

Martillo 2



AVISO:

El operador de este equipo es responsable de mantener al cliente

seguridad en todo momento. Los detalles establecidos en este documento deben seguirse en

todos los tiempos.

CONTENIDO

1. Introducción.....	3
2Atención.....	3
3Accesorios.....	3
4Parámetros técnicos.....	4
5Estructura.....	4
5-1Estructura completa.....	4
5-2Sistema de monedas.....	5
5-3Sistema de control.....	7
5-4Sistema de prueba de potencia.....	8
5-5Dispositivo de entrega de premios.....	9
6Cableado de la pantalla.....	11
7Regla del juego.....	11
8Operación.....	11
9Solución del problema.....	12
10Lista de parámetros.....	13
11Asignación de recursos.....	14

1. Introducción

Mr Hammer 2 es una máquina de juego de canje interior. Insertar moneda, usar martillo para golpear el bulto, las luces y el LED mostrarán su poder, puntuación y billete. Juego fácil, operación simple.

2. Atención

(1) antes de enchufar la electricidad, debe verificar el enchufe, el cable de alimentación y Voltaje.

(2) Cuando esté fuera del trabajo, el trabajador debe apagar la máquina y desconectar el cable de alimentación.

(3) El mantenimiento debe desconectarse de la electricidad.

(4) Sólo un técnico profesional puede verificar el dispositivo de control de la máquina.

(5) Colóquelo en condiciones de gas limpio y no corrosivo.

3. Accesorios

Artículo	Cantidad	Notas
Manual	1	
(6*30) fusible 5A	2	
Tablero de luces de colores, GL-RE-20120829A	5	
Tablero de luz rectangular	1	
Panel fotovoltaico reflectante	1	
Cable de alimentación	1	
Martillo	1	

4. Parámetros técnicos

Dimensión: W680*D1000*H3300MM

Voltaje: CA 220/110 V.

Peso: 260 KG

5. Estructura

Esta máquina tiene sistema de monedas, sistema de control, dispositivo de extracción de premios y

Dispositivo de medición de potencia.

5-1. Toda la estructura:

