

SPACE HUNT

MANUEL D'ENTRETIEN ET D'UTILISATION



SPH-001 - Version : 0.911 - Septembre 2024

support technique : hello@hexa-pinball.com
www.hexa-pinball.com – facebook.com/hexapinball
9 Chemin de la vieille ferme 33650 Martillac - FRANCE

Sommaire

Sommaire	2
Conditions et consignes de sécurité	3
Avertissements & conditions de garantie	4
Avertissements, conformités et avis juridiques	4
Avertissement de santé important	4
Conditions de garantie	4
Installation et entretiens	5
Instruction d'installation	5
Utilisation optimale	6
Comment le déplacer en sécurité	6
Entretien	7
Règles du jeu	8
Missions	8
Wizards	10
Mystery	10
Combos	10
Extra ball	11
Multi bille principal	11
Multiplicateur de bonus	11
Challenges	11
Menu Pause et Quitter	12
Quitter la partie	12
Mettre en pause	12
Menu système	13
Menu Tests	13
Menu Paramètres	22
Menu Outils	26
Menu Préréglages	30
Menu Audits	31
Menu Reset	32
Composants et schéma électronique	33
Liste des fusibles	33
Plan de câblage	33
Câblages	34
Cartes électroniques	40
Alimentation principale	49
NUC	49
Amplificateur Audio	50
Références des Pièces	51
Elastiques	51
Caractéristiques	52
Dimensions du flipper en situation	52
Dimensions du flipper emballé	52

Spécifications Électrique	52
Spécifications Environnementales.....	52
Contact.....	53

Conditions et consignes de sécurité

HEXA Pinball n'est pas responsable des dommages résultant du non-respect des instructions de ce manuel ou de la modification de l'appareil.

Lors de l'installation du flipper, le fronton doit être fixée à l'aide du loquet arrière et de la vis papillon fournie, comme décrit dans les instructions d'installation plus loin dans ce manuel.

N'utilisez jamais l'appareil pendant un orage. Dans ce cas, débranchez immédiatement la prise de courant de l'alimentation électrique.

Ne laissez pas traîner les morceaux de l'emballage. Gardez-les hors de portée des enfants car ils représentent un danger pour eux.

Installer l'appareil sur une surface plane.

Ne pas introduire d'objets dans les orifices d'aération.

Ne pas exposer la machine aux chocs et aux vibrations.

N'allumez pas et n'éteignez pas l'appareil en succession rapide, car cela peut réduire sa longévité.

N'utilisez la machine qu'à l'intérieur et évitez tout contact avec l'eau ou d'autres liquides.

N'utilisez l'appareil que si vous êtes familiarisé avec ses fonctions.

Évitez toute exposition au feu et ne placez pas l'appareil à proximité de fluides ou de gaz inflammables.

Le fronton et la caisse doivent rester fermé pendant l'utilisation.

Ne retirez jamais les autocollants d'avertissement ou d'information de l'appareil.

Si la machine n'est pas utilisée ou si elle doit être nettoyée, vous devez débrancher la prise de l'alimentation électrique. Utilisez toujours la fiche pour débrancher le cordon d'alimentation.

Ne retirez jamais la fiche de l'alimentation en tirant sur le cordon d'alimentation.

Assurez-vous que l'appareil n'est pas exposé à une chaleur extrême, à l'humidité ou à la poussière.

Veillez à ce que le cordon d'alimentation ne s'emmêle pas et ne l'utilisez pas s'il est endommagé.

N'allumez pas immédiatement le flipper après qu'il ait été exposé à d'importantes fluctuations de température (après le transport, par exemple). La condensation peut endommager le flipper. Laissez-le flipper atteindre progressivement la température ambiante avant de l'allumer.

Usage réservé aux adultes. Les enfants ne peuvent utiliser l'appareil que sous la surveillance d'un adulte. Ne laissez jamais l'appareil en fonctionnement sans surveillance.

Lors du remplacement des fusibles, n'utilisez que des fusibles du même type et de la même classe.

L'utilisateur est responsable de l'installation et de l'utilisation correctes de la machine. HEXA Pinball n'est pas responsable pour les dommages résultant d'une mauvaise utilisation ou d'une installation incorrecte de la machine.

Ne placez pas d'objets, d'aliments ou de boissons sur le flipper.

Le flipper ne peut être branché que sur une alimentation électrique reliée à la terre et conforme à la norme NFC-1510. Toute autre utilisation peut entraîner des courts-circuits, des brûlures et des chocs électriques.

Les réparations, l'entretien et les branchements électriques ne doivent être effectués que par un technicien qualifié

Si cette machine est utilisée d'une manière qui n'est pas décrite dans ce manuel, le produit peut être endommagé et la garantie sera annulée.

Avertissements & conditions de garantie

Avertissements, conformités et avis juridiques

Ce flipper conçu par Hexa Pinball a été testé et jugé conforme aux normes CE (Conformité Européenne).

Il a été soumis aux normes de sécurité électrique, mécanique et d'émission électromagnétique.

Ces normes sont conçues pour offrir une protection adéquate contre les interférences nuisibles lorsque l'équipement est utilisé dans un environnement commercial. Un flipper génère, utilise et peut émettre une énergie radiofréquence. S'il n'est pas installé et utilisé conformément à la notice, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Son utilisation dans une zone résidentielle est susceptible de causer des nuisances, auquel cas l'utilisateur sera tenu de corriger les interférences à ses propres frais.



Chaque flipper possède des caractéristiques uniques qui en font un produit unique de fabrication française. Chaque flipper présente des variations d'aspect dues aux différences entre les pièces de bois, l'art imprimé et les assemblages mécaniques de la machine. Le plateau n'est pas parfaitement plat et varie en fonction de la saison. La bille en acier plus dure entrant en contact avec le bois et le revêtement, le jeu entraîne l'apparition de fossettes. Avec le temps, les multiples fossettes s'estompent et deviennent moins visibles.

Avertissement de santé important

CRISES D'ÉPILEPSIE PHOTOSENSIBLES - Un très petit pourcentage de personnes peut faire l'expérience d'une crise d'épilepsie en étant exposé à certaines images visuelles, notamment des lumières clignotantes ou des motifs. Même les personnes sans antécédents de crises d'épilepsie peuvent présenter une affection non diagnostiquée pouvant provoquer des « crises d'épilepsie photosensible » en raison de certaines images visuelles, de lumières clignotantes ou de motifs. Les symptômes peuvent inclure des étourdissements, une altération de la vision, des clignotements ou des secousses des yeux ou du visage, des secousses ou des tremblements des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion, une perte momentanée de conscience et une perte de conscience ou des convulsions pouvant entraîner des blessures en tombant ou en heurtant des objets à proximité.



ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT L'ACTIVITÉ ET CONSULTEZ UN MÉDECIN SI VOUS PRÉSENTEZ L'UN DE CES SYMPTÔMES

Conditions de garantie

Pour des raisons de sécurité et de fiabilité, il n'est pas recommandé de remplacer des pièces ou de modifier le flipper, cela annule toutes les garanties. L'utilisation de pièces non autorisées par Hexa Pinball ou des modifications sur le câblage peuvent affecter négativement le fonctionnement et/ou la sécurité du flipper.

Soyez toujours très prudent lors de l'entretien du flipper. Consultez toujours la notice avant de remplacer ou d'entretenir des composants. Les substitutions de pièces ou les modifications d'équipement peuvent annuler l'homologation.



Débranchez toujours le flipper du secteur avant l'entretien. Certains composants peuvent rester sous tension même lorsqu'ils sont débranchés.

Soyez très prudent lors de l'entretien de tout composant électrique.



ATTENTION ! INFORMATIONS DE GARANTIE IMPORTANTES

Le système électronique, les dispositifs mécaniques et le logiciel de ce flipper sont conçus pour fonctionner avec des accessoires et des dispositifs authentiques d'Hexa Pinball.

L'installation d'accessoires, de LED, de câbles, de moteurs ou d'autres dispositifs non autorisés, ou la modification de dispositifs électromécaniques peut endommager le système et annulera votre garantie.

La garantie ne s'applique pas aux pièces d'usure, telles que les caoutchoucs, les billes, les fourreaux, les pièces en mouvement, les autocollants et la vitre.

La seule responsabilité d'Hexa Pinball concerne le remplacement ou la réparation des pièces qui ont été renvoyées pendant la période de garantie applicable.

Lors du retour du flipper, utilisez l'emballage d'origine. Les frais d'envoi sont à la charge de l'acheteur.

Sauf accord spécifique, aucune autre garantie, explicite ou implicite, ne s'applique au flipper.

Installation et entretiens

Instruction d'installation

Votre tout nouveau flipper HEXA Pinball est soigneusement emballé pour sa sécurité. Pour votre sécurité, faites preuve de prudence, utilisez les bons outils et une aide suffisante lors de l'installation de votre nouveau flipper.

**Outils nécessaires :**

- Clé à douille de 5/8" ou 16 mm
- Cutter
- Pincettes

ATTENTION : AU MOINS DEUX (2) PERSONNES SONT NÉCESSAIRES POUR DÉPLACER ET MANŒUVRER LE FLIPPER. UTILISEZ UN ÉQUIPEMENT DE DÉPLACEMENT APROPRIÉ ET FAITES PREUVE D'UNE GRANDE PRUDENCE LORS DE LA MANIPULATION.

1. Localisez le côté étiqueté « CHARIOT DE CE CÔTÉ UNIQUEMENT ». Le dessous du flipper y est indiqué.
2. Coupez les sangles en nylon retenant le chapeau.
- ⚠ **Tenez fermement le sceau pour ne pas vous blesser.**
3. Soulevez le chapeau.
4. À l'aide d'un assistant, retirez le corps du carton.
5. Coupez la sangle verticale en nylon, en tenant fermement la boucle d'acier pour ne pas vous blesser.
6. Récupérez le carton d'accessoires, positionné sur le fronton.
- ⚠ **Faites attention à ne pas endommager le flipper.**
7. Ouvrez le carton d'accessoires, récupérez les huit (8) vis ainsi que les quatre (4) pieds accompagnés des quatre (4) vérins.
- ⚠ **Ne coupez pas la sangle retenant le fronton !**
8. Préparez les deux (2) pieds avant en vissant les vérins à fond. Installez les pieds puis vissez-les fermement.
9. Avec votre assistant, posez soigneusement le flipper sur les pieds avant. Relevez l'arrière de la caisse à l'aide d'un support.
10. Préparez les deux (2) pieds arrière en vissant les vérins. Installez les pieds puis vissez-les fermement.
11. Retirez le support.
12. Coupez la sangle en nylon en tenant la boucle d'acier, et retirez les coins protecteurs.
13. Relevez le fronton, retenez la backglass avec vos mains tout en vous assurant que les câbles ne soient pas pincés.
14. Accrochez le loquet reliant la caisse et le fronton au dos du flipper.
15. Récupérez les clés de la porte accrochées sur le lance-bille.
16. Ouvrez la porte et récupérez les clés du fronton situées à l'arrière de cette dernière.
17. À l'aide de cette clé, déverrouillez, soulevez et retirez la backglass.
18. Soulevez le speaker panel et déposez-le délicatement sur la vitre.
19. Récupérez la clé papillon dans la caisse et vissez-la dans le trou prévu à cet effet.
20. Remettez le speaker panel et la backglass en place.
21. Après avoir ouvert la porte, attrapez la poignée jaune située à l'intérieur en haut à droite.
22. Déplacez-la vers la gauche, puis soulevez la barre de verrouillage pour accéder à la vitre.
23. Faites délicatement glisser la vitre vers vous. Déposez-la en toute sécurité
- ⚠ **Faites attention à ne pas l'abîmer.**
24. Derrière la porte, vous retrouverez une caisse métallique contenant le câble d'alimentation et les billes du flipper.
25. Retirez la goupille sur le dessus de la caisse, puis sortez la caisse et ouvrez-la.
26. Le tilt est installé dans la caisse. Réglez-le à la hauteur souhaitée. Relevez ou abaissez le plomb — plus il est haut, plus il est sensible au basculement. Serrez la vis à la main.
27. Prenez les quatre (4) billes dans la caisse métallique et déposez-les délicatement sur le plateau afin qu'elles glissent dans le chargeur de billes.
28. Réinsérez la vitre et repositionnez la barre de verrouillage. Verrouillez-la à l'aide de la poignée jaune et refermez la porte.
- ⚠ **Si elle est mal verrouillée, vous ne pourrez pas refermer la porte.**
29. Branchez le flipper sur secteur et allumez-le à l'aide de l'interrupteur situé sous la caisse à droite.
30. Les éléments d'emballage sont réalisés avec des matériaux recyclables et doivent donc être déposés dans des containers ou des poubelles prévus pour la collecte sélective



ATTENTION : LA VITRE EST EN VERRE TREMPÉE. ELLE EST SENSIBLE AUX CHANGEMENTS DE TEMPÉRATURE. STOCKEZ-LA À TEMPÉRATURE AMBIANTE ET SUR UNE SURFACE LISSE POUR NE PAS L'ENDOMMAGER.

Utilisation optimale

1. Choisissez un emplacement en intérieur, à l'abri de la lumière directe du soleil et climatisé. L'humidité excessive peut causer des dommages à long terme au flipper.
2. Ajustez les pieds pour qu'ils soient à plat devant et au ¼ levés derrière. Cela placera le plateau à l'inclinaison recommandée. Des angles de plateau supérieurs peuvent être obtenus en tournant les vérins arrière pour augmenter la difficulté et accélérer le gameplay.
3. Branchez le flipper sur le courant et vérifiez son bon fonctionnement.
4. Jouez une partie : si besoin, ajustez le volume du flipper (appuyez sur les boutons rouges à l'intérieur de la porte).
5. Si nécessaire, effectuez des diagnostics, des ajustements et des réglages de tarification.

Comment le déplacer en sécurité

Lors du transport du flipper, que ce soit avec un diable de manutention ou à l'arrière d'un véhicule, le fronton doit toujours être sécurisé pour éviter d'endommager le dessus du flipper.

Outils requis :

- Des sangles
- Un diable de manutention

Sécuriser le fronton

1. Assurez-vous que les billes ont toutes été retirées du plateau et sécurisez tous les mécanismes mobiles qui pourraient être endommagés pendant le transport.
2. Retirez la vis papillon qui maintient le fronton ainsi que le crochet situé à l'arrière de ce dernier.
3. Abaissez délicatement la tête du flipper sur les rails latéraux. Utilisez un morceau de carton ou un rembourrage approprié afin de les protéger.
4. Attachez solidement le fronton.
5. Le flipper peut être transporté avec ses pieds. S'ils doivent être retirés, suivez les étapes suivantes.

Retirer les pieds et redresser

1. Commencez par retirer les pieds arrière. Utilisez un support et/ou demandez à un assistant de soutenir l'arrière du flipper.
2. Reposez l'arrière du flipper sur le sol.
3. Redressez le flipper sur son dos.
4. Retirez les deux pieds avant.
5. Attachez toutes les pièces distendues et transportez le flipper avec un diable de manutention en position verticale.



ATTENTION : NE JAMAIS TRANSPORTER LE FLIPPER DANS UN VÉHICULE EN MOUVEMENT AVEC LA TÊTE DU FLIPPER LEVÉE ! DEUX PERSONNES SONT NÉCESSAIRES POUR RETIRER LES PIEDS !

Entretien

Entretien régulier

Cet entretien est à réaliser tous les mois ou toutes les 500 parties.

- Retirez la vitre de la caisse.
- Nettoyez le plateau de flipper avec un chiffon sec,
- Accédez au menu de diagnostic via les boutons dans la porte,
- Identifiez les plastiques fissurés et les caoutchoucs usés afin de pouvoir les remplacer.
- En mode diagnostic, accédez au test des Switch (sélectionnez l'icône « Switchs », puis « Matrice »).
- Utilisez une bille de flipper pour actionner tous les Switch et vérifiez leur fonctionnement.
- Soulevez le plateau et inspectez tous les dispositifs pour détecter les pièces détachées, des fils coupés ou de l'usure excessive.
- Jouez une partie pour vous assurer que toutes les bobines fonctionnent correctement.
- Vérifiez le niveau du plateau et réglez-le à l'inclinaison appropriée.
- Assurez-vous que le volume est réglé correctement.
- Nettoyez les deux côtés de la vitre et réinstallez-la.



NETTOYEZ LES BILLES. REMPLACEZ-LES, SI ELLES SONT EXCESSIVEMENT USEES OU MARQUEES.

DES BILLES SALES ACCELERENT L'USURE DU FLIPPER.

Entretien complet

Cet entretien est à réaliser toutes les 5000 parties.

- Vérifiez que la dernière version du logiciel est installée.
- Vérifiez l'usure excessive du flipper ou un problème indiquant qu'une révision est nécessaire.
- Nettoyez la machine (intérieur et extérieur) et vérifiez l'état des pieds.
- Examinez les pièces desserrées/cassées du plateau et de la caisse. Réparez-les si nécessaire.
- Branchez la machine et vérifiez son fonctionnement via les DIAGNOSTICS.
- Remplacez les caoutchoucs usés ou sales.
- Remplacez les billes.
- Vérifiez tous les Switchs du plateau à l'aide d'une bille.
- Vérifiez tous les réglages.
- Vérifiez l'état de la porte.
- Vérifiez le réglage du tilt.
- Jouez une partie pour assurer son fonctionnement.

Outils nécessaires :

- Tournevis impérial (1/4", 5/16", ...)
- Tournevis Phillips
- Clé hexagonale
- Cliquet à douille impérial
- Clé à œillet impérial
- Niveau à bulle (ou bille de flipper)
- Lampe de poche ou lampe frontale
- Fer à souder et soudure sans plomb
- Pince coupante
- Pince à dénuder
- Pince à bec long

Règles du jeu

Incarnez Sphérus, le dernier représentant libre de votre peuple réduit à l'esclavage par les Space Hunters et traqué depuis des centaines d'années.

