실

- 다음의 표시들은 위험 정도와 손실의 원인에 대해 알려줍니다.

⚠ 주의

이러한 주의사항을 무시하게 된다면 부상 혹은 제품의 손상이 있을 수 있습니다.

- 다음의 그림들은 예방의 유형에 대해서 알려줍니다.

⊘ 절대 금지가 필요한 상황을 표시합니다.

Ⓜ 반드시 해야 할 사항을 표시합니다.

이 사용 설명서는, 서비스 직원 또는 관련분야 전문가가 실시해야 합니다.

- 만약 그렇지 않으면 전기 감전, 기계 고장 혹은 심각한 사고를 일으킬 수 있습니다.
 - 기계의 부품을 바꾸거나, 제품의 검사 및 유지, 고장 수리는 반드시 서비스 직원 또는 관련분야 전문가가 실행해야 합니다.
- 서비스 직원 및 관련분야 전문가는 다음과 같은 사람을 말합니다.

서비스 직원

- 서비스 직원은 반드시 오락기계의 관리 경험이 있어야 하며, 기계의 조립, 설치, 검사 및 유지 보수를 하는 사람을 말합니다.

관련분야 전문가

- 관련분야 전문가는 디자인, 제조, 검사, 서비스를 참여 하고, 전기 전자, 기계에 대한 교육을 받은 기계 엔지니어와 제품 유지 보수를 담당하는 사람을 말합니다.

설치

경고 WARNING

이 제품을 설치,이동,운반할 경우 가까운 대리점과 상의하기 바랍니다.

- 이 제품은 전문가가 설치,이동,운반해야 합니다.
- 제품을 설치할 때 바닥에 바닥 고정다리를 설치하고 제품이 평평한 곳에 안전하게 설치되었는지 확인해야 합니다.
- 제품의 개폐 부분과 분리되는 부분을 강압적으로 다루지 않습니다. 그로 인해 인명사고나 제품에 손상을 입힐 수도 있습니다.

⊘ 실내 전용 제품일 경우 절대 외부에 설치해서는 안됩니다.

⊘ 출구 옆에 설치해서는 안됩니다.

⊘ 설치해서는 안되는 장소

- 비나 습기에 노출된 장소
- 직사광선에 직접적으로 노출된 장소
- 에어컨과 발열 기구 등에 직접적으로 노출된 장소
- 인화성 물질과 가까운 장소
- 이런 장소에서는 인명 피해나 기계 고장을 일으킬 수 있습니다.

⊘ 화학 약품,물기가 있는 장소 위나 근처에 두지 않습니다.

⊘ 환기 구멍 근처에 물건을 두지 않습니다.

⊘ 코드에 무리하게 힘을 가하거나 무거운 물체를 올려놓지 않습니다.

⊘ 절대 젖은 손으로 코드를 만지지 않습니다.

⊘ 무리하게 코드를 뽑아서 전원을 끄지 않습니다.

주의 CAUTION

제품 설명서에서 지시한 범위내의 실내용 코드 선을 이용하기 바랍니다. 코드 선을 확장해야 할 경우 설명서에서 제시한 실내용 코드선을 사용합니다.

⊘ 동봉한 코드 선을 이용하시기 바랍니다.

⊘ 전기 콘센트에 한꺼번에 여러 개의 코드를 사용하지 않습니다.

⊘ 사람이 통행하는 곳에 코드를 놓지 마십시오. 코드에 걸려 넘어질 수도 있습니다.

⚡ 반드시 바닥에 설치하십시오.


⊘ 제품을 이동할 때 지나친 힘을 가하지 마십시오.

⊘ 제품과 벽 사이에 적어도 100mm(4inch)이상 공간을 두어야 합니다.

⊘ Coin,게임 난이도를 제외한 system에 관련된 DIP setting switch는 함부로 바꾸지 마십시오.

주의


경고 WARNING

 기계에서 비정상적인 연기, 냄새, 소리 등과 같은 증상이 나타나면 전원 스위치를 즉시 끄고 작동을 중지시킵니다.

· 비정상적인 상태에서 작동을 계속할 경우 화재나 사고를 일으킬 수 있습니다.

- 비정상적일 경우 -

1. 전원 스위치를 끈다.
2. 콘센트에서 코드를 뺀다.
3. 가까운 대리점에 연락한다.

 코드를 함부로 취급하거나 먼지가 끼지 않게 주의하십시오.

· 그럴 경우 감전이나 화재를 일으킬 수 있습니다.

주의 CAUTION

 지정 장소 외에 다른 장소에서 사용하지 마십시오.

· 주거 지역이나 주거지역 근처에서 사용할 경우 라디오, 텔레비전 수상기, 전화기 등 전자 기기에서 나오는 전자파의 영향으로 오작동을 일으킬 수 있습니다.

· 유리제품에 한해 유리표면에 충격을 주지 마십시오.

- 게임을 해선 안될 경우

음주


몸 상태가 안 좋을 경우

임신 중

맥박 조절기를 착용했을 경우

최근에 TV를 시청하다가 근육 경련이나 기절한 경험이 있을 경우

- 게임특성상 손, 발 등으로 충격을 가하는 게임일 경우 지나치게 세게 충격을 가하지 않습니다.

 젖은 손으로 전원을 켜거나 꺼서는 안됩니다.

 코드를 만질 때 아래 지시 사항을 잘 따라야 합니다.

- 코드를 망가뜨리지 않습니다.

- 코드를 지나치게 구부리지 않습니다.

- 코드에 열을 가하지 않습니다.

- 코드를 묶지 않습니다.

- 코드를 억지로 끼워 넣지 않습니다.


- 코드를 개조하지 않습니다.


- 코드를 꼬지 않습니다.


- 코드를 잡아당기지 않습니다.

- 코드 위에 서 있지 않습니다.

- 코드에 못질하지 않습니다.

 전원 코드가 파손된 경우에는 위험요소를 피하기 위해 제조자나 그 대리점 또는 유자격자가 코드를 교체 하여야 합니다.

 이 기기는 신체, 감각, 정신 능력이 결여되어 있거나 경험과 지식이 부족하여 감독이나 지시 없이는 안전하게 기기를 사용할 수 없는 사람 (어린이 포함)이 사용하도록 만들어지지 않았습니다.

 어린이가 기기를 가지고 놀지 않도록 어린이를 감시하는 것이 좋습니다.

* 전자파 방해시 스피커에서 잡음이 발생할 수 있습니다.

검사와 청소



- 제품을 검사하거나 청소하기 전에 반드시 전원을 끄고 플러그를 뽑니다.
- 부품을 교체할 때 올바른 부품을 사용하는지 주의합니다.
- 제품 내에 고압 전류가 흐르고 있기 때문에 제품의 안을 열어볼 때는 반드시 관련 전문가가 시행해야 합니다. 모니터를 사용하는 게임기일 경우 뒷문을 개방할때 모니터와 주변부품을 건드리지 않도록 주의합니다.
- 전력 공급기의 주동력 스위치를 끄지 않은 상태에서 서비스 패널의 부동력 스위치만 끌 경우 제품의 동력이 완전히 차단되지 않을 수도 있습니다. 제품의 뒷문을 개방할 경우 반드시 주동력 스위치를 끄고 콘센트에서 코드를 뽑도록 합니다.
- 매뉴얼에 나오지 않은 제품의 분해와 복구, 설치, 리모델링은 절대 금지합니다.

게임기의 외관을 청소할 땐 중성 세제를 적신 부드러운 천으로 닦아냅니다.

- 솔벤트나 알코올 등의 희석액을 사용하면 제품에 손상을 입힐 수 있습니다.
- 기계 내부에 물이 들어가면 감전이나 제품 고장이 일어날 수 있습니다.

이동과 운반



- 이 게임기 내에는 모니터(모니터 제품일 경우), 전기 부품, 정밀 부품 등과 같은 진동이나 충격에 민감한 부품들이 있습니다. 따라서 제품의 이동, 운반을 할 경우 매우 조심스럽게 다루어야 합니다. 기계가 넘어지지 않도록 합니다.

- 기계를 이동할 경우 먼저 주전원을 끄고 콘센트에서 코드를 뽑고 코드를 제거한 후 실시합니다.

기계를 이동할 경우 기계 다리 4개를 접고 바퀴 달린 이동 도구로 운반한다.

기계를 이동할 때 억지로 힘을 가하지 않습니다.

취급주의 사항

- 이 제품을 설치, 검사, 유지, 이동, 운반 시 매뉴얼에서 지시한대로 순서와 주의사항을 잘 지켜서 안전하게 작업한다.
- 매뉴얼에 명시한 “경고”와 “주의”에 어긋나는 설치, 취급, 검사, 유지, 이동, 운반 등은 하지 않는다.
- 영업권 이전 등에 의해 주인이 바뀔 경우 새 주인에게 매뉴얼도 함께 전해주어야 한다.

목차

1. 제품 규격 및 주의 스티커 위치

1-1. 치수

1-2. 사양

1-3. 주의 스티커 및 위치

[부속품]