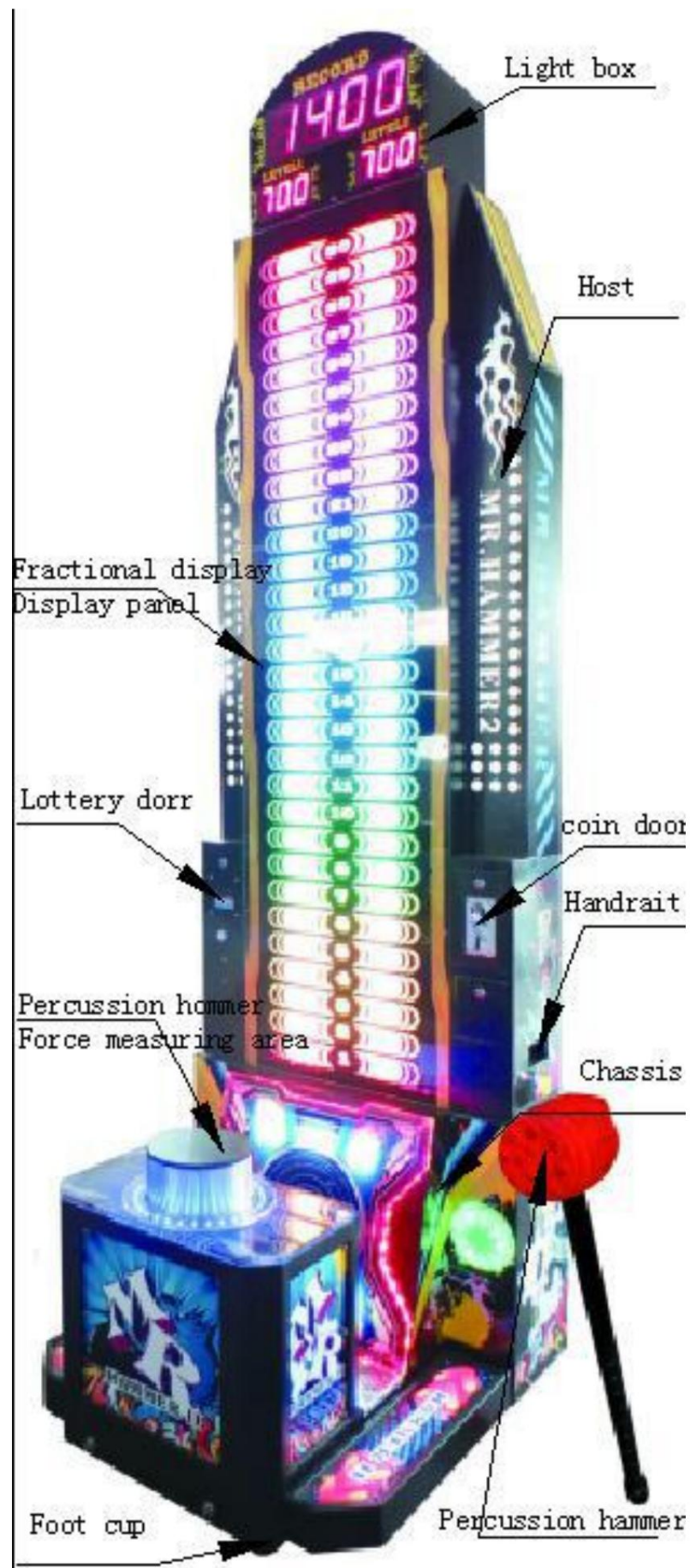


Figura 1 instalación y conexión de todas las piezas.

Instrucciones de instalación: 1 paso: primero, verifique si el suelo está limpio

antes de la instalación, no habrá grietas y.2, se colocará en el suelo plano

Chasis, la taza del suelo de 4 pies ajustada para unirse con el suelo, requerida

para garantizar una colocación estable y confiable.3 del chasis, por 2 personas a través

los pasamanos a ambos lados del marco principal en la caja superior la superficie,

Los orificios del marco principal y del chasis correspondientes están conectados mediante pernos, el

Se requiere una llave de herramienta para garantizar una conexión estable y confiable del

Bolts.4, la caja de luz con el marco principal correspondiente a la parte superior

superficie del orificio, conexión de pernos, la herramienta adopta una llave ajustable, perno

Requisitos de conexión para garantizar la estabilidad y confiabilidad, razonable

Fijación general de la instalación.

5-2. sistema de monedas

El sistema de monedas tiene selector de monedas y caja de monedas; la caja de monedas es para coleccionar

monedas(500-1000 monedas).

1) Utilice la llave para abrir la puerta frontal de monedas, verá un selector de monedas, puede

Acepta monedas de 18 a 31 mm de diámetro, grosor de monedas de 1,2 a 3,0 mm, voltaje

DC12V±20%, temperatura -15+75 .

2) Saque la moneda de plástico interior y coloque la moneda del juego.

3) NO (encendido), NC (apagado), generalmente NO está en estado (ya está bien configurado en fábrica).

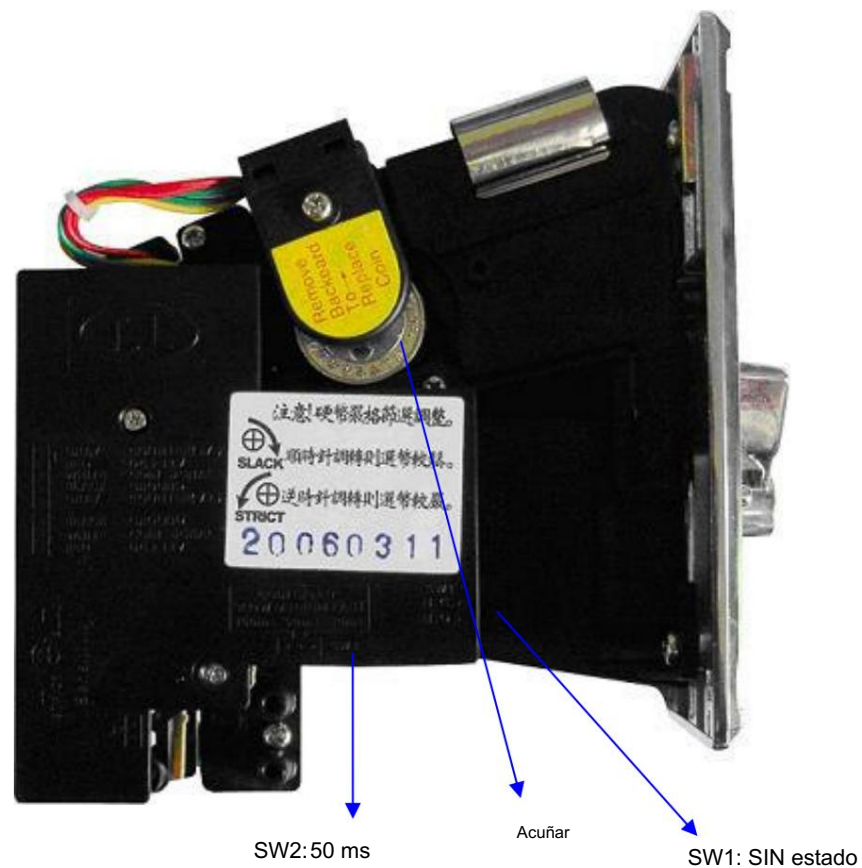
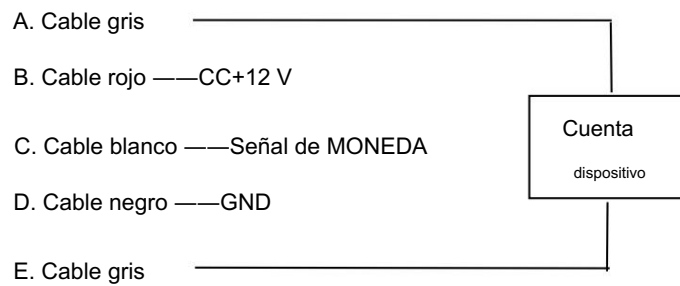
4) Señal de moneda, interruptor de temporizador: 30 ms es corto/rápido (para insertar monedas rápidamente