Alors que tout semble perdu dans votre combat pour la Liberté, vous recevez une aide inespérée qui va modifier le rapport de force.

Grâce aux différentes missions et défis à relever, combattez vos ennemis et remportez la guerre pour sauver votre peuple. Il semblerait que l'heure soit venue pour un peu d'action !

Missions

Pour accéder au choix des missions, allumez les trois (3) Stand Target du plateau. Celle à gauche, celle au centre et celle à droite. Une fois les trois cibles allumées, l'insert mission clignote, il faut alors aller dans le scoop à gauche pour accéder au choix de la mission.

Pour la première mission, deux Stand Targets sont déjà allumées, pour la seconde, une Stand Target est déjà allumée. Pour les missions suivantes, touchez les trois cibles pour allumer la mission.

Certaines missions sont chronométrées. Pendant celles-ci, du temps supplémentaire peut être ajouté en touchant une des trois Stand Targets.

La réussite de tirs au cours des missions est récompensée par l'obtention de badges bronze, argent et or. L'insert de la mission est allumé en fonction des badges obtenus. Une mission peut être relancée tant que le badge d'or n'est pas obtenu.

La progression de chaque mission est enregistrée tout au long de la partie. Lorsque vous relancez une mission, elle redémarre où elle s'était arrêtée.

Avoir, au minimum, un badge de bronze à chaque mission débloque la récompense Mission Master.

Fight

Vous devrez combattre un Space Hunter à mains nues. Calculez bien vos coups pour qu'ils fassent mouche ! L'objectif est d'envoyer la bille dans l'une des deux orbites quand elle est allumée pour donner un coup de poing à son adversaire. Après le troisième tir d'orbite réussi, le tir Reverse s'allume pour finir l'adversaire et la mission.

Sniper

Plusieurs gardes bloquent l'accès. Pour vous en débarrasser, vous devez les éliminer grâce à votre sniper. Visez correctement !

Chacune des trois phases de cette mission se déroule et en 3 étapes :

1. ouvrir la trappe à munition en abattant la drop target de la launch lane
2. charger l'arme et renvoyant la bille dans la launch lane
3. tirer sur une cible allumée qui se déplace

Spy

Le seul moyen d'infiltrer un bâtiment surveillé par une troupe de Space Hunters est de passer discrètement derrière chacun d'entre eux. À vous d'y arriver sans vous faire repérer.

Cette mission consiste à faire des tirs en Combos où la difficulté augmente au fur et à mesure de la progression. Les tirs à réaliser sont indiqués visuellement et de manière sonore.

Safe

Pour assurer votre victoire, vous allez forcer un coffre-fort contenant des informations importantes sur les points faibles des Space Hunters. Mais quel est le code ?

Dans cette mission vous devez allumer les tirs à réaliser en faisant d'abord des Gravity Loop sur le mini plateau. Chaque Gravity Loop allume un tir pendant une durée modifiable dans le menu service. Plusieurs tirs peuvent être allumés en même temps et chaque Gravity Loop sur le mini plateau réinitialise le compte à rebours.

Wake Up

La seule issue pour gagner votre combat sera de traverser un trou noir ! Mais comment faire pour que notre héros s'en sorte une fois à l'intérieur ?

Il s'agit d'une mission en plusieurs phases, tout d'abord, vous devrez ouvrir le trou noir en faisant un certain nombre de Gravity Loop sur le mini plateau (Cf. réglages dans le menu service).

Il faudra, ensuite, franchir le trou noir en tirant sur le Tilt du mini plateau.

Assommé mais toujours vivant, il va falloir maintenant réveiller notre héros. Soyez inventif !

Notre héros réveillé, un multibille à deux billes se lance et les six tirs suivants s'allument pour un Jackpot :

- Drop target de droite
- Orbit de gauche
- Orbit de droite
- Entrée gauche de la rampe centrale
- Entrée droite de la rampe centrale
- Reverse

Une fois les six tirs effectués, le Super Jackpot s'allume sur le Tilt du mini plateau. Lorsque vous remportez le Super Jackpot, les tirs des Jackpots se rallument et le cycle de cette phase recommence.

La phase s'arrête lorsqu'il ne vous reste plus qu'une bille et que la limite de temps est atteinte.

Hide

Une de vos infiltrations tourne mal et vous êtes repéré. Afin d'échapper à vos ennemis, la meilleure solution est de se cacher. Attention à ne pas vous faire détecter par les rayons lumineux.

Cette mission utilise le principe du jeu « 1, 2, 3 Soleil ». Vous ne devez toucher aucun Switch pendant la phase de recherche des Space Hunters (Balayage des rayons lumineux) et faire les tirs indiqués quand ils ne regardent pas.

Vous aurez 3 points de vie dans cette mission, toucher un switch pendant la phase de recherche des Space Hunters ou toucher un tir interdit (allumé en rouge) vous fera perdre un point de vie.

Bomb

Vous découvrez une bombe qui s'accroche à votre jambe et menace d'exploser. La seule issue pour survivre est de la désamorcer. Mais comment y arriver ?

La mission consiste à trouver un code à trois chiffres pour désamorcer la bombe. Pour cela, vous devez allumer un tir grâce au Spinner et effectuer ce tir pour voir s'il s'agit d'un bon chiffre de la combinaison.

Hunt

Pour vous préparer aux prochains combats qui vous attendent, vous vous entraînez dans votre QG à l'aide d'une machine d'entraînement afin d'améliorer vos tirs. Ce sera à vous de jouer.

La première phase de cette mission est similaire à un « tape taape », il va falloir toucher le maximum de cibles en un temps limité.

Chaque tir validé allumera un tir supplémentaire lors de la seconde phase du mode.

A la fin du temps imparti de la phase une, si au moins un tir est réussi, la seconde phase se lance. Il s'agit d'un multibille à deux billes. Le nombre de tirs allumés et la valeur du Jackpot dépendent des résultats de la première phase.

Wizards

Résistance

Pour accéder à ce mini Wizard, vous devez avoir obtenu un certain nombre de badges Bronze (Cf. réglages dans le menu service).

Le héros doit résister à une attaque de space hunters. Il est dans une salle de contrôle et pilote deux tourelles équipées de laser. Une à gauche et une à droite. Elles ont chacune une barre de vie de 10 unités qui diminue à chaque bille perdue.

Pour gagner le mini wizard Résistance il faut valider les tirs allumés sur le plateau, ils apparaissent en 3 vagues. Tous les tirs d'une vague doivent être validés pour pouvoir passer à la vague suivante.

Cerberus

Pour accéder à ce mini Wizard, vous devez avoir obtenu un certain nombre de badges Bronze (Cf. réglages dans le menu service).

Notre héros subit les attaques du cerbère des Space Hunters. Ces attaques se rapprochent au fur et à mesure et il faudra les contrer avant qu'elles ne vous touchent en tirant sur les cibles clignotantes.

Mystery

Pour allumer le mystery, vous devez faire un certain nombre de tours de spinner (50 par défaut et réglable dans le menu service). Un compteur de tours de spinner pour le joueur en cours est visible en permanence à l'écran.

Le compteur est conservé pendant toute la partie.

Tous les 50, mais à partir du moment où le mystery est allumé, le compteur est bloqué tant que le mystery n'est pas récolté. Il recommence après la collecte.

Les gains possibles sont :

- Small points
- Medium points
- Big Points
- Reset tilt warnings
- Allume Extra Ball
- Allume la mission
- Hold bonus
- Spinner
- Add bonus multiplier
- Collect bonus
- Ball save
- Spécial

Combos

Un Combo est un enchaînement de rampes en direct. Les Combos sont disponibles à tout moment dans le jeu.

Un Combo commence toujours, soit par l'entrée gauche de la rampe centrale, soit par l'entrée droite de la rampe centrale, soit par la rampe Reverse. Les inserts Combo X clignotent alors sur le plateau pour indiquer au joueur de continuer l'enchaînement.

Lorsque le joueur enchaîne deux rampes différentes d'affilée, cela active un multiplicateur X2 global sur tout le plateau pendant les 5 prochaines secondes.

Extra ball

L'insert "extra ball" peut être allumé de différentes manières :

- Au Mystery
- Après avoir obtenu au moins un badge bronze dans 3 missions
- En obtenant le badge d'or dans la mission Wake up
- Après avoir fait 30 tours de Gravity Loop sur le mini plateau
- Après avoir fait 120 Spin via le Spinner
- Après avoir gagné 5 Challenges
- Après avoir fait 25 Combo

Pour collecter l'extra ball, allez dans le scoop de gauche.

Les extra ball sont cumulables.

Multi bille principal

Pour accéder au multi bille principal, il faut bloquer trois billes dans le lock scoop du haut, sous la rampe centrale.

Pour bloquer une bille, vous devez abattre la Cible tombante qui se en face du joueur, à gauche du Bumper puis bloquer la bille dans le scoop. La bille validée est alors éjectée vers la droite dans les Inlane et la Cible tombante remonte.

L'éjection de la troisième bille lance le multi bille.

Le multi bille est cumulable avec les missions : Fight, Sniper, Spy et Safe.

Multiplicateur de bonus

Pour incrémenter le multiplicateur de bonus, il faut allumer la ligne complète constituée de l'Outlane du Slingshot gauche, l'Inlane du Slingshot gauche, des deux Inlane au-dessus des Bumpers, l'Outlane du Slingshot droit et l'Inlane du Slingshot droit.

Ces inserts épellent le mot HUNTED. L'ordre d'allumage n'a aucune importance.

L'appui sur le bouton gauche ou droit, décale la lumière allumée vers la gauche ou vers la droite afin de faciliter le complément de ligne.

Quand la ligne est complétée, le multiplicateur de bonus s'incrémente d'un point et la ligne s'éteint. Si elle est rallumée une nouvelle fois, le multiplicateur de bonus s'incrémente d'un point supplémentaire, jusqu'à un maximum de 8.

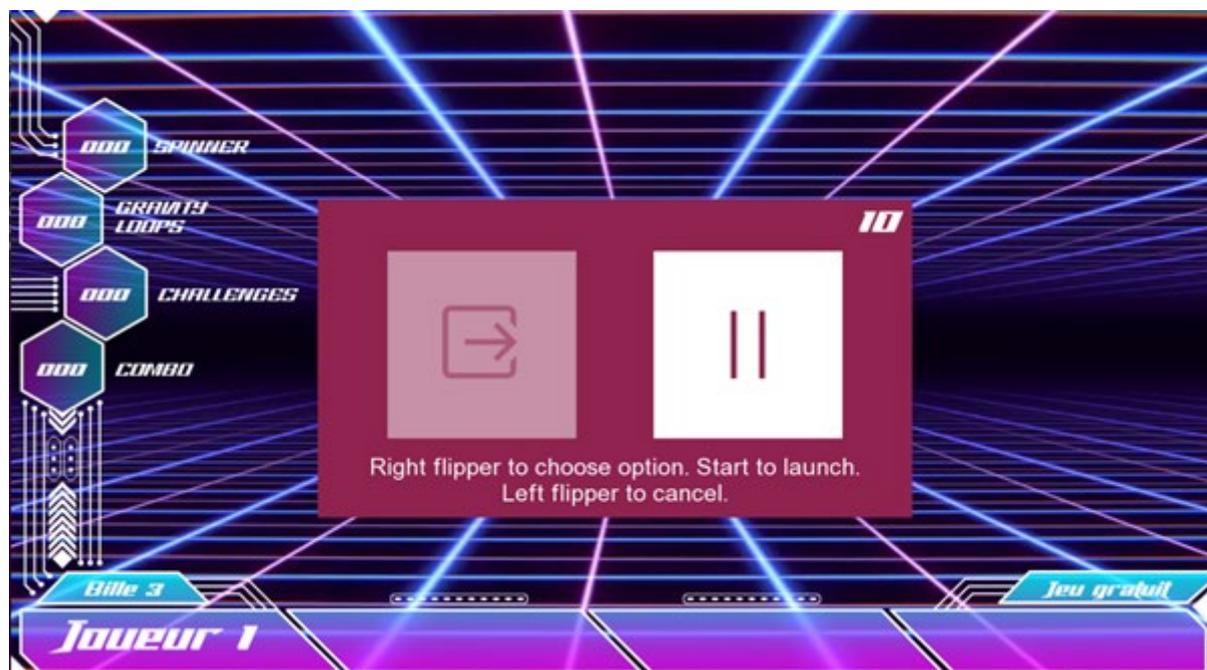
Challenges

Les challenges sont des mini missions de courte durée qui se déclenchent aléatoirement.

Ils reprennent le fonctionnement des missions Fight, Sniper, Hunt, Bomb et Spy.

Menu Pause et Quitter

Pour accéder au Menu pause, appuyez quelques secondes sur le bouton START. Le menu pause va apparaître. Deux possibilités s'offrent à vous : quitter la partie ou la mettre en pause.



À l'aide du bouton **droit** de la caisse, choisissez l'option que vous souhaitez et validez avec le bouton START.

Quitter la partie

Cliquer sur l'icône 'quitter' à l'aide du bouton START, cela vous renverra au mode attract et la partie en cours sera stoppée.

Mettre en pause

Cliquer sur l'icône PAUSE à l'aide du bouton START, l'icône PLAY s'affiche et les batteurs se désactivent, la bille sera perdue. Pour relancer votre partie, appuyez sur le bouton START, une nouvelle bille est chargée dans le lance-bille et elle est automatiquement envoyée. Vous reprenez la partie là où vous l'avez quittée.

Menu système

Le Menu système permet à l'utilisateur ou à l'opérateur de tester les performances de ses composants et mécanismes, de personnaliser ses règles et de suivre, contrôler ou gérer son jeu et/ou ses gains.

Quatre boutons sont utilisés pour naviguer dans le menu système, effectuer des réglages, entrer des données, vérifier les composants, déclencher des tests, etc. Les boutons sont situés à l'intérieur de la caisse, sur la porte.

Les boutons sont étiquetés : le noir correspond à Enter, le rouge à côté à Up/+, le rouge suivant à Down/- et le vert à Back/Escape.

Utilisez Enter pour entrer dans un sous-menu, sélectionner un élément de menu à modifier ou exécuter une commande. Utilisez Up/+ ou Down/- pour vous déplacer dans les choix du menu ou pour augmenter/diminuer les valeurs des données pour un élément de menu sélectionné. Utilisez Back/Escape pour quitter un sous-menu ou un élément de menu sélectionné sans enregistrer les modifications.

Pour accéder au menu système à tout moment, ouvrez la porte et appuyez brièvement sur Enter. L'écran du menu principal s'affiche instantanément à l'écran. La date et l'heure actuelles sont affichées à l'écran, ainsi que la version du logiciel utilisé par le jeu.



Remarque : lorsque la porte est ouverte, l'interrupteur de sécurité désactive l'alimentation électrique du plateau. Pour activer les mécanismes dans l'un des tests de diagnostic, vous devez soit fermer la porte, soit tirer l'interrupteur de sécurité (il émettra un « clic » et se verrouillera en place). Lorsque vous fermez la porte, l'interrupteur de sécurité est repoussé dans sa position normale (déverrouillée).

Menu Tests

Le menu **Tests** vous permet de tester tous les principaux composants et mécanismes du flipper pour vérifier leur bon fonctionnement.



Switchs : teste tous les switchs matricés. Un écran affiche la matrice des switchs montrant l'état de chacun. Lorsque vous activez manuellement un switch, son état est mis à jour à l'écran et vous entendez une réponse audio par l'intermédiaire de l'écran et vous entendez une réponse audio dans les haut-parleurs.

Le test des switches dédiés, affiche la liste des switches dédiés par connecteur et vous pouvez manuellement les activer. L'état est mis à jour à l'écran et vous entendez une réponse audio.

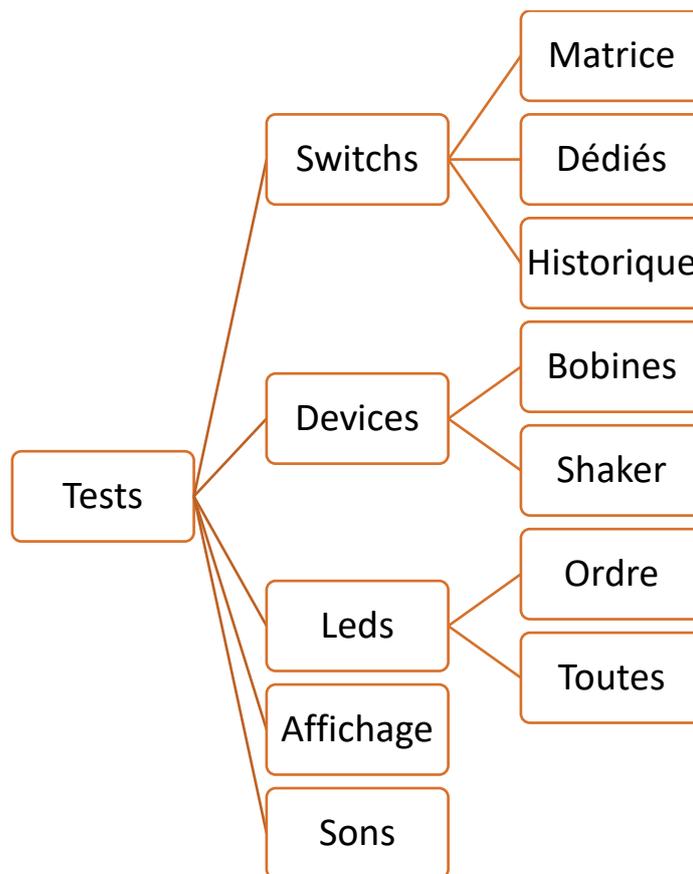
L'écran Historique des switches affiche la liste des derniers switches activés.