2. 설치 방법

3. 게임 특징 및 장점

4. 게임 설명

5. 게임 순서

6. 셋업

6-1. 셋업 설정

6-2. 셋업

7. 테스트 모드

7-1. 테스트 모드 설정

7-2. 테스트 모드

8. 에러 코드

8-1. 에러 코드

9. 트러블 슈팅

9-1. 림

9-7. 코인기

9-2. 골

9-8. SETUP 버튼 & 카운터

9-3. 컬러 & 진동

9-9. 사운드

9-4. 램프

9-10. 매트릭스

7-5. 버튼

9-11. FND & X2 TIME LED

9-6. 볼 블록

10. 소모품 교체방법

10-1. 림 센서 교체

10-2. 볼 블록장치 모터 센서교체

10-3. 매트릭스 분해 및 부품교체

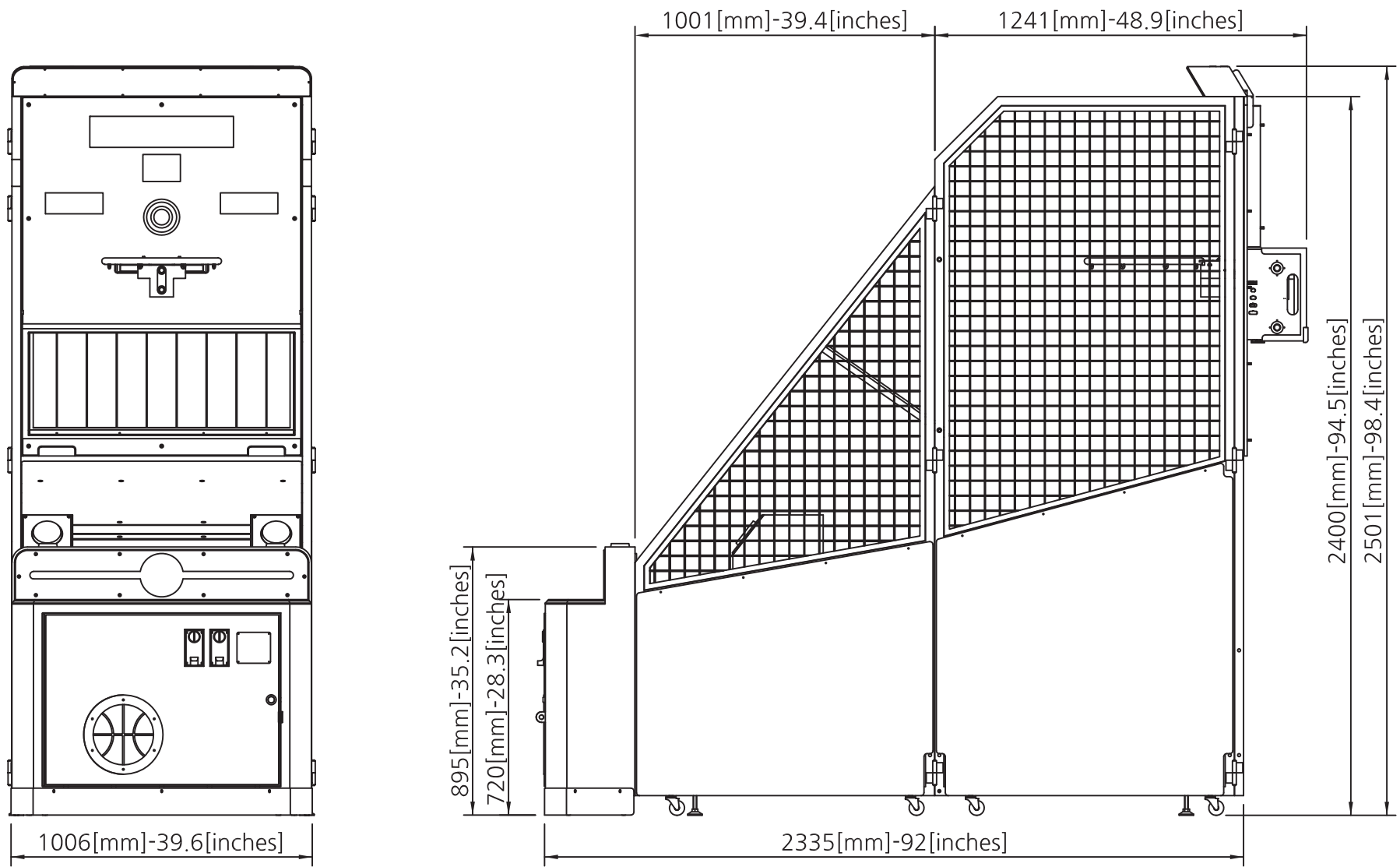
10-4. 볼 블록장치 모터 센서교체

11. PARTS LIST

12. 배선도

1. 제품 규격

1-1. 치수



1-2. 사양

치수 (W x D x H)	1006 x 2335 x 2501 (mm)
무게 (kg)	250 kg
전압	AC 120V
주파수 범위	60 Hz
소비전력	220W
TOTAL	300 W

1-3. 주의 스티커 및 위치



- 기계앞에 기대거나 올라가지 마시오.

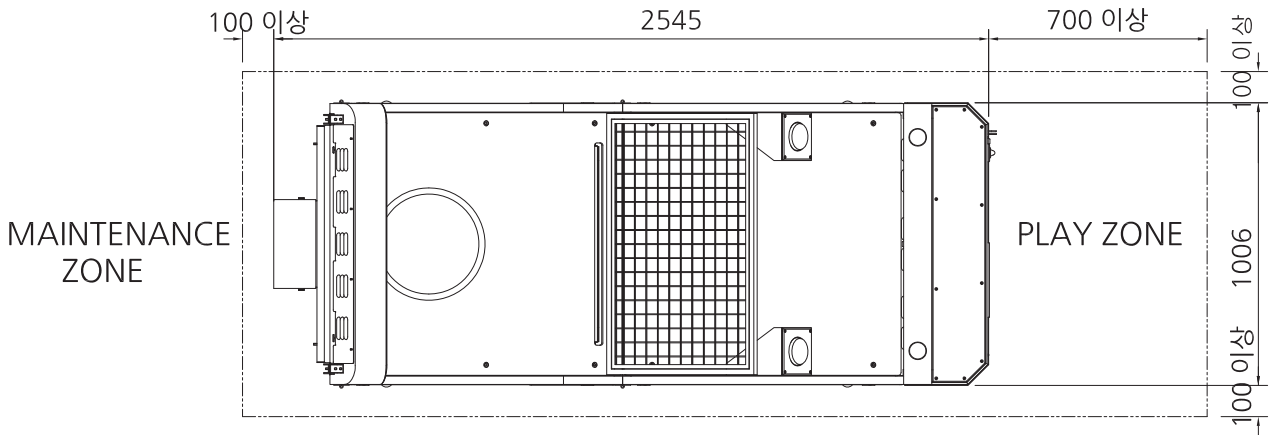
부속품

NO.	PART NAME	SPEC.	QTY
1	CASH BOX KEY	6001 	2
2	FRONT DOOR KEY	7001 	2
3	AC POWER CORD	220V 	1
4	LAN CABLE	-	1
5	CABLE TIE	-	20
6	BOLT	M4x10L	12
7	BOLT	M6x30L	4
8	MANUAL	- 	1
9	공	- 	4
10	컬러 공	- 	1

2. 설치 방법

- 설치에 앞서 설치할 공간을 다음과 같이 확보합니다.

주의 - 기기설치시 직사광선이 직접적으로 노출된 곳은 설치를 피하시기 바랍니다.



① [FRONT CASE ASS'Y]

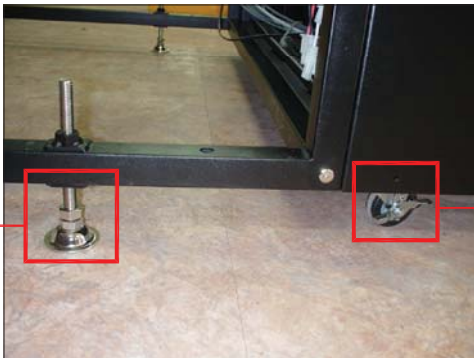
② [REAR CASE ASS'Y]

1



- ① FRONT CASE ASS'Y와 ② REAR CASE ASS'Y로 나뉘어 포장되어 출하됩니다.

2

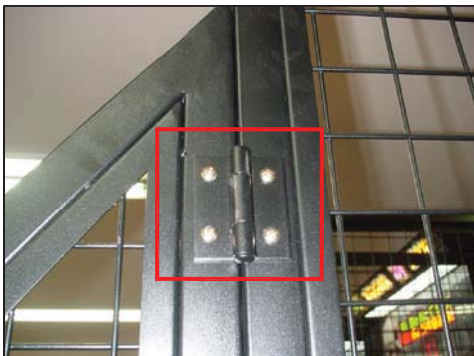


- 설치할 장소를 정한후, ② REAR CASE ASS'Y의 ③ 우레탄 바퀴를 OFF로 고정 시킵니다. 이후 ④ 조절바를 너트를 이용하여 확실히 고정 시킵니다.

④

③

3



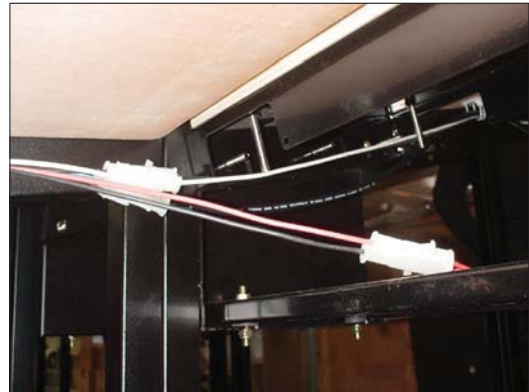
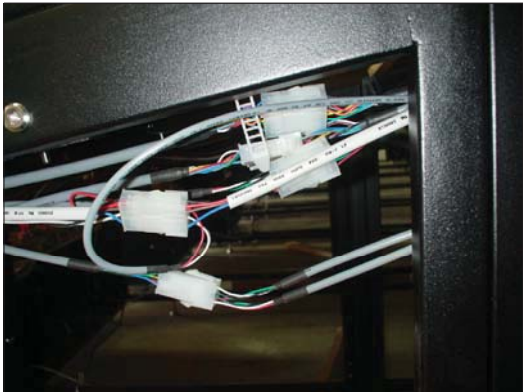
- CASE를 앞, 뒤로 붙인후, 연결경첩을 조립합니다.

4



- 고정시킨 타이나 볼트를 제거 합니다.

5



- FRONT CASE의 배선과 REAR CASE 배선 커넥터를 연결합니다. (앞, 뒤 2개소)

6



- AC INPUT ASS'Y에 전원선과, LAN 커넥터를 연결합니다.

[네트워크 연결시]

- LAN 커넥터를 네트워크 하려는 기계의 LAN 커넥터 위치에 연결합니다.

7



- FRONT CASE 전면도어를 연후, ⑦ 전원 스위치를 켭니다.

3. 게임 특징 및 장점

3-1. 특화된 디자인 및 기능

- 남자 , 여자 캐릭터를 이용 다른 제품과 다른 디자인 연출
- 고급 자재를 이용 명품 농구 게임기 제작
- 화려한 매트릭스 연출로 게임 진행 사항 실시간 전달
- 일반 볼을 이용한 클린 슈트와 칼라 볼을 이용한 칼라 슈트 기능을 부여해 차별화된 점수 부여
- 칼라 볼 센싱기능을 넣어 칼라 볼의 점수를 높게 부여해 게임 이용자로 하여금 고득점의 매력부여
- 쿼터별 마지막 5초는 획득 점수의 2배를 점수로 부여하므로 마지막까지 게임 집중력 유도
- 쿼터별 통과 점수 수정과 쿼터별 게임 시간 별도로 셋팅 가능

3-2. 일반 슈트 , 클린 슈트 , 칼라 슈트 3 종류의 슈트 종류에 따라 차별화 된 점수 체계

(1) 일반 공을 이용 일반 슈트와 클린 슈트를 구분하게 하여 점수 체계 차이 줌

- 공이 림에 먼저 맞아 충격 센서에 신호가 감지된후 상단 골 센서에 공이 인식될때 일반 슈트
- 상단 골 센서에 공이 먼저 인식된후 충격 센서에 신호가 감지되면 클린 슈트

(2) 칼라 볼을 인식할수 있도록 칼라 센서를 장착하여 칼라 볼을 이용 득점시 높은 점수부여

- 칼라 볼을 이용한 클린 슈트는 칼라 볼이라는 것에 의미를 부여해 칼라 볼을 이용한 일반 슈트과 동일한 점수부여

3-3. 게임 모드

(1) 일반인을 위한 일반 게임

- 1 ~ 4쿼터가 있으며 4쿼터 통과시 서비스 스테이지 게임 진입가능
- 각 쿼터별 통과 가능 점수가 부여되어 있어 쿼터별 통과 점수를 넘어야만 다음 쿼터 게임가능

(2) 연인이나 직장 동료들 간의 대결 모드 게임인 멀티 플레이 게임

- 2대에서 최고 16대까지 게임 이용자가 임의로 지정한 제품에서만 멀티 플레이 게임가능
- 점수에 무관하게 4쿼터까지 진행
- 대결자중 최고의 점수가 대결하는 모든 사람의 제품의 TOP SCORE에 실시간으로 기록됨
- 쿼터별 종료시 랭킹이 매트릭스에 연출

(3) 리그전이나 단체 게임때 적용할수 있는 이벤트 게임

- 네트워크로 연결된 최대 16대의 제품 전체가 동시에 게임가능
- 1 ~ 4쿼터가 있으며 4쿼터 통과시 서비스 스테이지 게임 진입가능
- 각 쿼터별 통과 가능 점수가 부여되어 있어 쿼터별 통과 점수를 넘어야만 다음 쿼터 게임가능
- 대결자중 최고의 점수가 대결하는 모든 사람의 제품의 TOP SCORE에 실시간으로 기록됨
- 쿼터별 종료시 랭킹이 매트릭스에 연출

4. 게임 설명

4-1. 싱글 플레이

4 스테이지 + 1 보너스 스테이지로 총 5개의 스테이지로 구성됩니다.
1 ~ 4 스테이지는 정해진 점수 이상을 획득해야 다음 스테이지로 넘어갑니다.
4 스테이지까지 성공하면 보너스 스테이지 게임이 진행됩니다.

