



EN: READ THIS MANUAL

NL: LEES DEZE HANDLEIDING

FR: LIRE CE MANUEL

DE: LESEN SIE DIESES HANDBUCH

IT: LEGGI QUESTO MANUALE

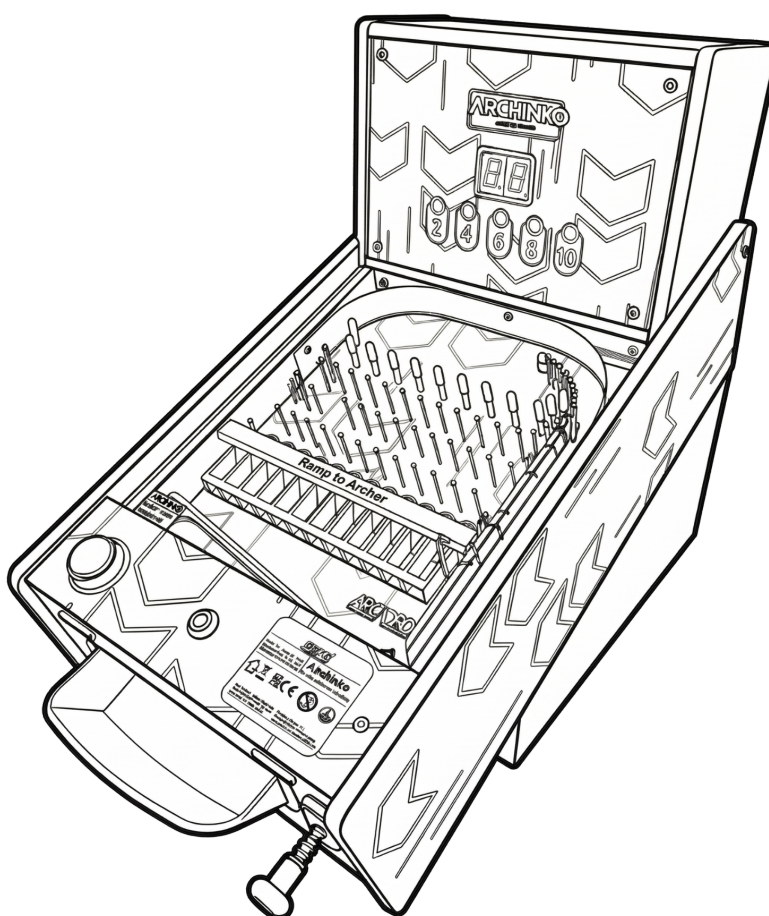
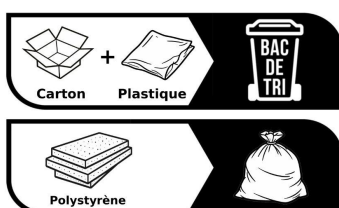
ES: LEA ESTE MANUAL



**UK
CA**



CE



Archinko - A product by Arcadro®

hello@arcadro.com

www.arcadro.com



Europe

Arcadro B.V.

Kwikstaartlaan 42, Unit A4603

3704GS Zeist

The Netherlands

U.S.A.

Arcadro International Inc.

228 East 45th Street, Suite 9E

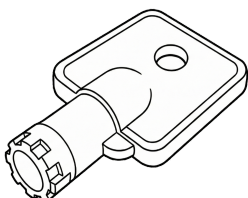
New York, NY 10017

United States of America

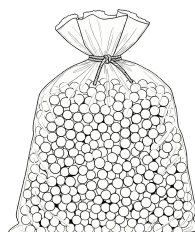
Publication: July 2026

EN: Contents in box	DE: Inhalt in Box
NL: Inhoud in doos	IT: Contenuto in scatola
FR: Contenu de la boîte	ES: Contenido en caja

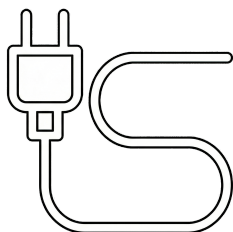
2x Keys



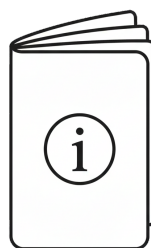
500x Balls



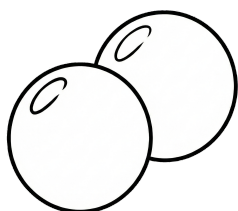
1x Power Cord



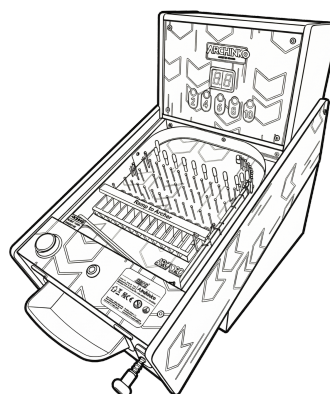
1x Assembly Manual



2x Game Balls



1x Archinko



The manual is written in English and translated into different languages.

EN: Instruction manual – 2-8	DE: Bedienungsanleitung – 25-32
NL: Handleiding – 9-16	IT: Manuale d'istruzioni – 33-39
FR: Manuel d'instructions – 17 -24	ES: Manual de instrucciones – 40-47

ENGLISH – ARCHINKO – Instruction manual

Thank you for purchasing the Archinko! Please read this manual carefully and keep it with the unit for future reference.

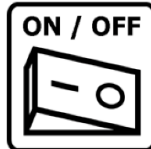
WARNING!

Ensure that the unit is switched OFF and the power cable is unplugged from the power outlet before opening the back panel or commencing any maintenance work (troubleshooting, repairs, etc). Electrical and moving components in the unit pose a risk of injury.

The power switch is a rocker switch:

'I' = ON

'O' = OFF



Archinko is not a toy and not suitable for children under 14 years old. Always keep the keys and balls out of children's reach.

DANGER: The balls pose a choking hazard. Do not swallow.

Archinko is intended solely for indoor domestic use and is not designed for commercial use.

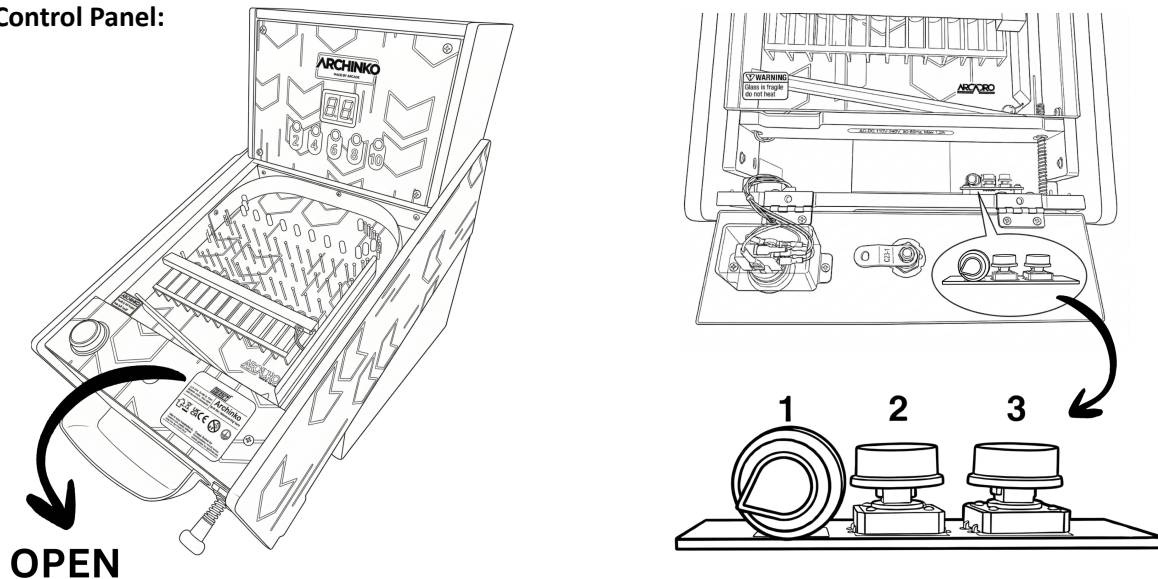
GENERAL SAFETY PRECAUTIONS

1. Installation, maintenance, adjustment, filling, and emptying of the Archinko must be carried out by an adult. Consult this manual before performing any of these tasks.
2. Do not modify the device without authorization. Unauthorized modifications are prohibited and may result in electrical hazards, malfunction, fire risk, and voiding of warranty.
3. Ensure the unit is switched OFF before connecting or disconnecting the power cable. Always unplug by pulling the plug, never the cable.
4. If the Archinko does not operate as described in this manual, contact your distributor for assistance. Do not attempt repairs beyond those specified in the **Troubleshooting** section, as this may result in loss of warranty.
5. Some internal electrical components may remain hot or carry high voltage even after the unit is switched OFF. Avoid contact with these components to prevent burns or electric shock.
6. Protect the unit from heat, direct sunlight, water, moisture or flammable substances.
7. Clean this unit thoroughly from dust buildup every 6 months with a dry cloth (no chemicals).
8. This unit requires a grounded (earthed) power outlet and supports both 110V and 240V operation.
9. For continued protection against fire hazards and electrical overload, the unit is equipped with a fuse. Replace only with the same type and rating: F1AL250V.
10. Only qualified personnel are allowed to access or modify the machine's electronic control system.
11. If the power cable, electrical components, or moving parts become damaged or if smoke, unusual odor, or abnormal noise is detected, immediately switch OFF the unit, unplug it from the power source, and contact your distributor.

2. ASSEMBLY & CONTROLS

ASSEMBLY: There is a separate assembly manual included in the box. You can also find it at www.arcadro.com/manual

Control Panel:



In the lower front of the machine is the Control Panel. Use the key to open the front panel. There are 3 buttons:

1. **Left: Volume Knob:** Adjusts the machine's sound level.
2. **Center: Ball Release Button:** Releases 20 balls, in case you run out of balls.
3. **Right: Game Modes Button:** Switches between the 10 game modes.

3. GAMEPLAY

The goal of the standard game is to land the ball in one of the green illuminated channels on the playfield by launching it with the plunger. First, insert the desired number of balls. If you hit a green channel, you win a multiplied number of balls as a reward. If you miss, the inserted balls are lost.

3.1 How to Play

1. Insert one or more balls at the top of Archinko in the black ball tray.
2. Each game allows a maximum of 20 balls. If more than 20 balls are inserted, the machine will automatically divide them into multiple consecutive games of up to 20 balls each, with any remaining balls forming a final game.
For example, inserting 50 balls will result in 2 games of 20 balls and 1 final game of 10 balls.
3. Press the Start button. A random multiplier will be selected: 2, 4, 6, 8, or 10. This number determines the reward multiplier for a win. At the same time, one or more channels on the playfield will light up green.
4. You can then choose to insert more balls or pull the plunger.
5. Pull the plunger to launch the ball and aim for one of the green illuminated channels.
6. If the ball lands in a green illuminated channel, balls will be awarded based on the multiplier.
For example, if 10 balls are inserted and the multiplier is 4, the machine will release 40 balls (10×4).
7. If the ball misses the green illuminated channel, the game is over.

3.2 Game Modes

The instructions above apply to the Regular game mode. Archinko features **10 exciting game modes**, each designed to deliver a different style of play. From relaxed learning modes to intense competitive challenges.

The game mode can be selected using the Game Mode button. **See Chapter 2: Control Panel.**

1. **Regular Mode** - The standard Archinko gameplay.
2. **Easy Mode** - Multiplier is always set to 2, which has the most lighted targets.
3. **Hard Mode** - Multiplier is always set to 10, which has the least lighted targets.
4. **Crazy Mode** - The multiplier is selected by pressing the Start button (same as in the regular game), but the illuminated targets constantly change position.

The following game modes can be played without inserting balls. No balls can be won:

5. **Multiplayer: 3-in-a-Row** - Players take turns shooting. Targets turn red when hit. Whoever gets three red targets next to each other wins.
6. **Multiplayer: Who Hits the Most in 10 Shots** - Player 1 takes 10 shots, then Player 2 takes 10 shots. Every successful hit counts toward the player's total. After all turns are completed, the player with the most hits wins.
7. **Multiplayer: Turn All Lights Into Your Color** - Player 1 is green, and Player 2 is red. Players take turns shooting. When a player hits a target in the opponent's color, it changes to their own color. After 20 shots, the player with the most targets in their color wins. If a player manages to turn all 12 targets into their own color, they win immediately.
8. **Multiplayer: Be the First to Hit the Target** - Very simple: players take turns shooting, and whoever hits the green target first wins. A fun way to decide who goes first, replace heads or tails, or settle any quick challenge.
9. **Single Player Mode: Hit All Targets** - The goal is to hit all 12 green targets and turn them red. If you miss by hitting a red target, it will stay red. The game is won when all 12 targets have turned red.
10. **Single Player Mode: Hit All Targets (Impossible Mode)** - The goal is to hit all 12 green targets and turn them red. If you miss by hitting a red target, **that target will turn green again**. The game is won when all 12 targets have turned red.
> You don't have to try this game mode. It's marked as impossible. You won't make it :)

3.3 Get creative and make your own challenges. There are many ways to change the game rules and create a new kind of fun. For example:

- 15 Minute Challenge: Start with 100 balls and try to finish with more balls after 15 minutes of play.
- Last Ball Standing: Give each player 50 balls. The last player with balls remaining wins.
- Speed Challenge: Set a timer and try to win as many balls as possible within 5 minutes.
- Multiplier Hunt: You must play with the same number of balls as the multiplier number. Insert 1 ball, press the Start button, and wait for the multiplier to appear. Then insert more balls until the total matches the multiplier. For example, if the multiplier is 6, you must play with 6 balls. How long can you survive with 100 balls?

4. TROUBLESHOOTING

Safety First:

Before performing **any maintenance, inspection, or troubleshooting**:

- **Switch OFF** the Archinko machine using the power switch.
- **Unplug** the power cable from the wall outlet.

This prevents the risk of **electrical shock**, accidental short-circuits, or damage to the machine. Always wait at least **10 seconds** after turning the machine OFF for a cool down, before beginning any work.

An online Help Center is available for troubleshooting. Please visit:

www.arcadro.com/pages/help-center

4.1. The Archinko doesn't work anymore

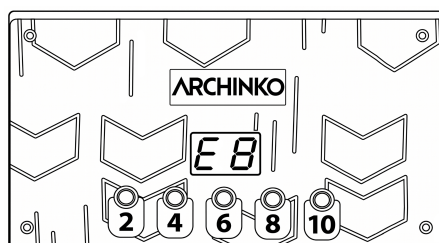
- Check if there is power on the wall socket and check if the power cable is connected properly.
- Check if the power switch is in the ON position: “–“ pressed down.
- Inspect the power cable for visible damage, cuts, fraying, or bent pins. Replace if damaged.
- If the above steps did not resolve the problem, the fuse might be blown. Open the front panel with the key. Unscrew the 2 screws (1 left, 1 right) fixating the playfield. Now you can lift the glass and the playfield. At the bottom left, a blue fuse holder can be located. Replace the fuse with the same type: F1AL250V

If the Archinko still doesn't work after these checks; please contact your distributor or check the help center at www.arcadro.com/pages/help-center

4.2. The display shows an error code

The machine has detected an error, for example that the ball reserve is empty (E8).

Locate the error code in the table below to identify the issue and find the recommended solution.



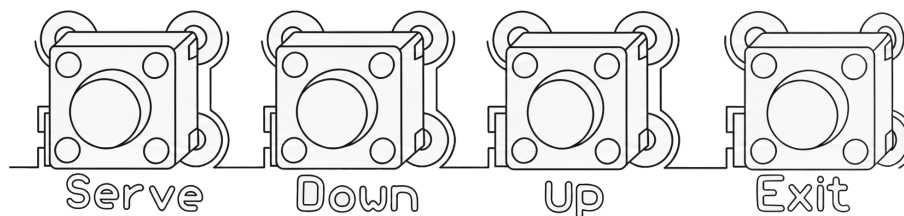
Code	Instructions	Troubleshooting
E5	Hopper Sensor Error	There is an error with the ball hopper (that ejects the balls). There could be a ball stuck in the ball hopper. Open the front panel with the key. Unscrew the 2 screws (1 left, 1 right) fixating the playfield. Now you can lift the glass and the playfield, and see the ball hopper. Check if there is a ball stuck and carefully remove it with a screwdriver. Restart the machine.
E7	Ball Inserting Error	Open the back panel by unscrewing the 2 screws. In the chute where balls fall down, there might be a ball stuck, blocking the sensor. You can unscrew the chute and sensor to inspect for stuck balls. Remove them, and restart the machine.