Devices : testez toutes les bobines du plateau ainsi que les flashers. Il est aussi possible de tester le shaker, si votre flipper en est équipé.

LEDS : Test des LED ordonnées - vous pouvez parcourir la liste des LED RGB, une par une, dans l'ordre matériel, et tester la couleur de chacune d'entre elles. Vous pouvez aussi tester toutes les LED avec la même couleur.

Affichage : testez les couleurs de base de l'écran LCD.

Son : Testez le système sonore du flipper pour vous assurer qu'il est bien équilibré et qu'il fonctionne correctement.



Switchs



Test de switchs matricés

Lorsque vous entrez dans ce test, l'écran affiche le tableau représentant la matrice.

HEXA PINBALL - SPACE HUNT								
	Col 1	Col 2	Col 3	Col 4	Col 5	Col 6	Col 7	Col 8
Row 1	Left Scoop	Left central ramp	Center Stand target	Left Bumper		Mini playfield Drop target	Spinner left orbit	Left Stand target
Row 2	Place 1	Center central ramp	Right Bumper	Right med orbit		Left outlane	Left return flip	Left Sling shot
Row 3	Trough Jam	Right central ramp		Loop	Mini playfield Loop	Left Inlane	Lock scoop	
Row 4	Right Return flip	Right Sling shot		Right Stand target	Mini playfield entry			
Row 5	Right Outlane		Right Inlane	Shooter Drop target	Mini playfield Tilt			
Row 6	Place 2	Place 4	Lock Drop target	Left Flip EOS				
Row 7	Place 3	Shooter		Right Flip EOS				
Row 8	Left high orbit	Right high orbit	Left med orbit	Upper Flip EOS				

Chaque case du tableau de la matrice correspond à un switch matriciel. La couleur du carré représente l'état actuel de ce switch :

- Les switches actifs, quel que soit leur type, sont affichés dans des carrés sur fond bleu.
- Les switches inactifs sont affichés dans des carrés sur fond gris.

Les numéros de colonne et de ligne de chaque switch sont affichés respectivement en haut et à gauche de l'écran.

Vous pouvez tester simultanément autant de switches que vous le souhaitez ou tester à plusieurs reprises un seul switch, en observant les résultats à l'écran.

Remarque : Lors du réglage d'un switch, la meilleure méthode pour le tester est de faire rouler une bille dessus, à travers ou dedans.

Pour quitter l'écran de test des switches matriciels, à tout moment, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Test des switches dédiés

Lorsque vous entrez dans ce test, l'écran affiche le tableau des switches dédiés.



Les switches dédiées sont affichés en colonne. Chacune d'elle représente un connecteur dédié.

Chaque case correspond à un switch spécifique et sa couleur représente son état actuel :

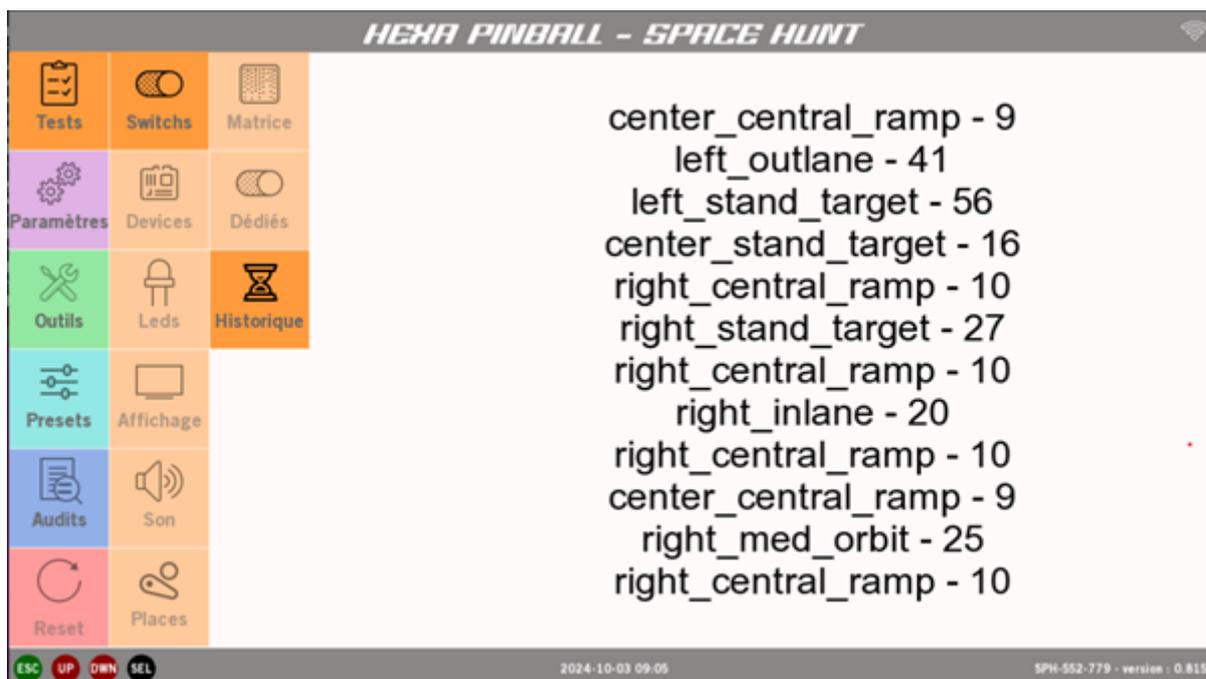
- Les switches actifs, quel que soit leur type, sont affichés dans des carrés sur fond bleu.
- Les switches inactifs sont affichés dans des carrés sur fond gris.

Vous pouvez tester simultanément autant de switches que vous le souhaitez ou tester à plusieurs reprises un seul switch, en observant les résultats à l'écran.

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Test de l'historique des switches

Lorsque vous entrez dans ce test, l'écran affiche l'historique des switches dont l'état a changé récemment.



Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Devices



Bobines



Vous pouvez faire défiler avec les boutons de porte, Haut / + et Bas / - et lancer une impulsion avec le bouton Entrée.



Remarque : lorsque la porte est ouverte, l'interrupteur de sécurité désactive l'alimentation électrique du plateau. Pour activer les mécanismes dans l'un des tests de diagnostic, vous devez soit fermer la porte, soit tirer l'interrupteur de sécurité (il émettra un « clic » et se verrouillera en place). Lorsque vous fermez la porte, l'interrupteur de sécurité est repoussé dans sa position normale (déverrouillée).

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape

Shaker

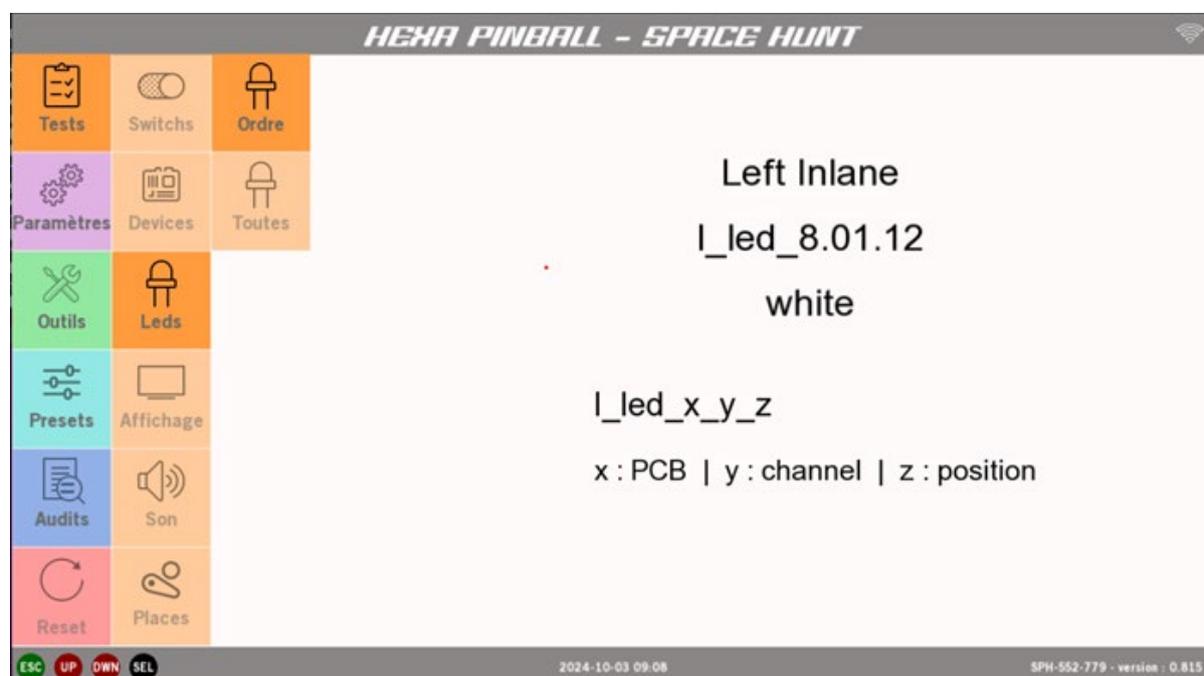


Pour tester le shaker, appuyez simplement sur le bouton Entrée.

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Leds

Ordre



Lorsque vous entrez dans cet écran les leds s'affichent dans l'ordre. Passez d'une led à l'autre avec les boutons de porte, Haut / + et Bas / -. Changez de couleur avec le bouton Entrée.

Il est affiché à l'écran, l'emplacement physique de la led dans la chaîne.

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Toutes

Cet écran permet de tester toutes les LEDS en même temps. Changez de couleur avec le bouton Entrée.



Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Affichage

Cet écran permet de tester l'affichage. Changez la couleur affichée avec les boutons de porte, Haut / + et Bas / -.

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Son

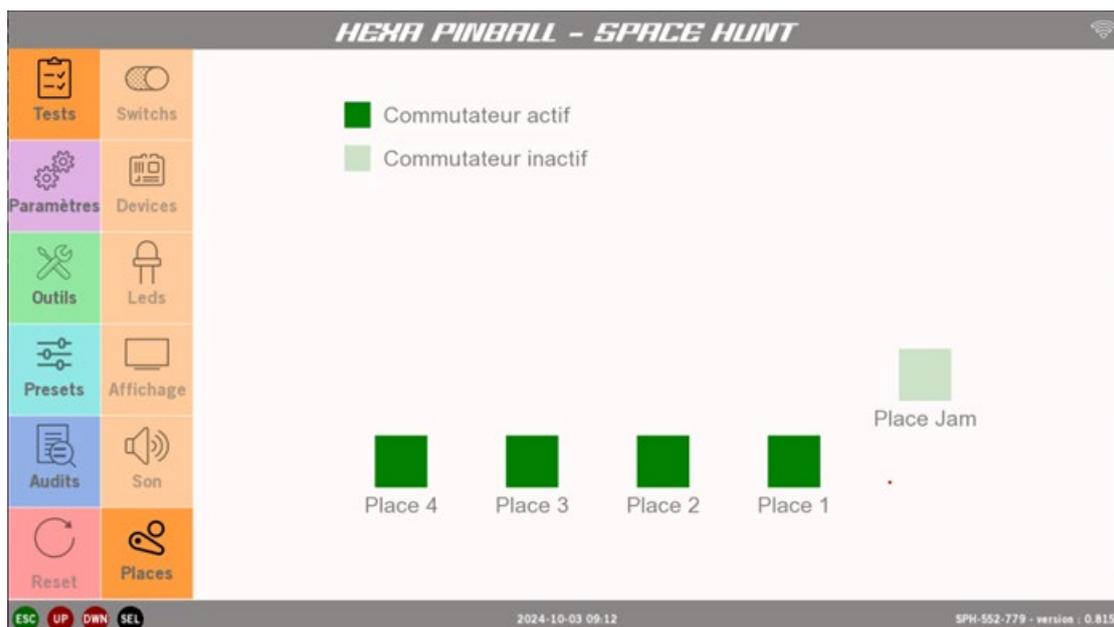
Cet écran permet de tester le son de votre flipper. Choisissez une option entre Musique, FX et voix avec les boutons de porte, Haut / + et Bas / -. Puis sélectionnez le son à jouer et validez avec le bouton Entrée.



Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Places

Cet écran permet de tester le chargeur de billes.



Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Menu Paramètres

Le menu Paramètres permet à l'utilisateur d'ajuster notamment les paramètres du système, des prix, les puissances des bobines et de personnaliser le flipper ou de le configurer pour un usage commercial.



Système : Permet de paramétrer la langue, le nombre de bille par partie, l'accès au menu pause, ...

Tarification : Activer le système de crédit payant ou le mode gratuit.

Timers : Ajuster la durée de tous les timers présent en partie.

Jeu : Ajuster toutes les variables présentes en partie.

Bobines : Ajuster la puissance des bobines

Scores :

Lorsque vous entrez dans un sous-menu, l'écran affiche les différentes options. Les paramètres ayant été modifiés sont signalés avec un astérisque.

Vous pouvez faire défiler les éléments de menu avec les boutons Haut / + et Bas / - ; appuyez sur Entrée pour sélectionner un élément que vous souhaitez modifier. Utilisez les boutons Haut / + et Bas / - pour modifier la valeur, puis appuyez sur Entrée pour accepter la nouvelle valeur ou appuyez sur Echap pour sortir sans enregistrer les modifications.

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Système



Cet écran permet de modifier la langue et le volume global du son.

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Tarification



Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Timers

		HEXA PINBALL - SPACE HUNT			
Tests	Système	Ball save timer	: 10	Minuterie du challenge Hunt	: 10
		Auto launch	: on	Minuterie du challenge Sniper	: 20
Paramètres	Tarification	Auto launch timer	: 30	Minuterie du challenge Spy	: 10
		Simple mode timer	: 60		
Outils	Timers	Durée du carrousel	: 10		
		Pause menu timer	: 5		
Presets	Jeu	Minuterie de la mission Fight	: 60		
		Minuterie de la mission Sniper	: 90		
Audits	Bobines	Minuterie de la mission Spy	: 50		
		Minuterie de la mission Safe	: 80		
Reset		Minuterie de la mission Wake up	: 80		
		Minuterie de la mission Hide	: 80		
		Minuterie mission Hide phase 1	: 15		
		Minuterie mission Hide phase 2	: 15		
		Minuterie mission Hide phase 3	: 15		
		Minuterie de la mission Bomb	: 80		
		Minuterie de la mission Hunt	: 45		
		Temps additionnel	: 5		
		Minuterie du challenge Bomb	: 15		
		Minuterie du challenge Fight	: 15		

ESC UP DWN SEL 2024-10-03 09:17 SPH-552-779 - version : 0.815

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Jeu

		HEXA PINBALL - SPACE HUNT			
Tests	Système	Tours de spinner pour le mystery:	50	Wake up - gravity loops	: 2
		Extraball - gravity loop	: 30	Wizards 1 - nb missions	: 2 *
Paramètres	Tarification	Extraball - spinner count	: 100	Wizards 2 - nb missions	: 8
		Extraball - missions 1	: 3	Loop master	: 30
Outils	Timers	Extraball - missions 2	: 8	Spinner master	: 150
		Extraball - challenges	: 5	Challenge master	: 10
Presets	Jeu	Extraball - combos	: 25	Combo master	: 40
		Fight - vitesse de rotation	: 3		
Audits	Bobines	Hide - durée du balayage	: 5		
		Hide - retard du balayage	: 2		
Reset		Hunt - durée de la phase 1	: 20		
		Hunt - durée de la phase 2	: 10		
		Safe - retard du fade	: 3		
		Safe - durée du fade	: 10		
		Sniper - vitesse de rotation 1	: 1.0		
		Sniper - vitesse de rotation 2	: 0.75		
		Sniper - vitesse de rotation 3	: 0.5		
		Spy - durée du combo 1	: 10		
		Spy - durée du combo 2	: 16		
		Spy - durée du combo 3	: 18		

ESC UP DWN SEL 2024-10-03 09:17 SPH-552-779 - version : 0.815

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Bobines

		<i>HEXA PINBALL - SPACE HUNT</i>	
Tests	Système	Slingshot de gauche	: 5
		Slingshot de droite	: 5
Paramètres	Tarification	Flipper de gauche	: 22
		Flipper de droite	: 22
		Flipper de droite haut	: 13
		Bumper de gauche	: 10
		Bumper de droite	: 10
		Lock scoop	: 14
Outils	Timers	Left scoop	: 14
		Hide post	: 12
Presets	Jeu	Reset shooter drop target	: 22
		Reset lock drop target	: 26 *
Audits	Bobines	Reset mini playfield drop target	: 26 *
		Down shooter drop target	: 10
		Down lock drop target	: 10
		Down mini playfield drop target	: 10
		Trough eject	: 110
		Lanceur	: 13
Reset		Knocker	: 10
		Shaker	: 100

ESC UP DWN SEL 2024-10-03 09:18 SP96-552-779 - version : 0.615

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

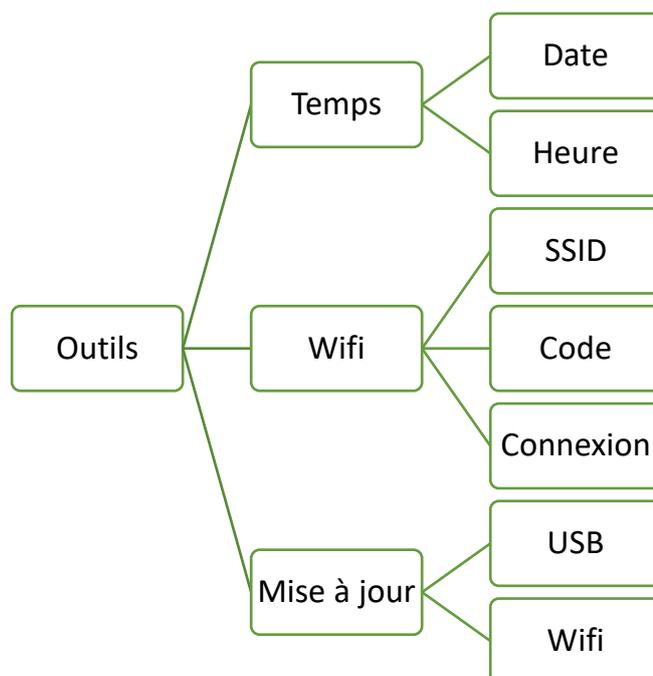
Menu Outils

Le menu Outil permet de configurer la date, l'heure, de connecter votre flipper au wifi et de le mettre à jour.