4-2. 멀티 플레이

네트워크 연결 되어 있는 다른 기기와 같이 게임 플레이 및 순위 결정을 할 수 있습니다.
1 ~ 4 쿼터까지 정해진 시간 동안 플레이 됩니다.
멀티플레이 게임중에 Top Score에 플레이어 중에서 가장 높은 점수가 표시됩니다.
각 쿼터가 끝나고 나면 플레이어의 현재 순위를 보여줍니다.
최종 4쿼터가 끝나면 순위를 보여주고 플레이어의 승/패를 알려줍니다.

* 셋업에서 네트워크 ID 설정이 되어 있어야 사용 가능함.

4-3. 이벤트 플레이 - 행사 게임 이벤트를 위한 기능

네트워크 연결된 모든 기기가 동시에 싱글 플레이 게임이 진행됩니다.
게임 방법은 싱글 플레이와 같습니다. (별도의 조작이 필요합니다)
게임 진행중에 Top Score에 플레이어 중에서 가장 높은 점수가 표시됩니다.
게임이 끝나고 나면 플레이어의 순위가 표시 됩니다.

5. 게임 순서

5-1. 싱글 플레이

- 1 코인 투입
- 2 SINGLE BUTTON 선택
- 3 볼 블록장치 내려감 (OPEN)
- 4 클리어 점수 표시 (CLEAR SCORE 50)
- 5 게임시작 (START)
- 6 게임 시간 감소 (50, 49, 48 ...)
- 7 설정된 시간에 링 이동 (셋업 설정)
- 8 게임 시간 2초 남았을 때 볼 블록 장치 올라감 (CLOSE)
- 9 게임시간 0초 되면 게임 멈춤
- 10 CLEAR SCORE 점수 못 넘으면 게임 종료 (GAME OVER)
- 11 TOP SCORE 보다 GAME SCORE가 높으면 TOP SCORE 연출 처리됨

* 상위 내용은 셋업 설정에 따라 달라 집니다.

5-2. 멀티 플레이

- 1 코인 투입
- 2 MULTI BUTTON 선택 : 대기화면 나눔
- 3 다른 플레이어가 연결 : 같은 방법으로 코인 투입후 멀티플레이 버튼을 누름
- 4 대기 시간이 0이 되면 멀티플레이 게임시작 : 다른 플레이어가 없으면 싱글플레이로 진행
- 5 게임시작 (START)

[매트릭스 디스플레이]

- 다른 기기 연결된 상태



- 플레이어 ID 표시



- 멀티 플레이 시작



5-3. 이벤트 플레이

1 싱글 플레이와 진행 방법이 같습니다.

*** 진행 조작방법**

* 서버기기 (Network ID 1번)에서 조작을 합니다

(1) 전원이 꺼진 상태에서 Setup 버튼과 Service 버튼을 누른 상태로 전원을 켭니다.

(Setup + Service + 전원ON)

매트릭스 화면에 EVENT 라는 문구가 나오면 이벤트 모드로 된 상태입니다.

이 상태에서 기다리면 네트워크 연결된 모든 기기가 EVENT ID JOIN라고 바뀝니다.

(2) 모든 기기가 이벤트 모드 준비상태가 되면

서버에서 게임 시작 버튼 두 개를 1초 동안 누릅니다.

- 서버 이벤트 모드 연결된 상태



(Multi Play 버튼 + Single Play 버튼 같이 1초 동안 누릅니다.)

10초 카운트 다운하면서 게임 진행하게 됩니다.

- 이벤트 게임 시작하기 전 카운트 다운



(3) 게임이 끝나고 다시 게임 플레이를 하기 위해선 위와 같이 다시 게임 시작 버튼을

동시에 1초 동안 누르면 처음 이벤트 대기 화면으로 돌아갑니다.

- 클라이언트 이벤트 모드 연결된 상태



- 이벤트 게임 시작 할때



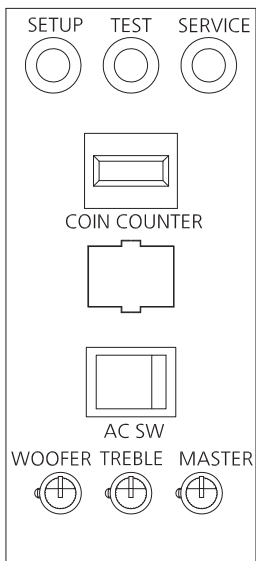
6. 셋업

6-1. 셋업 설정

- (1) 기계전면에 있는 FRONT DOOR의 7001KEY를 이용하여 DOOR를 엽니다.
- (2) 기계내부에 WOOFER ASS'Y와 COIN BOX 사이에 CONTROL PANEL이 있습니다.



CONTROL PANEL



CONTROL PANEL

- SETUP 버튼을 누르면 셋업 설정 화면으로 바뀝니다.

SETUP : 데이터 감소 / TEST : 선택 및 설정 / SERVICE : 데이터 증가













- 1) SETUP or SERVICE 버튼으로 바꿀 셋업 메뉴 항목을 선택합니다.
- 2) TEST 버튼을 눌러서 값 바꾸기 기능으로 전환 합니다. (설정 값이 깜빡임)
- 3) SETUP or SERVICE 버튼으로 설정 값을 바꿉니다. (증가, 감소)
- 4) TEST 버튼을 눌러서 값 바꾸기 기능을 빠져 나옵니다.
- 5) 최종적으로 적용 하기 위해서는 메뉴 항목의 SAVE & EXIT를 선택해야 합니다.


* 값을 잘못 바꾸거나 취소 할 경우 CANCEL & EXIT를 선택하면 저장하지 않고, 셋업 설정을 종료합니다.

* 미 배출된 티켓 배출을 원할때는 셋업 버튼의 TEST 버튼을 누르면 티켓이 배출됩니다.

6-2. 셋업

NO.	셋업 항목	매트릭스 Display	기본 값	셋팅 값	값 변환 비율	비 고
1	Credit / Coin		1-1	free		
				1-1		
				1-2		
				1-3		
				1-4		
				1-5		
2	Normal Point [일반 슛 점수]		2	1 ~ 10	1	
3	Clean Point [클린 슛 점수]		3	1 ~ 10	1	
4	Color Point [칼라 슛 점수]		6	0 ~ 10	1	
5	StageTime 1Q [1스테이지 게임시간]		50	10 ~ 90	10	
6	StageTime 2Q [2스테이지 게임시간]		40	10 ~ 90	10	
7	StageTime 3Q [3스테이지 게임시간]		30	10 ~ 90	10	
8	StageTime 4Q [4스테이지 게임시간]		30	10 ~ 90	10	
9	StageTime 5Q [보너스 스테이지 게임시간]		20	10 ~ 90	10	

10	RMoveTime 1Q [스테이지 링 이동 시작시간]		Off	Off, 10~90, On	* Off : 링 이동 사용 안함 * 10~90 : 설정된 시간부터 이동 * On : 처음부터 이동 10
11	RMoveTime 2Q [스테이지 링 이동 시작시간]		Off	Off, 10~90, On	10
12	RMoveTime 3Q [스테이지 링 이동 시작시간]		On	Off, 10~90, On	10
13	RMoveTime 4Q [스테이지 링 이동 시작시간]		On	Off, 10~90, On	10
14	RMoveTime 5Q [보너스 스테이지 링 이동 시작시간]		On	Off, 10~90, On	10
15	ClearScore 1Q [1 스테이지 클리어 점수]		50	0 ~ 200	10
16	ClearScore 2Q [2 스테이지 클리어 점수]		150	0 ~ 400	10
17	ClearScore 3Q [3 스테이지 클리어 점수]		300	0 ~ 600	10
18	ClearScore 4Q [4 스테이지 클리어 점수]		500	0 ~ 800	10
19	Def Top Score [최초 점수 기본 시작 값]		300	0 ~ 950	50
20	Multi Time [멀티 플레이 스테이지별 시간]		30	0 ~ 90	5
21	Network ID [네트워크 ID 설정]		0	0 ~ 4	* 0 설정시 : 네트워크 사용 안함 1

22	성별 [골인 슛 음성 종류]		0, Men	0, Men	* 0 : 남자 음성 사운드 1 : 여자 음성 사운드	
				1, Girl	1	
23	데모 사운드 볼륨		7	0 ~ 10	* 0% ~ 100%까지 (셋팅값 x 10%) 1	
24	골인 매트릭스 연출 종류		1. Score	0. Clean	* 0 : 메시지 점수 함께 연출 1 : 점수만 연출	
				0. Score	2 : 0번, 1번 반복 연출	
				2. Toggle	1	
25	언어 선택		1. ENG	0. KOR	* 0. KOR - 한국어 1. ENG - 영어	
				1. ENG	1	
26	FACTORY-SET [공장 기본 값으로 셋팅]					
27	CLEAR-CREDIT [현재 들어있는 크레딧 삭제]					
28	SAVE & EXIT [저장하고 빠져나가기]					
29	CANCEL & EXIT ENG:_. or KOR:_., or LDM:_. [취소하고 빠져나가기]				ENG :1.13 (프로그램 버전 표시) KOR :1.13 (프로그램 버전 표시) LDM :1.10 (매트릭스 그래픽 롬 버전 표시) - 번갈아 가면서 표시됨	

* 셋업 내용은 상황에 맞게 수정 될 수 있습니다.

[참조용]

*	전체 네트워크 연결대수		0	0 ~ 16	8	Network 1 에서만 설정 가능
---	--------------	---	---	--------	---	---------------------------

* 네트워크 ID 설정 값이 1이 아니면 활성화 되지 않음.