E8	Ball Eject Error	There is an issue ejecting balls. There are probably no more balls in the machine. Turn the machine OFF. Insert at least 20 balls at the top. Then turn the machine ON again. If balls are ejected, the error is resolved. Add more balls to ensure there is enough reserve. If this doesn't resolve the error, the ball sensor might be damaged.
E17-28	Target sensor Error (targets lanes on the playfield)	E17 is target 1 (the most left target lane), E18 is target lane 2, E19 is target lane 3 etc. Inspect the corresponding target sensor for a blockage.

5. ADVANCED SETTINGS (not meant for regular gameplay)

WARNING: The advanced settings are not needed for regular gameplay. It is for maintenance purposes and to configure specific game options. Changing the settings may affect game performance and music. Use the advanced settings menu only with proper understanding of each option.

The buttons to configure the advanced settings can be found on the main PCB, located behind the backpanel. Unscrew the 2 screws to open the backpanel and locate the buttons at the bottom part of the PCB.



Button Functions

- Serve – To enter the settings menu. Also used to enter a menu option. After pressing Serve, P1 will appear on the score display, which is the first menu option.
- Down – Press to move through menu options or change values.
- Up – Press to move through menu options or change values.
- Exit – Press to leave a menu option or the settings menu completely.

Settings Content

Display Setting	Content	Default Value	Setting Range
P1	Sets the number of balls released each time the 'balls release' button is pressed.	Default: 20	Range (1-20)
P2	What is the minimum quantity of balls the user has to insert to start a	Default: 1	Range (1-99)

	game?		
P3	Maximum quantity of balls that can be used in 1 game. <i>Example:</i> If 20 is set and the player inserts 100 balls, the game can be played 5 times, with 20 balls deducted each time.	Default: 20	Range (1-99)
P4	After inserting balls, the player presses the yellow button to start the game. Can the user still insert balls for the current game afterwards?	Default: 1	0: No, 1: Yes
P5	Reserved function, user cannot set it		
P6	Reserved function, user cannot set it		
P7	Music OFF function: When set to 0, only sound effects are active.	Default: 1	0: OFF, 1: ON
E0	Restore default settings	Press the "Serve" button for 5 seconds to reset Archinko.	
H1	Reserved function, user cannot set it		
H2	Testmode for inserting balls. The counter shows how many balls are inserted.		
H3	Manually output balls. (Similar function as button 2 at the control panel buttons at the front of the machine.)	Press the "Serve" button to eject 3 balls. Press the "Up" or "Down" button to eject up to 100 balls.	
H4	Testmode - To check the correct function of the 12 target sensors and ball release. When in testmode, the display shows which of the target is hit.	Press the "Down" key to test the ball release. Put a ball in each channel to test all 12 channel sensors.	
F1	Software Version		

WARRANTY

Arcadro warrants that the Archinko is and shall remain free from manufacturing defects under normal use and service for a period of 2 years from date of purchase. The warranty is void when defects occur due to neglect, alteration, improper repair, improper use or electrical overload. Installation, use and maintenance must be done as instructed in this manual.

All warranty claims for this unit can be sent to Arcadro. E-mail: hello@arcadro.com. The unit needs to be sent prepaid to the seller's plant. The shipment costs will be reimbursed after seller examined the defect and determined that the claim is valid. The seller has the option to repair, replace or credit buyer's account. In no event shall the seller be liable for loss of use, incidental or consequential damages.

LIABILITY

This publication is made by Arcadro and may not be reproduced in any way without permission. The information in this manual is written with great care. Arcadro reserves the right to make alterations to this manual in the future without prior notice. Please contact your distributor for the newest version or if you have any questions after reading this manual. A digital version of the manual can be found at www.arcadro.com/manual. The manual is an integral part of the Archinko and must be kept with the unit. If a new owner is to have this product as a result of transfer, etc., be sure to give this manual to the new owner. Do not remove the nameplate on the back, it contains important information.

The Archinko for indoor and household use only and should only be used for the purpose intended. The Archinko is not designed for commercial use. Arcadro bears no responsibility for damage, accidents or injury resulting from unauthorized changes to, or improper use of the Archinko.

This unit bears the CE and UKCA marking as has been manufactured and tested in accordance with relevant Directives. Any modification to this equipment must be done in accordance with relevant Directives and should be authorized by Arcadro.

----- For more information visit www.arcadro.com -----

NEDERLANDS - ARCHINKO - Handleiding

Bedankt voor uw aankoop van de Archinko! Lees deze handleiding zorgvuldig door en bewaar deze bij het apparaat voor toekomstig gebruik.

BELANGRIJKE WAARSCHUWING!

Zorg ervoor dat het apparaat **UIT** staat en dat de stroomkabel uit het stopcontact is gehaald voordat u het achterpaneel opent of onderhoudswerkzaamheden uitvoert (probleemoplossing, reparaties, enz.). Elektrische en bewegende onderdelen in het apparaat kunnen letsel veroorzaken.

De aan/uit knop is een tuimelschakelaar:

'I' = AAN

'O' = UIT



Archinko is geen speelgoed en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 14 jaar. Houd de sleutels en ballen altijd buiten bereik van kinderen.

GEVAAR: De ballen vormen een verstikkingsgevaar. Niet inslikken.

Archinko is uitsluitend bedoeld voor huishoudelijk gebruik binnenshuis en is niet ontworpen voor commercieel gebruik.

1. ALGEMENE VEILIGHEIDSMATREGELEN

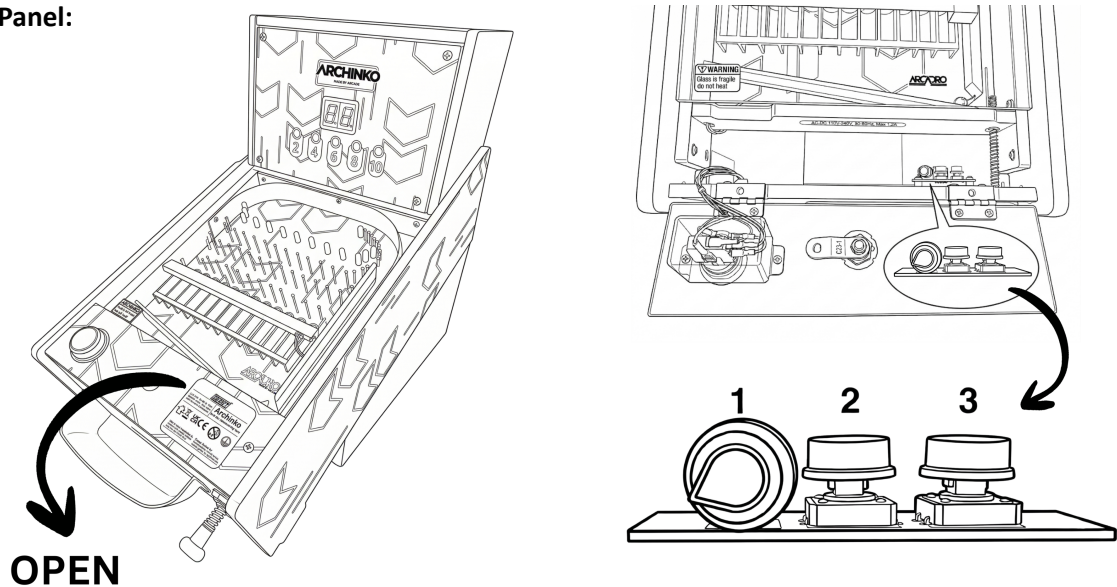
1. Installatie, onderhoud, afstelling, vullen en legen van de Archinko moeten door een volwassene worden uitgevoerd. Raadpleeg deze handleiding voordat u een van deze handelingen uitvoert.
2. Breng geen wijzigingen aan het apparaat aan zonder toestemming. Ongeautoriseerde wijzigingen zijn verboden en kunnen leiden tot elektrische gevaren, storingen, brandgevaar en het vervallen van de garantie.
3. Zorg ervoor dat het apparaat **UIT** staat voordat u de stroomkabel aansluit of loskoppelt. Haal de stekker altijd uit het stopcontact door aan de stekker te trekken, nooit aan de kabel.
4. Als de Archinko niet werkt zoals beschreven in deze handleiding, neem dan contact op met uw distributeur voor ondersteuning. Voer geen reparaties uit die verder gaan dan de reparaties die in het hoofdstuk Probleemoplossing staan beschreven, omdat dit kan leiden tot verlies van garantie.
5. Sommige interne elektrische onderdelen kunnen heet blijven of onder hoge spanning staan, ook nadat het apparaat is uitgeschakeld. Vermijd contact met deze onderdelen om brandwonden of elektrische schokken te voorkomen.
6. Bescherm het apparaat tegen hitte, direct zonlicht, water, vocht en brandbare stoffen.
7. Verwijder stofophoping grondig van dit apparaat elke 6 maanden met een droge doek (geen chemicaliën).
8. Dit apparaat vereist een geaard stopcontact en ondersteunt zowel 110V- als 240V-gebruik.
9. Voor blijvende bescherming tegen brandgevaar en elektrische overbelasting is het apparaat uitgerust met een zekering. Vervang deze uitsluitend door hetzelfde type en dezelfde waarde: F1AL250V.

10. Alleen gekwalificeerd personeel mag toegang krijgen tot het elektronische besturingssysteem van de machine of dit wijzigen.
11. Als de stroomkabel, elektrische onderdelen of bewegende onderdelen beschadigd raken, of als rook, een ongebruikelijke geur of abnormaal geluid wordt waargenomen, schakel het apparaat dan onmiddellijk UIT, haal de stekker uit het stopcontact en neem contact op met uw distributeur.

2. MONTAGE & BEDIENING

MONTAGE: Er is een aparte montagehandleiding meegeleverd in de doos. U kunt deze ook vinden op www.arcadro.com/manual

Control Panel:



Aan de onderzijde aan de voorkant van de machine bevindt zich het Control Panel. Gebruik de sleutel om het voorpaneel te openen. Er zijn 3 knoppen:

1. **Links: Volume draaiknop:** Past het geluidsniveau van de machine aan.
2. **Midden: Bal-uitgifte knop:** Geeft 20 ballen vrij wanneer u geen ballen meer heeft.
3. **Rechts: Game Modes knop:** Schakelt tussen de 10 spelmodi.

3. HET SPEL

Het doel van het spel is om de bal in een van de groen verlichte kanalen op het speelveld te laten landen door deze met de trekstang te lanceren. Plaats eerst het gewenste aantal ballen. Als u een groen kanaal raakt, wint u als beloning een vermenigvuldigd aantal ballen. Als u mist, gaan de ingevoerde ballen verloren.

3.1 Speluitleg

1. Plaats een of meer ballen aan de bovenkant van de Archinko in de zwarte invoerbak.
2. Per spel kunnen maximaal 20 ballen worden gebruikt. Als er meer dan 20 ballen worden ingevoerd, verdeelt de machine deze automatisch over meerdere opeenvolgende spellen van maximaal 20 ballen per spel, waarbij eventuele resterende ballen een laatste spel vormen. Als u bijvoorbeeld 50 ballen invoert, resulteert dit in 2 spellen van 20 ballen en 1 laatste spel van 10 ballen.
3. Druk op de gele Start-knop. Er wordt willekeurig een vermenigvuldigingsfactor geselecteerd: 2, 4, 6, 8 of 10. Dit getal bepaalt de beloning vermenigvuldiging bij winst. Tegelijkertijd lichten één of meer kanalen op het speelveld groen op.
4. U kunt er vervolgens voor kiezen om meer ballen in te voeren of aan de trekstang te trekken.
5. Trek aan de trekstang om de bal te lanceren en richt op een van de groen verlichte kanalen.
6. Als de bal in een groen verlicht kanaal landt, worden ballen toegekend op basis van de vermenigvuldigingsfactor. Als er bijvoorbeeld 10 ballen zijn ingevoerd en de vermenigvuldigingsfactor 4 is, geeft de machine 40 ballen vrij (10×4).
7. Als de bal het groen verlichte kanaal mist, is het spel afgelopen.

3.2 Game Modes

De bovenstaande instructies gelden voor de Regular game mode. Archinko heeft 10 spannende game modes, elk ontworpen voor een andere speelstijl. Van ontspannen leermodi tot intensieve competitieve uitdagingen.

De game mode kan worden geselecteerd met de Game Mode button. Zie hoofdstuk 2: Control Panel.

1. **Regular Mode** - De standaard gameplay van Archinko.
2. **Easy Mode** - Makkelijker modus: De vermenigvuldigingsfactor staat altijd op 2; hierbij zijn de meeste doelen verlicht.
3. **Hard Mode** - Moeilijke modus: De vermenigvuldigingsfactor staat altijd op 10; hierbij zijn de minste doelen verlicht.
4. **Crazy Mode** - Bizarre modus: De vermenigvuldigingsfactor wordt geselecteerd door op de Start-knop te drukken (zoals in het gewone spel), maar de verlichte doelen veranderen voortdurend van positie!

De volgende game modes kunnen worden gespeeld zonder ballen in te voeren. Er kunnen geen ballen worden gewonnen:

5. **Multiplayer: 3-in-a-Row** - Spelers schieten om de beurt. Doelen worden rood wanneer ze worden geraakt. Degene die drie rode doelen naast elkaar krijgt, wint.
6. **Multiplayer: Who Hits the Most in 10 Shots** - Speler 1 schiet 10 keer, daarna schiet speler 2 10 keer. Elke succesvolle treffer telt mee voor het totaal van de speler. Nadat alle beurten zijn voltooid, wint de speler met de meeste treffers.
7. **Multiplayer: Turn All Lights Into Your Color** - Speler 1 is groen en speler 2 is rood. Spelers schieten om de beurt. Wanneer een speler een doel in de kleur van de tegenstander raakt, verandert dit naar de eigen kleur. Na 20 schoten wint de speler met de meeste doelen in de eigen kleur. Als een speler erin slaagt alle 12 doelen in de eigen kleur te veranderen, wint die

speler onmiddellijk.

8. **Multiplayer: Be the First to Hit the Target** - Heel eenvoudig: spelers schieten om de beurt en degene die als eerste het groene doel raakt, wint. Een leuke manier om te bepalen wie mag beginnen, kop of munt te vervangen, of een snelle uitdaging te beslissen.
9. **Single Player Mode: Hit All Targets** - Het doel is om alle 12 groene doelen te raken en rood te maken. Als u mist door een rood doel te raken, blijft dit rood. Het spel is gewonnen wanneer alle 12 doelen rood zijn geworden.
10. **Single Player Mode: Hit All Targets (Impossible Mode)** - Het doel is om alle 12 groene doelen te raken en rood te maken. Als u mist door een rood doel te raken, wordt dat doel weer groen. Het spel is gewonnen wanneer alle 12 doelen rood zijn geworden. > U hoeft deze game mode niet te proberen. Hij staat gemarkeerd als onmogelijk. Het gaat u niet lukken :)

3.3 Wees creatief en bedenk je eigen uitdagingen. Er zijn veel manieren om de spelregels aan te passen en een nieuwe vorm van speelplezier te creëren. Bijvoorbeeld:

- 15 Minuten uitdaging: Begin met 100 ballen en probeer na 15 minuten spelen te eindigen met meer ballen.
- Laatste bal wint: Geef elke speler 50 ballen. De laatste speler die nog ballen over heeft, wint.
- Snelheid uitdaging: Stel een timer in en probeer binnen 5 minuten zoveel mogelijk ballen te winnen.
- Vermenigvuldigingspel: Je moet spelen met hetzelfde aantal ballen als de vermenigvuldigingsfactor. Voer 1 bal in, druk op de Start-knop en wacht tot de vermenigvuldigingsfactor verschijnt. Voer daarna extra ballen in totdat het totaal overeenkomt met de vermenigvuldigingsfactor. Als de vermenigvuldigingsfactor bijvoorbeeld 6 is, moet u met 6 ballen spelen.
Hoe lang kun je overleven met 100 ballen?

4. PROBLEEMOPLOSSING

Veiligheid eerst: Voordat u onderhoud, inspectie of probleemoplossing uitvoert:

- **Schakel** de Archinko-machine **UIT** met de power switch.
- Haal de stroomkabel **uit het stopcontact**.

Dit voorkomt het risico op **elektrische schokken**, onbedoelde kortsluiting of schade aan de machine. Wacht altijd ten minste **10 seconden** nadat u de machine heeft uitgeschakeld, zodat deze kan afkoelen voordat u met werkzaamheden begint.