Heure : Permet de configurer l'heure et la date

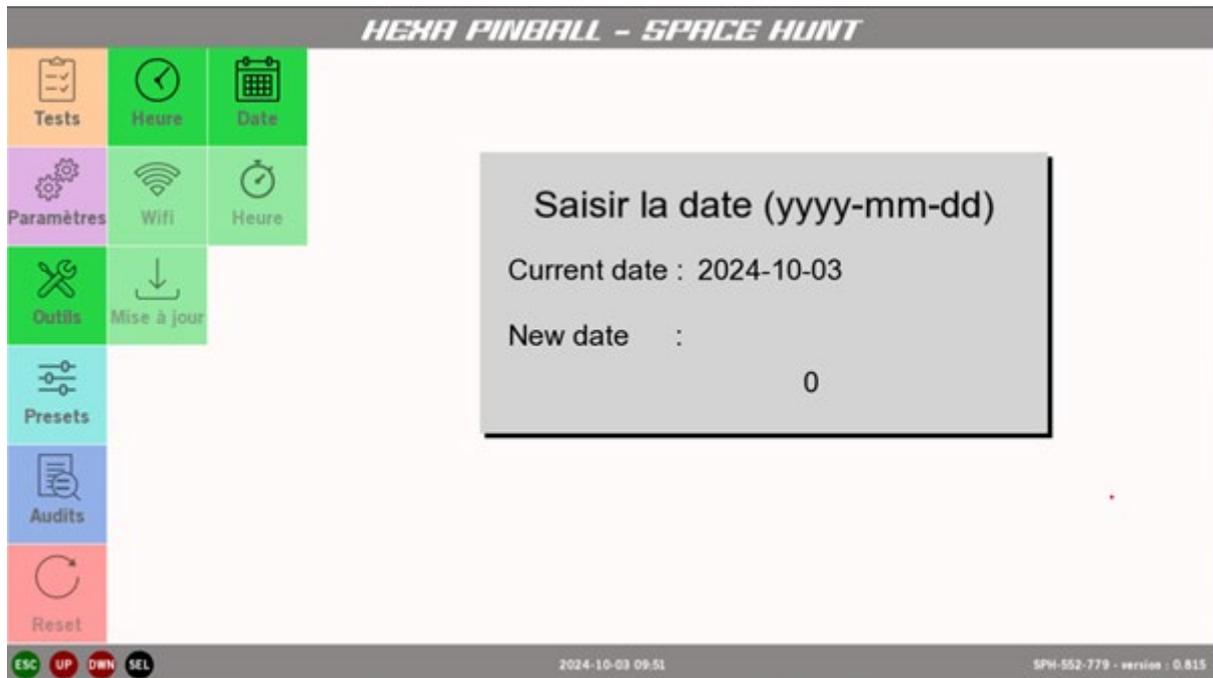
Wifi : Permet de configurer une connexion wifi.

Mise à jour : Permet de mettre à jours votre flipper en USB ou en Wifi.



Temps

Date

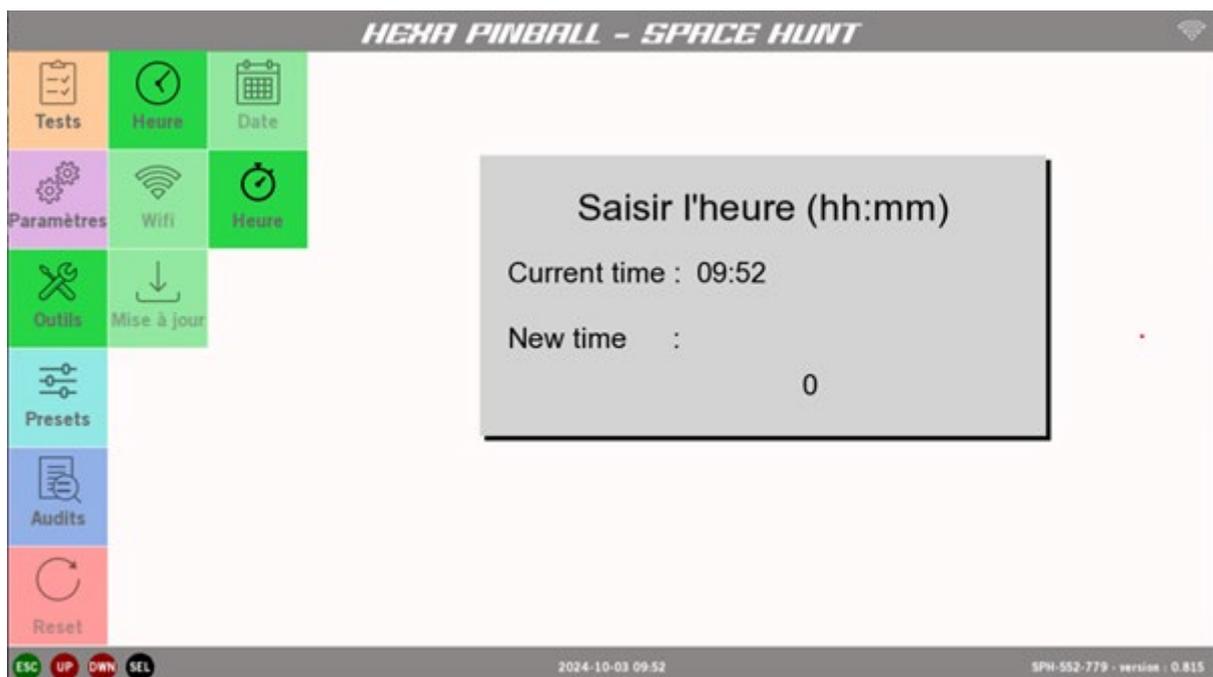


Cet écran vous permet de saisir la date du jour au format yyyy-mm-dd (ex : 2024-03-05).

Les boutons Haut / + et Bas / - font défiler les chiffres et le bouton Enter sélectionne le chiffre choisi. Appuyez sur Enter lorsque « end » s'affiche pour valider la saisie.

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Heure



Cet écran vous permet de saisir l'heure au format hh:mm (ex : 18:30).

Les boutons Haut / + et Bas / - font défiler les chiffres et le bouton Enter sélectionne le chiffre choisi. Appuyez sur Enter lorsque « end » s'affiche pour valider la saisie.

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Wifi

Pour connecter le flipper à un réseau Wifi, il faut sélectionner le réseau puis saisir le code et enfin lancer la connexion. Une fois la connexion établie, ces paramètres sont mémorisés et la flipper se connecte automatiquement à chaque démarrage.

SSID

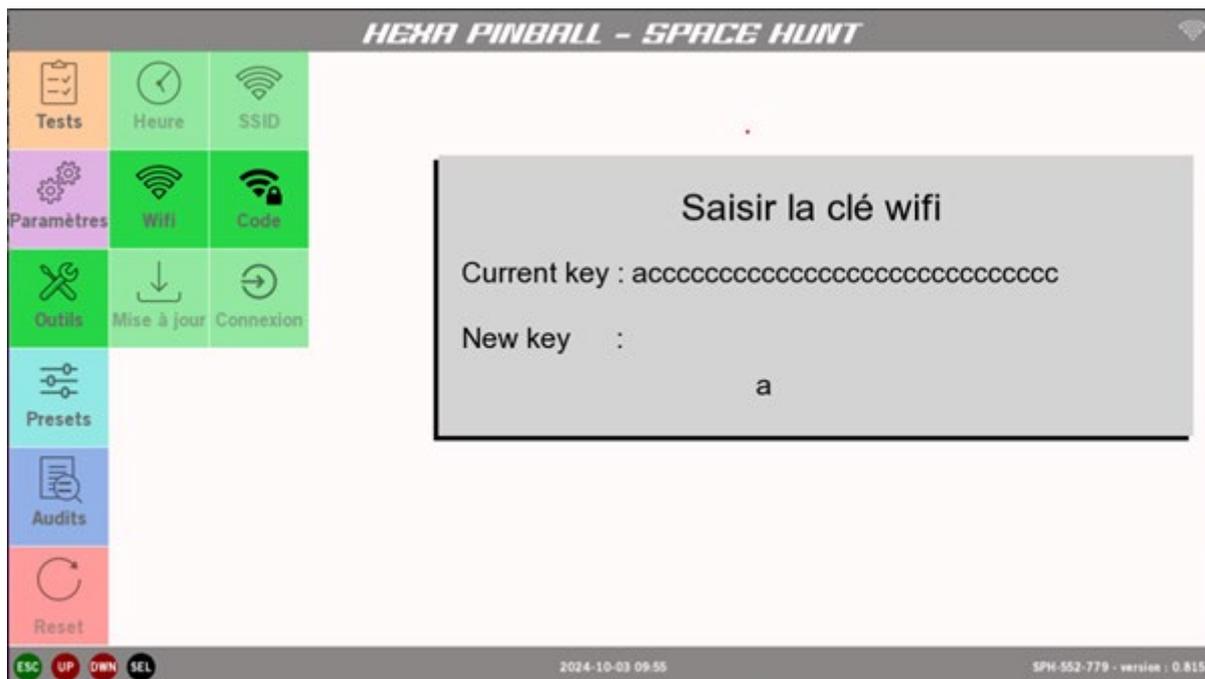
Cet écran vous permet de sélectionner un réseau parmi les réseaux détectés.



Les boutons Haut / + et Bas / - font défiler et le bouton Enter sélectionner votre réseau wifi. Appuyez sur Enter pour valider la saisie.

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Code



Sur cet écran saisissez le code de sécurité Wifi.

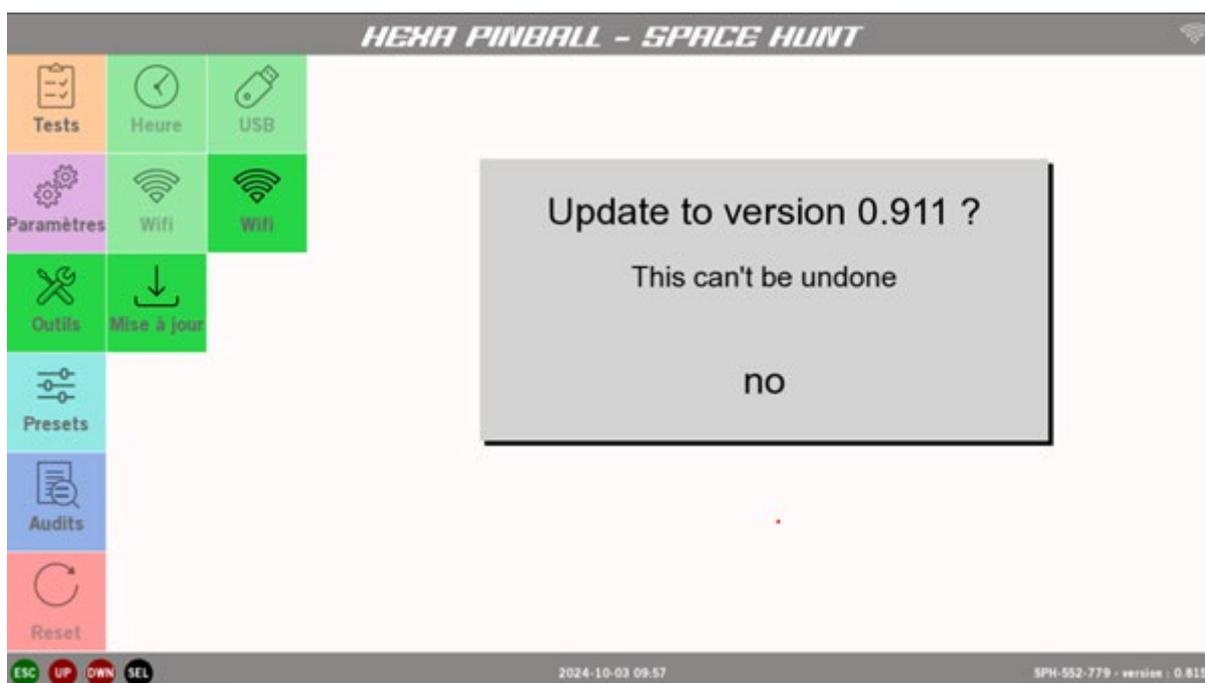
Les boutons Haut / + et Bas / - font défiler les caractères. Le bouton Entrée vous permet de valider et passer au caractère suivant. Appuyez sur Enter lorsque « end » s'affiche pour valider la saisie.

Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Connexion

Ce bouton permet de connecter le flipper au réseau wifi paramétré.

Mise à jour



USB

Connecter une clef USB contenant le fichier de mise à jour compressé, sur un des deux ports USB situé sur la gauche du PC.

Rentrer dans le menu USB, l'écran affiche la version actuelle du flipper et celle présente sur la clef. Le bouton Enter vous permet de démarrer la mise à jour. Un écran apparaît vous indiquant que la mise à jour est en cours, et qu'il faut attendre le redémarrage du flipper.

Wifi

Connecter le flipper à votre réseau Wifi. Entrer dans le menu Wifi, l'écran affiche la version actuelle du flipper et la dernière version en ligne.

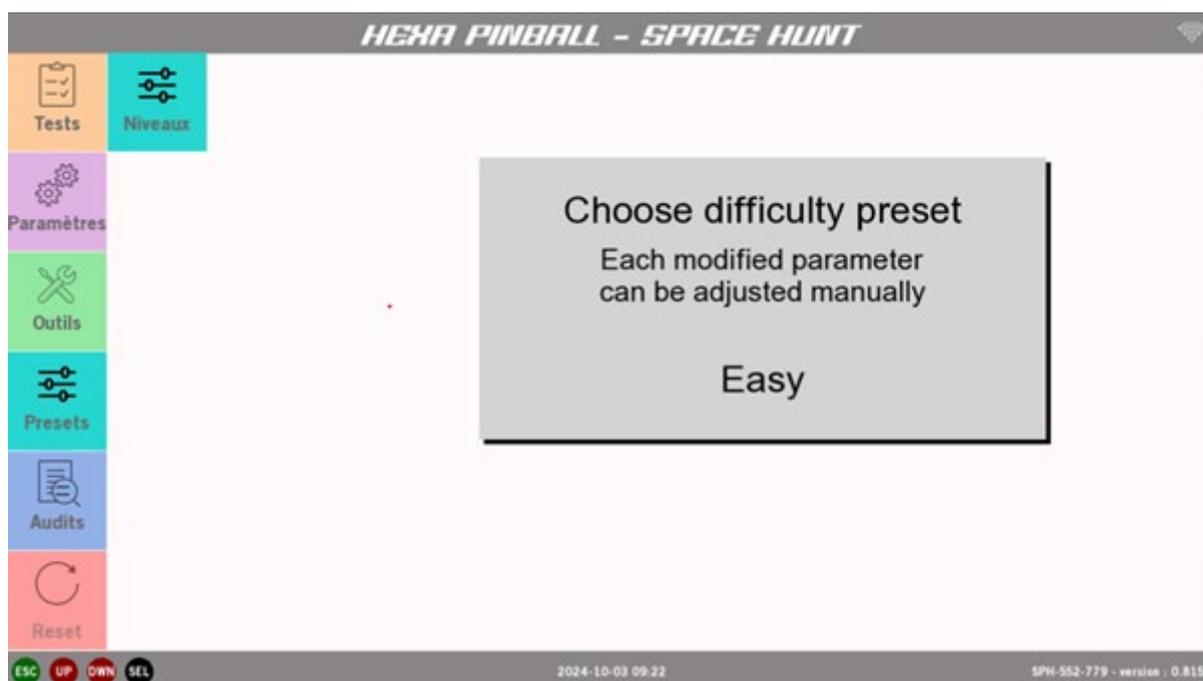
Le bouton Enter vous permet de démarrer la mise à jour. Un écran apparaît vous indiquant que la mise à jour est en cours, et qu'il faut attendre le redémarrage du flipper.



Attention : ne pas éteindre ou redémarrer le flipper pendant la mise à jour.

Menu Préréglages

Le menu des préréglages permet à l'utilisateur de choisir un niveau de difficulté du jeu (au lieu de modifier les paramètres individuellement, dans d'autres sous-menus) pour rendre rapidement le jeu plus facile ou plus difficile.



Menu Audits

Ce menu permet de consulter de nombreuses informations concernant l'activité du flipper au niveau des gains (si la machine est réglée en jeu payant), des switches, des tirs ou encore des joueurs.

Les boutons Haut / + et Bas / - font défiler les différents audits.



Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Menu Reset

Ce menu permet de réinitialiser les informations concernant le flipper notamment celles ayant trait aux crédits, aux scores et aux audits.

Les boutons Haut / + et Bas / - font défiler les différents Reset. Appuyez sur Enter pour valider ce que vous souhaitez remettre à zéro. Dans la fenêtre, choisissez Oui ou Non avec les boutons Haut / + et Bas / - et validez avec le bouton Entrée.



