MANUAL DO USUÁRIO

CASTELO do MONSTRO

INSTRUÇÕES DE JOGO

1- Para iniciar insira ficha.
2- Acione o botão de início, e simultaneamente as bolas Serão liberadas.
3- O jogador deve arremessar as bolas pela rampa da Base no Intuito de acertar as caçapas pontuadas de 1000 a 10.000.
4- Em cada partida o jogador têm nove bolas para arremesso, Podendo somar um total de 90.000 pontos. A máquina Possui premiação de novo recorde que é feita através de Ticket´s extras, ao superar o recorde anterior.

Fábrica de Diversão ®

Rua Moreira de Vasconcelos - 16 - Penha - Rio de Janeiro - RJ
CEP 21020-230 - Tel. (21)2270-7399 - Fax. (21)2560-2954
www.fabricadediversao.com.br

© 2004

CASTELO DO MONSTRO

ÍNDICE **PAGINA**

1- MONTAGEM Pag 02

2- FUNCIONAMENTO Pag 03

3- PROGRAMAÇÃO E TESTE Pag 04

4- DIAGRAMA DE LIGAÇÕES Pag 08

5- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS Pag 14

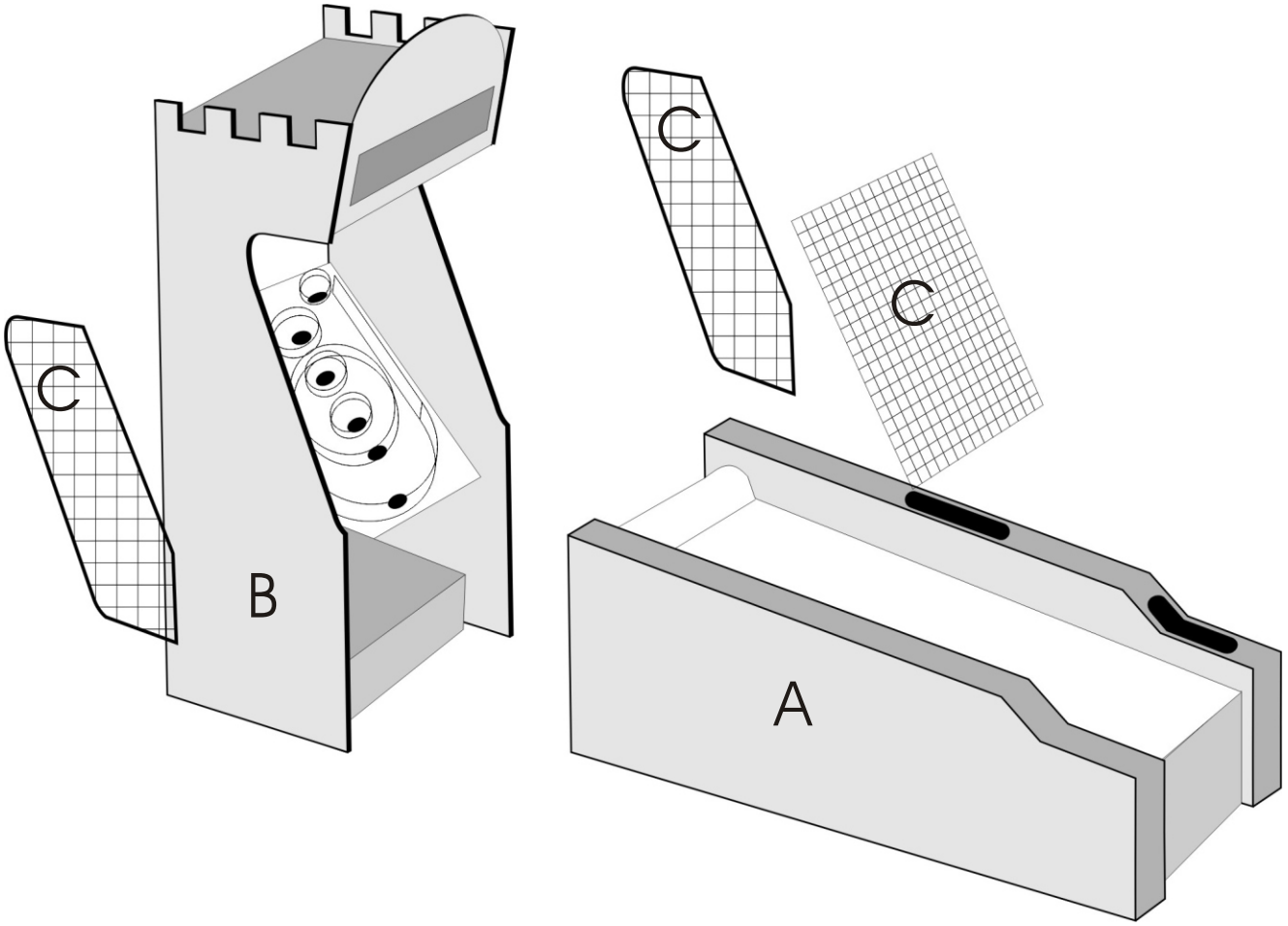
1- MONTAGEM

1-1 Material Utilizado

1-1-1 - Base Rampa (A)
1-1-2 - Castelo (B)
1-1-3 - Grades (C)

1-2 Como montar

1-2-1 - Unir base rampa (A) com castelo (B)
1-2-2 - Conectar os cabos de (A) com (B)
1-2-3 - Colocar as grades (C)