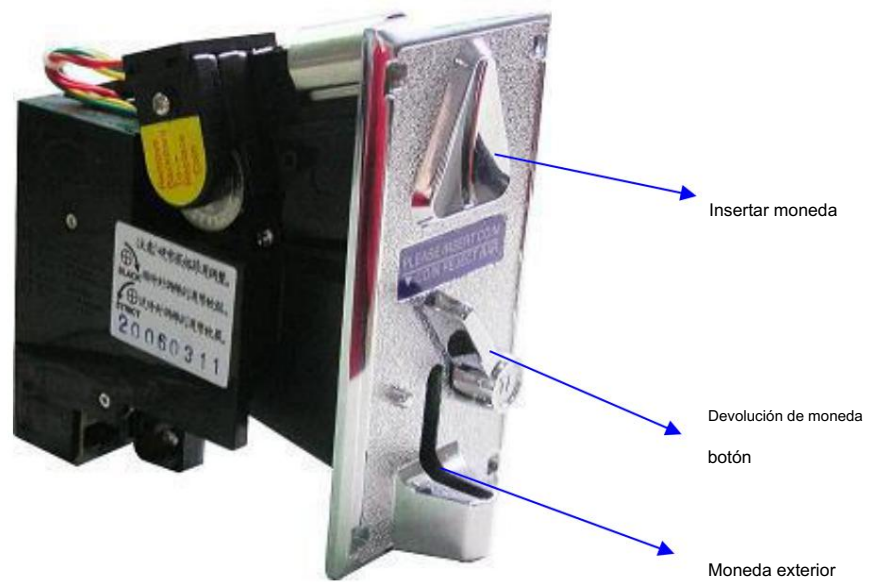
máquina); 50 ms es medio/rápido (para máquinas de juego normales); 100 ms es lento

Señal (para máquina de poner monedas muy lenta). Esta máquina tiene 50 ms, ya está configurada.

en fábrica.

5) Enlace de cables:





5-3. sistema de control

Dispone de placa madre y circuito de control.