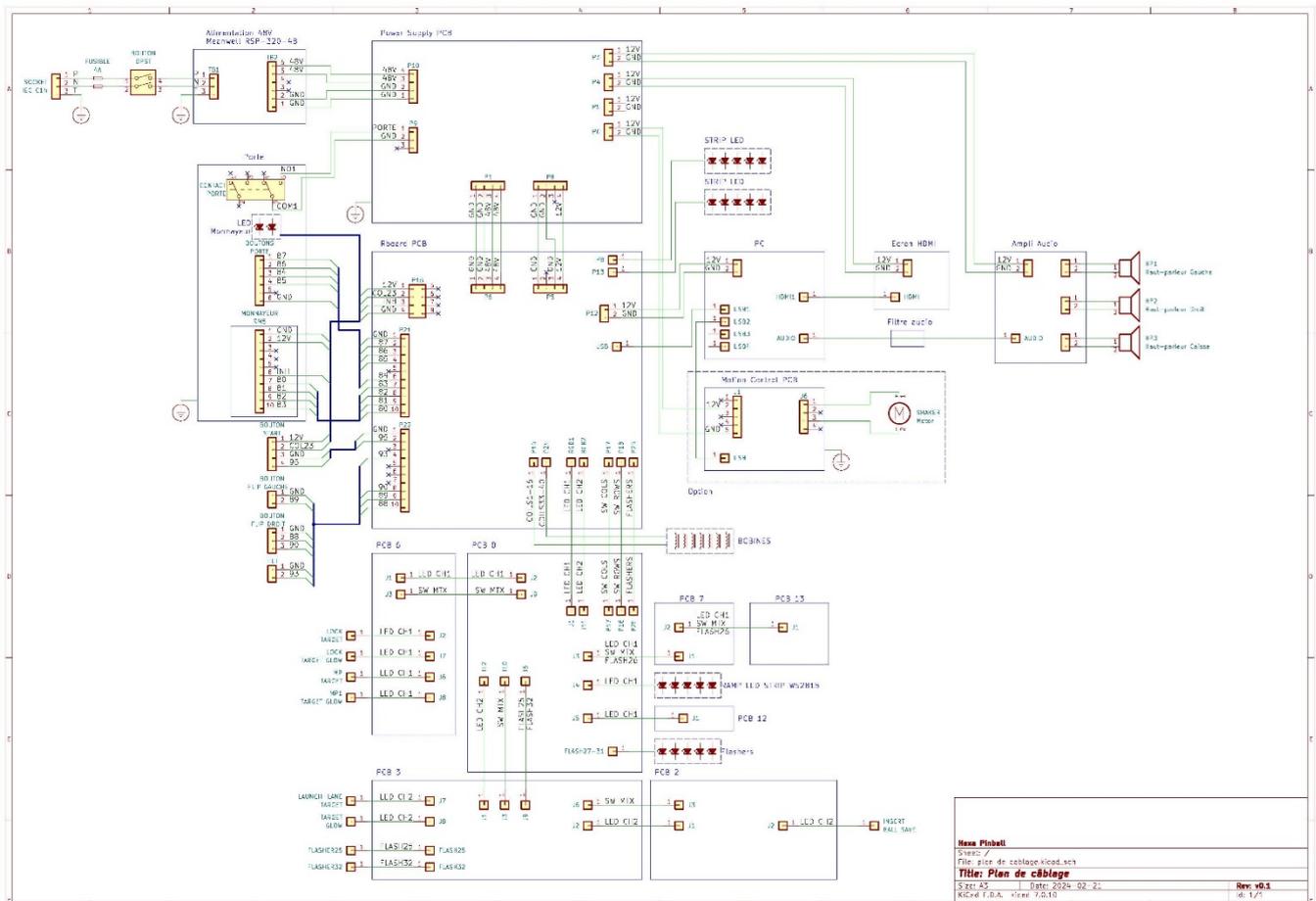
Pour quitter, appuyez sur le bouton Back/Escape.

Composants et schéma électronique

Liste des fusibles

Emplacement	Fuse ID	Courant	Voltage	Type
Prise filtre IEC	1	5A	250 V	SB, 5x20mm
Prise filtre IEC	2	5A	250 V	SB, 5x20mm
Rboard	F1	-	-	-
Rboard	F2	5A	250 V	SB, 5x20mm
Rboard	F3	5A	250 V	SB, 5x20mm
Carte filtre	F1	5A	250 V	SB, 5x20mm
Carte filtre	F2	5A	250 V	SB, 5x20mm
Carte filtre	F3	5A	250 V	SB, 5x20mm
Carte filtre	F4	5A	250 V	SB, 5x20mm
Carte filtre	F5	5A	250 V	SB, 5x20mm
Carte filtre	F6	5A	250 V	SB, 5x20mm
Carte filtre	F7	5A	250 V	SB, 5x20mm
Carte filtre	F8	5A	250 V	SB, 5x20mm

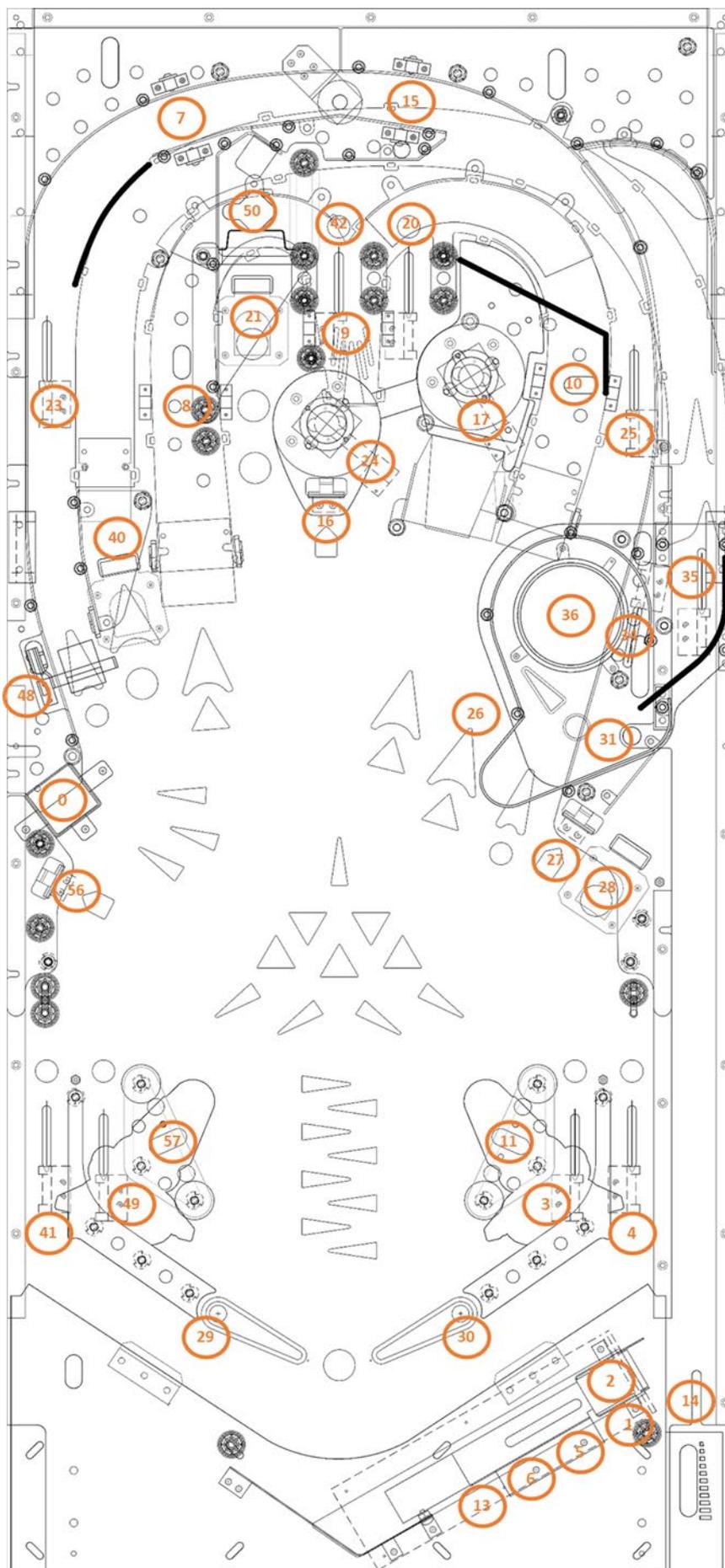
Plan de câblage



Câblages

Matrice des switches

ID	P17 Col.	P18 Lig.	Nom	PCB	Connecteur ID	Type
0	1	1	s_left_scoop	3	SW11	Opto
1	1	2	s_trough1	2	SW12-13	Opto
2	1	3	s_trough_jam	2	SW12-13	Opto
3	1	4	s_right_return_flip	2	SW14	Rollover
4	1	5	s_right_outlane	2	SW15	Rollover
5	1	6	s_trough2	2	SW16	Rollover
6	1	7	s_trough3	2	SW17	Rollover
7	1	8	s_left_high_orbit	6	SW18	Opto
8	2	1	s_left_central_ramp	6	SW21	Opto
9	2	2	s_center_central_ramp	8	SW22	Opto
10	2	3	s_right_central_ramp	8	SW23	Opto
11	2	4	s_right_slingshot	2	SW24	Leaf
13	2	6	s_trough4	2	SW26	Rollover
14	2	7	s_shooter	2	SW27	Rollover
15	2	8	s_right_high_orbit	8	SW28	Opto
16	3	1	s_center_stand_target	6	SW31	Leaf
17	3	2	s_right_bumper	8	SW32	Leaf
20	3	5	s_right_inlane	8	SW35	Rollover
21	3	6	s_lock_drop_target	6	SW36	Micro
23	3	8	s_left_med_orbit	6	SW38	Rollover
24	4	1	s_left_bumper	6	SW41	Leaf
25	4	2	s_right_med_orbit	8	SW42	Rollover
26	4	3	s_loop	7	SW43	Switch
27	4	4	s_right_stand_target	3	SW44	Leaf
28	4	5	s_shooter_drop_target	3	SW45	Switch
29	4	6	s_flip_left_eos	2	SW46	Leaf
30	4	7	s_flip_right_eos	2	SW47	Leaf
31	4	8	s_upper_flip_right_eos	3	SW48	Leaf
34	5	3	s_mp_loop	7	SW53-54-55	Rollover
35	5	4	s_mp_entry	7	SW53-54-55	Rollover
36	5	5	s_mp_tilt	7	SW53-54-55	Other
40	6	1	s_mp_drop_target	6	SW61	Switch
41	6	2	s_left_outlane	2	SW62	Rollover
42	6	3	s_left_inlane	8	SW63	Rollover
48	7	1	s_spinner_left_orbit	3	SW71	Switch
49	7	2	s_left_return_flip	2	SW72	Rollover
50	7	3	s_lock_scoop	8	SW73	Switch
56	8	1	s_left_stand_target	3	SW81	Leaf
57	8	2	s_left_slingshot	2	SW82	Leaf

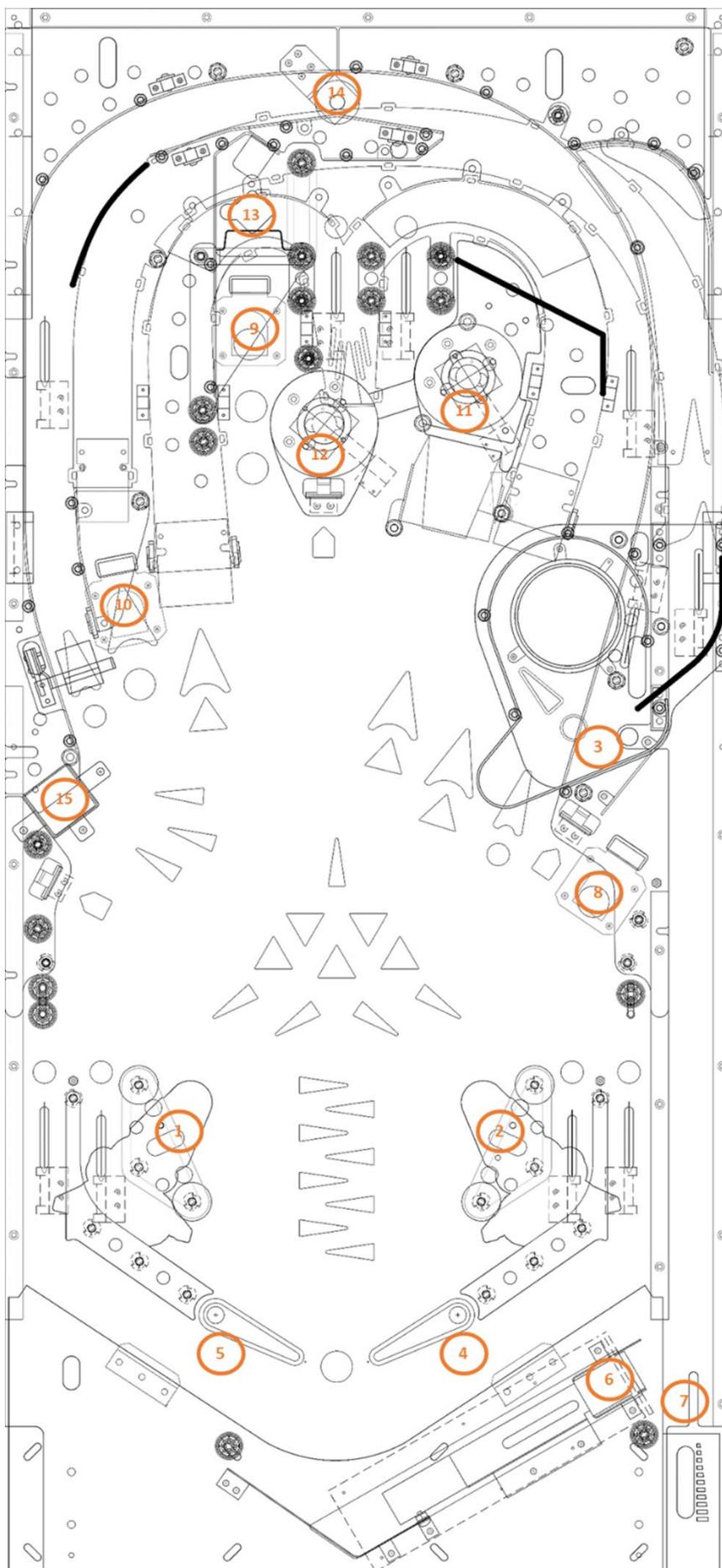


Switch de caisse

ID	Connecteur	Nom
80	P21	s_coin1
81	P21	s_coin2
82	P21	s_coin3
83	P21	s_coin4
84	P21	s_service_up
85	P21	s_service_enter
86	P21	s_service_down
87	P21	s_service_esc
88	P22	s_right_flipper
89	P22	s_left_flipper
90	P22	s_upper_right_flipper
93	P22	s_tilt
94	P22	s_shooter_ext
95	P22	s_start

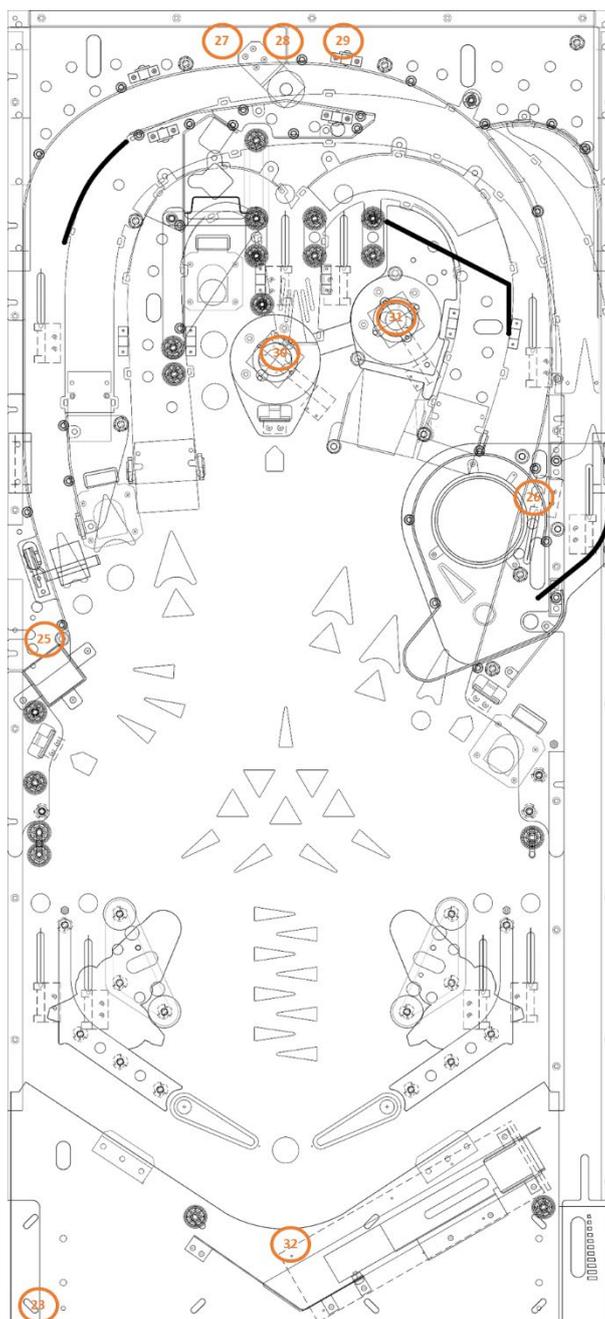
Bobines

Num	Connecteur	Nom	Transistor	Type	Tension
1	P 16	c_left_slingshot	Q1	IRL540	48V
2	P 16	c_right_slingshot	Q2	IRL540	48V
3	P 16	c_upper_right_flipper_main	Q3	IRL540	48V
4	P 16	c_flipper_right_main	Q4	IRL540	48V
5	P 16	c_flipper_left_main	Q5	IRL540	48V
6	P 16	c_trough_eject	Q6	IRL540	48V
7	P 16	c_plunger	Q7	IRL540	48V
8	P 16	c_reset_shooter_drop_target	Q8	IRL540	48V
9	P 16	c_reset_lock_drop_target	Q9	IRL540	48V
10	P 16	c_reset_mp_drop_target	Q10	IRL540	48V
11	P 16	c_right_bumper	Q11	IRL540	48V
12	P 16	c_left_bumper	Q12	IRL540	48V
13	P 16	c_lock_scoop	Q13	IRL540	48V
14	P 16	c_hide_post	Q14	IRL540	48V
15	P 16	c_left_scoop	Q15	IRL540	48V
16	P 16	-	Q16	IRL540	48V
33	P 24	c_down_shooter_drop_target	Q 33	IRL540	48V
34	P 24	c_down_lock_drop_target	Q 34	IRL540	48V
35	P 24	c_down_mp_drop_target	Q 35	IRL540	48V
36	P 24	-	Q 36	IRL540	48V
37	P 24	c_upper_right_flipper_hold	Q 37	IRL540	48V
38	P 24	c_flipper_right_hold	Q 38	IRL540	48V
39	P 24	c_flipper_left_hold	Q 39	IRL540	48V
40	P 24	c_knocker (backbox)	Q 40	IRL540	48V



Flashers

Num	Connector	Name	Tension
23	P 15	f_start	12V
25	P 25	f_scoop	12V
26	P 25	f_tilt_mp	12V
27	P 25	f_left_cerberus	12V
28	P 25	f_middle_cerberus	12V
29	P 25	f_right_cerberus	12V
30	P 25	f_bumper_left	12V
31	P 25	f_bumper_right	12V
32	P 25	f_apron	12V



Liste des LEDs RGB

Deux « chaînes » de LED sont branchées sur la Rboard.