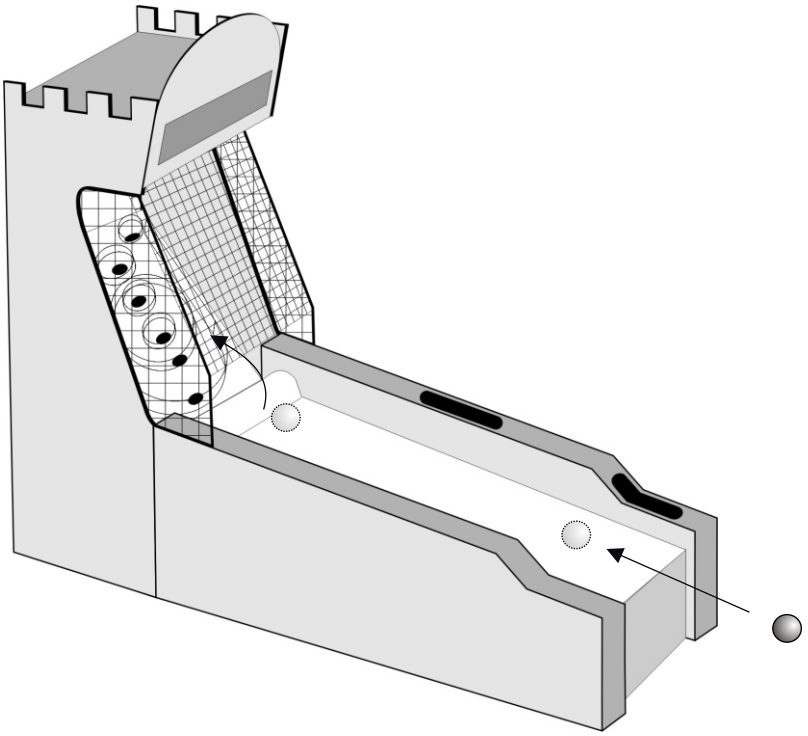
2- Funcionamento

ATENÇÃO: Antes de conectar a máquina na rede elétrica, verifique a voltagem local e selecione 110/220V na chave seletora localizada no interior da máquina, junto a placa de entrada AC.

A chave Liga/Desliga está localizada na frente sob o fundo da máquina, na direção do alto falante.

2-1 Objetivo

Lançar as bolas sobre a rampa para acertar as caçapas do castelo. Cada caçapa têm uma pontuação (1000 a 10.000) dependendo da dificuldade de acerto.



2-2 Acionamento

2-2-1 - Para iniciar insira ficha

2-2-2 - Aperte o botão de início

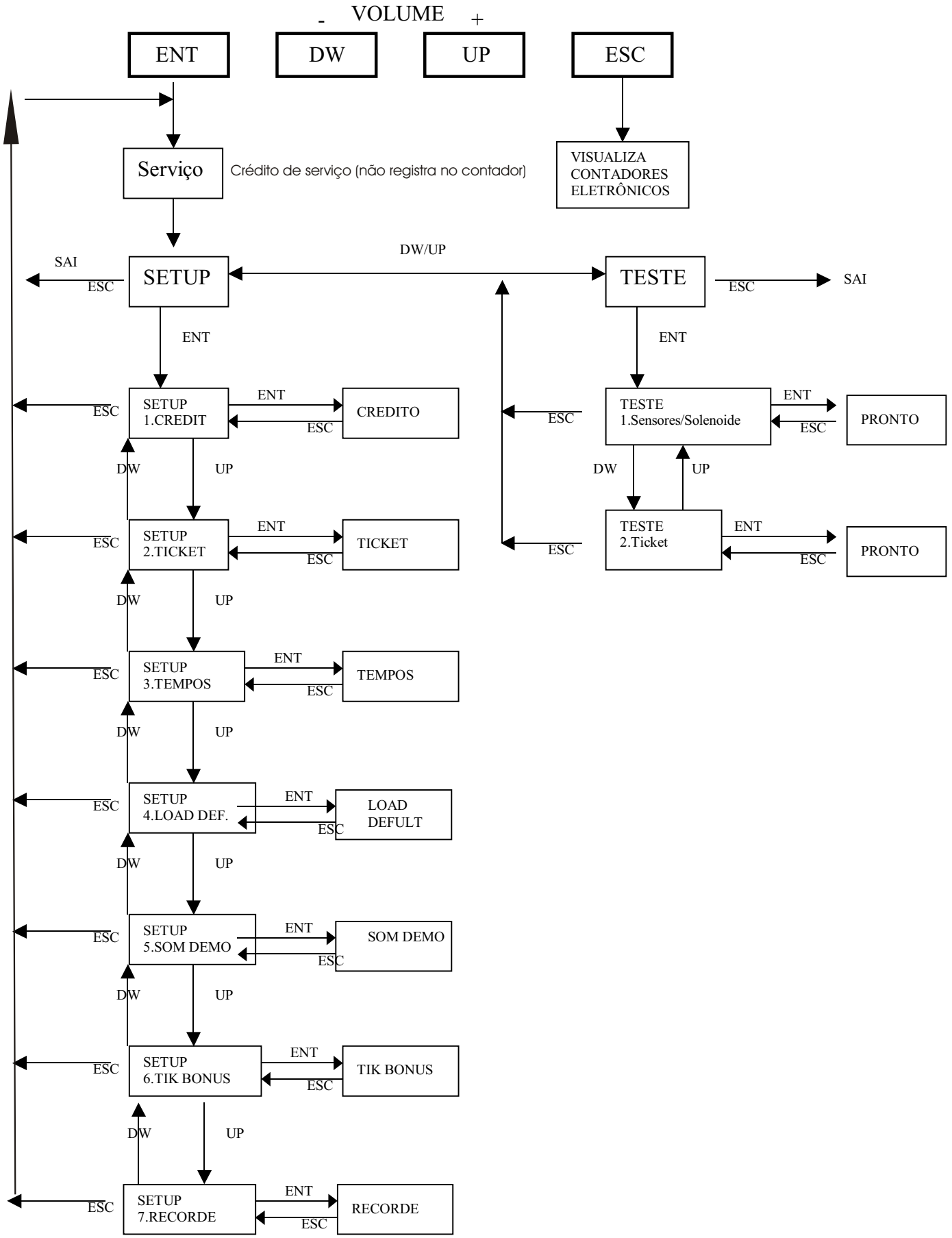
2-2-3 - O display indicará à esquerda a quantidade de bolas que se têm a lançar (BOL), e a direita a pontuação total.

2-2-4 - O jogador deverá lançar as bolas sobre a rampa com a força necessária para atingir as caçapas localizadas dentro do castelo.

2-2-5- Ao termino do jogo a máquina libera ticket´s, proporcionalmente ao número de pontos alcançados, ou não, conforme programação ajustada.

3- PROGRAMAÇÃO, TESTE E VOLUME DO ÁUDIO
Acesso através das teclas e display LCD, localizados no interior da porta frontal da máquina.