Voor probleemoplossing is een online Help Center beschikbaar. Ga naar:
www.arcadro.com/pages/help-center

4.1. De Archinko werkt niet meer

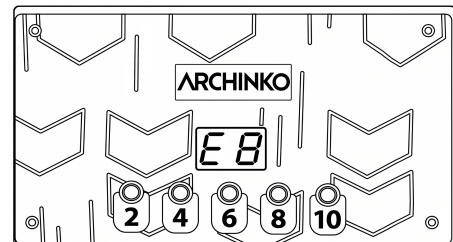
- Controleer of er spanning op het stopcontact staat en controleer of de stroomkabel goed is aangesloten.
- Controleer of de power switch in de AAN-stand staat: “-” ingedrukt.
- Controleer de stroomkabel op zichtbare schade, sneden, rafels of verbogen pinnen. Vervang de kabel als deze beschadigd is.

- Als de vorige stappen het probleem niet oplossen, kan de zekering zijn doorgebrand. Open het voorpaneel met de sleutel. Draai de 2 schroeven los (1 links, 1 rechts) waarmee het speelveld is bevestigd. U kunt nu het glas en het speelveld optillen. Linksonder bevindt zich een blauwe zekeringhouder. Vervang de zekering door hetzelfde type: F1AL250V

Als de Archinko na deze controles nog steeds niet werkt, neem dan contact op met uw distributeur of raadpleeg het Help Center via www.arcadro.com/pages/help-center

4.2. Het display toont een foutcode

De machine heeft een fout gedetecteerd, bijvoorbeeld dat de ballenvoorraad leeg is (E8). Zoek de foutcode in de onderstaande tabel om het probleem te identificeren en de aanbevolen oplossing te vinden.



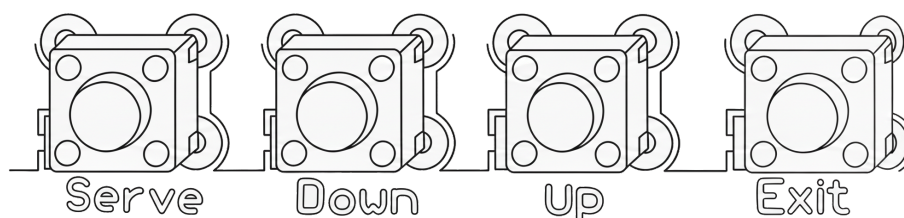
Code	Instructies	Probleemoplossing
E5	Bal hopper fout	Er is een fout met de ball hopper (die de ballen uitwerpt). Er kan een bal vastzitten in de ball hopper. Open het voorpaneel met de sleutel. Draai de 2 schroeven los (1 links, 1 rechts) waarmee het speelveld is bevestigd. U kunt nu het glas en het speelveld optillen en de ball hopper zien. Controleer of er een bal vastzit en verwijder deze voorzichtig met een schroevendraaier. Start de machine opnieuw op.
E7	Bal Invoer fout	Open het achterpaneel door de 2 schroeven los te draaien. In de chute waar de ballen naar beneden vallen, kan een bal vastzitten die de sensor blokkeert. U kunt de chute en sensor losschroeven om te controleren op vastzittende ballen. Verwijder deze en start de machine opnieuw op.
E8	Bal uitvoer fout	Er is een probleem met het uitwerpen van ballen. Waarschijnlijk zitten er geen ballen meer in de machine. Zet de machine UIT. Plaats aan de bovenkant ten minste 20 ballen. Zet de machine vervolgens weer AAN. Als er ballen worden uitgeworpen, is de fout opgelost. Voeg meer ballen toe om ervoor te zorgen dat er voldoende voorraad is. Als dit de fout niet oplost, is de balsensor mogelijk beschadigd.

E17-28	Doelsensor fout (doelkanalen op het speelveld)	E17 is doel 1 (het meest linkse doelkanaal), E18 is doelkanaal 2, E19 is doelkanaal 3, enz. Controleer de bijbehorende doelsensor op een blokkade, vuil, etc.
---------------	---	---

5. GEAVANCEERDE INSTELLINGEN (niet bedoeld voor normaal spelgebruik)

WAARSCHUWING: De geavanceerde instellingen zijn niet nodig voor normaal spelgebruik. Deze zijn bedoeld voor onderhoud en voor het configureren van specifieke spelopties. Het wijzigen van de instellingen kan invloed hebben op de spelprestaties en muziek. Gebruik het menu met geavanceerde instellingen alleen als u elke optie goed begrijpt.

De knoppen voor het configureren van de geavanceerde instellingen bevinden zich op de hoofd-PCB, achter het achterpaneel. Draai de 2 schroeven los om het achterpaneel te openen en zoek de knoppen aan de onderzijde van de PCB.



Knopfuncties

- **Serve** - Om het instellingenmenu te openen. Wordt ook gebruikt om een menuoptie te openen.
Na het indrukken van Serve verschijnt P1 op het scoredisplay. Dit is de eerste menuoptie.
- **Down** - Druk hierop om door menuopties te bladeren of waarden te wijzigen.
- **Up** - Druk hierop om door menuopties te bladeren of waarden te wijzigen.
- **Exit** - Druk hierop om een menuoptie of het instellingenmenu volledig te verlaten.

Instellingen

Code	Omschrijving	Standaardwaarde	Instelbereik
P1	Stelt het aantal ballen in dat wordt vrijgegeven telkens wanneer de knop 'balls release' wordt ingedrukt.	Standaard: 20	Bereik (1-20)
P2	Wat is het minimale aantal ballen dat de gebruiker moet invoeren om een spel te starten?	Standaard: 1	Bereik (1-99)

P3	Maximaal aantal ballen dat in 1 spel kan worden gebruikt. Voorbeeld: als 20 is ingesteld en de speler 100 ballen invoert, kan het spel 5 keer worden gespeeld, waarbij telkens 20 ballen worden afgetrokken.	Standaard: 20	Bereik (1-99)
P4	Na het invoeren van ballen drukt de speler op de gele knop om het spel te starten. Kan de gebruiker daarna nog ballen invoeren voor het huidige spel?	Standaard: 1	0: Nee 1: Ja
P5	Gereserveerde functie, gebruiker kan deze niet instellen		
P6	Gereserveerde functie, gebruiker kan deze niet instellen		
P7	Muziek UIT-functie: wanneer ingesteld op 0, zijn alleen geluidseffecten actief.	Standaard: 1	0: UIT 1: AAN
E0	Standaardinstellingen herstellen	Druk 5 seconden op de knop "Serve" om Archinko te resetten.	
H1	Gereserveerde functie, gebruiker kan deze niet instellen		
H2	Testmodus voor het invoeren van ballen. De teller toont hoeveel ballen zijn ingevoerd.		
H3	Ballen handmatig uitwerpen. (Vergelijkbare functie als knop 2 bij de knoppen van het Control Panel aan de voorkant van de machine.)	Druk op de knop "Serve" om 3 ballen uit te werpen. Druk op de knop "Up" of "Down" om tot 100 ballen uit te werpen.	
H4	Testmodus - Om de correcte werking van de 12 doelsensoren en de baluitgifte te controleren. In de testmodus toont het display welk doel is geraakt.	Druk op de knop "Down" om de baluitgifte te testen. Plaats een bal in elk kanaal om alle 12 kanaalsensoren te testen.	
F1	Softwareversie		

6. GARANTIE

Arcadro garandeert dat de Archinko bij normaal gebruik en onderhoud vrij is en blijft van fabricagefouten gedurende een periode van 2 jaar vanaf de aankoopdatum. De garantie vervalt wanneer defecten ontstaan door nalatigheid, wijziging, onjuiste reparatie, onjuist gebruik of elektrische overbelasting. Installatie, gebruik en onderhoud moeten worden uitgevoerd zoals beschreven in deze handleiding.

7. AANSPRAKELIJKHEID

Deze publicatie is opgesteld door Arcadro en mag op geen enkele wijze zonder toestemming worden gereproduceerd. De informatie in deze handleiding is met grote zorg samengesteld. Arcadro behoudt zich het recht voor om in de toekomst zonder voorafgaande kennisgeving wijzigingen in deze handleiding aan te brengen. Neem contact op met uw distributeur voor de nieuwste versie of als u na het lezen van deze handleiding vragen heeft. Een digitale versie van de handleiding is te vinden op www.arcadro.com/manual. De handleiding is een integraal onderdeel van de Archinko en moet bij het apparaat worden bewaard. Als dit product door overdracht of anderszins een nieuwe eigenaar krijgt, zorg er dan voor dat deze handleiding aan de nieuwe eigenaar wordt meegegeven. Verwijder het typeplaatje aan de achterkant niet; het bevat belangrijke informatie.

De Archinko is uitsluitend bedoeld voor huishoudelijk gebruik binnenshuis en mag alleen worden gebruikt voor het beoogde doel. De Archinko is niet ontworpen voor commercieel gebruik. Arcadro is niet verantwoordelijk voor schade, ongevallen of letsel als gevolg van ongeautoriseerde wijzigingen aan, of onjuist gebruik van de Archinko.

Dit apparaat draagt de CE- en UKCA-markering en is vervaardigd en getest in overeenstemming met de relevante richtlijnen. Elke wijziging aan dit apparaat moet worden uitgevoerd in overeenstemming met de relevante richtlijnen en moet door Arcadro zijn goedgekeurd.

----- Ga voor meer informatie naar www.arcadro.com -----

FRANÇAIS – ARCHINKO – Manuel d'instructions

Merci d'avoir acheté l'archinko ! Veuillez lire attentivement ce manuel et le conserver avec l'appareil pour toute référence future.

IMPORTANT!

Assurez-vous que l'appareil est ÉTEINT et que le câble d'alimentation est débranché de la prise murale avant d'ouvrir le panneau arrière ou d'effectuer toute opération de maintenance (dépannage, réparations, etc.). Les composants électriques et mobiles de l'appareil présentent un risque de blessure.

L'interrupteur d'alimentation est un interrupteur à bascule :

'I' = ON (ALLUMÉ)

'O' = OFF (ÉTEINT)



Archinko n'est pas un jouet et ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans. Gardez toujours les clés et les balles hors de portée des enfants.

DANGER: Les balles présentent un risque d'étouffement. Ne pas avaler.

Archinko est destiné exclusivement à un usage domestique en intérieur et n'est pas conçu pour une utilisation commerciale.

1. CONSIGNES GÉNÉRALES DE SÉCURITÉ

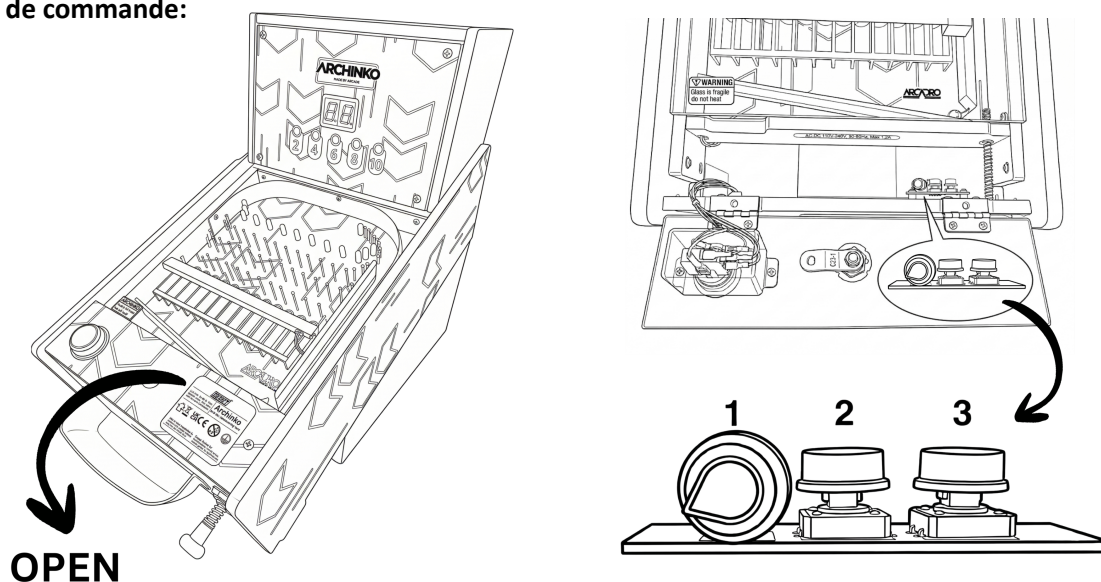
1. L'installation, la maintenance, le réglage, le remplissage et la vidange de l'Archinko doivent être effectués par un adulte. Consultez ce manuel avant d'effectuer ces opérations.
2. Ne modifiez pas l'appareil sans autorisation. Toute modification non autorisée est interdite et peut entraîner des risques électriques, des dysfonctionnements, un risque d'incendie et l'annulation de la garantie.
3. Assurez-vous que l'appareil est ÉTEINT avant de brancher ou de débrancher le câble d'alimentation. Débranchez toujours en tirant sur la fiche, jamais sur le câble.
4. Si l'Archinko ne fonctionne pas comme décrit dans ce manuel, contactez votre distributeur. N'effectuez pas de réparations au-delà de celles décrites dans la section Dépannage, sous peine d'annuler la garantie.
5. Certains composants électriques internes peuvent rester chauds ou sous tension même après l'arrêt de l'appareil. Évitez tout contact afin de prévenir les brûlures ou les chocs électriques.
6. Protégez l'appareil contre la chaleur, la lumière directe du soleil, l'eau, l'humidité ou les substances inflammables.
7. Nettoyez soigneusement l'appareil tous les 6 mois à l'aide d'un chiffon sec (sans produits chimiques).
8. Cet appareil nécessite une prise de courant avec mise à la terre et fonctionne en 110V et 240V.

9. Pour une protection continue contre les risques d'incendie et de surcharge électrique, l'appareil est équipé d'un fusible. Remplacez-le uniquement par un fusible du même type et calibre : F1AL250V.
10. Seul du personnel qualifié est autorisé à accéder au système de contrôle électronique de la machine ou à le modifier.
11. Si le câble d'alimentation, des composants électriques ou des pièces mobiles sont endommagés, ou en cas de fumée, d'odeur inhabituelle ou de bruit anormal, éteignez immédiatement l'appareil, débranchez-le de la source d'alimentation et contactez votre distributeur.

2. ASSEMBLAGE & COMMANDES

ASSEMBLAGE : Un manuel d'assemblage séparé est inclus dans la boîte. Vous pouvez également le consulter sur www.arcadro.com/manual

Panneau de commande:



Dans la partie inférieure avant de la machine se trouve le panneau de commande. Utilisez la clé pour ouvrir le panneau avant. Il y a 3 boutons :

1. **Gauche : Bouton de volume** : ajuste le niveau sonore de la machine.
2. **Centre : Bouton de libération des balles** : libère 20 balles en cas de manque.
3. **Droite : Bouton des modes de jeu** : permet de basculer entre les 10 modes de jeu.

3. JEU

L'objectif du jeu standard est de faire atterrir la balle dans l'un des canaux verts éclairés du plateau de jeu en la lançant avec le lanceur. Insérez d'abord le nombre de balles souhaité. Si vous atteignez un canal vert, vous gagnez un nombre de balles multiplié en récompense. Si vous échouez, les balles insérées sont perdues.

3.1 Comment jouer

1. Insérez une ou plusieurs balles en haut de Archinko dans le bac noir.
2. Chaque partie permet un maximum de 20 balles. Si plus de 20 balles sont insérées, la machine les répartit automatiquement en plusieurs parties consécutives de maximum 20 balles, le reste formant une dernière partie. *Par exemple*, 50 balles donnent 2 parties de 20 balles et 1 partie de 10 balles.
3. Appuyez sur le bouton Start. Un multiplicateur aléatoire est sélectionné : 2, 4, 6, 8 ou 10. Ce nombre détermine le gain. En même temps, un ou plusieurs canaux s'illuminent en vert.
4. Vous pouvez insérer plus de balles ou tirer le lanceur.
5. Tirez le lanceur pour envoyer la balle vers un canal vert.
6. Si la balle tombe dans un canal vert, des balles sont attribuées selon le multiplicateur.
Exemple : 10 balles avec multiplicateur 4 donnent 40 balles.
7. Si la balle rate le canal vert, la partie est terminée.

3.2 Modes de jeu

Les instructions ci-dessus s'appliquent au mode de jeu Regular. Archinko propose 10 modes de jeu captivants, chacun offrant un style de jeu différent, allant de modes d'apprentissage détendus à des défis compétitifs intenses.