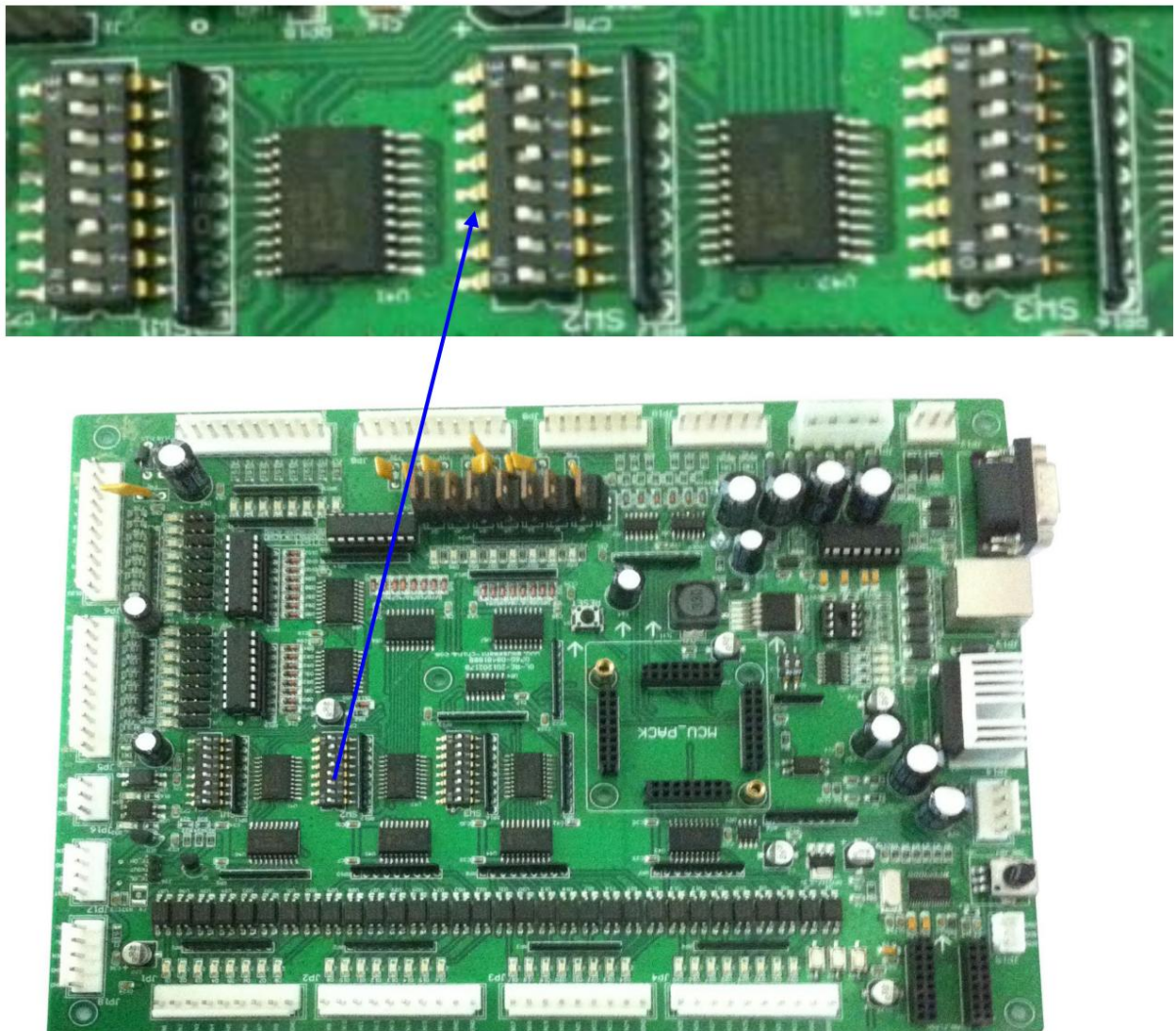
Placa madre: sistema de control de procedimientos, controlar y coordinar todos los piezas funcionando.

SW1, SW2, SW3: el interruptor selector se utiliza para ajustar el número de moneda, billete número, función de boleto ON/OFF, número base del boleto de lotería, modo de puntuación, con o sin música; Después de cada ajuste, debe presionar el botón RESET. interruptor, la configuración tendrá efecto.

Interruptor de reinicio: presiónelo para reiniciar la máquina.

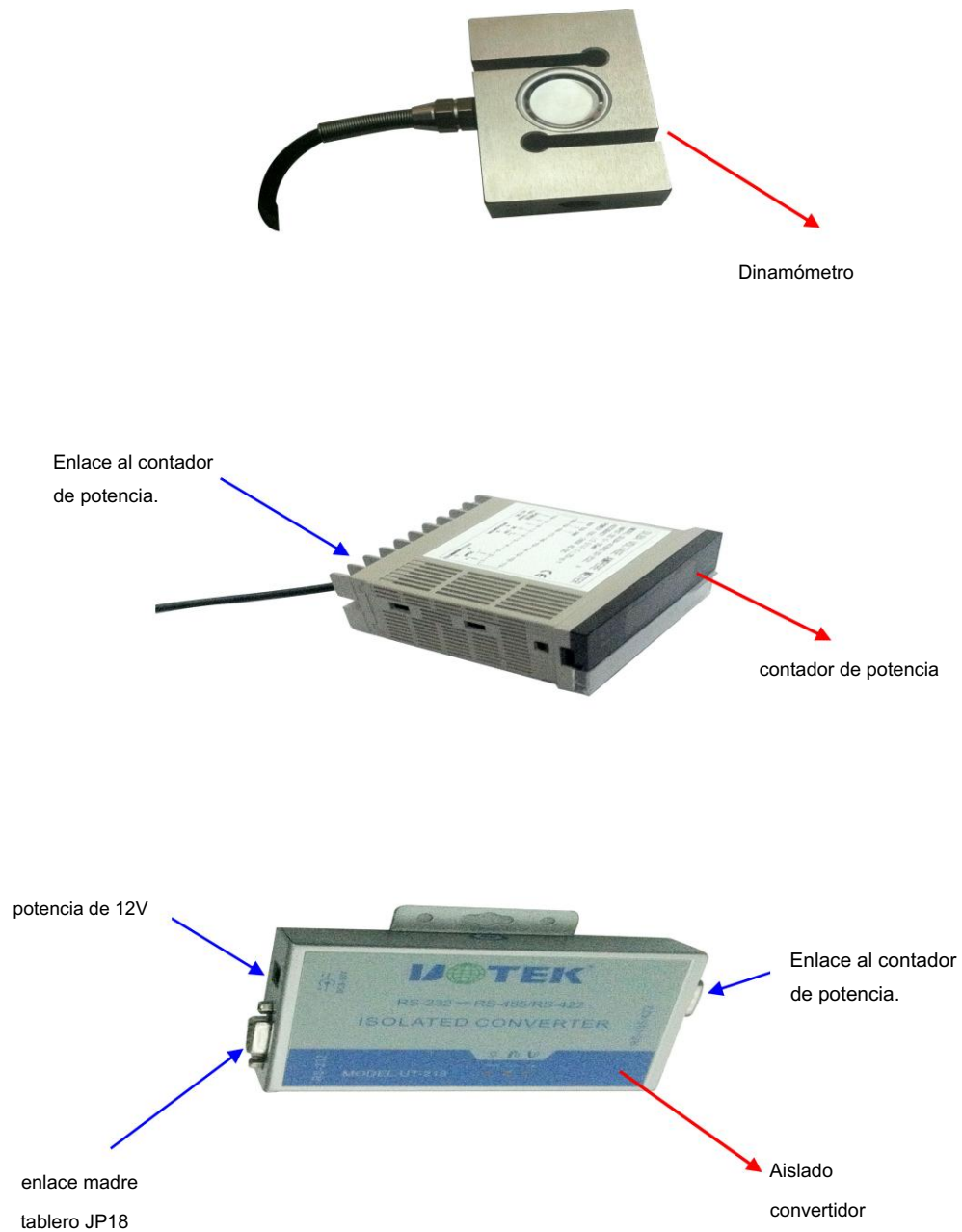
Botón de volumen: puede usar un destornillador para ajustar el volumen alto o bajo, ya