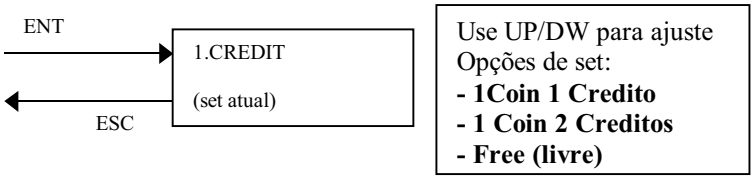
FLUXOGRAMA GERAL DE AJUSTES E TESTES



SETUP

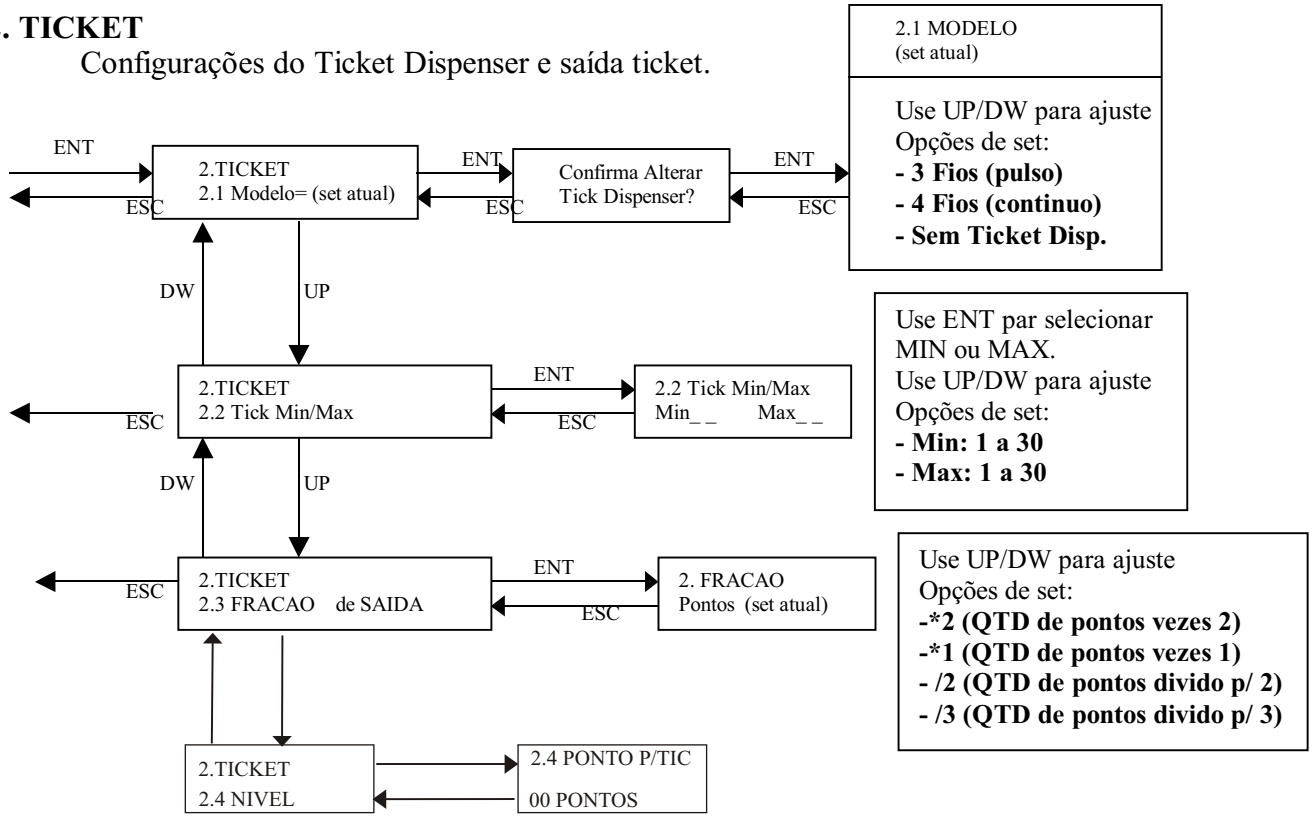
1. CREDITO

Ajusta entrada de credito



2. TICKET

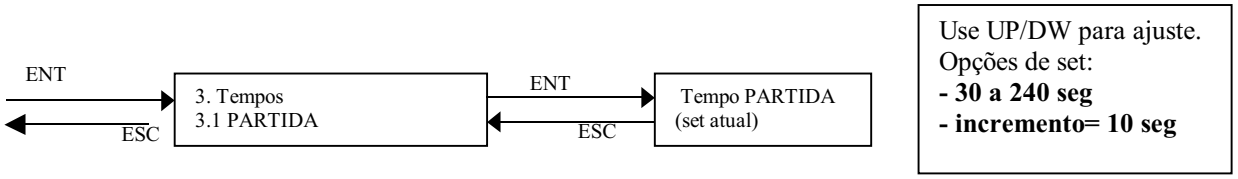
Configurações do Ticket Dispenser e saída ticket.



NIVEL: Ajuste do ponto (nivel) que se deseja começar a sair ticket´s
A maquina somente passa a analisar os ajustes de TtikMin e TikMax
acima deste nivel.

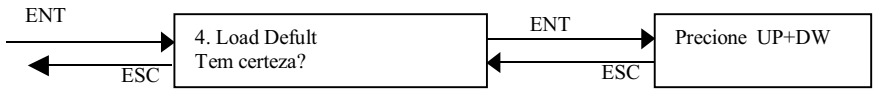
3. TEMPOS

Ajuste do tempo da PARTIDA. Tem a função de finalizar a partida por tempo, caso não ocorra nenhuma ativação dos sensores no decorrer do tempo setado. A contagem deste tempo sempre é reinicializada na ativação de algum sensor.



4. LOAD DEFULT

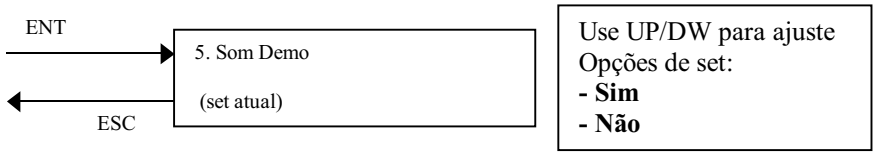
Reinicializa a maquina com valores iniciais de fabrica.