Le mode de jeu peut être sélectionné à l'aide du bouton Game Mode. **Voir chapitre 2 : Panneau de commande.**

1. **Regular Mode** - Le gameplay standard de Archinko.
2. **Easy Mode** - Mode Facile: Le multiplicateur est toujours réglé sur 2, ce qui offre le plus grand nombre de cibles éclairées.
3. **Hard Mode** - Mode Difficile: Le multiplicateur est toujours réglé sur 10, ce qui offre le plus petit nombre de cibles éclairées.
4. **Crazy Mode** - Mode Crazy: Le multiplicateur est sélectionné en appuyant sur le bouton Start (comme dans le mode de jeu standard), mais les cibles éclairées changent continuellement de position.

Les modes de jeu suivants peuvent être joués sans insérer de balles. Aucune balle ne peut être gagnée :

5. **Multiplayer: 3-in-a-Row** - Les joueurs tirent à tour de rôle. Les cibles deviennent rouges lorsqu'elles sont touchées. Le premier joueur à aligner trois cibles rouges côte à côte gagne.
6. **Multiplayer: Who Hits the Most in 10 Shots** - Le joueur 1 effectue 10 tirs, puis le joueur 2 effectue 10 tirs. Chaque tir réussi est comptabilisé dans le score du joueur. Une fois tous les tours terminés, le joueur ayant le plus de touches gagne.
7. **Multiplayer: Turn All Lights Into Your Color** - Le joueur 1 est vert et le joueur 2 est rouge. Les joueurs tirent à tour de rôle. Lorsqu'un joueur touche une cible de la couleur de son adversaire, celle-ci change pour sa propre couleur. Après 20 tirs, le joueur ayant le plus de cibles dans sa couleur gagne. Si un joueur parvient à transformer les 12 cibles en sa couleur, il gagne immédiatement.
8. **Multiplayer: Be the First to Hit the Target** - Très simple : les joueurs tirent à tour de rôle et

celui qui touche en premier la cible verte gagne. Une manière amusante de déterminer qui commence, de remplacer pile ou face, ou de trancher un défi rapide.

9. **Single Player Mode: Hit All Targets** - L'objectif est de toucher les 12 cibles vertes et de les transformer en rouge. Si vous manquez en touchant une cible rouge, celle-ci reste rouge. La partie est gagnée lorsque les 12 cibles sont devenues rouges.
10. **Single Player Mode: Hit All Targets (Impossible Mode)** - L'objectif est de toucher les 12 cibles vertes et de les transformer en rouge. Si vous manquez en touchant une cible rouge, cette cible redevient verte. La partie est gagnée lorsque les 12 cibles sont devenues rouges. Vous n'êtes pas obligé d'essayer ce mode de jeu. > Il est marqué comme impossible. Vous n'y arriverez pas :)

3.3 Soyez créatif et inventez vos propres défis. Il existe de nombreuses façons de modifier les règles du jeu et de créer une nouvelle forme de divertissement. *Par exemple :*

- Défi 15 minutes : commencez avec 100 balles et essayez d'en avoir davantage après 15 minutes de jeu.
- Dernière balle en jeu : donnez à chaque joueur 50 balles. Le dernier joueur ayant encore des balles remporte la partie.
- Défi de vitesse : réglez un minuteur et essayez de gagner un maximum de balles en 5 minutes.
- Jeu du multiplicateur : vous devez jouer avec le même nombre de balles que la valeur du multiplicateur. Insérez 1 balle, appuyez sur le bouton Start et attendez que le multiplicateur apparaisse. Ensuite, insérez des balles supplémentaires jusqu'à ce que le total corresponde au multiplicateur. *Par exemple*, si le multiplicateur est 6, vous devez jouer avec 6 balles.

4. DÉPANNAGE

Sécurité avant tout :

Avant d'effectuer toute opération de maintenance, d'inspection ou de dépannage :

- Éteignez la machine Archinko à l'aide de l'interrupteur d'alimentation.
- Débranchez le câble d'alimentation de la prise murale.

Cela permet d'éviter les risques de choc électrique, de court-circuit accidentel ou d'endommagement de la machine. Attendez toujours au moins 10 secondes après avoir ÉTEINT la machine afin qu'elle refroidisse avant de commencer toute intervention.

Pour le dépannage, un centre d'aide en ligne est disponible. Accédez à :
www.arcadro.com/pages/help-center

4.1. Archinko ne fonctionne plus

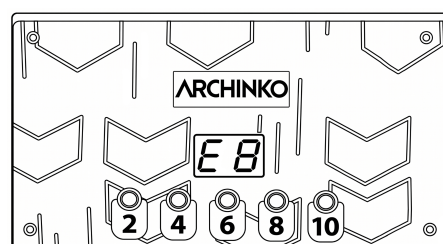
- Vérifiez si la prise murale est alimentée et si le câble d'alimentation est correctement connecté.
- Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation est en position ON : « – » enfoncé.
- Inspectez le câble d'alimentation pour détecter tout dommage visible, coupure, effilochage ou broches tordues. Remplacez-le s'il est endommagé.

- Si les étapes ci-dessus ne résolvent pas le problème, le fusible peut être grillé. Ouvrez le panneau avant à l'aide de la clé. Dévissez les 2 vis (1 à gauche, 1 à droite) fixant le plateau de jeu. Vous pouvez maintenant soulever la vitre et le plateau de jeu. En bas à gauche, vous trouverez un porte-fusible bleu. Remplacez le fusible par un modèle identique : F1AL250V.

Si Archinko ne fonctionne toujours pas après ces vérifications, veuillez contacter votre distributeur ou consulter le centre d'aide sur: www.arcadro.com/pages/help-center

4.2. L'écran affiche un code d'erreur

La machine a détecté une erreur, *par exemple* que la réserve de balles est vide (E8). Recherchez le code d'erreur dans le tableau ci-dessous afin d'identifier le problème et de trouver la solution recommandée.



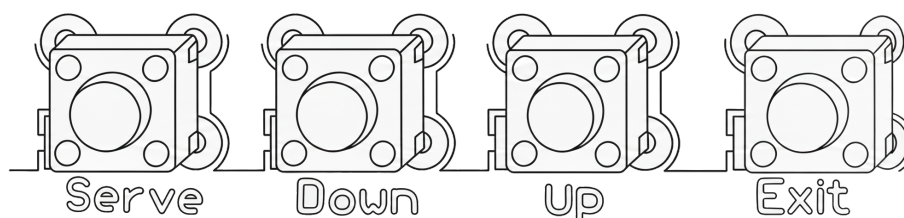
Code	Instructions	Dépannage
E5	Erreur capteur hopper	Il y a une erreur au niveau du hopper (qui éjecte les balles). Une balle peut être coincée dans le hopper. Ouvrez le panneau avant à l'aide de la clé. Dévissez les 2 vis (1 à gauche, 1 à droite) fixant le plateau de jeu. Vous pouvez maintenant soulever la vitre et le plateau de jeu et accéder au hopper. Vérifiez si une balle est coincée et retirez-la soigneusement à l'aide d'un tournevis. Redémarrez la machine.
E7	Erreur d'insertion des balles	Ouvrez le panneau arrière en dévissant les 2 vis. Dans la goulotte où les balles descendent, une balle peut être coincée et bloquer le capteur. Vous pouvez dévisser la goulotte et le capteur pour vérifier la présence de balles coincées. Retirez-les et redémarrez la machine.
E8	Erreur d'éjection des balles	Il y a un problème lors de l'éjection des balles. Il est probable qu'il n'y ait plus de balles dans la machine. Éteignez la machine. Insérez au moins 20 balles en haut. Rallumez ensuite la machine. Si des balles sont éjectées, l'erreur est résolue. Ajoutez davantage de balles afin de garantir une réserve suffisante. Si cela ne résout pas l'erreur, le capteur de balles peut être endommagé.

E17-28	Erreur capteur des cibles (canaux de cibles sur le plateau de jeu)	E17 correspond à la cible 1 (le canal le plus à gauche), E18 au canal 2, E19 au canal 3, etc. Vérifiez le capteur de la cible correspondante afin de détecter un éventuel blocage.
---------------	---	--

5. PARAMÈTRES AVANCÉS (non destinés à une utilisation normale)

AVERTISSEMENT : Les paramètres avancés ne sont pas nécessaires pour une utilisation normale. Ils sont destinés à la maintenance et à la configuration d'options de jeu spécifiques. La modification de ces paramètres peut affecter les performances du jeu et la musique. Utilisez le menu des paramètres avancés uniquement si vous comprenez parfaitement chaque option.

Les boutons permettant de configurer les paramètres avancés se trouvent sur le PCB principal, derrière le panneau arrière. Dévissez les 2 vis pour ouvrir le panneau arrière et localisez les boutons dans la partie inférieure du PCB.



Fonctions des boutons

- Serve - Permet d'entrer dans le menu des paramètres. Également utilisé pour sélectionner une option de menu.
Après avoir appuyé sur Serve, P1 apparaît sur l'afficheur de score. Il s'agit de la première option du menu.
- Down - Appuyez pour naviguer dans les options du menu ou modifier les valeurs.
- Up - Appuyez pour naviguer dans les options du menu ou modifier les valeurs.
- Exit - Appuyez pour quitter une option du menu ou le menu des paramètres.

Paramètres

Code	Description	Valeur par défaut	Plage de réglage
P1	Définit le nombre de balles libérées à chaque pression sur le bouton « balls release ».	Valeur par défaut : 20	Plage (1-20)
P2	Quel est le nombre minimum de balles que l'utilisateur doit insérer pour démarrer une partie ?	Valeur par défaut : 1	Plage (1-99)

P3	Nombre maximum de balles pouvant être utilisées dans une partie. <i>Exemple</i> : si la valeur est réglée sur 20 et que le joueur insère 100 balles, la partie peut être jouée 5 fois, avec 20 balles déduites à chaque fois.	Valeur par défaut: 20	Plage (1-99)
P4	Après avoir inséré des balles, le joueur appuie sur le bouton jaune pour démarrer la partie. L'utilisateur peut-il encore insérer des balles pour la partie en cours ?	Valeur par défaut: 1	0 : Non, 1 : Oui
P5	Fonction réservée, non configurable par l'utilisateur		
P6	Fonction réservée, non configurable par l'utilisateur		
P7	Fonction musique OFF : lorsqu'elle est réglée sur 0, seuls les effets sonores sont actifs.	Valeur par défaut: 1	0 : OFF, 1 : ON
E0	Rétablir les paramètres par défaut	Maintenez le bouton « Serve » enfoncé pendant 5 secondes pour réinitialiser Archinko.	
H1	Fonction réservée, non configurable par l'utilisateur		
H2	Mode test pour l'insertion des balles. Le compteur indique le nombre de balles insérées.		
H3	Ballen handmatig uitwerpen. Éjection manuelle des balles. (Fonction similaire au bouton 2 du panneau de commande à l'avant de la machine.)	Appuyez sur le bouton « Serve » pour éjecter 3 balles. Appuyez sur le bouton « Up » ou « Down » pour éjecter jusqu'à 100 balles.	

H4	Mode test – Permet de vérifier le bon fonctionnement des 12 capteurs de cibles et de l'éjection des balles. En mode test, l'écran indique quelle cible est touchée.	Appuyez sur le bouton « Down » pour tester l'éjection des balles. Placez une balle dans chaque canal pour tester les 12 capteurs de canaux.	
F1	Version du logiciel		

6. GARANTIE

Arcadro garantit que l'Archinko est et restera exempt de défauts de fabrication dans des conditions normales d'utilisation et d'entretien pendant une période de 2 ans à compter de la date d'achat. La garantie est annulée en cas de défauts résultant d'une négligence, d'une modification, d'une réparation inappropriée, d'une mauvaise utilisation ou d'une surcharge électrique. L'installation, l'utilisation et la maintenance doivent être effectuées conformément aux instructions de ce manuel.

7. RESPONSABILITÉ

Cette publication est réalisée par Arcadro et ne peut être reproduite de quelque manière que ce soit sans autorisation. Les informations contenues dans ce manuel ont été rédigées avec le plus grand soin. Arcadro se réserve le droit de modifier ce manuel à l'avenir sans préavis. Veuillez contacter votre distributeur pour obtenir la version la plus récente ou si vous avez des questions après avoir lu ce manuel. Une version numérique du manuel est disponible sur www.arcadro.com/manual. Le manuel fait partie intégrante de l'Archinko et doit être conservé avec l'appareil. En cas de transfert de propriété ou autre, veuillez à remettre ce manuel au nouveau propriétaire. Ne retirez pas la plaque signalétique située à l'arrière ; elle contient des informations importantes.

L'Archinko est destiné exclusivement à un usage domestique en intérieur et doit être utilisé uniquement conformément à sa destination. L'Archinko n'est pas conçu pour une utilisation commerciale. Arcadro décline toute responsabilité en cas de dommages, d'accidents ou de blessures résultant de modifications non autorisées ou d'une utilisation inappropriée de l'Archinko.

Cet appareil porte le marquage CE et UKCA et a été fabriqué et testé conformément aux directives applicables. Toute modification de cet équipement doit être réalisée conformément aux directives applicables et doit être autorisée par Arcadro.

----- Pour plus d'informations, visitez le site www.arcadro.com -----

DEUTSCH – ARCHINKO – Bedienungsanleitung

Vielen Dank für den Kauf des Archinko! Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch und bewahren Sie sie zum späteren Nachschlagen zusammen mit dem Gerät auf.

WARNUNG!

Vor dem Öffnen der Rückwand sowie vor allen Wartungsarbeiten (z. B. Fehlerbehebung, Reparaturen) ist das Gerät auszuschalten und vom Stromnetz zu trennen. Im Gerät befinden sich elektrische und bewegliche Teile, von denen eine Verletzungsgefahr ausgeht.

Der Netzschalter ist als Kippschalter ausgeführt:

„I“ = ON (eingeschaltet)

„O“ = OFF (ausgeschaltet)



Archinko ist kein Spielzeug. Das Gerät ist nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet. Schlüssel und Bälle sind stets außerhalb der Reichweite von Kindern aufzubewahren.

GEFAHR! Die Bälle stellen eine Erstickungsgefahr dar. Nicht in den Mund nehmen oder verschlucken.

Archinko ist ausschließlich für den Gebrauch in Innenräumen im privaten Bereich bestimmt. Eine gewerbliche Nutzung ist nicht zulässig.

1. ALLGEMEINE SICHERHEITSHINWEISE

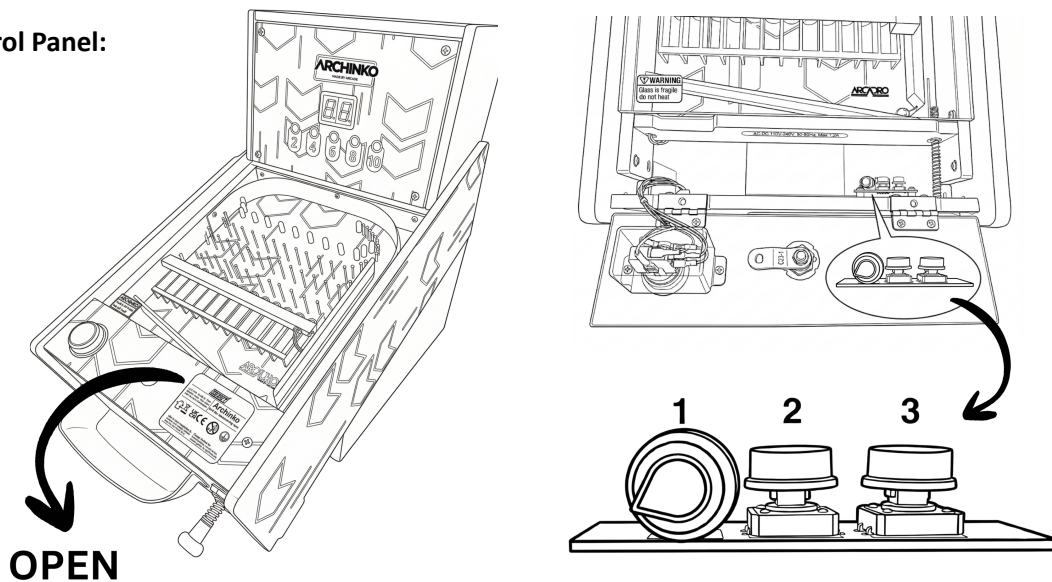
1. Installation, Wartung, Einstellung, Befüllen und Entleeren des Archinko dürfen nur von einer erwachsenen Person durchgeführt werden. Lesen Sie diese Anleitung, bevor Sie eine dieser Tätigkeiten ausführen.
2. Nehmen Sie keine Änderungen am Gerät ohne Genehmigung vor. Unautorisierte Modifikationen sind verboten und können zu elektrischen Gefahren, Fehlfunktionen, Brandrisiken und zum Erlöschen der Garantie führen.
3. Stellen Sie sicher, dass das Gerät AUSGESCHALTET ist, bevor Sie das Netzkabel anschließen oder trennen. Ziehen Sie immer am Stecker, niemals am Kabel.
4. Wenn das Archinko nicht wie in dieser Anleitung beschrieben funktioniert, wenden Sie sich an Ihren Händler. Versuchen Sie keine Reparaturen außerhalb der im Abschnitt „Fehlerbehebung“ beschriebenen Maßnahmen, da dies zum Verlust der Garantie führen kann.
5. Einige interne elektrische Komponenten können auch nach dem Ausschalten noch heiß sein oder unter Spannung stehen. Vermeiden Sie den Kontakt, um Verbrennungen oder Stromschläge zu verhindern.
6. Schützen Sie das Gerät vor Hitze, direkter Sonneneinstrahlung, Wasser, Feuchtigkeit und brennbaren Stoffen.
7. Reinigen Sie das Gerät alle 6 Monate gründlich von Staubablagerungen mit einem trockenen Tuch (keine Chemikalien verwenden).
8. Dieses Gerät benötigt eine geerdete Steckdose und unterstützt sowohl 110V als auch 240V Betrieb.