7. 테스트 모드

7-1. 테스트 모드 설정

(1) 사운드 테스트 : 사운드 및 스피커 테스트

- 컨트롤 패널의 TEST 버튼을 누르면 테스트 모드로 진입합니다.
[테스트 모드 빠져 나가려면 테스트 버튼을 1.5초 이상 누르고 있거나 전원을 껐다 켜야함]

싱글 플레이 버튼 : 다음 테스트 항목으로 넘어가기 (SKIP 기능)

멀티 플레이 버튼 : 현재 테스트 항목 다시 실행

7-2. 테스트 모드


(1) 사운드 테스트

NO.	테스트 항목	매트릭스 Display	설명
1	왼쪽 스피커		왼쪽 스피커 (영어 음성 One~)
2	오른쪽 스피커		오른쪽 스피커 (영어 음성 Two~)
3	양쪽 스피커		양쪽 스피커 (영어 음성 Three~)
4			사운드 테스트 종료

(2) 매트릭스 테스트

NO.	테스트 항목	매트릭스 Display	설명
1	RED 색상		Red 색상 테스트
2	GREEN 색상		Green 색상 테스트
3	YELLOW 색상		Yellow 색상 테스트
4			매트릭스 테스트 종료

(3) FND 테스트 : Top Score, Time, Score FND 테스트

NO.	테스트 항목	매트릭스 Display	설명
1	TOP SCORE, TIME, SCORE FND		FND의 숫자가 1부터 증가하며 FND 상태를 테스트
2			FND 테스트 종료



(4) 버튼 입력 및 램프 테스트

NO.	테스트 항목	매트릭스 Display	설명
1	버튼		버튼 안 누른 상태
2			멀티 플레이 버튼 [B1] 싱글 플레이 버튼 [B2] 누른 상태
3			버튼 테스트 종료

(5) RIM 테스트 : 골대 림 이동 테스트

NO.	테스트 항목	매트릭스 Display	설명
1	림 이동		림 이동
2			림 테스트 종료




(6) BLOCK 테스트 : 볼 블록 장치 Open, Close 테스트

NO.	테스트 항목	매트릭스 Display	설명
1	볼 블록장치		작동 및 센서 감지 테스트
2			블록장치 테스트 종료
		- BLOCK OK - OPEN ERROR - CLOSE ERROR - BLOCK ERROR	정상 작동 블록 OPEN시 문제발생 블록 CLOSE시 문제발생 OPEN, CLOSE 문제발생


 주의

현재 동작은 4초 동안 테스트하고 그안에 정상 작동 하지 않으면 ERROR로 처리
[4초 기준은 공이 없는 상태에서 Open, Close 동작 처리 했을때 기준 시간임]




(7) 골인 테스트 : 직접 공을 던져서 확인 해야 함

NO.	테스트 항목	매트릭스 Display	설명
1	골인센서1, 2		골인센서1, 2 검사 결과 (ON 또는 ERROR)
2	컬러, 진동센서		컬러센서, 진동센서 검사 결과 (OFF, ON)
3			골인 테스트 종료


(8) COIN 테스트 : 코인입력 신호 테스트

NO.	테스트 항목	매트릭스 Display	설명
1	코인기1, 코인기2		센서 신호
2	코인기1 센서		동전 투입 되면서 들어온 신호횟수
3			코인기 테스트 종료

(9) 네트워크 테스트

NO.	테스트 항목	매트릭스 Display	설명
1	네트워크		클라이언트 네트워크 연결상태
2			네트워크 연결 설정되지 않았을때
3			네트워크 ID 번호 설정되지 않았을때
4			네트워크 테스트 종료

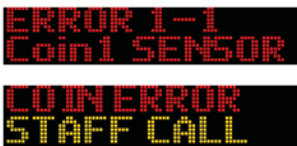
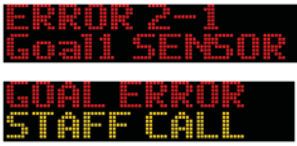
(10) 테스트 모드 종료

 주의
테스트 모드 종료시 테스트 버튼을 1.5초 이상 누르고 있거나, 전원을 껐다 켜

NO.	테스트 항목	매트릭스 Display	설명
1			테스트 모드 종료
2			최종 종료

8. 에러 코드

8-1. 에러 코드

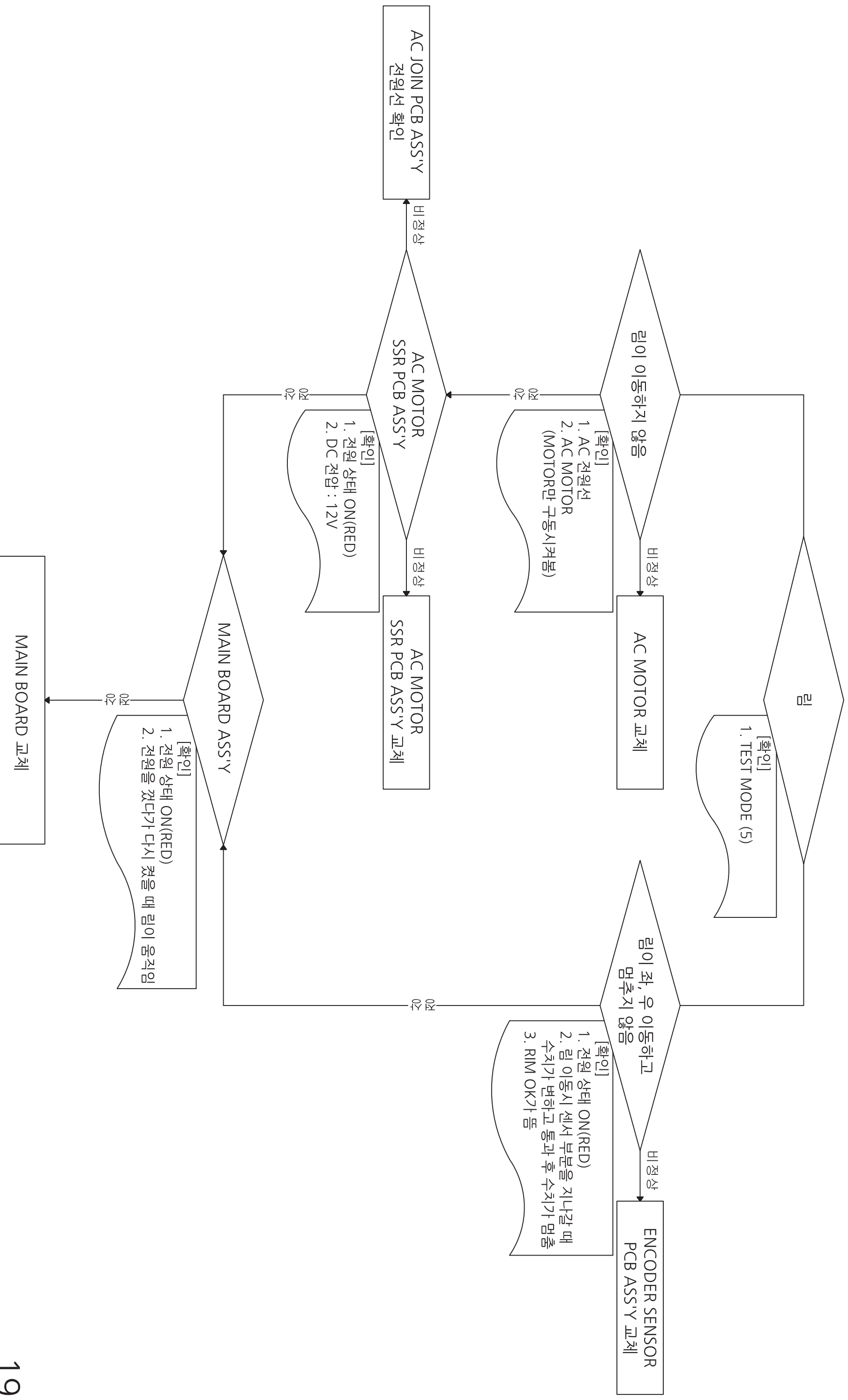
NO.	에러 코드	내용	매트릭스 Display	설명
1	ERROR 1-1	COIN SENSOR		코인기 에러 : (Coin1, Coin2) 코인기 센서 신호가 계속 입력됨 (2초 이상)
2	ERROR 2-1	GOAL SENSOR		골인 센서 에러 : (Goal1, Goal2) 골인 센서 신호 계속 입력됨 (10초 이상)
3	ERROR 3-1	BLOCK OPEN		볼 블록 장치 에러 : (Block Open) 볼 블록 장치 열리지 않음 (Block Open Sensor 6초 이상 감지 못함) * 해결방법 : SINGLE 버튼을 ON 하거나, 전원 Off 시킨 후 다시 전원 On 시키면 에러 화면에서 빠져 나옵니다.

- 위 에러 코드는 게임 진행에 치명적인 문제로 에러 발생시 게임 진행이 안되고 에러 메시지를 출력합니다. (단 크레딧이 들어 있거나 게임 진행 중이면 게임 종료 후 에러 메시지 출력)
- Test 버튼으로 Test Mode 들어가서 상태를 확인 하거나,
전원 Off 시킨 후 다시 전원 On 시키면 에러 화면에서 빠져 나옵니다.