Valores iniciais de fabrica:
Volume: ……..06
Coin: ……...1 coin 1 credito
Modelo tick:…….Não Altera
Fracão:…….....*1
Tick Mínimo:……...05
Tick Maximo:……..25
Tempo Partida.....60 seg
Tick Extra:.....10 Tick
Nível:..... 00
Recorde:..... 30.000 Pts
TK Bônus:.....Não
Som Demo:.....Sim

5. SOM DEMO

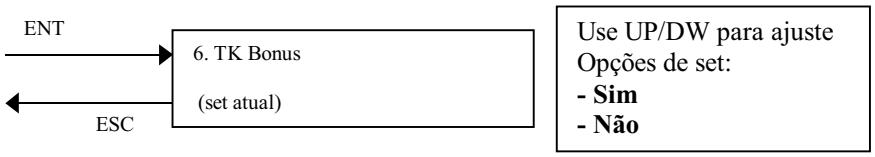
Habilita ou desabilita som de demonstração.



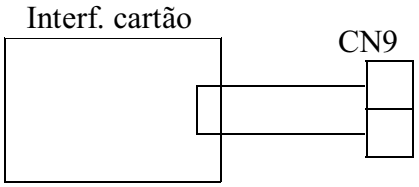
6. TK Bônus

Habilita ou desabilita a entrada (CN9 da CPU) para controle de saída de Ticket's, possibilitando o funcionamento da maquina com cartões de bônus e/ou festa, sem emitir tickets.
Função apenas implementada quando máquina interligada com sistema de CARTÃO com interface que possua sinal de saída de identificação do cartão (credito/bônus).

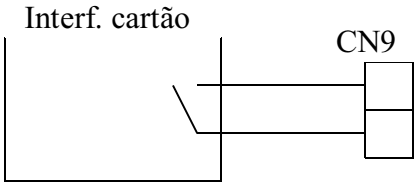
Setar **Não** se o sistema não possuir saída especial.



Quando Set=Sim, a maquina passara a analisar a entrada CN9 da CPU, para emissão de Ticket's, seguindo as condições:



CN9=On (terminais fechados) > Emissão de ticket's normal (cartão de credito)



CN9=Off (terminais abertos) > Não Emiti ticket's (cartão bônus ou festa)

TESTE

1. SENSORES / SOLENOIDE

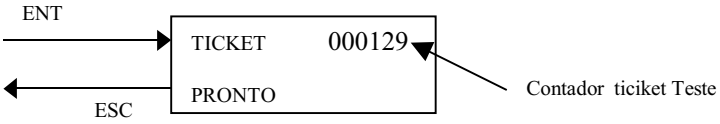
Verifica estado atual dos sensores das caçapas e rampa, e ativa solenóide lib. bolas.