9. Zum Schutz vor Brandgefahr und elektrischer Überlastung ist das Gerät mit einer Sicherung ausgestattet. Ersetzen Sie diese nur durch den gleichen Typ und Wert: F1AL250V.
10. Nur qualifiziertes Fachpersonal darf auf das elektronische Steuerungssystem der Maschine zugreifen oder Änderungen daran vornehmen.
11. Wenn das Netzkabel, elektrische Komponenten oder bewegliche Teile beschädigt sind oder Rauch, ungewöhnlicher Geruch oder ungewöhnliche Geräusche auftreten, schalten Sie das Gerät sofort AUS, ziehen Sie den Netzstecker und wenden Sie sich an Ihren Händler.

2. MONTAGE & BEDIENUNG

MONTAGE: Eine separate Montageanleitung ist im Lieferumfang enthalten. Sie können diese auch unter www.arcadro.com/manual finden.

Control Panel:



Im unteren vorderen Bereich der Maschine befindet sich das Bedienfeld. Verwenden Sie den Schlüssel, um die Frontklappe zu öffnen.

Es gibt 3 Tasten:

1. **Links: Lautstärkeregler:** Stellt die Lautstärke der Maschine ein.
2. **Mitte: Kugelausgabe-Taste:** Gibt 20 Kugeln aus, falls keine Kugeln mehr vorhanden sind.
3. **Rechts: Spielmodus-Taste:** Wechselt zwischen den 10 Spielmodi.

3. SPIELABLAUF

Das Ziel des Standardspiels ist es, die Kugel mithilfe des Plungers in einen der grün beleuchteten Kanäle auf dem Spielfeld zu befördern. Setzen Sie zunächst die gewünschte Anzahl an Kugeln ein. Treffen Sie einen grün beleuchteten Kanal, gewinnen Sie eine entsprechend vervielfachte Anzahl an Kugeln als Belohnung. Verfehlen Sie den Kanal, sind die eingesetzten Kugeln verloren.

3.1 Spielanleitung

1. Setzen Sie eine oder mehrere Kugeln oben in das Archinko in die schwarze Kugelschale ein.
2. Jedes Spiel erlaubt maximal 20 Kugeln.
3. Wenn mehr als 20 Kugeln eingesetzt werden, teilt die Maschine diese automatisch in mehrere aufeinanderfolgende Spiele mit jeweils bis zu 20 Kugeln auf, wobei verbleibende Kugeln ein letztes Spiel bilden.
4. Beispiel: Wenn Sie 50 Kugeln einsetzen, werden daraus 2 Spiele mit jeweils 20 Kugeln und ein letztes Spiel mit 10 Kugeln.
5. Drücken Sie die Starttaste; es wird ein zufälliger Multiplikator (2, 4, 6, 8 oder 10) ausgewählt, der den Gewinnmultiplikator bestimmt, während gleichzeitig ein oder mehrere Kanäle auf dem Spielfeld grün aufleuchten.
6. Ziehen Sie den Plunger, um die Kugel zu starten, und zielen Sie auf einen der grün beleuchteten Kanäle.
7. Landet die Kugel in einem grün beleuchteten Kanal, werden entsprechend dem Multiplikator Kugeln ausgegeben; verfehlt die Kugel den Kanal, ist das Spiel beendet.

3.2 Spielmodi

Die obenstehenden Anweisungen gelten für den Standardmodus. Archinko verfügt über **10 spannende Spielmodi**, die jeweils ein anderes Spielerlebnis bieten – von entspannten Lernmodi bis hin zu intensiven Herausforderungen.

Der Spielmodus kann über die Spielmodus-Taste ausgewählt werden. **Siehe Kapitel 2: Bedienfeld.**

1. **Regular Mode** – Das Standardspiel von Archinko.
2. **Easy Mode** – Einfacher Modus: Der Multiplikator ist immer auf 2 eingestellt, wodurch die meisten Zielkanäle beleuchtet sind.
3. **Hard Mode** – Schwerer Modus: Der Multiplikator ist immer auf 10 eingestellt, wodurch die wenigsten Zielkanäle beleuchtet sind.
4. **Crazy Mode** – Crazy Modus: Der Multiplikator wird wie im Standardmodus über die Starttaste ausgewählt, jedoch ändern die beleuchteten Zielkanäle ständig ihre Position.

Die folgenden Spielmodi können ohne Einsetzen von Kugeln gespielt werden. Es können keine Kugeln gewonnen werden:

5. **Multiplayer: 3-in-a-Row** – 3 in einer Reihe: Die Spieler schießen abwechselnd. Getroffene Ziele werden rot. Wer zuerst drei rote Ziele nebeneinander hat, gewinnt.
6. **Multiplayer: Who Hits the Most in 10 Shots** – Wer trifft am meisten in 10 Schüssen: Spieler 1 hat 10 Schüsse, danach Spieler 2 ebenfalls 10 Schüsse. Jeder Treffer zählt zum Punktestand des Spielers. Nach allen Durchgängen gewinnt der Spieler mit den meisten Treffern.
7. **Multiplayer: Turn All Lights Into Your Color** – Verwandle alle Lichter in deine Farbe: Spieler 1 ist grün, Spieler 2 ist rot. Die Spieler schießen abwechselnd. Trifft ein Spieler ein Ziel in der Farbe des Gegners, wechselt es zu seiner eigenen Farbe. Nach 20 Schüssen gewinnt der Spieler mit den meisten Zielen in seiner Farbe. Gelingt es einem Spieler, alle 12 Ziele in seine eigene Farbe zu verwandeln, gewinnt er sofort.
8. **Multiplayer: Be the First to Hit the Target** – Triff als Erster das Ziel: Sehr einfach: Die Spieler schießen abwechselnd, und wer zuerst das grüne Ziel trifft, gewinnt. Eine unterhaltsame Möglichkeit, um zu entscheiden, wer beginnt, Münzwurf zu ersetzen oder eine schnelle Herausforderung zu klären.

9. **Single Player Mode: Hit All Targets** – Ziel ist es, alle 12 grünen Ziele zu treffen und sie rot zu machen. Wenn Sie ein rotes Ziel treffen, bleibt es rot. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle 12 Ziele rot sind.
10. **Single Player Mode: Hit All Targets (Impossible Mode)** – (Unmöglicher Modus) Ziel ist es, alle 12 grünen Ziele zu treffen und sie rot zu machen. Wenn Sie ein rotes Ziel treffen, wird dieses wieder grün. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle 12 Ziele rot sind.
Sie müssen diesen Modus nicht ausprobieren. Er ist als unmöglich gekennzeichnet. Sie werden es nicht schaffen :)

3.3 Werden Sie kreativ und erstellen Sie Ihre eigenen Herausforderungen.

Es gibt viele Möglichkeiten, die Spielregeln anzupassen und neue Spielvarianten zu entwickeln. Zum Beispiel:

- **15-Minuten-Challenge:** Starten Sie mit 100 Kugeln und versuchen Sie, nach 15 Minuten Spielzeit mehr Kugeln zu haben als zu Beginn.
- **Last Ball Standing:** Geben Sie jedem Spieler 50 Kugeln. Der letzte Spieler mit verbleibenden Kugeln gewinnt.
- **Speed-Challenge:** Stellen Sie einen Timer und versuchen Sie, innerhalb von 5 Minuten so viele Kugeln wie möglich zu gewinnen.
- **Multiplikator-Jagd:** Sie müssen mit genau so vielen Kugeln spielen, wie der angezeigte Multiplikator vorgibt. Setzen Sie 1 Kugel ein, drücken Sie die Starttaste und warten Sie auf den Multiplikator. Setzen Sie anschließend weitere Kugeln ein, bis die Gesamtanzahl dem Multiplikator entspricht. Beispiel: Bei Multiplikator 6 spielen Sie mit 6 Kugeln. Wie lange schaffen Sie es mit 100 Kugeln?

4. FEHLERBEHEBUNG

Sicherheit zuerst:

Bevor Sie Wartungs-, Inspektions- oder Fehlerbehebungsarbeiten durchführen:

- Schalten Sie die Archinko-Maschine über den Netzschalter AUS.
- Ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.

Dies verhindert das Risiko von **Stromschlägen**, Kurzschlüssen oder Schäden an der Maschine. Warten Sie nach dem Ausschalten immer mindestens **10 Sekunden**, damit die Maschine abkühlen kann, bevor Sie mit der Arbeit beginnen.

Ein Online-Helpcenter steht für die Fehlerbehebung zur Verfügung. Besuchen Sie:

www.arcadro.com/pages/help-center

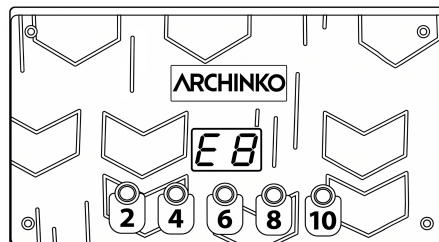
4.1 Archinko funktioniert nicht mehr

- Prüfen Sie, ob die Steckdose Strom hat und ob das Netzkabel korrekt angeschlossen ist.
- Überprüfen Sie, ob sich der Netzschalter in der EIN-Position befindet („–“ gedrückt).
- Untersuchen Sie das Netzkabel auf sichtbare Schäden, Schnitte, Abnutzung oder verbogene Kontakte. Ersetzen Sie es bei Beschädigung.
- Wenn die oben genannten Schritte das Problem nicht lösen, ist möglicherweise die Sicherung durchgebrannt. Öffnen Sie die Frontklappe mit dem Schlüssel. Lösen Sie die 2 Schrauben (1 links, 1 rechts), die das Spielfeld fixieren. Anschließend können Sie das Glas und das Spielfeld anheben. Unten links befindet sich ein blauer Sicherungshalter. Ersetzen Sie die Sicherung durch den gleichen Typ: F1AL250V.

Wenn das Archinko nach diesen Prüfungen weiterhin nicht funktioniert, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder besuchen Sie das Helpcenter unter www.arcadro.com/pages/help-center.

4.2 Anzeige zeigt einen Fehlercode

Die Maschine hat einen Fehler erkannt, zum Beispiel, dass der Kugelvorrat leer ist (E8). Suchen Sie den Fehlercode in der untenstehenden Tabelle, um das Problem zu identifizieren und die empfohlene Lösung zu finden.

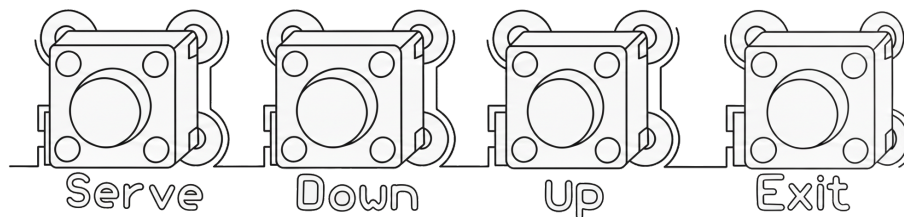


Code	Beschreibung	Fehlerbehebung
E5	Hopper-Sensorfehler	Es liegt ein Fehler im Kugelhopper (Auswurfmechanismus) vor. Möglicherweise ist eine Kugel im Hopper blockiert. Öffnen Sie die Frontklappe mit dem Schlüssel. Lösen Sie die 2 Schrauben (1 links, 1 rechts), die das Spielfeld fixieren. Anschließend können Sie das Glas und das Spielfeld anheben und den Kugelhopper sehen. Prüfen Sie, ob eine Kugel feststeckt, und entfernen Sie diese vorsichtig mit einem Schraubendreher. Starten Sie die Maschine anschließend neu.
E7	Fehler beim Einwurf der Kugeln	Öffnen Sie die Rückwand, indem Sie die 2 Schrauben lösen. In der Führung, in der die Kugeln nach unten fallen, kann eine Kugel feststecken und den Sensor blockieren. Sie können die Führung und den Sensor abschrauben, um nach blockierten Kugeln zu suchen. Entfernen Sie diese und starten Sie die Maschine neu.
E8	Fehler beim Kugelauswurf	Es gibt ein Problem beim Auswerfen der Kugeln. Wahrscheinlich befinden sich keine Kugeln mehr in der Maschine. Schalten Sie die Maschine AUS. Setzen Sie mindestens 20 Kugeln oben ein. Schalten Sie die Maschine anschließend wieder EIN. Wenn Kugeln ausgeworfen werden, ist der Fehler behoben. Fügen Sie weitere Kugeln hinzu, um einen ausreichenden Vorrat sicherzustellen. Wenn das Problem weiterhin besteht, könnte der Kugelsensor beschädigt sein.
E17-28	Zielsensorfehler (Zielkanäle auf dem Spielfeld)	E17 entspricht Ziel 1 (der linke Zielkanal), E18 Zielkanal 2, E19 Zielkanal 3 usw. Überprüfen Sie den entsprechenden Zielsensor auf eine Blockade.

5. ERWEITERTE EINSTELLUNGEN (nicht für den normalen Spielbetrieb vorgesehen)

WARNUNG: Die erweiterten Einstellungen sind für den normalen Spielbetrieb nicht erforderlich. Sie dienen Wartungszwecken und zur Konfiguration spezifischer Spieloptionen. Änderungen an diesen Einstellungen können die Spielleistung und die Musik beeinflussen. Verwenden Sie das Menü für erweiterte Einstellungen nur, wenn Sie die einzelnen Optionen vollständig verstehen.

Die Tasten zur Konfiguration der erweiterten Einstellungen befinden sich auf der Hauptplatine (PCB), die sich hinter der Rückwand befindet. Lösen Sie die 2 Schrauben, um die Rückwand zu öffnen, und suchen Sie die Tasten im unteren Bereich der Platine.



Tastenfunktionen

- **Serve** – Zum Aufrufen des Einstellungsmenüs. Wird auch verwendet, um eine Menüoption zu bestätigen.
Nach dem Drücken von Serve erscheint P1 auf der Anzeige, dies ist die erste Menüoption.
- **Down** – Drücken, um durch die Menüoptionen zu navigieren oder Werte zu ändern.
- **Up** – Drücken, um durch die Menüoptionen zu navigieren oder Werte zu ändern.
- **Exit** – Drücken, um eine Menüoption zu verlassen oder das Einstellungsmenü vollständig zu beenden.