Si un problème survient au niveau d'une LED ou d'une connexion, les autres LED dans la chaîne ne fonctionneront pas.

Il faut donc identifier le premier élément de la chaîne qui ne fonctionne pas, et c'est probablement celui-là ou celui qui le précède qui est en cause.

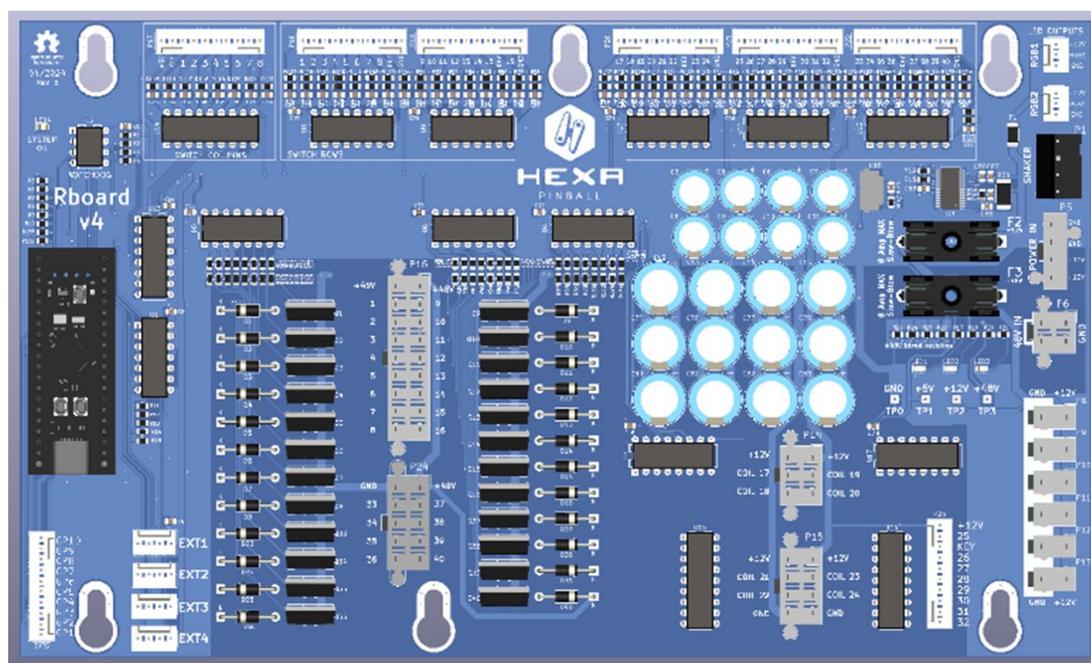
Chaîne 1								
#	Nom	Emplnt	#	Nom	Emplnt	#	Nom	Emplnt
1	General illumination	PCB 8	26	General illumination	PCB 8	51	General illumination	PCB 13
2	General illumination	PCB 8	27	General illumination	PCB 6	52	General illumination	PCB 13
3	General illumination	PCB 8	28	General illumination	PCB 6	53	General illumination	PCB 13
4	General illumination	PCB 8	29	General illumination	PCB 6	54	General illumination	PCB 13
5	General illumination	PCB 8	30	General illumination	PCB 6	55	General illumination	PCB 13
6	General illumination	PCB 8	31	General illumination	PCB 6	56	General illumination	PCB 13
7	General illumination	PCB 8	32	General illumination	PCB 6	57	General illumination	PCB 13
8	General illumination	PCB 8	33	General illumination	PCB 6	58	General illumination	Strip
9	General illumination	PCB 8	34	General illumination	PCB 6	59	General illumination	Strip
10	General illumination	PCB 8	35	General illumination	PCB 6	60	General illumination	Strip
11	General illumination	PCB 8	36	General illumination	PCB 6	61	General illumination	Strip
12	Left Inlane	PCB 8	37	General illumination	PCB 6	62	General illumination	Strip
13	General illumination	PCB 8	38	General illumination	PCB 6	63	General illumination	Strip
14	General illumination	PCB 8	39	General illumination	PCB 6	64	General illumination	Strip
15	Right inlane	PCB 8	40	Center stand target	PCB 6	65	General illumination	Strip
16	General illumination	PCB 8	41	Lock 3	PCB 6	66	General illumination	Strip
17	General illumination	PCB 8	42	Lock 2	PCB 6	67	General illumination	Strip
18	General illumination	PCB 8	43	Lock 1	Pixel	68	General illumination	Strip
19	General illumination	PCB 8	44	Lock target glow 1	Strip	69	General illumination	Strip
20	General illumination	PCB 8	45	Lock target glow 2	Strip	70	General illumination	Strip
21	General illumination	PCB 8	46	Arrow mp	Pixel	71	Spherus gun	PCB 12
22	General illumination	PCB 8	47	Mp target glow 1	Strip	72	Spherus arms	PCB 12
23	General illumination	PCB 8	48	Mp target glow 2	Strip	73	Spherus jump	PCB 12
24	General illumination	PCB 8	49	Mp clock	PCB 7	74	Spherus	PCB 12
25	General illumination	PCB 8	50	Mp gravity loop	PCB 7			

Chaîne 2								
#	Nom	Emplnt	#	Nom	Emplnt	#	Nom	Emplnt
1	Combo left central ramp	PCB 3	19	Fight master right	PCB 3	37	Mission 4	PCB 2
2	Left central ramp	PCB 3	20	Right orbit arrow	PCB 3	38	Mission 5	PCB 2
3	Mp drop target	PCB 3	21	Combo right central ramp	PCB 3	39	Mission 6	PCB 2
4	Left orbit arrow	PCB 3	22	Right central ramp	PCB 3	40	Mission 7	PCB 2
5	Fight master left	PCB 3	23	Combo reverse	PCB 3	41	Mission 8	PCB 2
6	Gi	PCB 3	24	Reverse	PCB 3	42	Spinner master	PCB 2
7	Gi	PCB 3	25	Shooter drop target	Pixel	43	Challenge master	PCB 2
8	Missions	PCB 3	26	Return target glow 1	Strip	44	Combo master	PCB 2
9	Mystery	PCB 3	27	Return target glow 2	Strip	45	Loop master	PCB 2
10	Extra ball	PCB 3	28	H	PCB 2	46	D	PCB 2
11	Left stand target	PCB 3	29	U	PCB 2	47	E	PCB 2
12	Resistance	PCB 3	30	Gi	PCB 2	48	Gi	PCB 2
13	Final left	PCB 3	31	Left sling shot	PCB 2	49	Gi	PCB 2
14	Final center	PCB 3	32	Gi	PCB 2	50	Gi	PCB 2
15	Mission master	PCB 3	33	Gi	PCB 2	51	Gi	PCB 2
16	Final right	PCB 3	34	Mission 1	PCB 2	52	Shoot again	Pixel
17	Cerberus	PCB 3	35	Mission 2	PCB 2			
18	Right stand target	PCB 3	36	Mission 3	PCB 2			

Cartes électroniques

Rboard

ID	TYPE	DESCRIPTION	ID	TYPE	DESCRIPTION
RGB1	KK254 - 2.54mm	RGB1	P15	Mini-Fit Jr 5557	12 V Out Coin door
RGB2	KK254 - 2.54mm	RGB2	P16	Mini-Fit Jr 5557	Alimentation bobines 48 V
P5	Mini-Fit Jr 5557	12 V IN	P17	KK254 - 2.54mm	SWITCH colonnes
P6	Mini-Fit Jr 5557	48 V IN	P18	KK254 - 2.54mm	SWITCH lignes
P8	Mini-Fit Jr 5557	12V Out Led fronton	P19	KK254 - 2.54mm	SWITCH lignes
P9	Mini-Fit Jr 5557	12V Out	P20	KK254 - 2.54mm	SWITCH direct
P10	Mini-Fit Jr 5557	12V Out	P21	KK254 - 2.54mm	SWITCH direct
P11	Mini-Fit Jr 5557	12V Out	P22	KK254 - 2.54mm	SWITCH direct
P12	Mini-Fit Jr 5557	12V Out NUC	P24	Mini-Fit Jr 5557	Alimentation bobines 48 V
P13	Mini-Fit Jr 5557	12V Out Led fronton	P25	KK254 - 2.54mm	Flashers 12 V
P14	Mini-Fit Jr 5557	12 V Out			

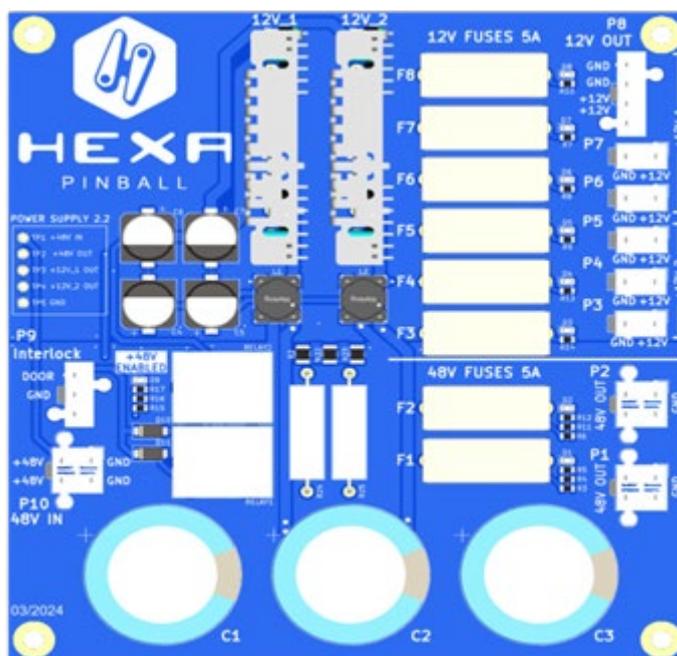


LED de Statuts

LED ID	Nom	Couleur	Description
LED 1	System OK	Vert	ON : La carte est fonctionnelle. OFF : La carte rencontre un problème, appeler le support technique
LED 2	+5 V	Vert	ON : L'alimentation est bonne. OFF : L'alimentation est mauvaise, appeler le support technique
LED 3	+12 V	Vert	ON : L'alimentation est bonne. OFF : L'alimentation est mauvaise, appeler le support technique
LED 4	+48 V	Vert	ON : L'alimentation principale du système est connectée. OFF : Le système n'est pas alimenté en 48V. Vérifier l'alimentation électrique, cablages et fusibles.

Carte filtre et puissance

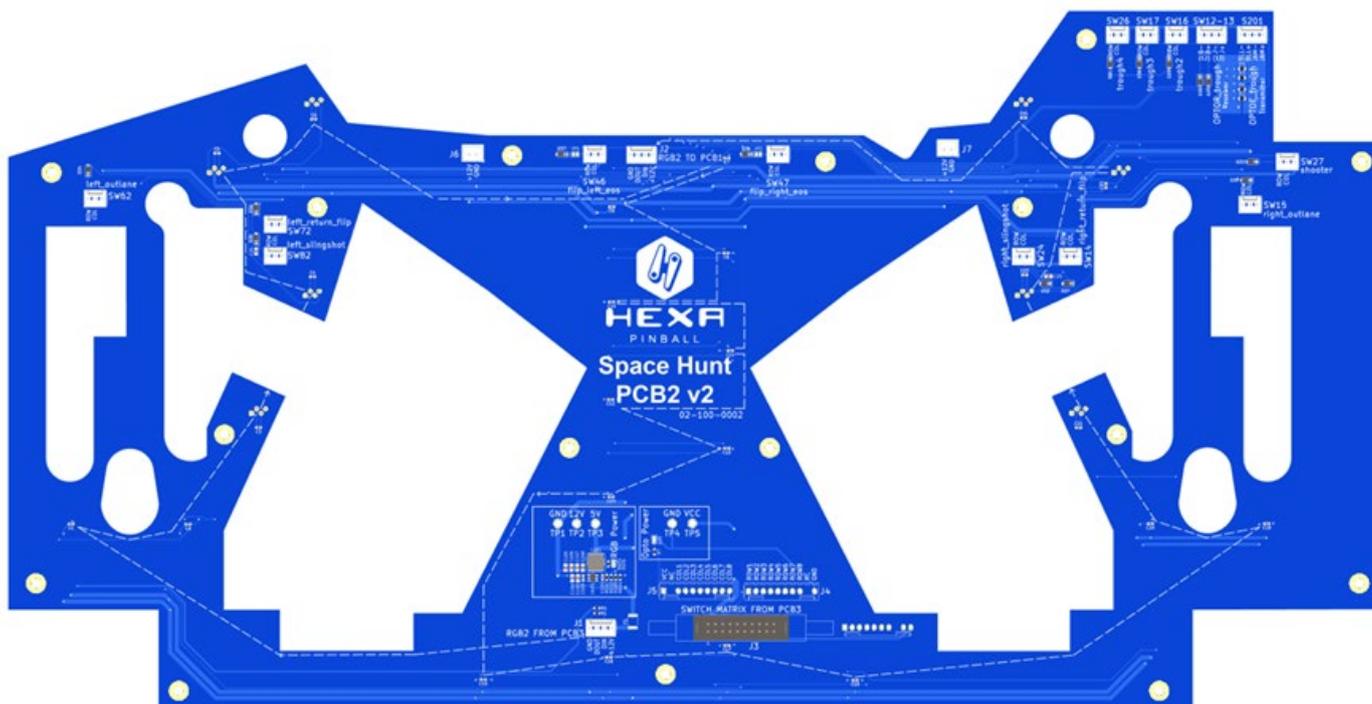
ID	TYPE	DESCRIPTION
P1	Mini-Fit Jr 5557	48 V O ut to Rboard
P2	Mini-Fit Jr 5557	48 V O ut
P3	Mini-Fit Jr 5557	+12V_2 to Ampli
P4	Mini-Fit Jr 5557	+12V_2
P5	Mini-Fit Jr 5557	+12V_2 to Shaker
P6	Mini-Fit Jr 5557	+12V_1
P7	Mini-Fit Jr 5557	+12V_1 to LCD
P8	Mini-Fit Jr 5557	+12V_1 to Rboard
P9	Mini-Fit Jr 5557	Interlock
P10	Mini-Fit Jr 5557	48 V In