Sensores:
Cor "verde"=> normal
Cor "vermelha"=> ativo

Solenóide:
Aperte Start para acionar

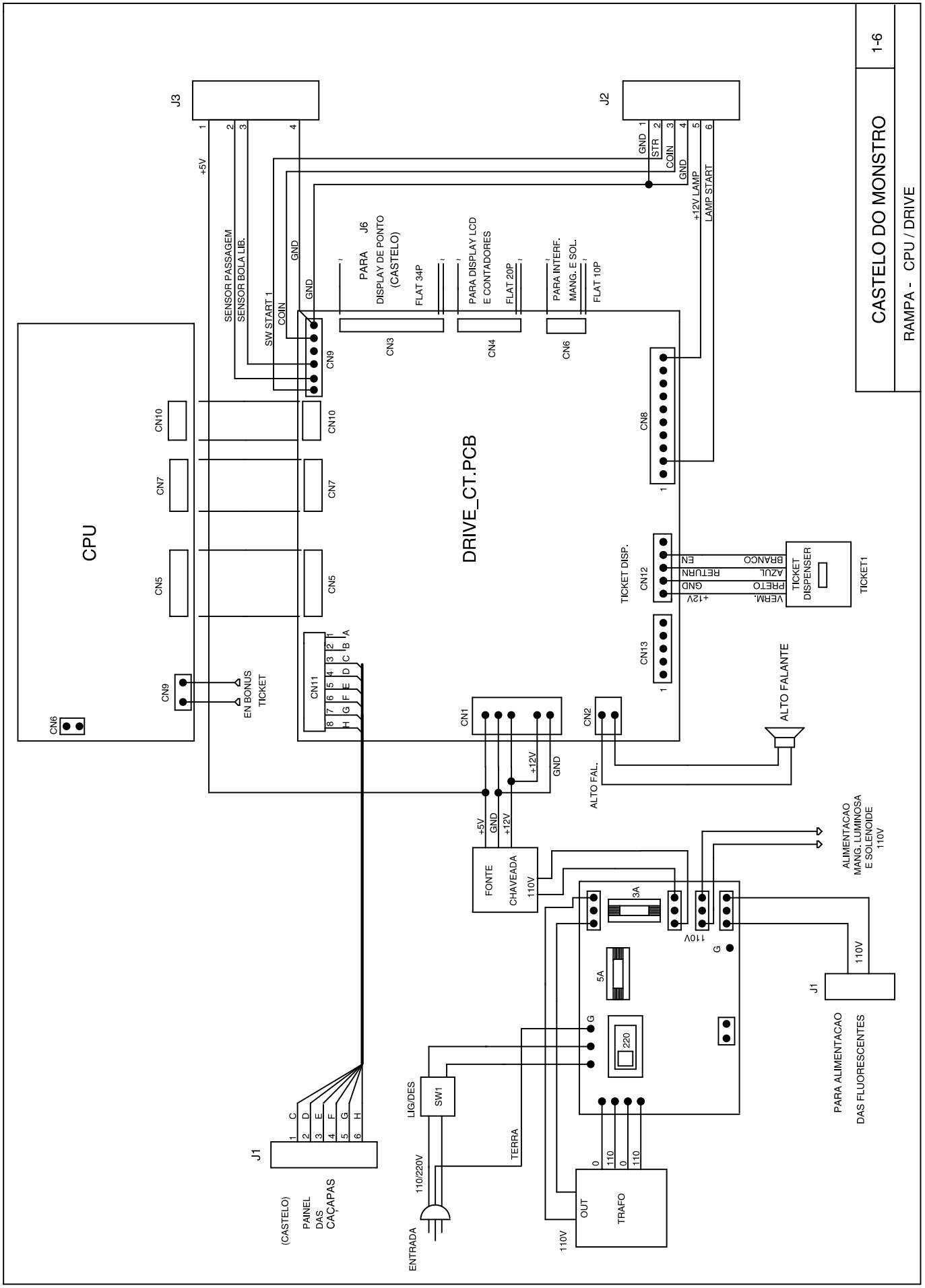
2. TICKET

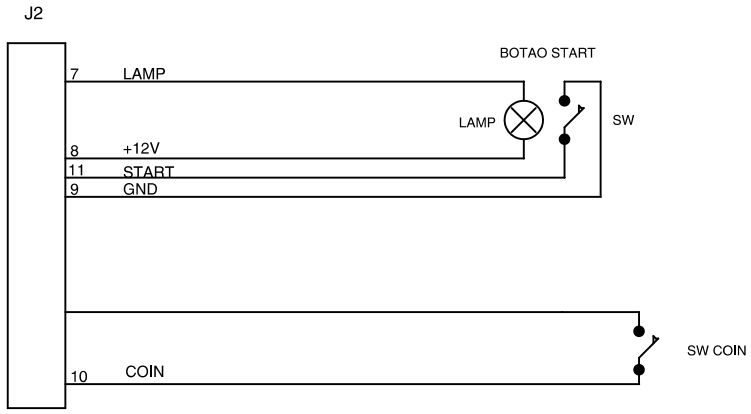
Teste de comunicação com Ticket Dispenser

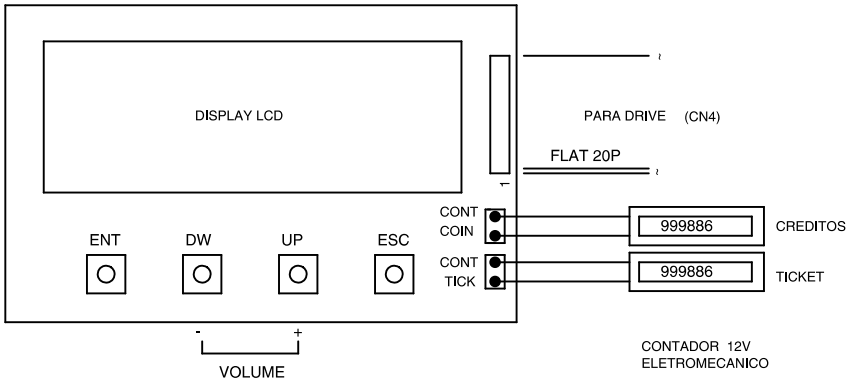


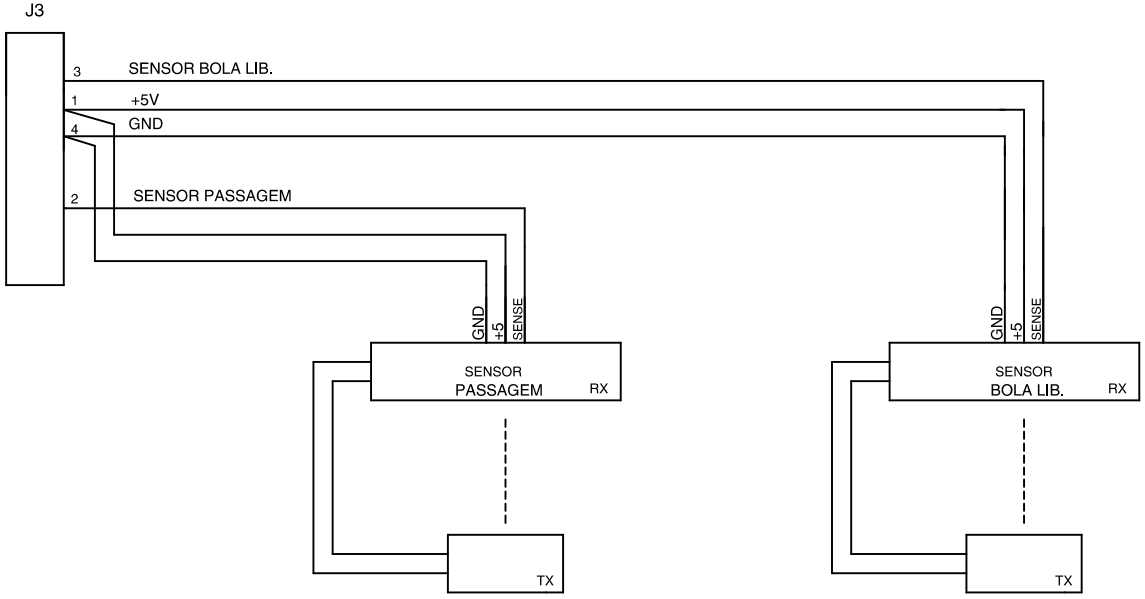
Teclas usadas para teste:
Tecla Start-> emiti um ticket.