Einstellungen

Anzeige	Beschreibung	Standardwert	Einstellbereich
P1	Legt fest, wie viele Kugeln ausgegeben werden, wenn die „Kugelausgabe“-Taste gedrückt wird.	Standard: 20	Bereich (1-20)
P2	Legt die Mindestanzahl an Kugeln fest, die eingesetzt werden müssen, um ein Spiel zu starten.	Standard: 1	Bereich (1-99)
P3	Maximale Anzahl an Kugeln pro Spiel. Beispiel: Wenn 20 eingestellt sind und der Spieler 100 Kugeln einsetzt, kann das Spiel 5-mal gespielt werden, wobei jedes Mal 20 Kugeln verwendet werden.	Standard: 20	Bereich (1-99)
P4	Nach dem Einsetzen der Kugeln	Standard: 1	0: Nein, 1: Ja

	startet der Spieler das Spiel mit der gelben Taste. Kann der Spieler danach noch weitere Kugeln für das aktuelle Spiel einsetzen?		
P5	Reservierte Funktion, nicht einstellbar		
P6	Reservierte Funktion, nicht einstellbar		
P7	Musik-Aus-Funktion: Wenn auf 0 gesetzt, sind nur Soundeffekte aktiv.	Standard: 1	0: AUS, 1: AN
E0	Werkseinstellungen wiederherstellen	Drücken Sie die „Serve“-Taste für 5 Sekunden, um Archinko zurückzusetzen.	
H1	Reservierte Funktion, nicht einstellbar		
H2	Testmodus für das Einsetzen von Kugeln. Der Zähler zeigt an, wie viele Kugeln eingesetzt werden.		
H3	Manueller Kugelauswurf (Ähnliche Funktion wie Taste 2 am Bedienfeld an der Vorderseite der Maschine.)	Drücken Sie die „Serve“-Taste, um 3 Kugeln auszugeben. Drücken Sie die „Up“- oder „Down“-Taste, um bis zu 100 Kugeln auszugeben.	
H4	Testmodus – Zur Überprüfung der Funktion der 12 Zielsensoren und der Kugelausgabe. Im Testmodus zeigt die Anzeige an, welches Ziel getroffen wird.	Drücken Sie die „Down“-Taste, um die Kugelausgabe zu testen. Legen Sie jeweils eine Kugel in jeden Kanal, um alle 12 Sensoren zu prüfen.	
F1	Softwareversion		

6. GARANTIE

Arcadro garantiert, dass der Archinko bei normalem Gebrauch und ordnungsgemäßer Wartung für einen Zeitraum von 2 Jahren ab Kaufdatum frei von Herstellungsfehlern ist und bleibt. Die Garantie erlischt, wenn Mängel durch Fahrlässigkeit, Veränderungen, unsachgemäße Reparaturen, unsachgemäßen Gebrauch oder elektrische Überlastung entstehen. Installation, Nutzung und Wartung müssen gemäß den Anweisungen in diesem Handbuch erfolgen.

Alle Garantieansprüche für dieses Gerät können an Arcadro gerichtet werden. E-Mail: hello@arcadro.com. Das Gerät muss frachtfrei an den Standort des Verkäufers gesendet werden. Die Versandkosten werden erstattet, nachdem der Verkäufer den Defekt geprüft und festgestellt hat, dass der Anspruch berechtigt ist. Der Verkäufer hat das Recht, das Gerät zu reparieren, zu ersetzen oder dem Käufer eine Gutschrift zu erteilen. In keinem Fall haftet der Verkäufer für Nutzungsausfall sowie indirekte oder Folgeschäden.

7. HAFTUNG

Diese Veröffentlichung wurde von Arcadro erstellt und darf ohne Genehmigung in keiner Weise vervielfältigt werden. Die Informationen in diesem Handbuch wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Arcadro behält sich das Recht vor, dieses Handbuch zukünftig ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Bitte wenden Sie sich an Ihren Händler, um die neueste Version zu erhalten oder wenn Sie nach dem Lesen dieses Handbuchs Fragen haben. Eine digitale Version des Handbuchs finden Sie unter www.arcadro.com/manual. Das Handbuch ist ein fester Bestandteil des Archinko und muss beim Gerät aufbewahrt werden. Wird das Produkt an einen neuen Besitzer weitergegeben, muss dieses Handbuch ebenfalls übergeben werden. Entfernen Sie nicht das Typenschild auf der Rückseite, da es wichtige Informationen enthält.

Der Archinko ist ausschließlich für den Innen- und Hausgebrauch bestimmt und darf nur für den vorgesehenen Zweck verwendet werden. Der Archinko ist nicht für den gewerblichen Einsatz ausgelegt. Arcadro übernimmt keine Haftung für Schäden, Unfälle oder Verletzungen, die durch unautorisierte Änderungen oder unsachgemäße Verwendung des Archinko entstehen.

Dieses Gerät trägt die CE- und UKCA-Kennzeichnung und wurde gemäß den geltenden Richtlinien hergestellt und geprüft. Änderungen an diesem Gerät müssen in Übereinstimmung mit den geltenden Richtlinien erfolgen und von Arcadro genehmigt werden.

----- Für weitere Informationen besuchen Sie www.arcadro.com -----

ITALIANO – ARCHINKO – Manuale di istruzioni

Grazie per aver acquistato l'Archinko! Si prega di leggere attentamente questo manuale e di conservarlo insieme al dispositivo per future consultazioni.

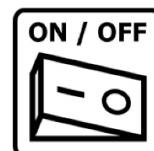
AVVERTENZA!

Assicurarsi che l'unità sia SPENTA e che il cavo di alimentazione sia scollegato dalla presa prima di aprire il pannello posteriore o di eseguire qualsiasi intervento di manutenzione (risoluzione dei problemi, riparazioni, ecc.). I componenti elettrici e le parti in movimento all'interno dell'unità comportano un rischio di lesioni.

L'interruttore di alimentazione è un interruttore a bilanciere:

'I' = ON (ACCESO)

'O' = OFF (SPENTO)



Archinko non è un giocattolo e non è adatto a bambini di età inferiore a 14 anni. Tenere sempre chiavi e palline fuori dalla portata dei bambini.

PERICOLO: Le palline rappresentano un rischio di soffocamento. Non ingerire.

Archinko è destinato esclusivamente all'uso domestico in ambienti interni e non è progettato per uso commerciale.

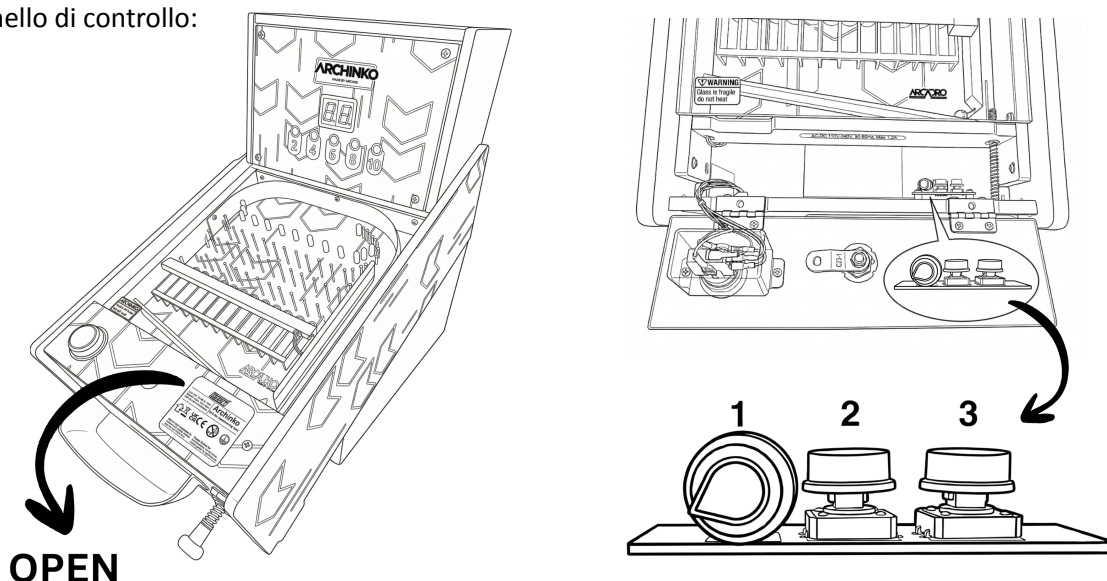
PRECAUZIONI GENERALI DI SICUREZZA

1. L'installazione, la manutenzione, la regolazione, il riempimento e lo svuotamento dell'Archinko devono essere effettuati da un adulto. Consultare questo manuale prima di eseguire una qualsiasi di queste operazioni.
2. Non modificare il dispositivo senza autorizzazione. Le modifiche non autorizzate sono vietate e possono causare rischi elettrici, malfunzionamenti, pericolo di incendio e l'annullamento della garanzia.
3. Assicurarsi che l'unità sia SPENTA prima di collegare o scollegare il cavo di alimentazione. Scollegare sempre tirando la spina, mai il cavo.
4. Se l'Archinko non funziona come descritto in questo manuale, contattare il proprio distributore per assistenza. Non tentare riparazioni oltre a quelle indicate nella sezione Risoluzione dei problemi, poiché ciò potrebbe comportare la perdita della garanzia.
5. Alcuni componenti elettrici interni possono rimanere caldi o sotto alta tensione anche dopo lo spegnimento dell'unità. Evitare il contatto per prevenire ustioni o scosse elettriche.
6. Proteggere l'unità da calore, luce solare diretta, acqua, umidità e sostanze infiammabili.
7. Pulire accuratamente l'unità dalla polvere ogni 6 mesi utilizzando un panno asciutto (senza prodotti chimici).
8. Questa unità richiede una presa di corrente con messa a terra e supporta sia il funzionamento a 110V che a 240V.
9. Per garantire una protezione continua contro i rischi di incendio e sovraccarico elettrico, l'unità è dotata di un fusibile. Sostituirlo solo con lo stesso tipo e valore: F1AL250V.
10. Solo personale qualificato è autorizzato ad accedere o modificare il sistema di controllo elettronico della macchina.
11. Se il cavo di alimentazione, i componenti elettrici o le parti in movimento risultano danneggiati, oppure se si rilevano fumo, odori insoliti o rumori anomali, spegnere immediatamente l'unità, scollegarla dalla rete elettrica e contattare il distributore.

2. MONTAGGIO & CONTROLLI

MONTAGGIO: È incluso nella confezione un manuale di montaggio separato. È possibile trovarlo anche su www.arcadro.com/manual

Pannello di controllo:



Nel lato frontale inferiore della macchina si trova il pannello di controllo. Utilizzare la chiave per aprire il pannello frontale. Sono presenti 3 pulsanti:

1. **Sinistra: Manopola del volume:** Regola il livello del suono della macchina.
2. **Centro: Pulsante rilascio palline:** Rilascia 20 palline nel caso in cui siano esaurite.
3. **Destra: Pulsante modalità di gioco:** Permette di selezionare tra le 10 modalità di gioco.

3. GIOCO

L'obiettivo del gioco standard è far cadere la pallina in uno dei canali illuminati in verde sul campo di gioco, lanciandola tramite il plunger. Inserire prima il numero desiderato di palline. Se si colpisce un canale verde, si vincono palline in quantità moltiplicata come ricompensa. Se si manca il bersaglio, le palline inserite vengono perse.

3.1 Come giocare

1. Inserire una o più palline nella parte superiore di Archinko, nella vaschetta nera.
2. Ogni partita consente un massimo di 20 palline.
3. Se vengono inserite più di 20 palline, la macchina le dividerà automaticamente in più partite consecutive da massimo 20 palline ciascuna, con le eventuali palline rimanenti che formeranno una partita finale.
4. Esempio: inserendo 50 palline si ottengono 2 partite da 20 palline e 1 partita finale da 10 palline.
5. Premere il pulsante Start. Verrà selezionato un moltiplicatore casuale: 2, 4, 6, 8 o 10. Questo numero determina il moltiplicatore della vincita. Allo stesso tempo, uno o più canali sul campo di gioco si illumineranno di verde.
6. Tirare il plunger per lanciare la pallina e mirare a uno dei canali illuminati in verde.

7. Se la pallina entra in un canale illuminato in verde, verranno assegnate palline in base al moltiplicatore (ad esempio: $10 \times 4 = 40$). Se la pallina non colpisce un canale verde, la partita è terminata.

3.2 Modalità di gioco

Le istruzioni sopra si applicano alla **Modalità Standard**. Archinko offre **10 entusiasmanti modalità di gioco**, ognuna progettata per offrire uno stile di gioco diverso, da modalità rilassate per imparare fino a sfide competitive più intense.

La modalità di gioco può essere selezionata tramite il pulsante modalità di gioco. **Vedere Capitolo 2: Pannello di controllo.**

1. **Regular Mode** – Il gioco standard di Archinko.
2. **Easy Mode** – Modalità Facile: Il moltiplicatore è sempre impostato su 2, con il maggior numero di bersagli illuminati.
3. **Hard Mode** – Modalità Difficile: Il moltiplicatore è sempre impostato su 10, con il minor numero di bersagli illuminati.
4. **Crazy Mode** – Modalità Crazy: Il moltiplicatore viene selezionato premendo il pulsante Start (come nella modalità standard), ma i bersagli illuminati cambiano continuamente posizione.

Le seguenti modalità di gioco possono essere utilizzate senza inserire palline. Non è possibile vincere palline:

5. **Multiplayer: 3-in-a-Row** – I giocatori tirano a turno. I bersagli diventano rossi quando vengono colpiti. Vince chi riesce a ottenere tre bersagli rossi consecutivi.
6. **Multiplayer: Who Hits the Most in 10 Shots** – Il Giocatore 1 effettua 10 tiri, poi il Giocatore 2 effettua 10 tiri. Ogni colpo riuscito viene conteggiato. Al termine, vince il giocatore con il maggior numero di colpi riusciti.
7. **Multiplayer: Turn All Lights Into Your Color** – Il Giocatore 1 è verde, il Giocatore 2 è rosso. I giocatori tirano a turno. Quando un giocatore colpisce un bersaglio del colore dell'avversario, questo cambia nel proprio colore. Dopo 20 tiri, vince chi ha più bersagli nel proprio colore. Se un giocatore riesce a trasformare tutti e 12 i bersagli nel proprio colore, vince immediatamente.
8. **Multiplayer: Be the First to Hit the Target** – Molto semplice: i giocatori tirano a turno e chi colpisce per primo il bersaglio verde vince. Un modo divertente per decidere chi inizia, sostituire il lancio della moneta o risolvere una sfida veloce.
9. **Single Player Mode: Hit All Targets** – L'obiettivo è colpire tutti e 12 i bersagli verdi e trasformarli in rossi. Se si colpisce un bersaglio rosso, rimarrà rosso. Il gioco è vinto quando tutti e 12 i bersagli sono rossi.
10. **Single Player Mode: Hit All Targets (Impossible Mode)** – (Modalità impossibile) L'obiettivo è colpire tutti e 12 i bersagli verdi e trasformarli in rossi. Se si colpisce un bersaglio rosso, **questo tornerà verde**. Il gioco è vinto quando tutti e 12 i bersagli sono rossi. Non è necessario provare questa modalità. È segnata come impossibile. Non ci riuscirai :)

3.3 Dai spazio alla creatività e crea le tue sfide.

Ci sono molti modi per modificare le regole di gioco e creare nuove esperienze divertenti. Ad esempio:

- Sfida 15 minuti: Inizia con 100 palline e cerca di terminarne con più di quante ne avevi dopo 15 minuti di gioco.

- Ultima pallina: Dai a ogni giocatore 50 palline. Vince l'ultimo giocatore a cui restano ancora palline.
- Sfida velocità: Imposta un timer e cerca di vincere il maggior numero possibile di palline entro 5 minuti.
- Caccia al moltiplicatore: Devi giocare con lo stesso numero di palline indicato dal moltiplicatore. Inserisci 1 pallina, premi il pulsante Start e attendi che venga mostrato il moltiplicatore. Poi inserisci altre palline finché il totale non corrisponde al moltiplicatore. Ad esempio, se il moltiplicatore è 6, devi giocare con 6 palline. Quanto a lungo riesci a resistere con 100 palline?

4. RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Sicurezza prima di tutto:

Prima di eseguire **qualsiasi intervento di manutenzione, ispezione o risoluzione dei problemi**:

- Spegnerla la macchina Archinko utilizzando l'interruttore di alimentazione.
- Scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente.

Questo previene il rischio di **scosse elettriche**, cortocircuiti accidentali o danni alla macchina. Attendere sempre almeno **10 secondi** dopo aver spento la macchina, per permettere il raffreddamento, prima di iniziare qualsiasi intervento.

È disponibile un Centro Assistenza online per la risoluzione dei problemi. Visitare:

www.arcadro.com/pages/help-center

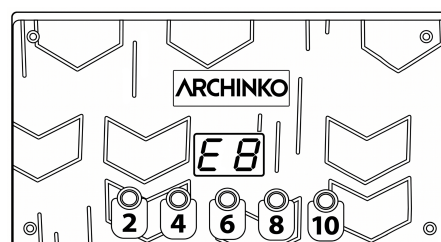
4.1 L'Archinko non funziona più

- Verificare che la presa di corrente sia alimentata e che il cavo di alimentazione sia collegato correttamente.
- Controllare che l'interruttore di alimentazione sia in posizione ON ("—" premuto).
- Ispezionare il cavo di alimentazione per eventuali danni visibili, tagli, usura o contatti piegati. Sostituirlo se danneggiato.
- Se i passaggi sopra non risolvono il problema, il fusibile potrebbe essere bruciato. Aprire il pannello frontale con la chiave. Svitare le 2 viti (1 a sinistra, 1 a destra) che fissano il campo di gioco. Sollevare quindi il vetro e il campo di gioco. In basso a sinistra si trova un portafusibile blu. Sostituire il fusibile con lo stesso tipo: F1AL250V.