LED de Statuts

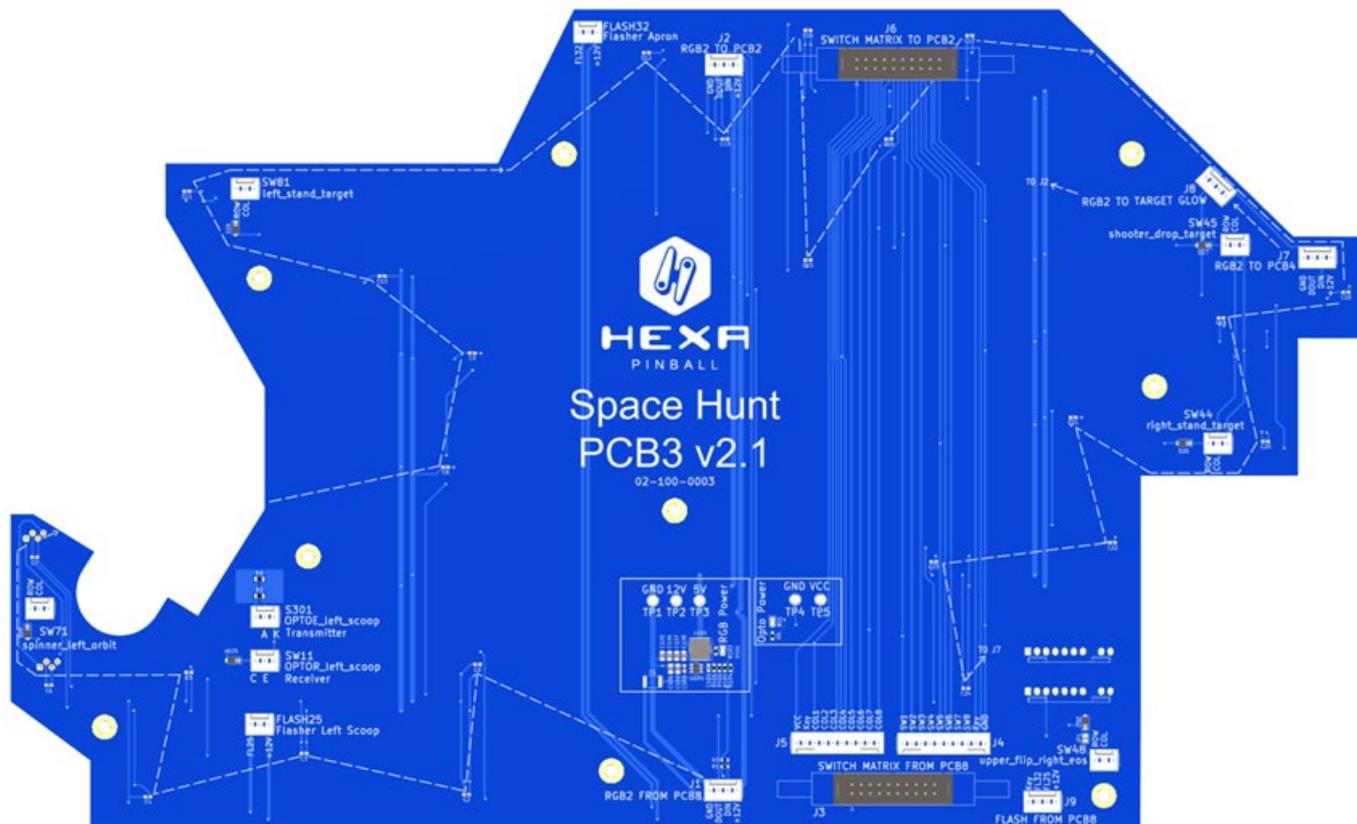
LED ID	Couleur	Description
D1 / D2	Vert	ON : La tension de sortie 48 V est présente OFF : La tension de sortie est absente
D3 / D4 / D5	Vert	ON : La tension de sortie 12 V est présente OFF : La tension de sortie est absente
D6 / D7 / D8	Vert	ON : La tension de sortie 12 V est présente OFF : La tension de sortie est absente
D9	Vert	LED d'interlock ON : La tension de 48V est présente sur le plateau OFF : La tension de 48 V est absente du plateau

PCB 2



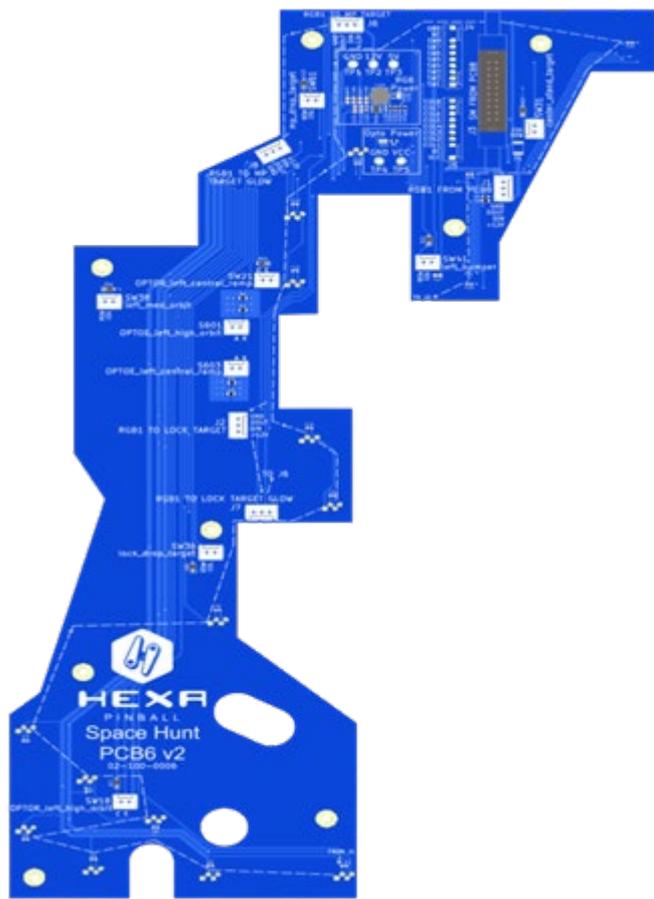
ID	DESCRIPTION	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR	ID	DESCRIPTION	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR
J1	RGB2 FROM PCB3	KK254	1	+12V	jaune	SW24	right_slingshot	KK254	1	-	-
			2	DIN	blanc				2	COL	noir
			3	DOUT	vert				3	ROW	jaune
			4	GND	noir						
J2	RGB2 TO PCB1	KK254	1	+12V	jaune	SW26	trough4	KK254	1	-	-
			2	DIN	blanc				2	COL	noir
			3	DOUT	vert				3	ROW	jaune
			4	GND	noir						
J3	Switch fom PCB3	IDC	20	-	-	SW27	shooter	KK254	1	-	-
J4	Lignes	-	10	not use	-				2	COL	noir
J5	Colonnes	-	10	not use	-				3	ROW	jaune
J6	Fan left	KK254	1	GND	-						
J7	Fan right	KK254	1	GND	-	SW46	fip_left_eos	KK254	1	-	-
			2	+12V	-				2	COL	noir
									3	ROW	jaune
SW12-13	OPTOR_trough Receiver	KK254	1	J+	-	SW47	fip_right_eos	KK254	1	-	-
			2	J-	-				2	COL	noir
			3	B+	-				3	ROW	jaune
			4	B-	-						
SW14	right_return_flip	KK254	1	-	-	SW72	left_return_flip	KK254	1	-	-
			2	COL	noir				2	COL	noir
			3	ROW	jaune				3	ROW	jaune
SW15	right_outlane	KK254	1	-	-	SW82	left_slingshot	KK254	1	-	-
			2	COL	noir				2	COL	noir
			3	ROW	jaune				3	ROW	jaune
SW16	trough2	KK254	1	-	-	S201	OPTOE_trough Transmitter	KK254	1	JAM+	-
			2	COL	noir				2	JAM-	-
			3	ROW	jaune				3	BLL+	-
			4	BLL-	-						
SW17	trough3	KK254	1	-	-						
			2	COL	noir						
			3	ROW	jaune						

PCB 3



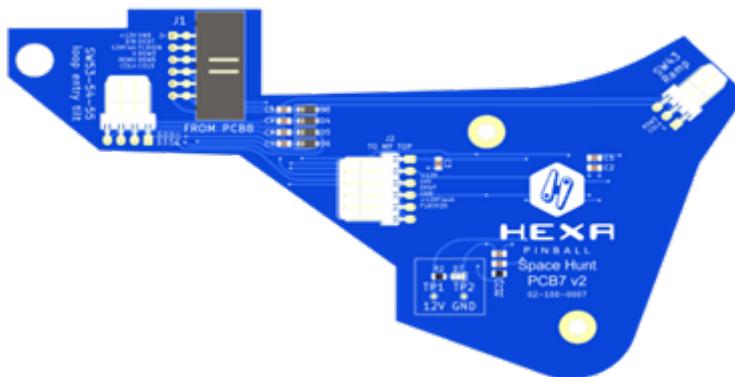
ID	DESCRIPTION	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR	ID	DESCRIPTION	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR
J1	RGB2 FROM PCB8	KK254	1	+12V	jaune	SW44	right_stand_target	KK254	1	-	-
			2	DIN	blanc				2	COL	noir
			3	DOUT	vert				3	ROW	jaune
			4	GND	noir				1	-	-
J2	RGB2 TO PCB2	KK254	1	+12V	jaune	SW45	shooter_stand_target	KK254	2	COL	noir
			2	DIN	blanc				3	ROW	jaune
			3	DOUT	vert				1	-	-
			4	GND	noir				2	COL	noir
J3	Switch from PCB8	-	20	-	-	SW48	upper_flip_right_eos	KK254	3	ROW	jaune
J4	Lignes	-	10	not use	-				1	-	-
J5	Colonnes	-	10	not use	-				2	COL	noir
J6	Switch to PCB2	-	20	-	-				3	ROW	jaune
J7	RGB2 TO PCB4	KK254	1	+12V	jaune	SW81	left_stand_target	KK254	1	-	-
			2	DIN	blanc				2	COL	noir
			3	DOUT	vert				3	ROW	jaune
			4	GND	noir				1	K	noir
J8	RGB2 TO TARGET GLOW	KK254	1	+12V	jaune	S301	OPTOE_left_scoop	KK254	2	A	jaune
			2	DIN	blanc				3	-	-
			3	DOUT	vert				1	+12V	blanc
			4	GND	noir				2	-	-
J9	FLASH FROM PCB8	KK254	1	+12V	blanc	FLASH25	Flasher Left Scoop	KK254	3	FL32	vert
			2	FL25	vert				1	+12V	blanc
			3	FL32	vert				2	-	-
			4	KEY	-				3	FL32	vert
SW11	OPTOR_left_scoop Receiver	KK254	1	-	-	FLASH32	Flasher Apron	KK254	1	+12V	blanc
			2	E	noir				2	-	-
			3	C	jaune				3	FL32	vert

PCB 6



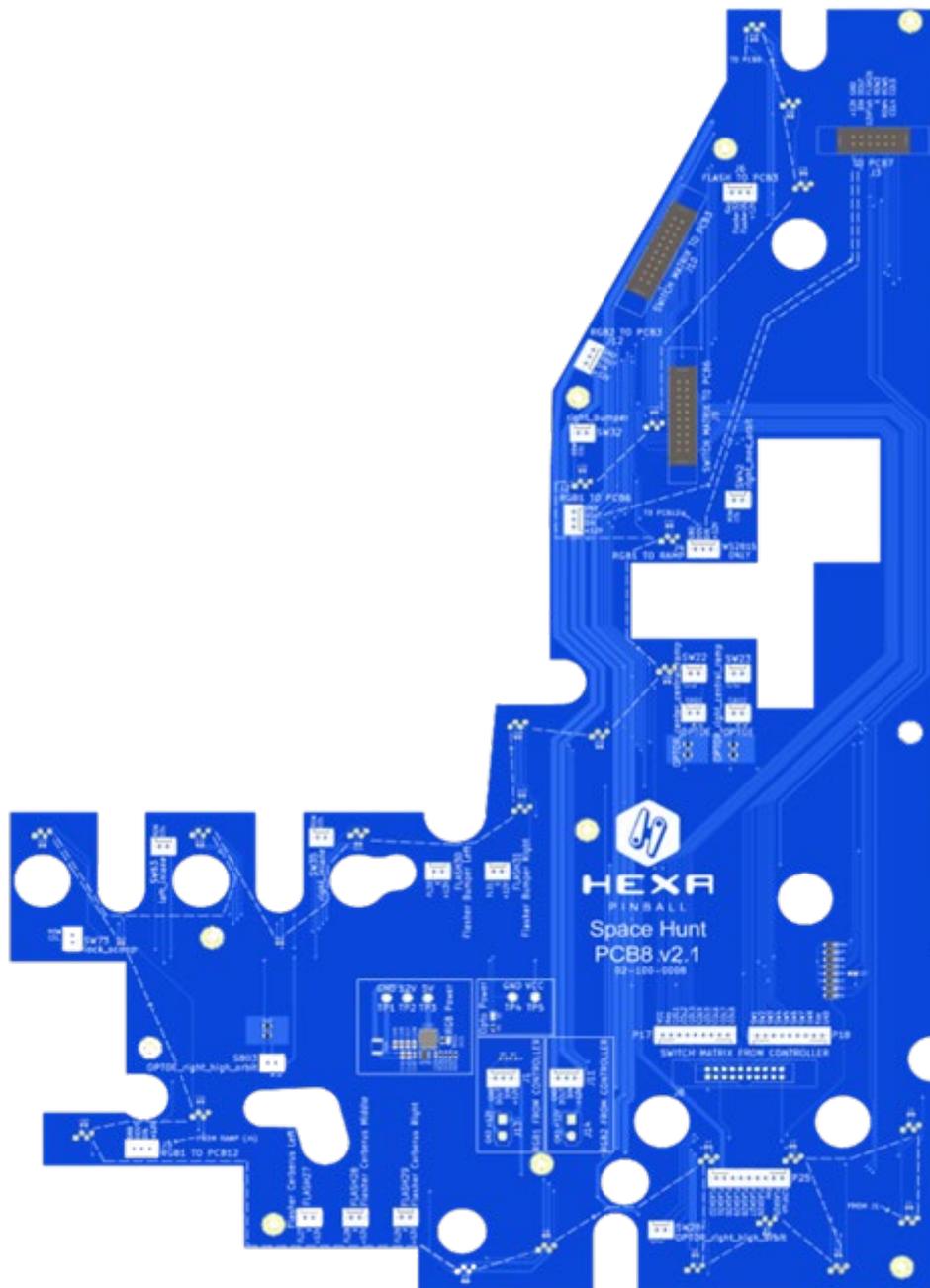
ID	DESCRIPTION	T TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR	ID	DESCRIPTION	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR
J1	RGB1 FROM PCB8	KK254	1	+12V	jaune	SW21	OPTOR_left_central_ramp	KK254	1	-	-
			2	DIN	blanc				2	E	noir
			3	DOUT	vert				3	C	Jaune
			4	GND	noir						
J2	RGB1 TO LOCK TARGET	KK254	1	+12V	jaune	SW31	center_stand_target	KK254	1	-	-
			2	DIN	blanc				2	COL	noir
			3	DOUT	vert				3	ROW	jaune
			4	GND	noir						
J3	SM FROM PCB8	-	20	-	-	SW36	lock_drop_target	KK254	1	-	-
J4	LIGNES	-	10	not use	-				2	COL	noir
J5	COLONNES	-	10	not use	-				3	ROW	jaune
J6	RGB1 TO MP TARGET	KK254	1	+12V	jaune	SW38	left_med_orbit	KK254	1	-	-
			2	DIN	blanc				2	COL	noir
			3	DOUT	vert				3	ROW	jaune
			4	GND	noir						
J7	RGB1 TO LOCK TARGET GLOW	KK254	1	+12V	jaune	SW41	left_bumper	KK254	1	-	-
			2	DIN	blanc				2	COL	noir
			3	DOUT	vert				3	ROW	jaune
			4	GND	noir						
J8	RGB1 TO MP TARGET GLOW	KK254	1	+12V	jaune	SW81	mp_drop_target	KK254	1	-	-
			2	DIN	blanc				2	COL	noir
			3	DOUT	vert				3	ROW	jaune
			4	GND	noir						
SW18	OPTOR_left_high_orbit	KK254	1	-	-	S801	OPTOE_left_high_orbit	KK254	1	K	noir
			2	E	noir				2	A	jaune
			3	C	Jaune				3	-	-
SW18	OPTOR_left_high_orbit	KK254	1	-	-	S803	OPTOE_left_central_ramp	KK254	1	K	noir
			2	E	noir				2	A	jaune
			3	C	Jaune				3	-	-

PCB 7



ID	DESCRIPTION	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR
J1	FROM PCB8	IDC	1	+12V	-
			2	DIN	-
			3	12Flash	-
			4	X	-
			5	ROW4	-
			6	COL4	-
			7	GND	-
			8	DOUT	-
			9	FLSH26	-
			10	ROW3	-
			11	ROW5	-
			12	COL5	-
J2	TO MP TOP	KK254	1	+12V	Jaune
			2	DIN	Blanc
			3	DOUT	Vert
			4	GND	Noir
			5	+12VFlash	Blanc
			6	FLASH26	Vert
SW43	RAMP	KK254	1	X	-
			2	COL	Noir
			3	ROW	Jaune
SW53-54-55	LOOP ENTRY TILT	KK254	1	COL	Noir
	SW 53		2	ROW3	Jaune
	SW 54		3	ROW4	Jaune
	SW 55		4	ROW5	Jaune