4- DIAGRAMA DE LIGAÇÕES

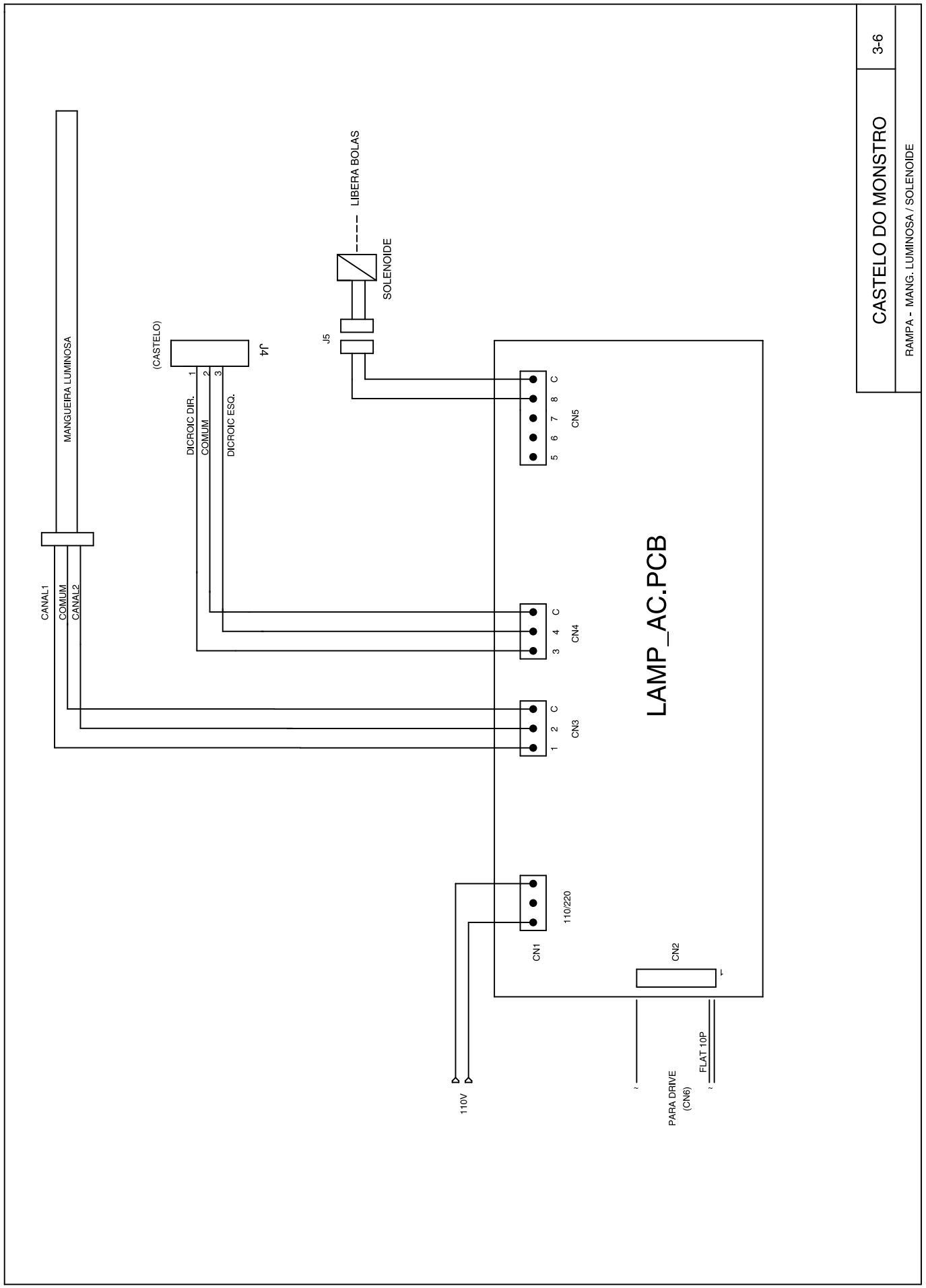


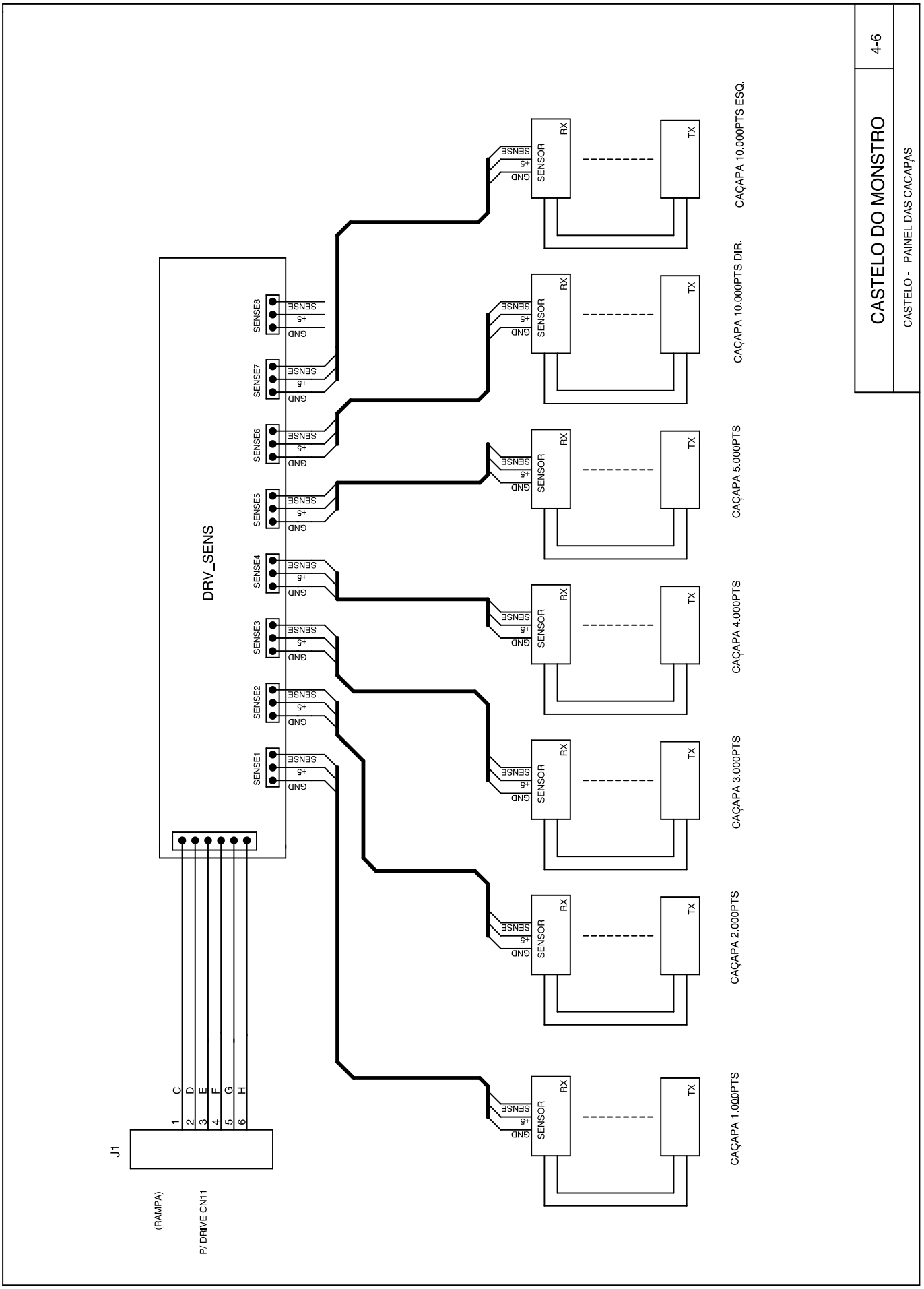


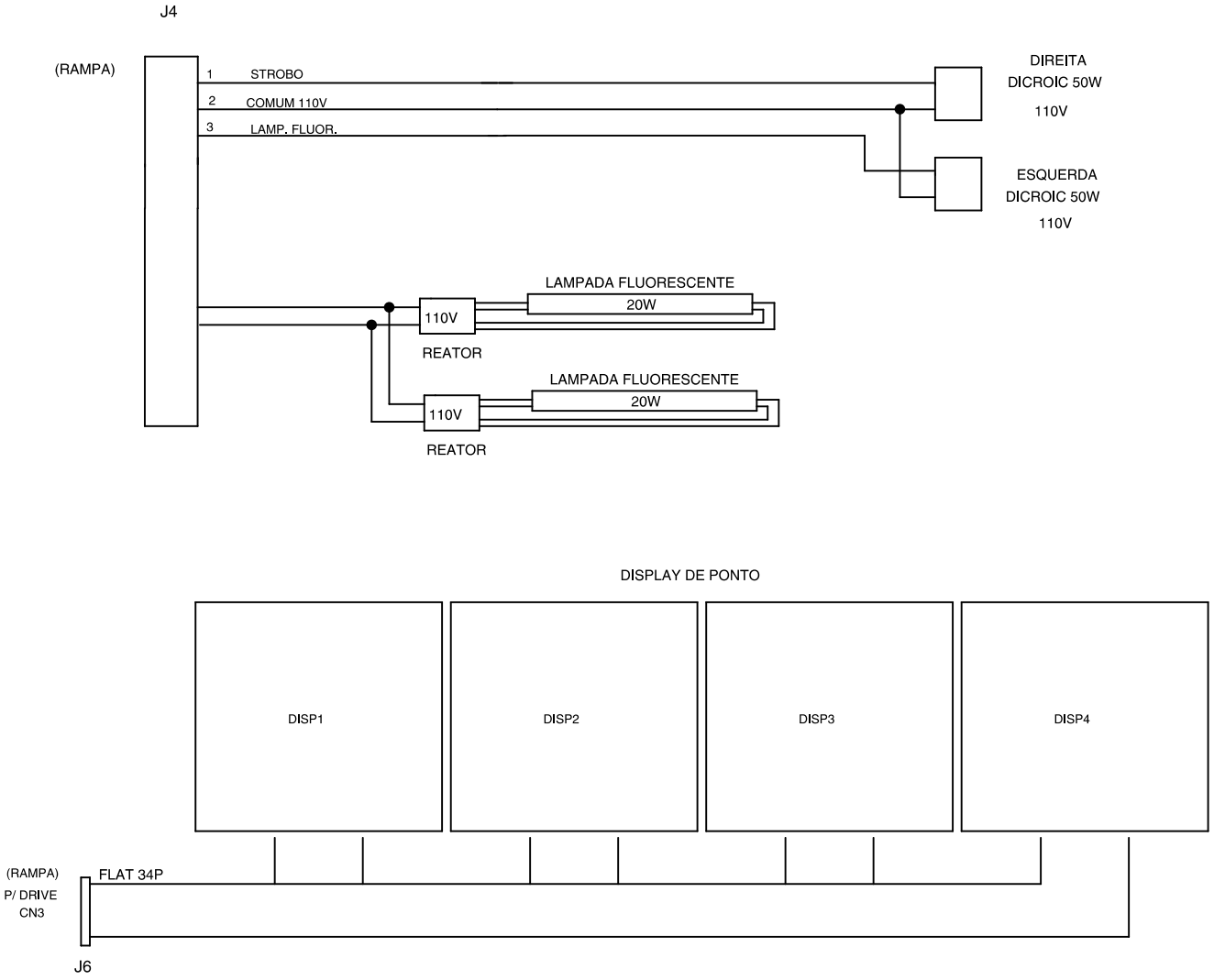




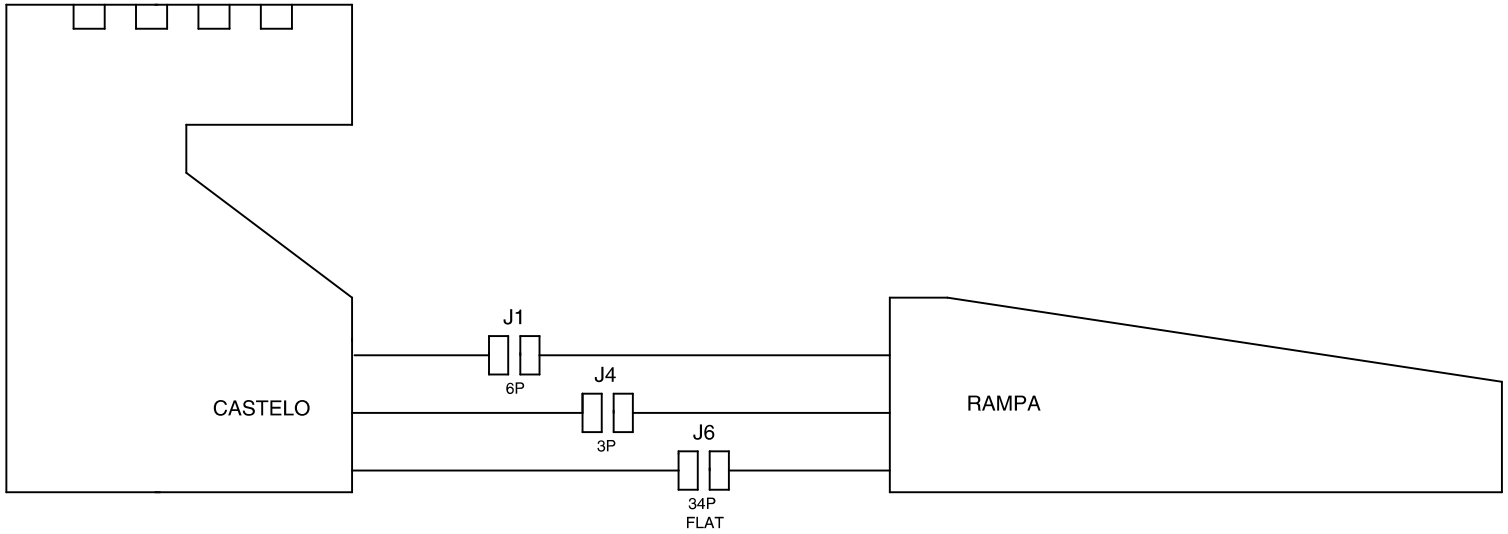
CASTELO DO MONSTRO	2-6
RAMPA - SENSORES BOLA, START, COIN	


CASTELO DO MONSTRO
3-6
RAMPA - MANG. LUMINOSA / SOLENOIDE
MANGUEIRA LUMINOSA
CANAL1
COMUM
CANAL2
(CASTELO)
J4
1
2
3
DICROIC DIR.
COMUM
DICROIC ESQ.
LIBERA BOLAS
SOLENOIDE
J5
CN5
5 6 7 8 C