Bien configurado en fábrica, normalmente no es necesario realizar ajustes.



5-4. Sistema de prueba de potencia

Dispone de dinamómetro, contador de potencia, convertidor aislado.



5-5. Dispositivo de salida de premios

Es un ticket para discernir, obtener señal de la placa base; sacar entradas según a la puntuación.

1) Dispensador de boletos: el voltaje es $DC12V \pm 20\%$, el ancho del boleto es 28 mm-30 mm, espesor 0,2 mm-0,4 mm.



2) Botón Seleccionar

Token insertado: registrar el número total de monedas ingresadas.

Pago de boletos: registrar el número total de boletos retirados.

Botón de boleto: cuando termine de cargar boletos/lotería, presione este

botón complementar los billetes no reembolsados.

Prueba: en el estado de reinicio o sin jugador, presione este botón, ingresará a la PRUEBA estado.

Botón de crédito: presiona este botón, inicia el juego, pero no lo tomas en cuenta.

Ajuste de volumen: controla el volumen alto o bajo.



6. Cableado de la pantalla

Ver tabla de cableado

7. Regla del juego

Inserte la moneda, use un martillo para golpear el bulto, las luces y el LED muestran su ataque el poder y le dé boletos en consecuencia.

8. Operación

- 1) Desempaque la máquina, verifique los accesorios.
- 2) Verifique el voltaje del centro de juegos: AC220V o 110V.
- 3) Inserte la moneda, use un martillo para golpear el bulto, las luces y el LED se mostrarán.

su poder de ataque y le darán boletos en consecuencia.

9. Solución de problemas

Falla	Causas	Solución
1. Sin electricidad ni luces. en toda la máquina	1. Interruptor de alimentación dañado. 2. Fusible eléctrico (5A) quemado.	1. Cambie el interruptor. 2. Cambie el fusible del mismo tipo.
2. Insertar moneda, ninguna acción.	1. Selector de monedas roto. 2. Cable de señal del selector de monedas desconectado con INO(madre junta)	1. Cambiar el selector de monedas. 2. Conecte el cable de señal a INO.
3. La máquina funciona, pero no. sonido	1. Potenciómetro de sonido roto. 2. Altavoz dañado. 3. Amplificador de sonido TDA1519 dañado. 4. TDA1519, fuerza problema de suministro (DC12V).	1. Cambiar el potenciómetro. 2. Cambie el altavoz. 3. Cambie TDA1519 o use el mismo escriba en su lugar. 4. Repare el DC12V funcionando.
4. Insertar moneda, no hay bulto. brotar	1. El fusible de la placa base. dañado. 2. El solenoide está dañado (220 V). 3. Tubo de control TI(BTA12) del El solenoide está dañado.	1. Cambie el fusible del mismo tipo. 2. Cambiar el mismo tipo solenoide. 3. Cambie el BTA12.
5. Inserta la moneda, vence el bulto. pesado, sin puntos ni golpes automáticamente	1. Fotorresistencia de fuerza arriba/abajo dañado. 2. Subir/bajar fuerza la fuente de alimentación de la fotorresistencia. problema. 3. La sección fuerza de fotorresistencia arriba/abajo cayó.	1. Cambiar la fotorresistencia. 2. Repare el proveedor DC5V. 3. Apriete la sección.
6. Inserta una moneda y gana puntuación. sin golpear	1. Fotorresistencia arriba/abajo dañado. 2. Bluge no rebota.	1. Cambiar la fotorresistencia. 2. Reparar el solenoide y señal de mando.
7. Se acabó el juego, no hay salida y muestra el error "E1"	1. Dispensador de boletos dañado. 2. Placa madre 124 (2803) dañado. 3. Cable de señal del dispensador de tickets, desconectado de la placa base. 04.	1. Cambiar el dispensador de billetes y presione el botón Ticket. 2. Cambiar 2803. 3. Haz el cable de señal. conectado con la placa base 04.