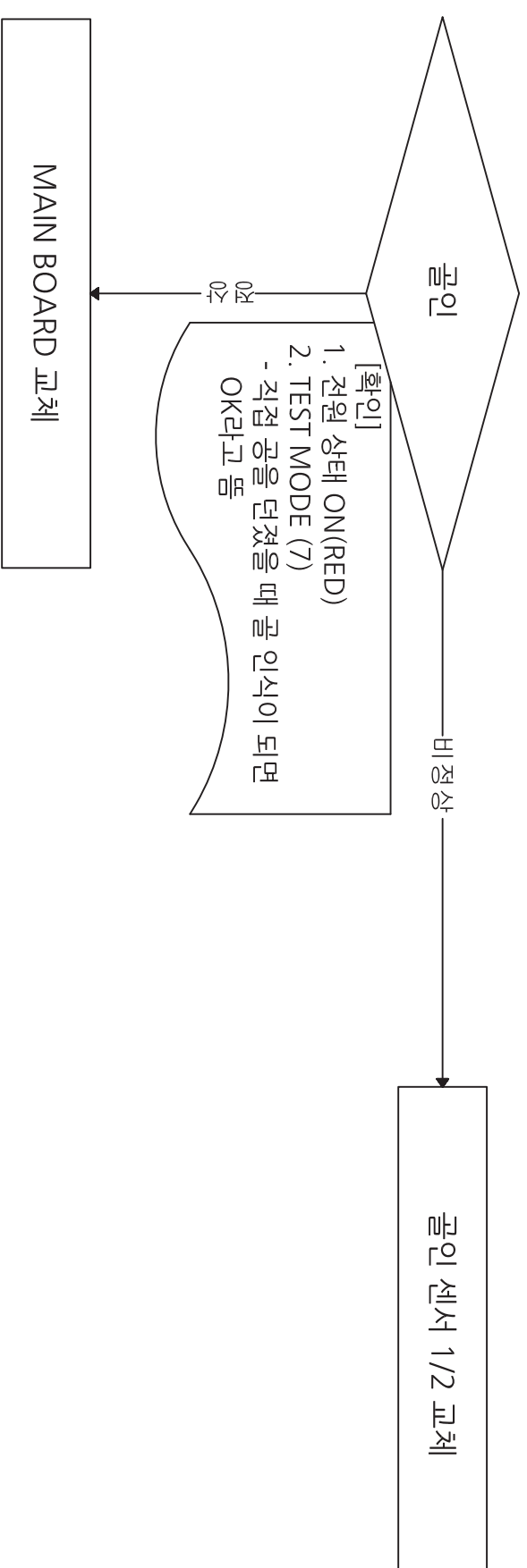
9. 트러블 슈팅

9-1. 림

*공통 : 입력 전원 확인, 배선 연결 확인

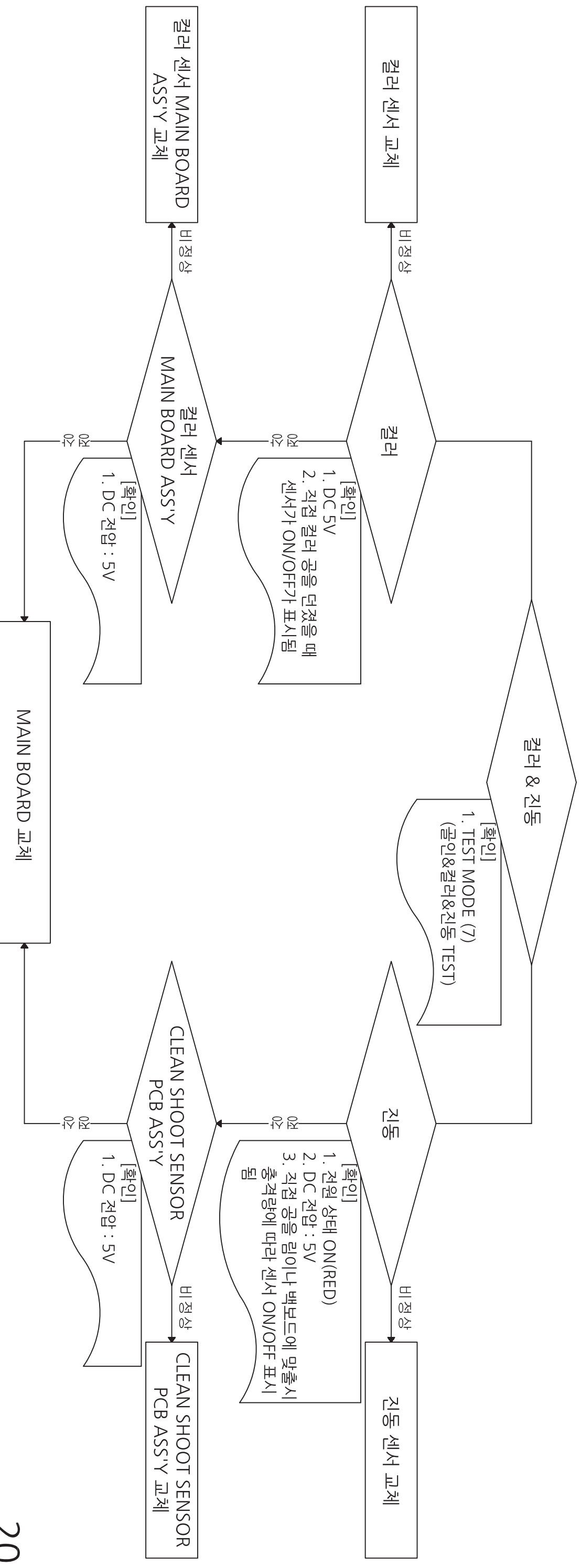


9-2. 끝



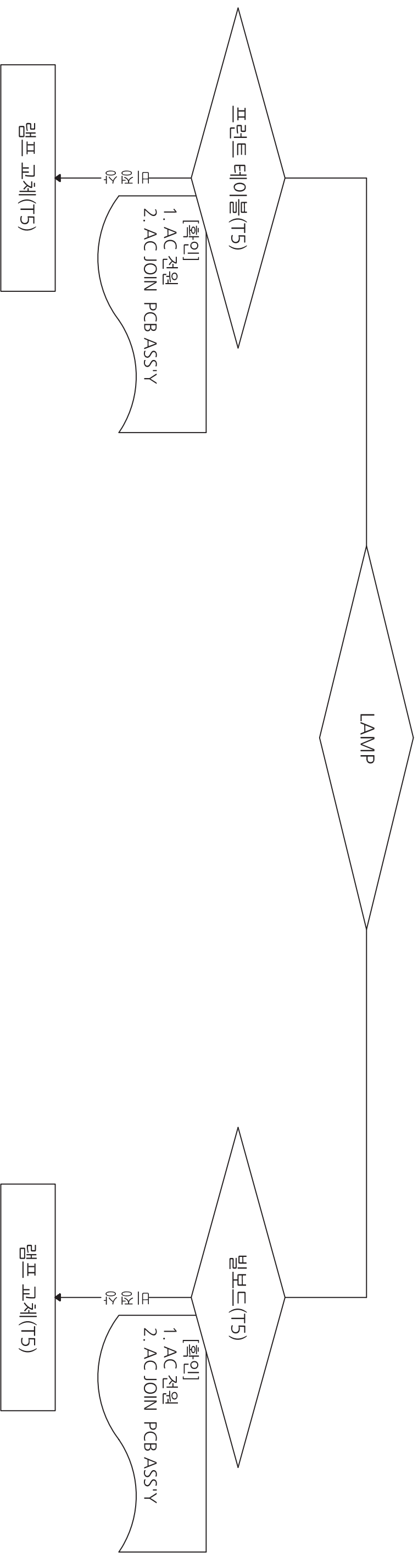
*공통 : 입력 전압 확인, 배선 연결 확인

9-3. 쿨러 & 진동

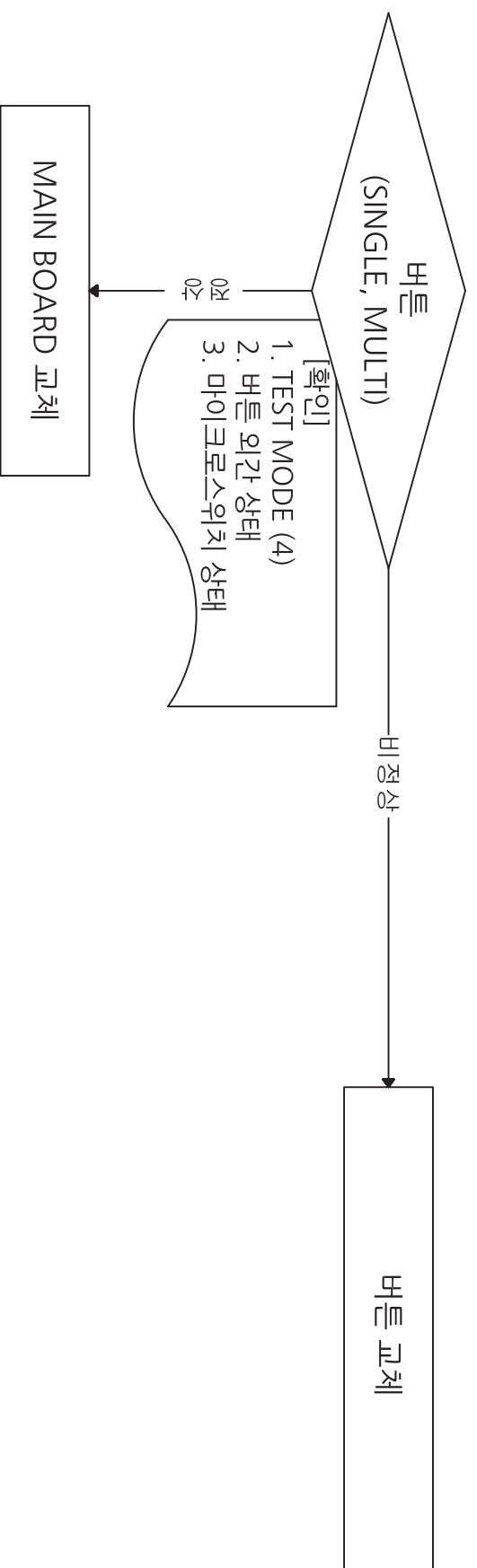


9-4. 램프

*공통 : 입력 전압 확인, 배선 연결 확인

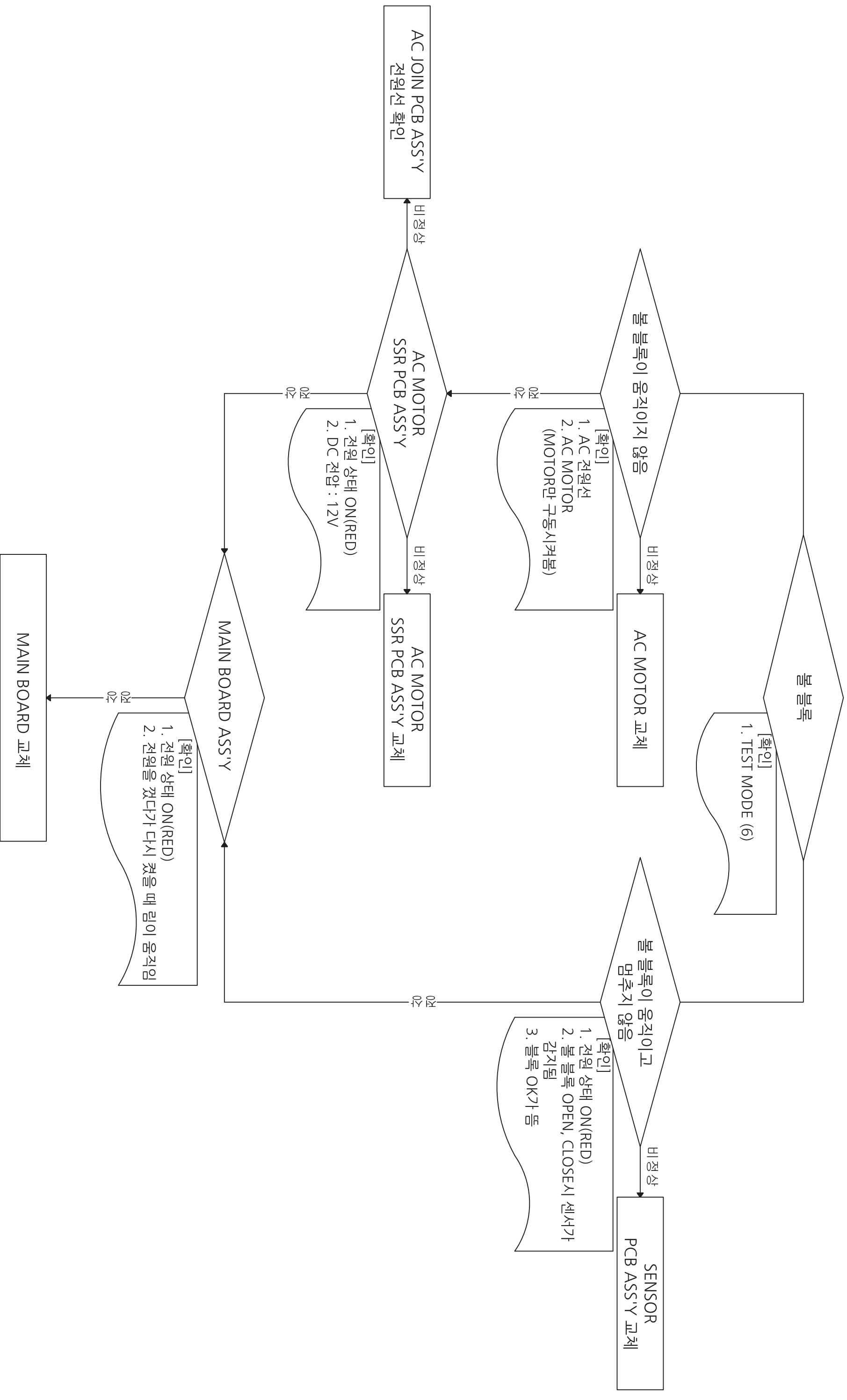


9-5. 버틀



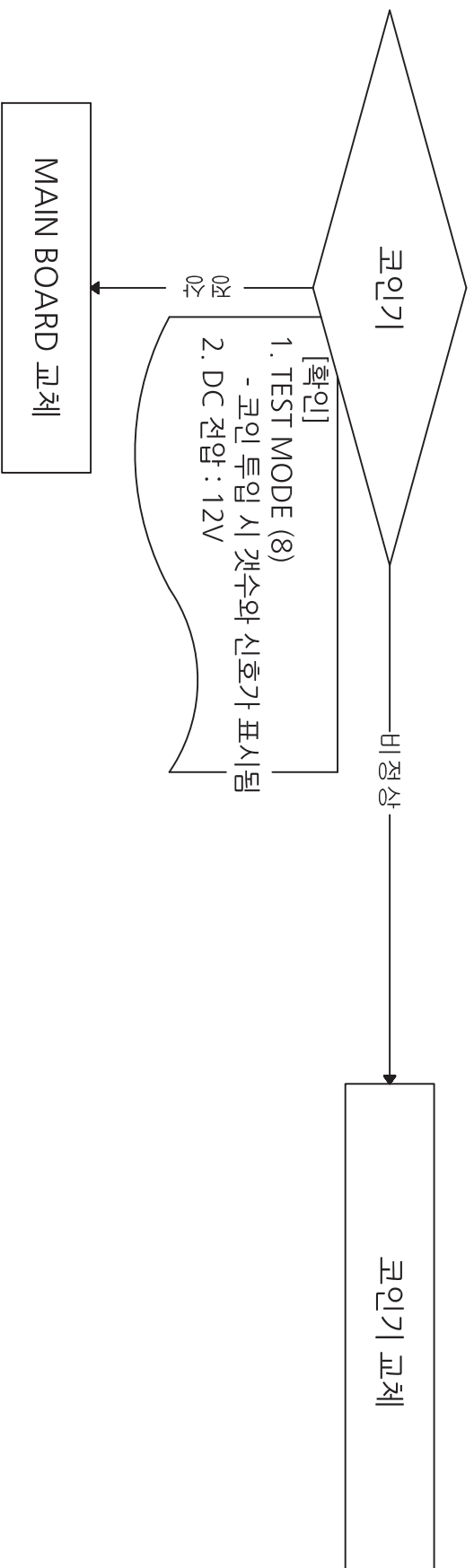
9-6. 볼 볼록

*공통 : 입력 전압 확인, 배선 연결 확인

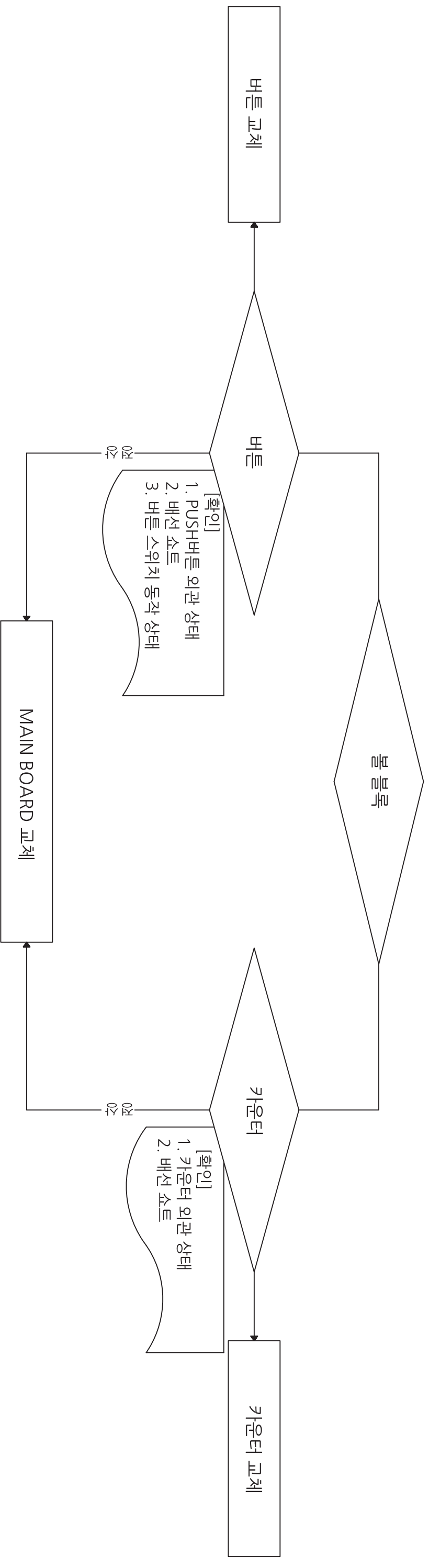


9-7. 코인기