Se l'Archinko continua a non funzionare dopo questi controlli, contattare il proprio distributore oppure visitare il centro assistenza su www.arcadro.com/pages/help-center.

4.2 Il display mostra un codice di errore

La macchina ha rilevato un errore, ad esempio che la riserva di palline è esaurita (E8). Individuare il codice di errore nella tabella sottostante per identificare il problema e trovare la soluzione consigliata.

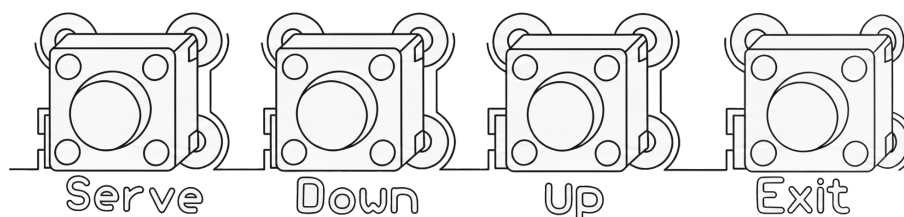


Codice	Descrizione	Risoluzione dei problemi
E5	Errore sensore hopper	Si è verificato un errore nel hopper delle palline (meccanismo di espulsione). Potrebbe esserci una pallina bloccata nel hopper. Aprire il pannello frontale con la chiave. Svitare le 2 viti (1 a sinistra, 1 a destra) che fissano il campo di gioco. Sollevare il vetro e il campo di gioco per accedere al hopper. Verificare se una pallina è bloccata e rimuoverla con cautela utilizzando un cacciavite. Riavviare la macchina.
E7	Errore inserimento palline	Aprire il pannello posteriore svitando le 2 viti. Nel canale in cui le palline scorrono verso il basso potrebbe esserci una pallina bloccata che ostruisce il sensore. È possibile svitare il canale e il sensore per verificare la presenza di palline bloccate. Rimuoverle e riavviare la macchina.
E8	Errore espulsione palline	Si è verificato un problema nell'espulsione delle palline. Probabilmente non ci sono più palline nella macchina. Spegnerla macchina. Inserire almeno 20 palline nella parte superiore. Riaccendere quindi la macchina. Se le palline vengono espulse, l'errore è risolto. Aggiungere altre palline per garantire una riserva sufficiente. Se il problema persiste, il sensore delle palline potrebbe essere danneggiato.
E17-28	Errore sensori bersaglio (canali sul campo di gioco)	E17 corrisponde al bersaglio 1 (il canale più a sinistra), E18 al canale 2, E19 al canale 3, ecc. Controllare il sensore del bersaglio corrispondente per verificare eventuali ostruzioni.

5. IMPOSTAZIONI AVANZATE (non destinate al normale utilizzo di gioco)

AVVERTENZA: Le impostazioni avanzate non sono necessarie per il normale utilizzo di gioco. Servono per scopi di manutenzione e per configurare specifiche opzioni di gioco. La modifica di queste impostazioni può influire sulle prestazioni del gioco e sulla musica. Utilizzare il menu delle impostazioni avanzate solo se si comprendono correttamente tutte le opzioni.

I pulsanti per configurare le impostazioni avanzate si trovano sulla scheda principale (PCB), situata dietro il pannello posteriore. Svitare le 2 viti per aprire il pannello posteriore e individuare i pulsanti nella parte inferiore della scheda.



Funzioni dei pulsanti

- Serve – Per accedere al menu delle impostazioni. Viene utilizzato anche per entrare in una voce del menu. Dopo aver premuto Serve, sul display apparirà P1, che rappresenta la prima opzione del menu.
- Down – Premere per scorrere tra le opzioni del menu o modificare i valori.
- Up – Premere per scorrere tra le opzioni del menu o modificare i valori.
- Exit – Premere per uscire da una voce del menu o dal menu delle impostazioni.

Impostazioni

Visualizzazione	Descrizione	Valore predefinito	Intervallo
P1	Imposta il numero di palline rilasciate ogni volta che viene premuto il pulsante “rilascio palline”.	Predefinito: 20	Intervallo (1-20)
P2	Numero minimo di palline che l’utente deve inserire per avviare una partita.	Predefinito: 1	Intervallo (1-99)
P3	Numero massimo di palline utilizzabili in una partita. Esempio: se è impostato su 20 e il giocatore inserisce 100 palline, il gioco può essere giocato 5 volte, utilizzando 20 palline ogni volta.	Predefinito: 20	Intervallo (1-99)
P4	Dopo aver inserito le palline, il giocatore preme il pulsante giallo per avviare la partita. È possibile inserire altre palline per la partita corrente?	Predefinito: 1	0: No 1: Yes
P5	Funzione riservata, non modificabile		
P6	Funzione riservata, non modificabile		
P7	Funzione disattivazione musica: quando impostata su 0, sono attivi solo gli effetti sonori.	Predefinito: 1	0: OFF 1: ON
E0	Ripristino impostazioni di fabbrica	Tenere premuto il pulsante “Serve” per 5 secondi per resettare Archinko.	
H1	Funzione riservata, non modificabile		
H2	Modalità test per l’inserimento delle palline. Il contatore mostra quante palline vengono inserite.		
H3	Uscita manuale delle palline (Funzione simile al pulsante 2 sul pannello di controllo frontale della macchina.)	Premere il pulsante “Serve” per rilasciare 3 palline.	

		Premere “Up” o “Down” per rilasciare fino a 100 palline.	
H4	Modalità test – Verifica del corretto funzionamento dei 12 sensori dei bersagli e del rilascio delle palline. In modalità test, il display mostra quale bersaglio viene colpito.	Premere il pulsante “Down” per testare il rilascio delle palline. Inserire una pallina in ciascun canale per testare tutti e 12 i sensori.	
F1	Versione software		

6. GARANZIA

Arcadro garantisce che l'Archinko è e rimarrà privo di difetti di fabbricazione in condizioni di uso e manutenzione normali per un periodo di 2 anni dalla data di acquisto. La garanzia decade in caso di difetti causati da negligenza, modifiche, riparazioni improprie, uso improprio o sovraccarico elettrico. L'installazione, l'uso e la manutenzione devono essere eseguiti secondo le istruzioni riportate in questo manuale.

Tutte le richieste di garanzia per questa unità possono essere inviate ad Arcadro. E-mail: hello@arcadro.com. L'unità deve essere spedita con spedizione prepagata alla sede del venditore. I costi di spedizione saranno rimborsati dopo che il venditore avrà esaminato il difetto e stabilito che la richiesta è valida. Il venditore si riserva il diritto di riparare, sostituire o accreditare l'importo sul conto dell'acquirente. In nessun caso il venditore sarà responsabile per la perdita d'uso o per danni indiretti o consequenziali.

7. RESPONSABILITÀ

Questa pubblicazione è realizzata da Arcadro e non può essere riprodotta in alcun modo senza autorizzazione. Le informazioni contenute in questo manuale sono state redatte con la massima cura. Arcadro si riserva il diritto di apportare modifiche a questo manuale in futuro senza preavviso. Si prega di contattare il proprio distributore per ottenere la versione più aggiornata o per qualsiasi domanda dopo aver letto questo manuale. Una versione digitale del manuale è disponibile su www.arcadro.com/manual. Il manuale è parte integrante dell'Archinko e deve essere conservato insieme all'unità. In caso di trasferimento del prodotto a un nuovo proprietario, assicurarsi di consegnare anche questo manuale. Non rimuovere la targhetta identificativa sul retro, poiché contiene informazioni importanti.

L'Archinko è destinato esclusivamente all'uso domestico in ambienti interni e deve essere utilizzato solo per lo scopo previsto. Non è progettato per uso commerciale. Arcadro non si assume alcuna responsabilità per danni, incidenti o lesioni derivanti da modifiche non autorizzate o da un uso improprio dell'Archinko.

Questa unità è contrassegnata con le marcature CE e UKCA ed è stata prodotta e testata in conformità alle direttive applicabili. Qualsiasi modifica a questa apparecchiatura deve essere eseguita in conformità alle direttive pertinenti e deve essere autorizzata da Arcadro.

----- Per ulteriori informazioni visitare www.arcadro.com -----

ESPAÑOL – ARCHINKO – Manual de instrucciones

Gracias por comprar el Archinko. Lea atentamente este manual y consérvelo junto con el dispositivo para futuras consultas.

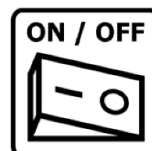
ADVERTENCIA!

Asegúrese de que la unidad esté APAGADA y que el cable de alimentación esté desconectado de la toma de corriente antes de abrir el panel trasero o realizar cualquier trabajo de mantenimiento (resolución de problemas, reparaciones, etc.). Los componentes eléctricos y móviles de la unidad representan un riesgo de lesiones.

El interruptor de encendido es un interruptor basculante:

'I' = ON (ACCESO)

'O' = OFF (SPENTO)



Archinko no es un juguete y no es apto para niños menores de 14 años. Mantenga siempre las llaves y las bolas fuera del alcance de los niños.

PELIGRO: Las bolas presentan riesgo de asfixia. No ingerir.

Archinko está destinado exclusivamente para uso doméstico en interiores y no está diseñado para uso comercial.

1. PRECAUCIONES GENERALES DE SEGURIDAD

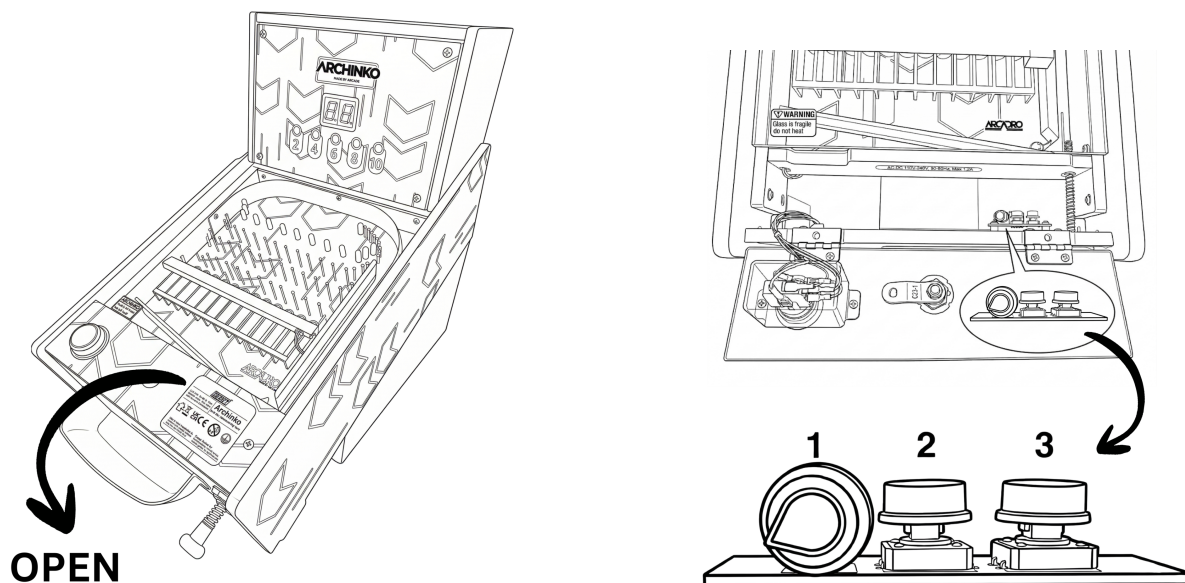
1. La instalación, el mantenimiento, el ajuste, el llenado y el vaciado del Archinko deben ser realizados por un adulto. Consulte este manual antes de realizar cualquiera de estas tareas.
2. No modifique el dispositivo sin autorización. Las modificaciones no autorizadas están prohibidas y pueden provocar riesgos eléctricos, fallos de funcionamiento, riesgo de incendio y la anulación de la garantía.
3. Asegúrese de que la unidad esté APAGADA antes de conectar o desconectar el cable de alimentación. Desconecte siempre tirando del enchufe, nunca del cable.
4. Si el Archinko no funciona como se describe en este manual, póngase en contacto con su distribuidor para obtener asistencia. No intente realizar reparaciones más allá de las especificadas en la sección de resolución de problemas, ya que esto puede suponer la pérdida de la garantía.
5. Algunos componentes eléctricos internos pueden permanecer calientes o con alta tensión incluso después de apagar la unidad. Evite el contacto con estos componentes para prevenir quemaduras o descargas eléctricas.
6. Proteja la unidad del calor, la luz solar directa, el agua, la humedad o sustancias inflamables.
7. Limpie la unidad a fondo del polvo acumulado cada 6 meses con un paño seco (sin productos químicos).
8. Esta unidad requiere una toma de corriente con conexión a tierra y es compatible con funcionamiento de 110V y 240V.
9. Para una protección continua contra riesgos de incendio y sobrecargas eléctricas, la unidad está equipada con un fusible. Sustitúyalo únicamente por uno del mismo tipo y especificación: F1AL250V.
10. Solo el personal cualificado está autorizado a acceder o modificar el sistema de control electrónico de la máquina.

11. Si el cable de alimentación, los componentes eléctricos o las piezas móviles se dañan, o si se detecta humo, olor inusual o ruido anormal, apague inmediatamente la unidad, desconéctela de la fuente de alimentación y póngase en contacto con su distribuidor.

2. MONTAJE Y CONTROLES

MONTAJE: Hay un manual de montaje independiente incluido en la caja. También puede encontrarlo en www.arcadro.com/manual

Panel de control:



En la parte inferior frontal de la máquina se encuentra el panel de control. Utilice la llave para abrir el panel frontal.

Hay 3 botones:

1. **Izquierda: Perilla de volumen:** ajusta el nivel de sonido de la máquina.
2. **Centro: Botón de liberación de bolas:** libera 20 bolas en caso de que se quede sin bolas.
3. **Derecha: Botón de modos de juego:** cambia entre los 10 modos de juego.

3. JUEGO

El objetivo del juego estándar es hacer que la bola caiga en uno de los canales iluminados en verde del campo de juego lanzándola con el lanzador. Primero, inserte la cantidad deseada de bolas. Si acierta en un canal verde, gana un número de bolas multiplicado como recompensa. Si falla, las bolas insertadas se pierden.

3.1 Cómo jugar

1. Inserte una o más bolas en la parte superior de Archinko en la bandeja negra para bolas.
2. Cada partida permite un máximo de 20 bolas. Si se insertan más de 20 bolas, la máquina las dividirá automáticamente en varias partidas consecutivas de hasta 20 bolas cada una, y las bolas restantes formarán una última partida. Por ejemplo, al insertar 50 bolas se obtendrán 2 partidas de 20 bolas y 1 partida final de 10 bolas.

3. Pulse el botón Start. Se seleccionará un multiplicador aleatorio: 2, 4, 6, 8 o 10. Este número determina el multiplicador de la recompensa en caso de acierto. Al mismo tiempo, uno o más canales del campo de juego se iluminarán en verde.
4. Puede elegir insertar más bolas o tirar del lanzador.
5. Tire del lanzador para lanzar la bola y apunte a uno de los canales iluminados en verde.
6. Si la bola cae en un canal iluminado en verde, se otorgarán bolas según el multiplicador. Por ejemplo, si se insertan 10 bolas y el multiplicador es 4, la máquina liberará 40 bolas (10×4).
7. Si la bola no cae en un canal iluminado en verde, la partida termina.

3.2 Modos de juego

Las instrucciones anteriores se aplican al modo de juego Regular. Archinko ofrece 10 modos de juego emocionantes, cada uno diseñado para ofrecer un estilo de juego diferente, desde modos de aprendizaje relajados hasta intensos desafíos competitivos.