10. Lista de parámetros

ADEREZO									Función		
SUDOESTE 1	8	7	6	5	4	3	2	1			
	EN								billete de salida		
	APAGADO								sin boleto de salida		
		EN							protección clara contra apagones parámetros		
		APAGADO							protección contra caídas de tensión los parámetros son válidos		
			ENCENDIDO	ENCENDIDO					máximo duro 8/10	dificultad del juego	
			ENCENDIDO	APAGADO					duro 9/10		
			APAGADO	ENCENDIDO					medio 10/10		
			APAGADO	APAGADO					fácil 12/10		
					ENCENDIDO	ENCENDIDO			billete = 0		
					ENCENDIDO	APAGADO			billete = 1		
					APAGADO	ENCENDIDO			billete = 3		
					APAGADO	APAGADO			billete = 5		
							ENCENDIDO	ENCENDIDO	1 moneda		
							ENCENDIDO	APAGADO	2 monedas		
							APAGADO	ENCENDIDO	3 monedas		
							APAGADO	APAGADO	4 monedas		
	SUDOESTE 2						ENCENDIDO	ENCENDIDO	ENCENDIDO	10Kg /billete	
							ENCENDIDO	ENCENDIDO	APAGADO	20Kg /billete	
							ENCENDIDO	APAGADO	ENCENDIDO	30Kg /billete	
						ENCENDIDO	APAGADO	APAGADO	40Kg /billete		
						APAGADO	ENCENDIDO	ENCENDIDO	50Kg /billete		
						APAGADO	ENCENDIDO	APAGADO	60Kg /billete		
						APAGADO	APAGADO	ENCENDIDO	80Kg /billete		
						APAGADO	APAGADO	APAGADO	100Kg/billete		
				ENCENDIDO	ENCENDIDO				registro inicial =500		
				ENCENDIDO	APAGADO				registro inicial =800		
				APAGADO	ENCENDIDO				registro inicial =1100		
				APAGADO	APAGADO				registro inicial =1400		
			EN						Modo de juego libre		
			APAGADO						Insertar moneda jugar		
ENCENDIDO		ENCENDIDO							lotería récord =0		
ENCENDIDO		APAGADO							lotería récord =5		
APAGADO		ENCENDIDO							lotería récord =10		
APAGADO		APAGADO							lotería récord =20		

Notas: después de configurar el DIP, reinicie o apague y luego encienda el caja de control del motor, la configuración será efectiva.

Error:

E1: error en el dispensador de tickets o no hay alarma de ticket (solucionar el problema, presionar Botón KEY4 continuar).

11.Hoja de asignación de recursos

Programa	Portuario	Puerto SN recursos	Dirección	Función
EN1	JP1		I	Moneda (salida del selector de monedas)
IN2			I	
IN3			I	Detección de señal de rebote del cilindro de resorte (debe poder rebotar, luego puede contar el fuerza)
IN4			I	Comentarios sobre el conteo de boletos
IN5			I	
IN6			I	
IN7			I	
IN8			I	
Tierra			oh	
IN9	JP2		I	
IN10			I	
IN11			I	
IN12			I	
EN13			I	
EN14			I	
EN15			I	
EN16			I	
Tierra			oh	
Tierra			oh	
IN17	JP3		I	
EN18			I	
EN19			I	
IN20			I	
IN21			I	
IN22			I	
IN23			I	
IN24			oh	
Tierra			oh	
IN25			I	