PCB 8



ID	DESCRIPTION	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR	ID	DESCRIPTION	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR			
J1	RGB1 FROM CONTROLLER	KK254	1	+12V	blanc	SW63	left_inlane	KK254	1	-	-			
			2	DIN	vert				2	COL	noir			
			3	DOUT	-				3	ROW	jaune			
			4	GND	noir									
J2	RGB1 TO PCB6	KK254	1	+12V	jaune	SW73	lock_scoop	KK254	1	-	-			
			2	DIN	blanc				2	COL	noir			
			3	DOUT	vert				3	ROW	jaune			
			4	GND	noir									
J3	TO PCB7	IDC	1	+12V	-	FLASH27	Flasher Cerberus Left	KK254	1	+12V	blanc			
			2	DIN	-				2	X	-			
			3	12VFlsh	-				3	FL27	vert			
			4	X	-				1	+12V	blanc			
			5	ROW4	-	FLASH28	Flasher Cerberus Middle	KK254	2	X	-			
			6	COL4	-				3	FL28	vert			
			7	GND	-				1	+12V	blanc			
			8	DOUT	-				2	X	-			
			9	FLSH26	-	FLASH29	Flasher Cerberus Right	KK254	3	FL29	vert			
			10	ROW3	-				1	+12V	blanc			
			11	ROW5	-				2	X	-			
			12	COL5	-				3	FL30	vert			
J4	RGB1 TO RAM P	KK254	1	+12V	jaune	FLASH30	Flasher Bumper Left	KK254	1	+12V	blanc			
			2	DIN	blanc				2	X	-			
			3	DOUT	vert				3	FL30	vert			
			4	GND	noir				1	+12V	blanc			
J5	RGB1 TO PCB12	KK254	1	+12V	jaune	FLASH31	Flasher Bumper Right	KK254	2	X	-			
			2	DIN	blanc				3	FL31	vert			
			3	DOUT	vert				1	K	noir			
			4	GND	noir				2	A	jaune			
J6	FLASH TO PCB3	KK254	1	+12V	blanc	S801	OPTOE_center_central_ramp	KK254	3	-	-			
			2	FL25	vert				1	K	noir			
			3	FL32	vert				2	A	jaune			
			4	KEY	-				3	-	-			
J8	SwM at From	IDC	20	-	-	S802	OPTOE_right_central_ramp	KK254	1	K	noir			
J9	SwM at From	IDC	20	-	-				2	A	jaune			
J10	SwM at From	IDC	20	-	-				3	-	-			
J11	RGB2 FROM CONTROLLER	KK254	1	+12V	jaune				S803	OPTOE_right_high_orbit	KK254	1	K	noir
			2	DIN	blanc	2	A	jaune						
			3	DOUT	vert	3	-	-						
			4	GND	noir	1	VCC	blanc						
J12	RGB2 TO PCB3	KK254	1	+12V	jaune	P17	LIGNES	KK254	2	KEY	-			
			2	DIN	blanc				3	COL1	blanc			
			3	DOUT	vert				4	COL2	blanc			
			4	GND	noir				5	COL3	blanc			
J13	RGB1 FROM CONTROLLER	-	1	+12V	-				6	COL4	blanc			
			2	GND	-				7	COL5	blanc			
			1	+12V	-				8	COL6	blanc			
			2	GND	-				9	COL7	blanc			
J14	RGB2 FROM CONTROLLER	-	1	+12V	-				10	COL8	blanc			
			2	GND	-				1	SW1	vert			
			1	+12V	-	2	SW2	vert						
			2	GND	-	3	SW3	vert						
SW22	OPTOR_center_central_ramp	KK254	1	-	-	P18	COLONNES	KK254	4	SW4	vert			
			2	E	noir				5	SW5	vert			
			3	C	jaune				6	SW6	vert			
			1	-	-				7	SW7	vert			
SW23	PTOR_right_central_ramp	KK254	2	E	noir				8	SW8	vert			
			3	C	jaune				9	KEY	-			
			1	-	-				10	GND	vert			
			1	-	-				1	+12V	blanc			
SW28	OPTOR_right_high_orbit	KK254	2	E	noir				P25	Flashes	KK254	2	FLASH25	vert
			3	C	jaune							3	KEY	-
			1	-	-	4	FLASH26	vert						
			2	E	noir	5	FLASH27	vert						
SW32	right_bumper	KK254	3	C	jaune	6	FLASH28	vert						
			1	-	-	7	FLASH29	vert						
			2	COL	noir	8	FLASH30	vert						
			3	ROW	jaune	9	FLASH31	vert						
SW35	right_inlane	KK254	1	-	-	10	FLASH32	vert						
			2	COL	noir									
			3	ROW	jaune									
			1	-	-									
SW42	right_med_orbit	KK254	2	COL	noir									
			3	ROW	jaune									
			1	-	-									

PCB 12



ID	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR
J1	KK254	1	+12V	jaune
		2	DIN	blanc
		3	DOUT	vert
		4	GND	noir

PCB 13

ID	DESCRIPTION	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR
J1	FROM PCB7	KK254	1	+12V LED	jaune
			2	DIN	blanc
			3	DOUT	vert
			4	GND LED	noir
			5	+12V FLASHER	blanc
			6	FLASH26	vert



PIXEL

ID	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR
J1	KK254	1	+12V	jaune
		2	DIN	blanc
		3	DOUT	vert
		4	GND	noir



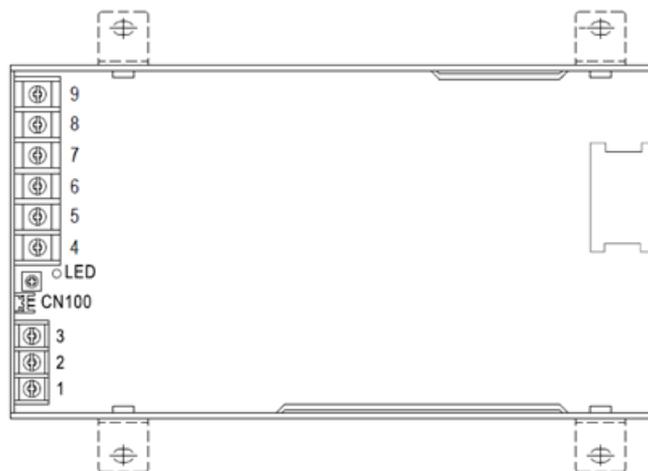
Flasher Double

ID	TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR
+	Souder	+	+12V	Blanc
-		-	GND	Vert

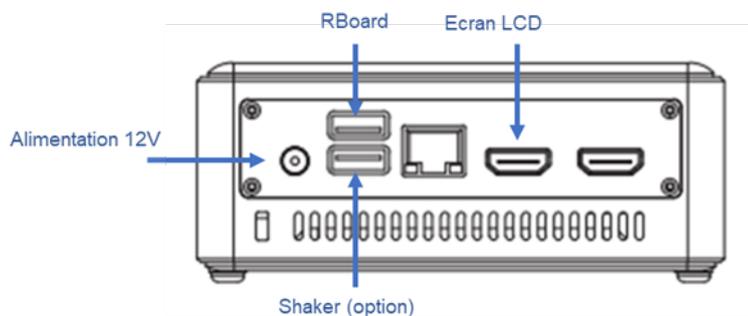
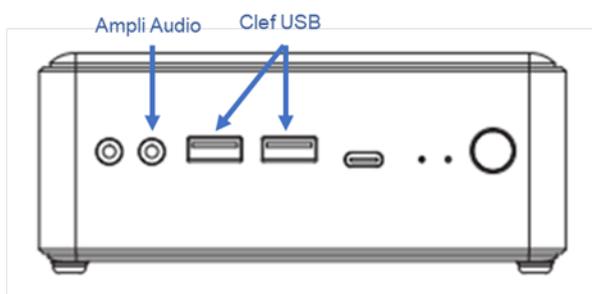


Alimentation principale

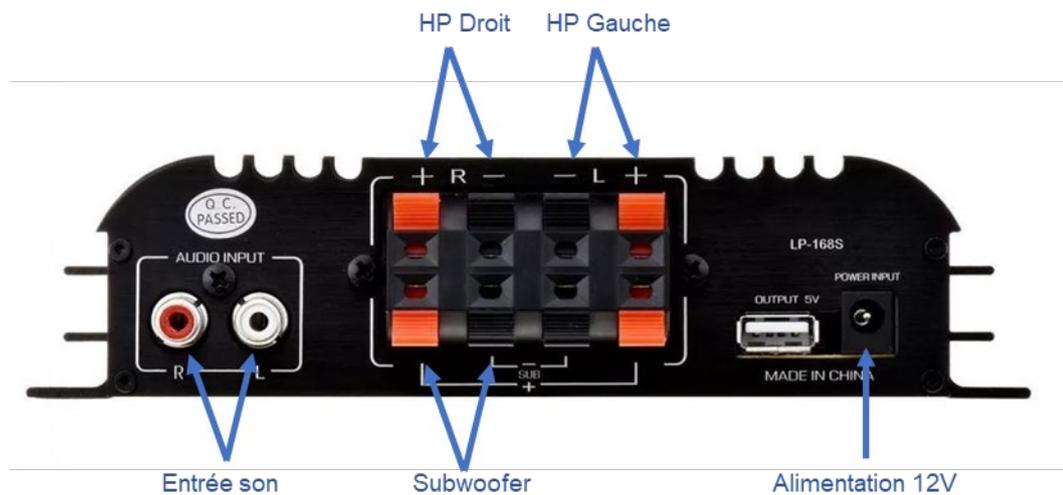
TYPE	PIN	DESCRIPTION	COULEUR
Screw Terminal	1	Phase	Marron
	2	Neutre	Bleu
	3	Terre	Vert / jaune
	4	-	
	5	DC GND	Noir
	6	DC GND	Noir
	7	-	
	8	+48 V	Rouge
	9	+48 V	Rouge



NUC



Amplificateur Audio



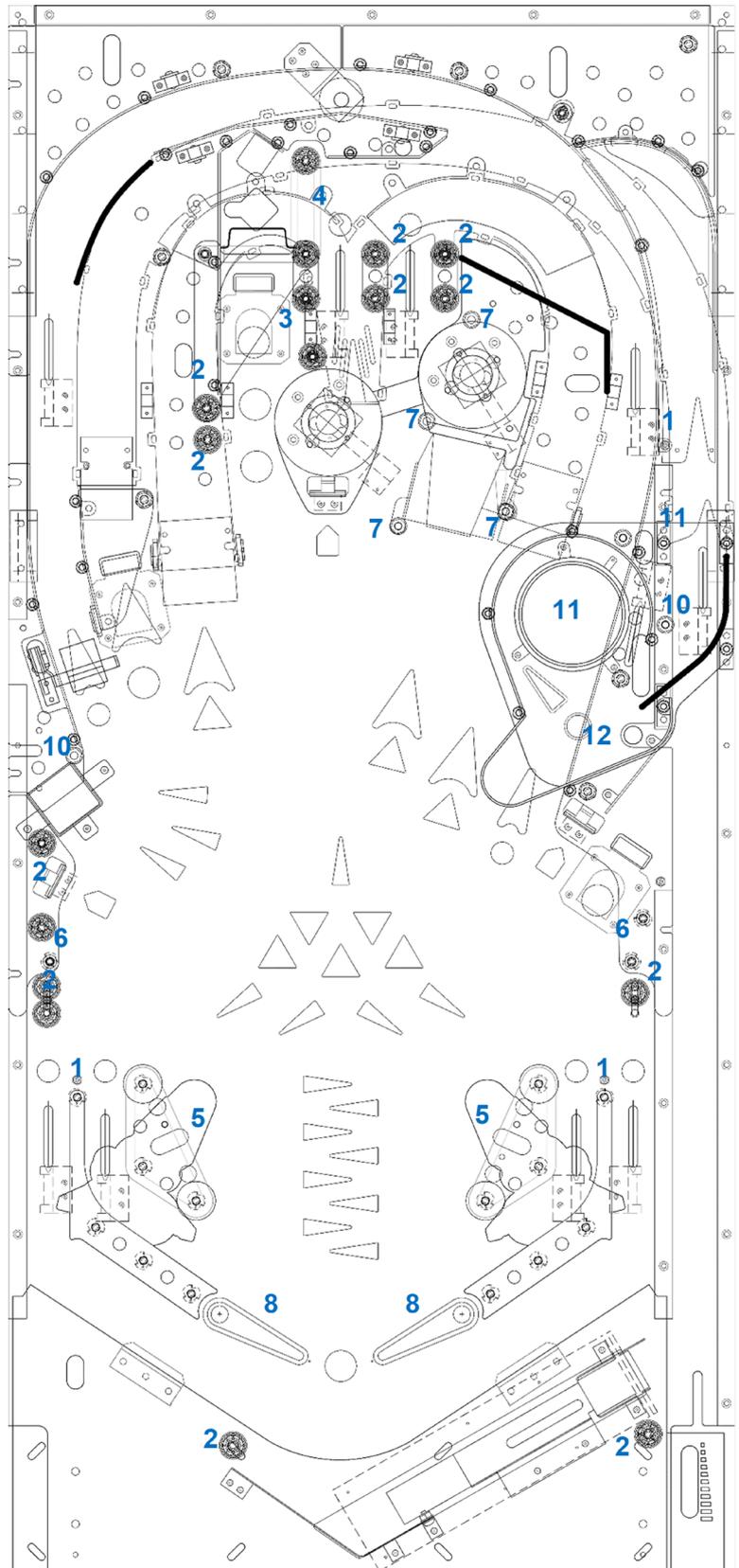
Réglage d'usine de l'amplificateur.



Références des Pièces

Elastiques

ID	Qté	Description	Couleur
1	3	3/8" OD	Noir
2	11	5/16"	Noir
3	1	1"	Noir
4	1	1-1/2"	Noir
5	2	2"	Noir
6	2	3/4"	Noir
7	4	1-1/16"	Vert
8	2	Flipper	Noir
9	1	Mini Flipper	Noir
10	2	1-1/16" Fine	Vert
1	3	3/16 ID	Fluo
12	1	3/16 ID	Noir



Caractéristiques

Dimensions du flipper en situation

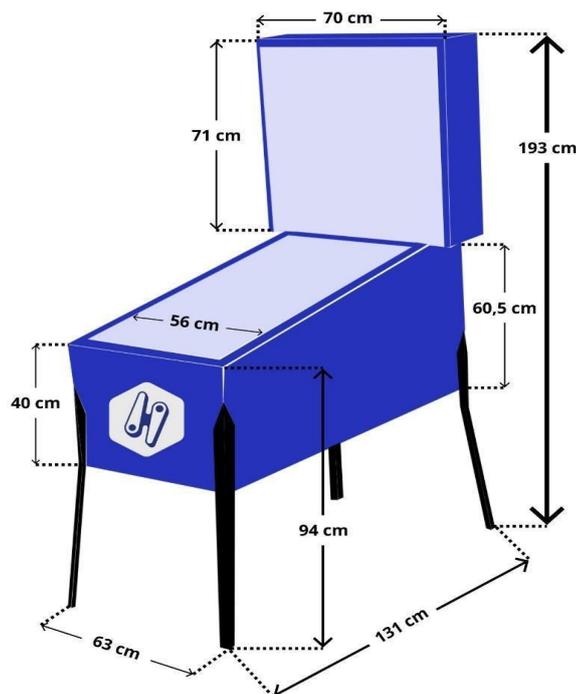
Spécification	Impérial	Métrique
Poids	227 lbs	103 kg
Dimensions, vérins en position de jeu (h, l, p)	76 x 27.5 x 51.5 in	193 x 70 x 131 cm
Dimensions minimales dans la pièce par jeu (h, l, p)	80 x 36 x 84 in	203 x 91 cm x 214 cm

(h, l, p) = hauteur, largeur, profondeur.

Dimensions du flipper emballé

Spécification	Impérial	Métrique
Poids emballé (sans palette)	232 lbs	105 kg
Dimension du carton (h, l, p)	66,9 x 34 x 31 in	170 x 86 x 79 cm

(h, l, p) = hauteur, largeur, profondeur.



Spécifications Électrique

Spécifications	North America - 120VAC	International - 240VAC
Tension secteur, nominale	120 VAC	240 VAC
Plage de tension	90 VAC - 250 VAC	90 VAC - 250 VAC
Fréquence de ligne	60 Hz	50 Hz, 60 Hz
Courant de ligne - mode attraction	70 W, 0.6 A @ 120 VAC	70 W, 0.3 A @ 240 VAC
Courant de ligne - nominal	360 W, 3 A @ 120 VAC	360 W, 1.5 A @ 240 VAC
Puissance de ligne, courant - crête, <100 ms	540 W, 4.5 A @ 120 VAC	540 W, 2.25 A @ 240 VAC

Spécifications Environnementales

	Minimum	Maximum
Température d'usage	32 / 0	104 / 40
Température de stockage	32 / 0	104 / 40
Taux d'humidité d'usage	5%	95% sans condensation
Taux d'humidité de stockage	5%	95% sans condensation

Gestion des DEEE (Déchets d'Équipement Électrique et Électronique)

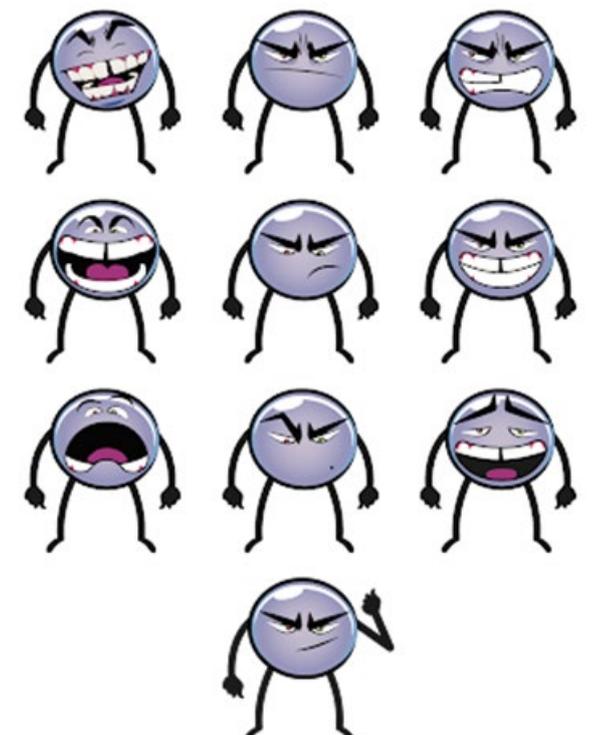
Lorsque l'appareil est définitivement retiré du service, vous devez le déposer dans une usine de recyclage de proximité pour contribuer à son élimination non polluante.



Contact

Pour toute aide concernant l'utilisation de votre flipper, contactez en premier lieu votre distributeur qui saura vous apporter toute l'assistance nécessaire.

Vous pouvez nous contacter par mail à l'adresse : hello@hexa-pinball.com ou remplir le formulaire de contact sur notre site Web à l'adresse www.hexa-pinball.com.



SPACE HUNT