El modo de juego puede seleccionarse utilizando el botón Game Mode. **Véase el Capítulo 2: Panel de control.**

1. **Regular Mode** - El juego estándar de Archinko.
2. **Easy Mode** - Modo Fácil: El multiplicador siempre está configurado en 2, lo que ofrece el mayor número de objetivos iluminados.
3. **Hard Mode** - Modo Difícil: El multiplicador siempre está configurado en 10, lo que ofrece el menor número de objetivos iluminados.
4. **Crazy Mode** - Modo Crazy: El multiplicador se selecciona presionando el botón Start (igual que en el modo estándar), pero los objetivos iluminados cambian continuamente de posición.

Los siguientes modos de juego pueden jugarse sin insertar bolas. No se pueden ganar bolas:

5. **Multiplayer: 3-in-a-Row** - Los jugadores disparan por turnos. Los objetivos se vuelven rojos cuando son alcanzados. El primero que consiga tres objetivos rojos seguidos gana.
6. **Multiplayer: Who Hits the Most in 10 Shots** - El jugador 1 realiza 10 disparos, luego el jugador 2 realiza 10 disparos. Cada acierto cuenta para el total del jugador. Una vez completados todos los turnos, gana el jugador con más aciertos.
7. **Multiplayer: Turn All Lights Into Your Color** - El jugador 1 es verde y el jugador 2 es rojo. Los jugadores disparan por turnos. Cuando un jugador acierta un objetivo del color del oponente, este cambia a su propio color. Después de 20 disparos, gana el jugador con más objetivos en su color. Si un jugador consigue convertir los 12 objetivos a su color, gana inmediatamente.
8. **Multiplayer: Be the First to Hit the Target** - Muy simple: los jugadores disparan por turnos y quien acierte primero el objetivo verde gana. Una forma divertida de decidir quién empieza, sustituir cara o cruz o resolver un desafío rápido.
9. **Single Player Mode: Hit All Targets** - El objetivo es acertar los 12 objetivos verdes y convertirlos en rojos. Si fallas al golpear un objetivo rojo, este permanecerá rojo. El juego se gana cuando los 12 objetivos se han vuelto rojos.
10. **Single Player Mode: Hit All Targets (Impossible Mode)** - El objetivo es acertar los 12 objetivos verdes y convertirlos en rojos. Si fallas al golpear un objetivo rojo, **ese objetivo volverá a ser verde**. El juego se gana cuando los 12 objetivos se han vuelto rojos. > No tienes que intentar este modo de juego. Está marcado como imposible. No lo lograrás :)

3.3 Sé creativo y crea tus propios desafíos. Hay muchas formas de cambiar las reglas del juego y crear una nueva forma de diversión. Por ejemplo:

- Desafío de 15 minutos: Comienza con 100 bolas e intenta terminar con más bolas después de 15 minutos de juego.
- Última bola en juego: Da a cada jugador 50 bolas. El último jugador que conserve bolas gana.
- Desafío de velocidad: Configura un temporizador e intenta ganar tantas bolas como sea posible en 5 minutos.
- Búsqueda del multiplicador: Debes jugar con el mismo número de bolas que el valor del multiplicador. Inserta 1 bola, pulsa el botón Start y espera a que aparezca el multiplicador. Luego inserta más bolas hasta que el total coincida con el multiplicador. Por ejemplo, si el multiplicador es 6, debes jugar con 6 bolas. ¿Cuánto tiempo puedes sobrevivir con 100 bolas?

4. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Seguridad ante todo:

Antes de realizar cualquier **mantenimiento, inspección o resolución de problemas**:

- **Apague** la máquina Archinko utilizando el interruptor de encendido.
- **Desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.**

Esto evita el riesgo de **descargas eléctricas**, cortocircuitos accidentales o daños en la máquina. Espere siempre al menos **10 segundos** después de apagar la máquina para que se enfríe antes de comenzar cualquier trabajo.

Un centro de ayuda en línea está disponible para la resolución de problemas. Por favor visite:

www.arcadro.com/pages/help-center

4.1. Archinko ya no funciona

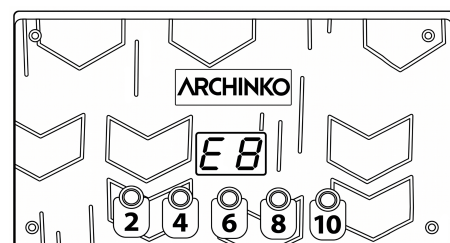
- Compruebe si hay corriente en la toma de pared y si el cable de alimentación está correctamente conectado.
- Compruebe que el interruptor de encendido esté en la posición ON: «—» presionado hacia abajo.
- Inspeccione el cable de alimentación en busca de daños visibles, cortes, desgaste o pines doblados. Sustitúyalo si está dañado.
- Si los pasos anteriores no resuelven el problema, es posible que el fusible esté fundido. Abra el panel frontal con la llave. Desenrosque los 2 tornillos (1 a la izquierda, 1 a la derecha) que fijan el campo de juego. Ahora puede levantar el vidrio y el campo de juego. En la parte inferior izquierda se encuentra un portafusibles azul. Sustituya el fusible por uno del mismo tipo: F1AL250V.

Si Archinko sigue sin funcionar después de estas comprobaciones, póngase en contacto con su distribuidor o consulte el centro de ayuda en www.arcadro.com/pages/help-center

4.2. La pantalla muestra un código de error

La pantalla muestra un código de error. La máquina ha detectado un error, por ejemplo que la reserva de bolas está vacía (E8).

Localice el código de error en la tabla siguiente para identificar el problema y encontrar la solución recomendada.

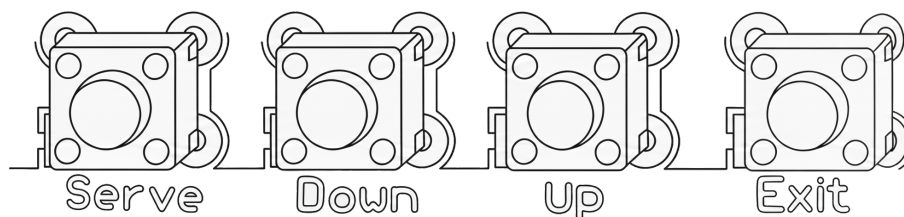


Code	Instrucciones	Resolución de problemas
E5	Error del sensor del hopper	Hay un error en el hopper de bolas (que expulsa las bolas). Puede haber una bola atascada en el hopper. Abra el panel frontal con la llave. Desenrosque los 2 tornillos (1 a la izquierda, 1 a la derecha) que fijan el campo de juego. Ahora puede levantar el vidrio y el campo de juego y ver el hopper. Compruebe si hay una bola atascada y retírela con cuidado con un destornillador. Reinicie la máquina.
E7	Error de inserción de bolas	Abra el panel trasero desenroscando los 2 tornillos. En la canaleta por donde caen las bolas puede haber una bola atascada que bloquea el sensor. Puede desenroscar la canaleta y el sensor para comprobar si hay bolas atascadas. Retírelas y reinicie la máquina.
E8	Error de expulsión de bolas	Hay un problema al expulsar las bolas. Probablemente ya no haya bolas en la máquina. Apague la máquina. Inserte al menos 20 bolas en la parte superior. Luego encienda la máquina de nuevo. Si se expulsan bolas, el error está resuelto. Añada más bolas para asegurar que haya suficiente reserva. Si esto no resuelve el error, el sensor de bolas podría estar dañado.
E17-28	Error del sensor de objetivos (canales del campo de juego)	E17 es el objetivo 1 (el canal más a la izquierda), E18 es el canal 2, E19 es el canal 3, etc. Inspeccione el sensor del objetivo correspondiente para detectar un posible bloqueo.

5. CONFIGURACIÓN AVANZADA (no destinada para el uso normal del juego)

ADVERTENCIA: La configuración avanzada no es necesaria para el uso normal del juego. Está destinada a tareas de mantenimiento y a la configuración de opciones específicas del juego. Cambiar estos ajustes puede afectar al rendimiento del juego y a la música. Utilice el menú de configuración avanzada únicamente si comprende correctamente cada opción.

Los botones para configurar la configuración avanzada se encuentran en la PCB principal, situada detrás del panel trasero. Desenrosque los 2 tornillos para abrir el panel trasero y localice los botones en la parte inferior de la PCB.



Funciones de los botones

- **Serve** – Para entrar en el menú de configuración. También se utiliza para acceder a una opción del menú. Después de pulsar Serve, aparecerá P1 en el display de puntuación, que es la primera opción del menú.
- **Down** – Pulse para desplazarse por las opciones del menú o cambiar valores.
- **Up** – Pulse para desplazarse por las opciones del menú o cambiar valores.
- **Exit** – Pulse para salir de una opción del menú o del menú de configuración por completo.

Configuración

Pantalla	Contenido	Valor predeterminado	Rango
P1	Establece el número de bolas que se liberan cada vez que se presiona el botón de “liberación de bolas”.	Predeterminado: 20	Rango (1-20)
P2	Cantidad mínima de bolas que el usuario debe insertar para iniciar una partida.	Predeterminado: 1	Rango (1-99)
P3	Cantidad máxima de bolas que se pueden usar en una partida. Ejemplo: si se establece en 20 y el jugador inserta 100 bolas, el juego se puede jugar 5 veces, utilizando 20 bolas en cada ocasión.	Predeterminado: 20	Rango (1-99)
P4	Después de insertar las bolas, el jugador presiona el botón amarillo para iniciar la partida. ¿Puede el usuario seguir insertando bolas para la partida actual?	Predeterminado: 1	0: No 1: Sí
P5	Función reservada, no configurable		
P6	Función reservada, no configurable		
P7	Función de música desactivada: cuando se establece en 0, solo los efectos de sonido permanecen activos.	Predeterminado: 1	0: OFF 1: ON
E0	Restablecer configuración predeterminada	Mantenga presionado el botón “Serve” durante 5 segundos para reiniciar Archinko.	
H1	Función reservada, no configurable		
H2	Modo de prueba para la inserción de bolas. El contador muestra cuántas bolas se insertan.		
H3	Salida manual de bolas (Función similar al botón 2 del panel de control en la parte frontal de la máquina.)	Presione el botón “Serve” para liberar 3 bolas. Presione “Up” o “Down” para liberar hasta 100 bolas.	
H4	Modo de prueba – Para comprobar el correcto funcionamiento de los 12 sensores de los objetivos y la liberación de bolas. En modo de prueba, la pantalla muestra qué objetivo ha sido golpeado.	Presione la tecla “Down” para probar la liberación de bolas. Coloque una bola en cada canal para probar los 12 sensores.	
F1	Versión del software		

6. GARANTÍA

Arcadro garantiza que el Archinko está y permanecerá libre de defectos de fabricación bajo condiciones normales de uso y servicio durante un período de 2 años a partir de la fecha de compra. La garantía queda anulada cuando los defectos se produzcan por negligencia, modificaciones, reparaciones inadecuadas, uso indebido o sobrecarga eléctrica. La instalación, el uso y el mantenimiento deben realizarse conforme a las instrucciones de este manual.

Todas las reclamaciones de garantía para esta unidad pueden enviarse a Arcadro. Correo electrónico: hello@arcadro.com

La unidad debe enviarse con los gastos de envío pagados a la planta del vendedor. Los costes de envío serán reembolsados una vez que el vendedor haya examinado el defecto y determinado que la reclamación es válida. El vendedor tiene la opción de reparar, reemplazar o abonar el importe en la cuenta del comprador. En ningún caso el vendedor será responsable por la pérdida de uso ni por daños incidentales o consecuenciales.

7. RESPONSABILIDAD

Esta publicación ha sido elaborada por Arcadro y no puede reproducirse de ninguna manera sin autorización. La información contenida en este manual ha sido redactada con el máximo cuidado. Arcadro se reserva el derecho de realizar modificaciones en este manual en el futuro sin previo aviso. Por favor, contacte con su distribuidor para obtener la versión más reciente o si tiene alguna pregunta después de leer este manual. Una versión digital del manual está disponible en www.arcadro.com/manual

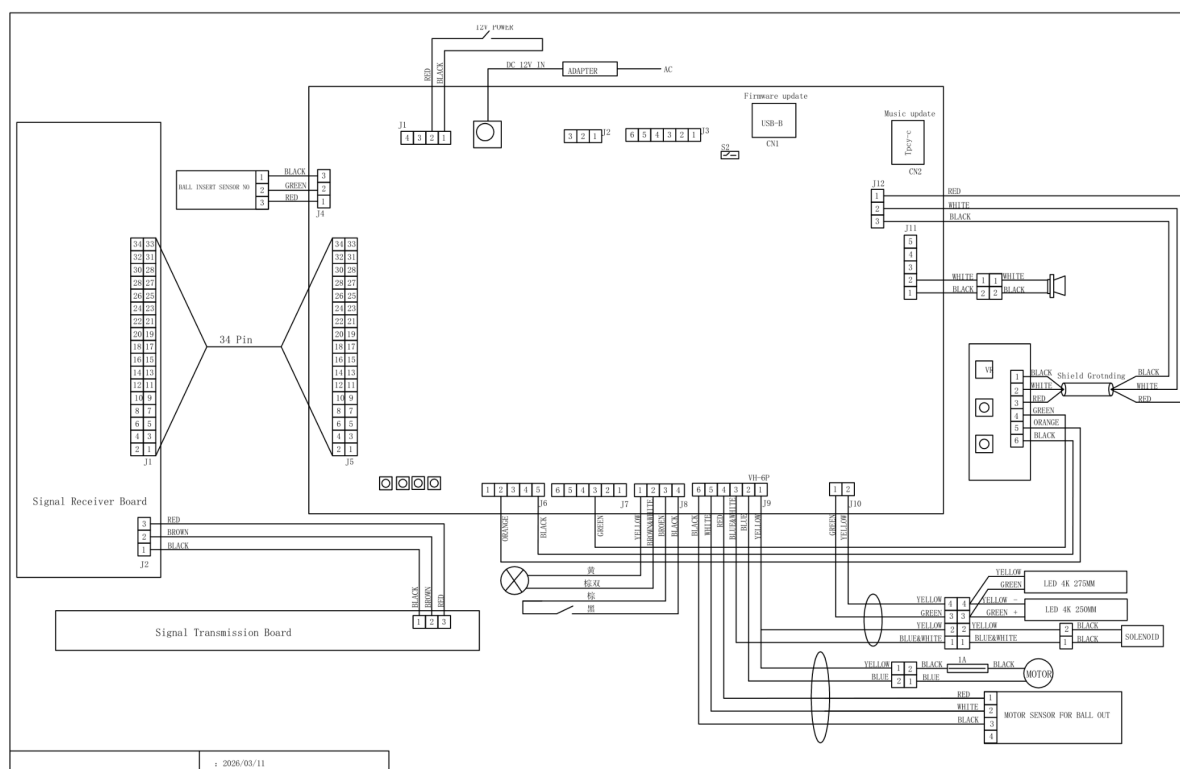
El manual forma parte integral del Archinko y debe conservarse junto con la unidad. Si el producto se transfiere a un nuevo propietario, asegúrese de entregar también este manual. No retire la placa de identificación en la parte posterior, ya que contiene información importante.

El Archinko está destinado exclusivamente para uso doméstico en interiores y debe utilizarse únicamente para el propósito previsto. No está diseñado para uso comercial. Arcadro no asume ninguna responsabilidad por daños, accidentes o lesiones derivados de modificaciones no autorizadas o del uso indebido del Archinko.

Esta unidad cuenta con el marcado CE y UKCA y ha sido fabricada y probada conforme a las directivas aplicables. Cualquier modificación de este equipo debe realizarse de acuerdo con las directivas pertinentes y debe ser autorizada por Arcadro.

----- Para más información, visite www.arcadro.com -----

EN: Electrical diagram + dimensions	DE: Schaltplan + maße
NL: Elektrisch schema + afmetingen	IT: Schema elettrico + dimensioni
FR: Schéma électrique + dimensions	ES: Diagrama eléctrico + dimensiones



EC Declaration of conformity for machinery (Machinery Directive 2006/42/EC, Annex II, section 1.A)

Arcadro B.V.
Kwikstaartlaan 42 UNIT A4603
NL-3704 GS Zeist

declares that under its sole responsibility the

Archinko

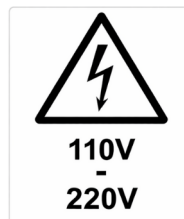
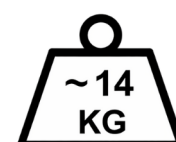
Model number: ARCH-261

to which this declaration relates is in conformity with all the relevant provisions of this Directive and those of the following Directive(s):

EMC Directive (2014/30/EC)
Restriction of Hazardous Substances Directive (RoHS Directive)

and that it conforms to the following harmonised standards:

Arcadro B.V.



ARCHINKO