IN26	JP4		I	
IN27			I	
IN28			I	
IN29			I	
IN30			I	Botón de moneda de crédito
IN31			I	Botón de entrada
IN32			I	Ingrese al interruptor de detección de hardware
Tierra			oh	
Tierra			oh	
A continuación se muestra la salida:				
O12V	JP5		oh	salida de 12V
O1			oh	Controlador insertado token
O2			oh	Conductor de pago de boletos
O3			oh	Control LED de error de salida de ticket
O4			oh	
O5			oh	Conductor del dispensador de billetes
O6			oh	
O7			oh	Primera luz lista para martillo (LED redonda) luz #1)
O8			oh	Segunda luz lista para martillo (LED redonda) luz#2
OGND			oh	
O12V	JP6		oh	
O9			oh	Luz reservada para altavoz de control.
O10			oh	
O11			oh	
O12			oh	
O13			oh	
O14			oh	
O15			oh	
O16			oh	
OGND			oh	
O12V		JP7		oh
O17			oh	Luz reservada para control de decoración superior.
O18			oh	
O19			oh	
O20			oh	
O21			oh	
O22			oh	
O23			oh	
O24			oh	
OGND			oh	
O12V				oh
O25			oh	Luz colorida del lado izquierdo R1
O26			oh	Luz colorida del lado izquierdo G1

O27	JP8		oh	Luz colorida del lado izquierdo B1
O28			oh	
O29			oh	Luz colorida del lado derecho R2
O30			oh	Luz colorida del lado derecho G2
O31			oh	Luz colorida del lado derecho B2
O32			oh	Accionamiento de válvula solenoide (sólido de CA externo) relé)
OGND			oh	
DAT2	JP9		oh	3 entradas de datos digitales
CLK2			oh	3 entradas de reloj digital
CTL2			oh	3 entradas de pestillo digitales
OGND			oh	Alimentación digital GND
O5V			oh	5V
O12V			oh	12V
O12V			oh	
+12V			oh	
DAT1	JP10		oh	Entrada de datos de la placa de expansión
CLK1			oh	Entrada de reloj de la placa de expansión
CTL1			oh	Entrada de pestillo de la placa de expansión
OGND			oh	Alimentación de la placa de expansión GND
O5V			oh	Placa de expansión fuente de alimentación de 5V
O12V			oh	
I5V	JP11		I	Entrada +5V
IG			I	entrada tierra
IG			I	entrada tierra
I12V			I	Entrada de +12V
RXD1	JP12		I	
TXD1			oh	
Tierra			oh	
Pin2	P1	RXD2	I	
Pin3		TXD2	oh	
Pin5		Tierra	oh	
Clavija1,4,6,7,8,9				
Pin1	JP13		490Y	
Pin2			490Z	
Pin3			490B	
Pin6			490A	
Clavija4,5,7,8,9				
RSND	JP14		oh	
OGND			oh	
OGND			oh	
LSND			oh	

OGND	JP15		oh	
SNDO			I	
SNDV			I	
OGND	JP16		oh	
ACUÑAR			I	
O12V			oh	
TKOUT	JP17		oh	
T12V			oh	
OGND			oh	
TKIN	JP18		I	
OGND				
OGND				Tierra común de salida del convertidor de señal
ADÍN				Salida analógica del convertidor de señal de enlace
M5V				
M5V				

Cableado de la placa de expansión n.º 1

Puerto subdivisión	Programa Portuario recurso	Dirección	Función
1	JP1		Datos de entrada, conectar la placa base (GL-RE-051028A) JP9-1
2			Agregar reloj, conectar la placa base (GL-RE-051028A) JP9-2
3			Pestillo de datos, conecte la placa base (GL-RE-051028A) JP9-3
1	JP3		+5V
2			Tierra
3			Tierra
4			+12V
1	JP2		Mueva la fecha, conecte la placa de expansión n.º 2
2			Saque el reloj, conecte la expansión tablero#2
3			Bloqueo de datos, conecte la placa de expansión n.º 2
1	JP4	FUERA0	
2		SALIDA1	
3		OUT2	
4		OUT3	
5		OUT4	
6		OUT5	
7		OUT6	luz LED 30B
8		OUT7	luz LED 30G
9		+12V	

10		+12V		
1	JP5	FUERA0		luz LED 30R
2		SALIDA1		luz LED 29B
3		OUT2		luz LED 29G
4		OUT3		luz LED 29R
		OUT4		luz LED 28B
5 6		OUT5		luz LED 28G
7		OUT6		luz LED 28R
8		OUT7		luz LED 27B
9		+12V		
1	JP6	FUERA0		luz LED 27G
2		SALIDA1		luz LED 27R
		OUT2		luz LED 26B
3 4		OUT3		luz LED 26G
5		OUT4		luz LED 26R
6		OUT5		luz LED 25B
7		OUT6		luz LED 25G
8		OUT7		luz LED 25R
9		+12V		
1	JP7	FUERA0		luz LED 24B
2		SALIDA1		luz LED 24G
3		OUT2		luz LED 24R
4		OUT3		luz LED 23B
5		OUT4		luz LED 23G
6		OUT5		luz LED 23R
7		OUT6		luz LED 22B
8		OUT7		luz LED 22G
9		+12V		