*단물 : 입력 전압 확인, 배선 연결 확인

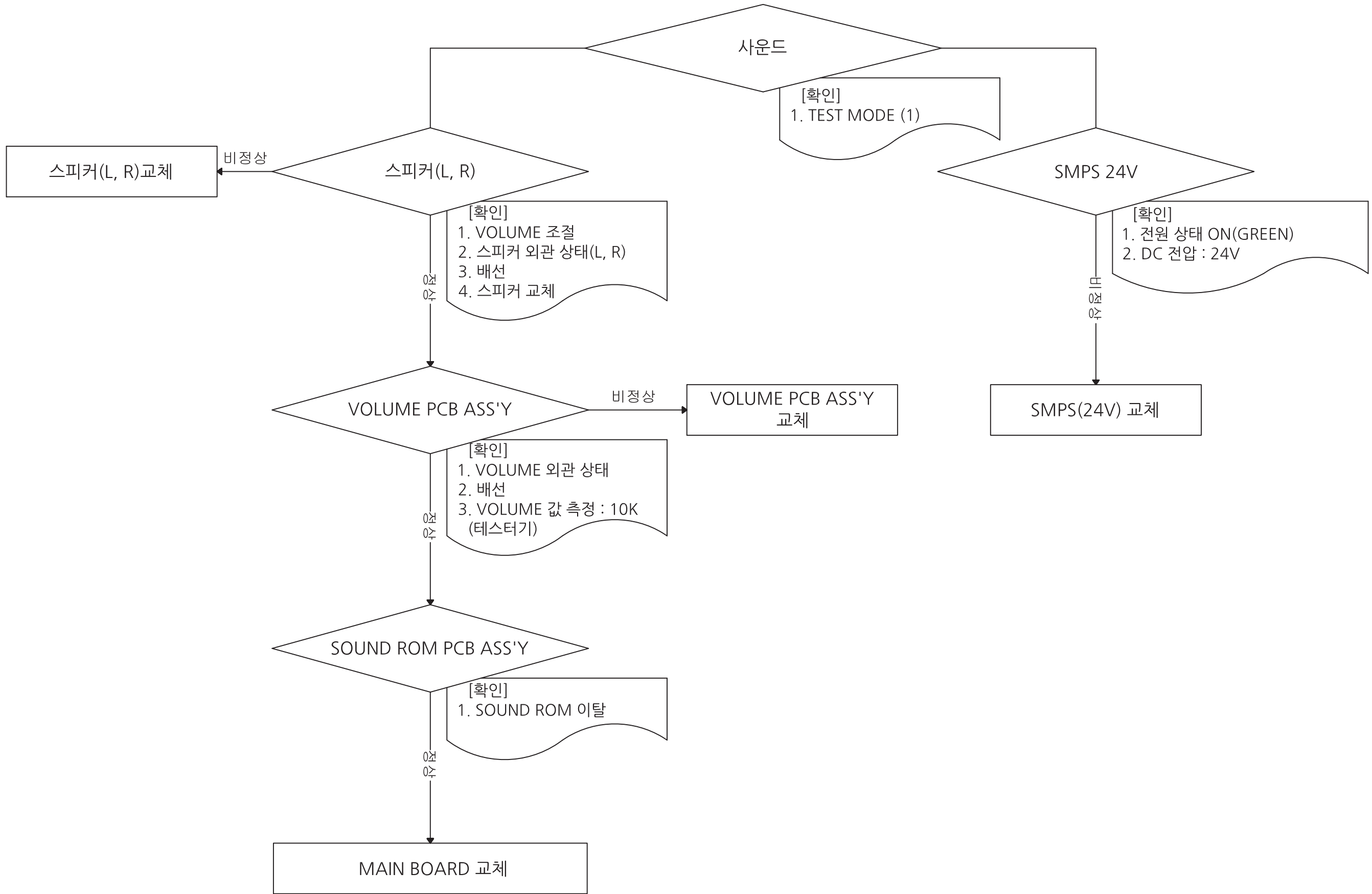


9-8. SETUP 버튼 & 카운터



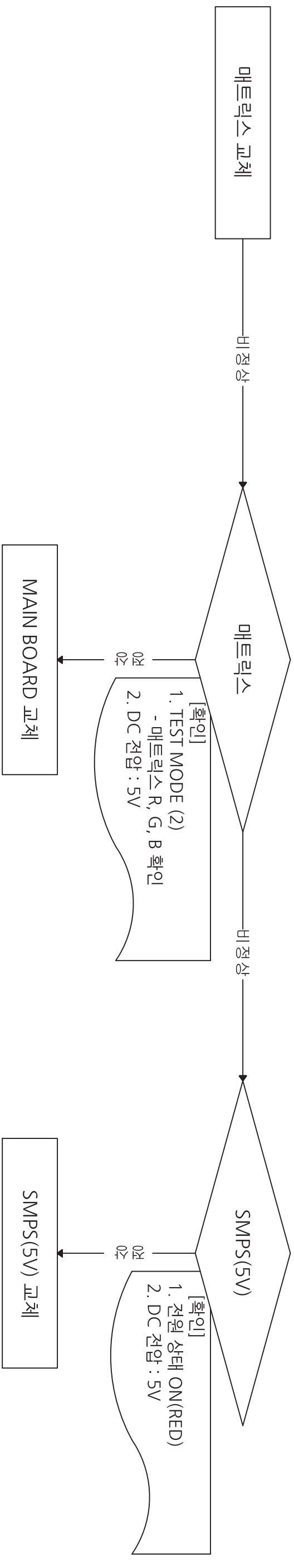
9-9. 사운드

*공통 : 입력 전압 확인, 배선 연결 확인

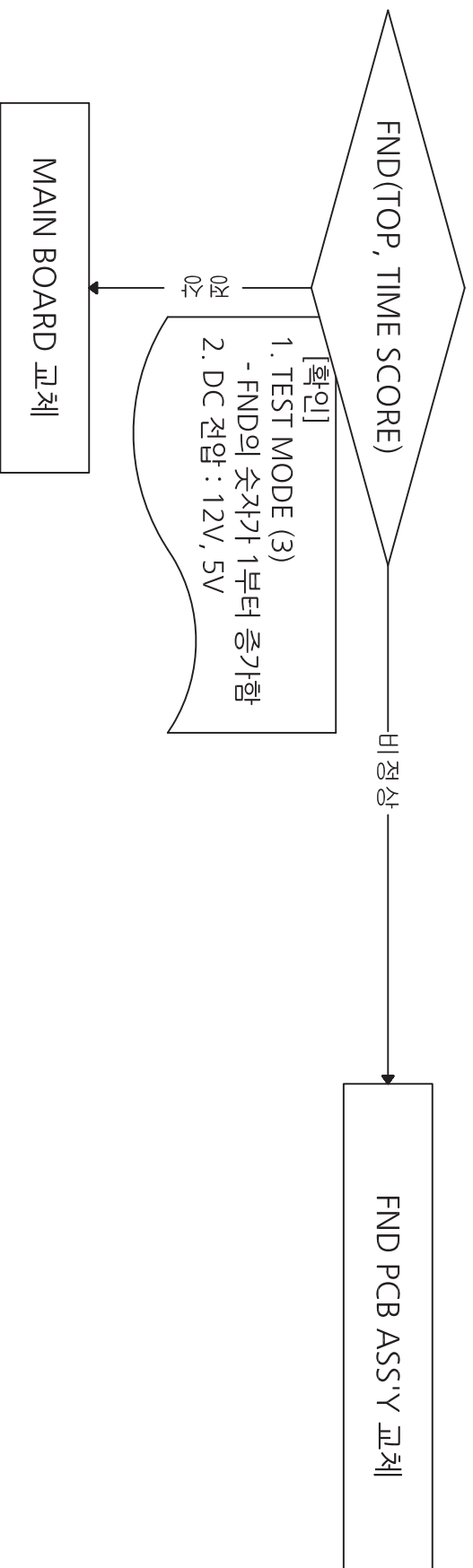


9-10. 매트릭스

*공통 : 입력 전압 확인, 배선 연결 확인

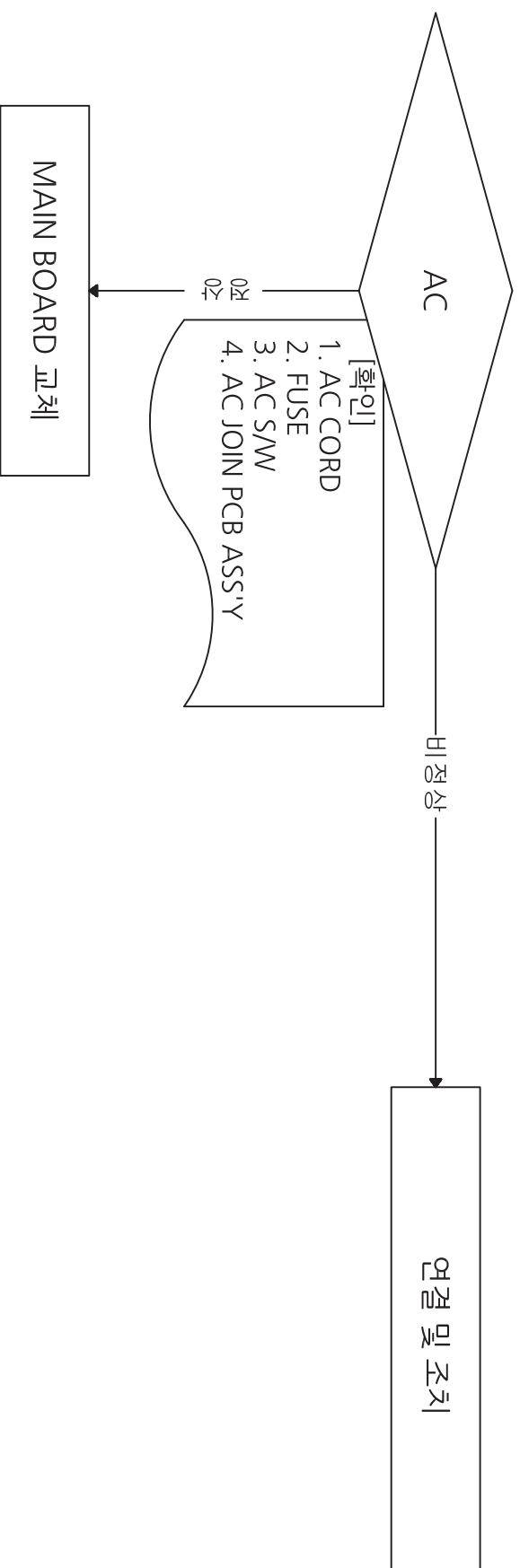


9-11. FND

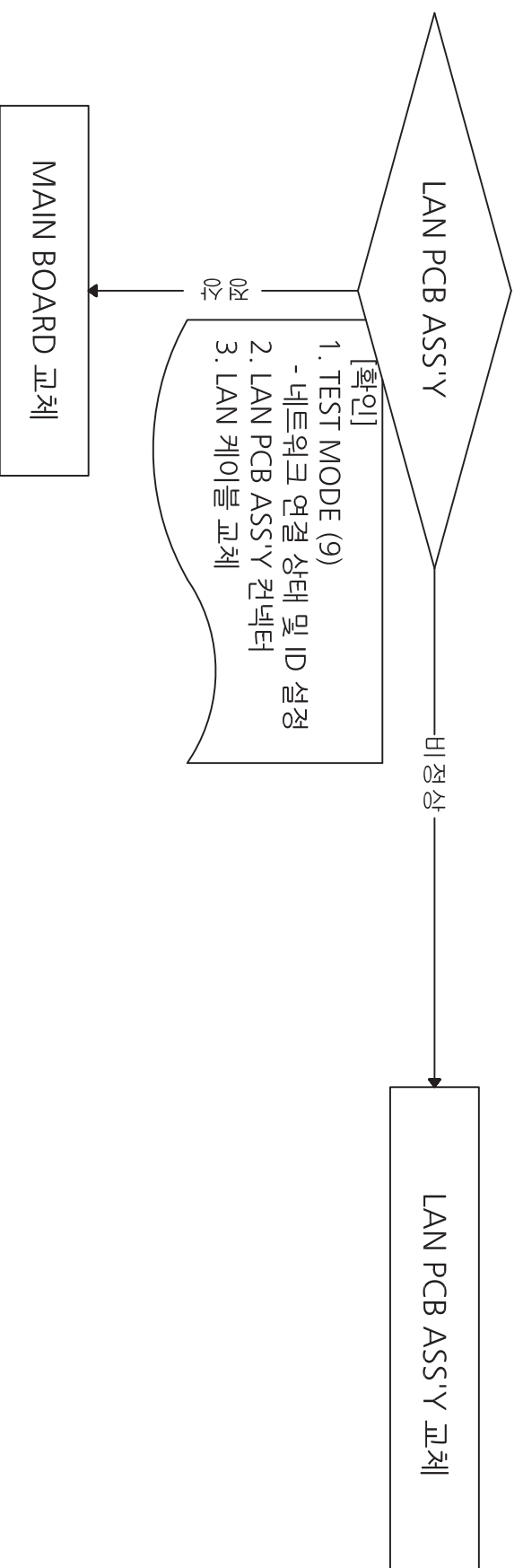


9-12. 전원

*공통 : 입력 전압 확인, 배선 연결 확인



9-13. 네트워크



10. 소모품 교체방법

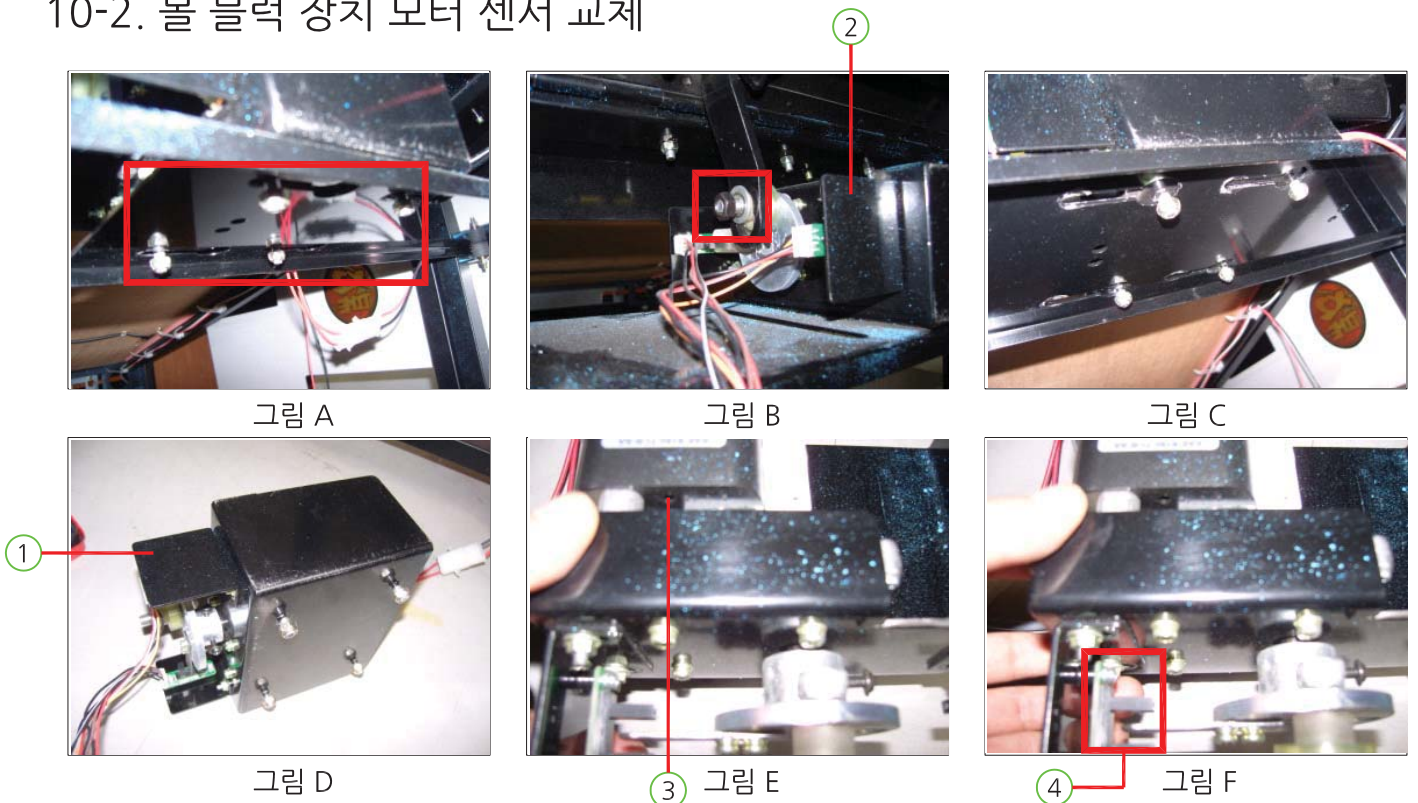
10-1. 림 센서 교체



- (1) 그림A 와 같이 대칭으로 총 4개의 볼트를 제거한후 ①을 제거한다.
 (2) 그림B 의 볼트를 제거하여 ②을 분리한 후 ③OR④ 센서를 교체한다.

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.	NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	RIM COVER BRACKET	-	MENSOMEPO45	③	PHOTO SNESOR	-	MELEOPHO023
②	MAIN SENSOR BRACKET	-	MENSOMEPO44	④	COLOR SENSOR LED PCB ASS'Y	-	AENSOPCB013

10-2. 볼 블록 장치 모터 센서 교체



- (1) 그림A 의 4개너트를 반쯤풀고, 그림B의 너트1개를 완전히 풀어서 ①을 그림C와 같이 오른쪽으로 이동한다.
 (2) ①을 그림D와 같이 분해한 후, 그림E와 같이 볼트 5개를 이용하여 MOTOR를 교체한다.
 그림F 와 같이 볼트 2개를 사용하여 ③을 교체한다.