CN4
3 4 C
CN3
1 2 C
LAMP_AC.PCB
CN1
110/220
CN2
1
110V
PARA DRIVE
(CN6)
FLAT 10P


CASTELO DO MONSTRO
4-6
CASTELO - PAINEL DAS CACAPAS
DRV_SENS
SENSE1
SENSE2
SENSE3
SENSE4
SENSE5
SENSE6
SENSE7
SENSE8
GND
+5
SENSE
SENSOR
RX
TX
CAÇAPA 10.000PTS ESQ.
CAÇAPA 10.000PTS DIR.
CAÇAPA 5.000PTS
CAÇAPA 4.000PTS
CAÇAPA 3.000PTS
CAÇAPA 2.000PTS
CAÇAPA 1.000PTS
J1
1 C
2 D
3 E
4 F
5 G
6 H
(RAMPA)
P/ DRIVE CN11



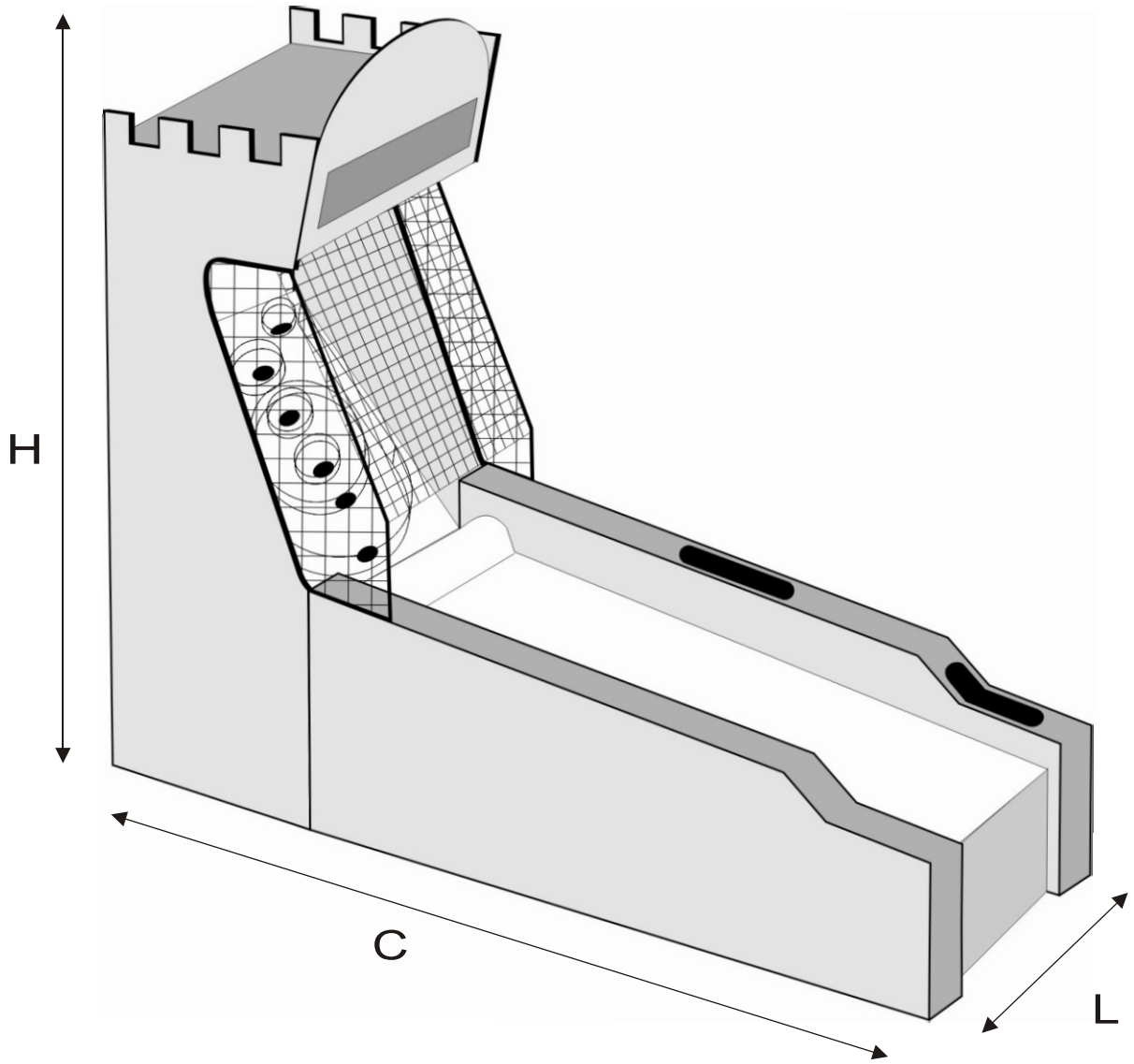
CASTELO DO MONSTRO	5-6
CASTELO - DISPLAY DE PONTO / STROBO	



CASTELO DO MONSTRO	6-6
CONEXAO: RAMPA - CASTELO	

5- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Potência: 150W máxima
Voltagem: 110 / 220 V seleção manual
Dimenções: H = 2,25 L =0,74 C = 3,10
Peso:240kg



Ticket dispenser, pradões aceitaveis:

.Contínuo (4 fios)-Deltronic labs mod. DL-1275 ou similar
. Pulso (3 fios) - Deltronic labs mod. DL - 4-S-S ou similar