Cableado de la placa de expansión n.º 2 (GL-RE-070314A)

Puerto subdivisión	Programa Portuario recurso	Dirección	Función
1	JP1		Datos de entrada, conecte la placa de expansión n.º 1 JP2-1
2			Agregue reloj, conecte la placa de expansión n.º 1 JP2-2
3			Pestillo de datos, conecte la placa de expansión n.º 1 JP2-3
1	JP3		+5V
2			Tierra
3			Tierra
4			+12V
1			Saque los datos, conecte la placa de expansión n.º 2

2	JP2			Saque el reloj, conecte la placa de expansión #2
3				Pestillo de datos, conecte la placa de expansión n.º 2
1	JP4	FUERA0		luz LED 22R
2		SALIDA1		luz LED 21B
3		OUT2		luz LED 21G
4		OUT3		luz LED 21R
5		OUT4		luz LED 20B
6		OUT5		luz LED 20G
7		OUT6		luz LED 20R
8		OUT7		luz LED 19B
9		+12V		
10		+12V		
1	JP5	FUERA0		luz LED 19G
2		SALIDA1		luz LED 19R
3		OUT2		luz LED 18B
4		OUT3		luz LED 18G
5		OUT4		luz LED 18R
6		OUT5		luz LED 17B
7		OUT6		luz LED 17G
8		OUT7		luz LED 17R
9		+12V		
1	JP6	FUERA0		luz LED 16B
2		SALIDA1		luz LED 16G
3		OUT2		luz LED 16R
4		OUT3		luz LED 15B
5		OUT4		luz LED 15G
6		OUT5		luz LED 15R
7		OUT6		luz LED 14B
8		OUT7		luz LED 14G
		+12V		
9 10		+12V		
	JP7	FUERA0		luz LED 14R
2		SALIDA1		luz LED 13B
3		OUT2		luz LED 13G
4		OUT3		luz LED 13R
5		OUT4		luz LED 12B
6		OUT5		luz LED 12G
7		OUT6		luz LED 12G
8		OUT7		luz LED 11B
9		+12V		

Cableado de la placa de expansión n.º 3 (GL-RE-070314A)

Puerto subdivisión	Programa Portuario recurso	Dirección	Función
1	JP1		Mueva datos, conecte la placa de expansión n.º 2 JP2-1
2			Agregue reloj, conecte la placa de expansión n.º 2 JP2-2
3			Pestillo de datos, conecte la placa de expansión n.º 2 JP2-3
1	JP3		+5V
2			Tierra
3			Tierra
4			+12V
1	JP2		
2			
3			
1	JP4	FUERA0	luz LED 11G
2		SALIDA1	luz LED 11R
3		OUT2	luz LED 10B
4		OUT3	luz LED 10G
5		OUT4	luz LED 10R
6		OUT5	luz LED 9B
7		OUT6	luz LED 9G
8		OUT7	luz LED 9R
9		+12V	
10		+12V	
1	JP5	FUERA0	luz LED 8B
2		SALIDA1	luz LED 8G
		OUT2	luz LED 8R
3 4		OUT3	luz LED 7B
		OUT4	luz LED 7G
5 6		OUT5	luz LED 7R
7		OUT6	luz LED 6B
8		OUT7	luz LED 6G
9		+12V	
1	JP6	FUERA0	luz LED 6R
2		SALIDA1	luz LED 5B
3		OUT2	luz LED 5G
4		OUT3	luz LED 5R
5		OUT4	luz LED 4B
6		OUT5	luz LED 4G
7		OUT6	luz LED 4R
8		OUT7	luz LED 3B
		+12V	
9 10		+12V	

	JP7	FUERA0		luz LED 3G
2		SALIDA1		luz LED 3R
3		OUT2		luz LED 2B
4		OUT3		luz LED 2G
5		OUT4		luz LED 2R
6		OUT5		luz LED 1B
7		OUT6		luz LED 1G
8		OUT7		Luz LED 1R
9		+12V		

Conexión en serie: tubo nixie de 3 pines y 2,3 pulgadas tubo nixie de 3 pines y 2,3 pulgadas

Tubo nixie de 4 pines y 4 pulgadas.

**Notas: el rendimiento de la máquina, el contenido de este manual y
¡Cambio de programa sin previo aviso!**