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.	NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	BALL BLOCK ASS'Y	-	AENS0ASS002	③	PHOTO INT-1 PCB ASS'Y	-	ACIROPCB011
②	BALL BLOCK MOTOR BRACKET	-	MENSOMEPO10	④	MOTOR	KGB 6150-50	MZZZ0MOT045

10-3. 매트릭스 분해 및 부품교체



그림 A

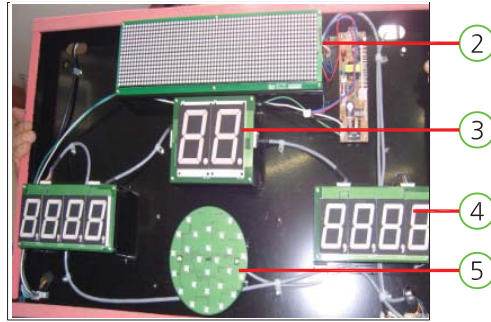


그림 B

(1) 그림A의 볼트와 배선을 제거하고, 그림B의 부품을 교환한다.

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.	NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	FND BASE ASS'Y	-	AENS0ASS007	④	DOUBLE POINT LED PCB ASS'Y	-	AENS0PCB004
②	MATRIX PCB ASS'Y	-	AENS0PCB007	⑤	COLOR SENSOR LED PCB ASS'Y	-	AENS0PCB008
③	SCORE FND PCB ASS'Y	-	AENS0PCB005	⑥	TIME FND PCB ASS'Y	-	AENS0PCB006

10-4. 빌보드 램프 교체



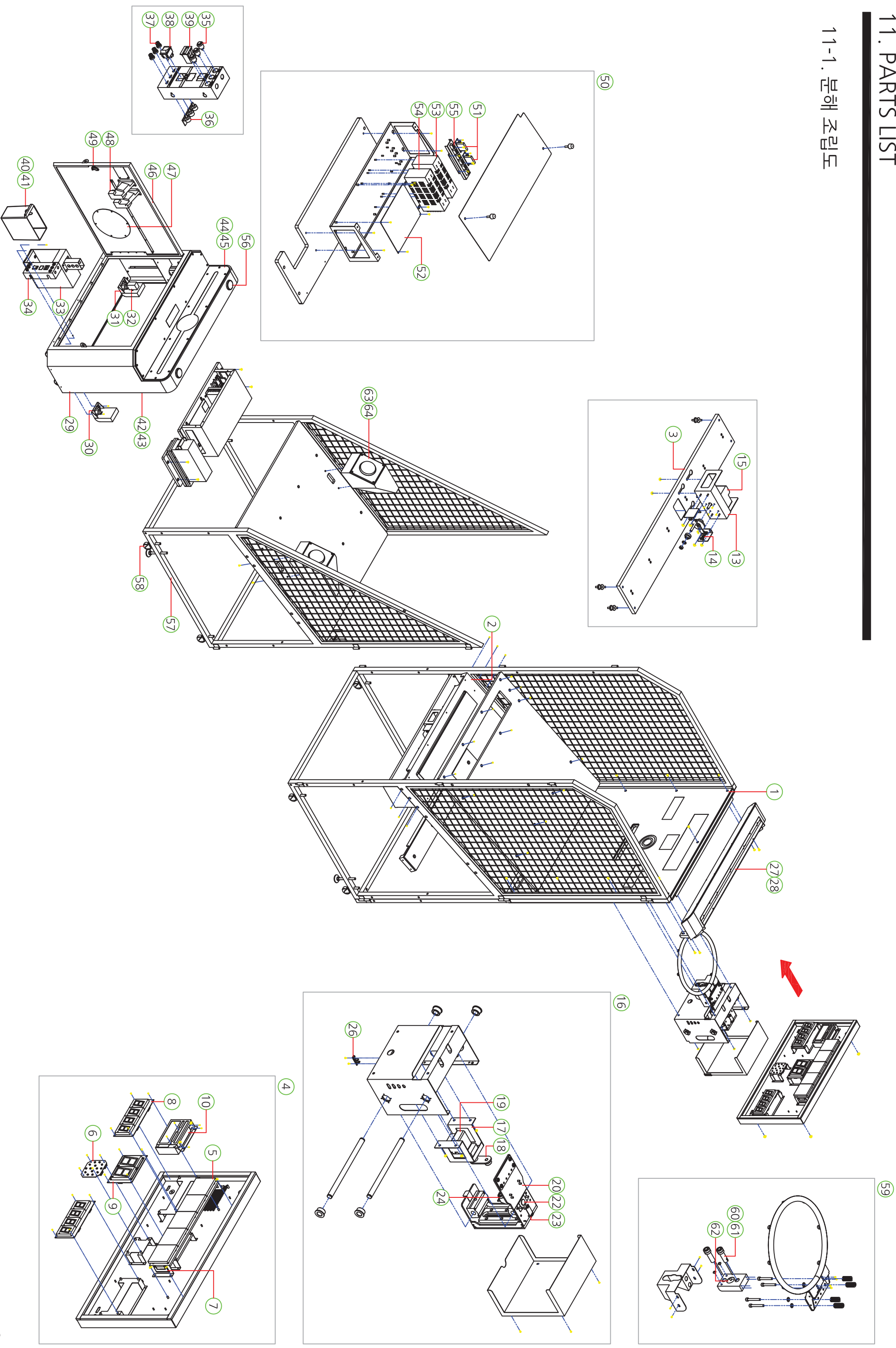
그림 A

(1) 그림A의 ①을 제거한 후 램프를 교환한다.

NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.	NO.	PART NAME	SPEC.	CODE NO.
①	BILLBOARD LAMP BRACKET	-	MENS0MEP054	②	LAMP	T5	MELE0LAM049

11. PARTS LIST

11-1. 분해 조립도



11-2. LIST

NO.	PIC	LEVEL	PART NAME	SPEC.	QTY	CODE NO.
1		1	BACKBOARD ASS'Y	-	1	AENS0ASS001
2		1	BALL BLOCK ASS'Y	-	1	AENS0ASS002
3		1	BALL BLOCK PANEL ASS'Y	-	1	AENS0ASS004
4		1	FND BASE ASS'Y	-	1	AENS0ASS007
5	○	2	MATRIX PCB ASS'Y	MATRIX	5	AENS0PCB007
6	○	2	DOUBLE POINT LED PCB ASS'Y	-	1	AENS0PCB004
7	○	2	MATRIX CONNECTOR PCB ASS'Y	-	1	AENS0PCB008
8	○	2	SCORE FND PCB ASS'Y	FND-SND2317	2	AENS0PCB005
9	○	2	TIME FND PCB ASS'Y	FND-SND3017	1	AENS0PCB006
10	○	2	POWER-SMPS	-	1	MELE0SMP040
11	○	1	BASKETBALL	220PI NO6 BLUE	1	MENS0000002
12	○	1	BASKETBALL	220PI NO6 RED	4	MENS0000003
13		1	BALL BLOCK MOTOR ASS'Y	-	1	AENS0ASS003
14	○	2	PHOTO INT-1 PCB ASS'Y	-	2	ACIR0PCB011
15	○	2	MOTOR	KGB-6150-50 1/154 15.6RPM 220V	1	MZZZ0MOT045
16		1	BASKET MOVING ASS'Y	-	1	AENS0ASS005
17		2	MOVING MOTOR ASS'Y	-	1	AENS0ASS017
18		2	ROTATOR ASS'Y	-	1	AENS0ASS023
19	○	2	MOTOR	KGB-6150-50 1/380 6.3RPM 220V	1	MZZZ0MOT044
20		2	RIM FIX ASS'Y	-	1	AENS0ASS020
21		2	SHOCK SENSOR ASS'Y	-	1	AENS0ASS024
22	○	2	SHOCK SENSOR	-	1	MELE0PHO009
23	○	2	COIN SHOCK	-	1	AFWH0PCB015
24		2	SUPPORT BEARING ASS'Y	-	1	AENS0ASS025
25	○	2	COLOR SENSOR CPU PCB ASS'Y	COLOR SENSOR_CPU	1	AENS0PCB014
26		2	PHOTO INT-1 PCB ASS'Y	-	1	ACIR0PCB011
27		1	BILLBOARD ASS'Y	-	1	AENS0ASS006
28	○	2	LAMP	T5_220V 21W	1	MELE0LAM049
29		1	FRONT CASE ASS'Y	-	1	AENS0ASS008
30	○	2	422 JOIN PCB ASS'Y	-	2	AENS0PCB009
31		2	AC INPUT ASS'Y	-	1	AENS0ASS013
32	○	2	NOISE FILTER	IP-0642-H2	1	MELE0NOI002
33		2	COIN BOX ASS'Y	-	1	AENS0ASS014
34		2	SERVICE PANEL ASS'Y	-	1	AENS0ASS026

NO.	PIC	LEVEL	PART NAME	SPEC.	QTY	CODE NO.
35	○	2	PUSH BUTTON SWITCH	DS-412R	3	MELE0PUS006
36	○	2	VOLUME PCB ASS'Y	-	1	APUJ0PCB005
37	○	2	VOLUME KNOB	-	3	MELE0VOL006
38	○	2	ROCKER SWITCH	T-125 4P	1	MELE0SWI004
39	○	2	COUNTER	AMMC-712(OA127CL)	1	MZZZ0COU002
40	○	2	COIN BOX	-	1	MDRE0PLA007
41		2	KEY ASS'Y	YELLOW SLEEVE,A4148	1	MZZZ0KEY052
42		2	REAR DOOR ASS'Y	-	1	AENS0ASS019
43		2	KEY ASS'Y	BLUE SLEEVE,A4147	1	MZZZ0KEY056
44		2	FRONT CASE LIGHT ASS'Y		1	AENS0ASS015
45		2	LAMP	T5_220V 14W	2	MELE0LAM048
46		2	FRONT DOOR ASS'Y		1	AENS0ASS016
47		2	WOOFER RING-L	LARGE,DX	1	MPUD0PLA002
48	○	2	COIN SELECTOR	전자식,축면식 CLE	2	MZZZ0COS024
49		2	KEY ASS'Y	BLUE SLEEVE,A4147	1	MZZZ0KEY056
50		2	POWER ASS'Y		1	AENS0ASS018
51	○	2	AC MOTOR SSR PCB ASS'Y	AC SSR	2	AENS0PCB001
52	○	2	MAIN BOARD PCB ASS'Y	MAIN BOARD	1	AENS0PCB002
53	○	2	POWER-SMPS	DSF80-24	1	MELE0SMP031
54	○	2	POWER SMPS CSR028A UL	12V7A,5V8A	1	MELE0SMP034
55	○	2	AC JOIN SUB PCB ASS'Y		1	AZZZ0PCB081
56	○	2	BUTTON SWITCH	AMIPB-60HR-W12	2	MZZZ0BUT054
57		1	MAIN FRAME ASS'Y		1	AENS0ASS009
58		2	CASTER	TP3020-25-CR-PLY-TLB (RED) 2INCH	1	MZZZ0CAS012
59		1	RIM ASS'Y		1	AENS0ASS010
60		1	RIM SENSOR ASS'Y		1	AENS0ASS021
61	○	2	PHOTO SENSOR	BRP400-DDT	2	MELE0PHO023
62	○	2	COLOR SENSOR LED PCB ASS'Y	COLOR SENSOR_LED	1	AENS0PCB013
63		1	SIDE SPEAKER ASS'Y		2	AENS0ASS011,012
64	○	2	SPEAKER	MID 4.5" + TW 1/2"	2	MZZZ0SPE021

11-3. 부품 사진

5	6	7	8	9
				
10	11	12	14	15
				
19	22	23	25	28
				
30	32	35	36	37
				
38	39	40	48	51
				
52	53	54	55	56
				
61	62	64		
				

SHOOT it UP
PLAY TOGETHER
EN SHOOT