

Блок микропереключателей

	1	2	3	4	5	6	7	8	Функция	
SW1	ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ				150	1 выдача игрушки на
									игр	
	ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ				140	
									игр	
	ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ				130	
									игр	
	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ				120	
									игр	
	ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ				110	
									игр	
	ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ				100	
									игр	
	ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ				95	
									игр	
	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ				90	
									игр	
	ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ				85	
									игр	
	ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ				80	
									игр	
ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ				75		
								игр		
ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ				70		
								игр		
ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ				65		
								игр		
ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ				60		
								игр		
ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ				55		
								игр		
ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ				50		
								игр		
ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ				45		
								игр		
ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ				40		
								игр		
ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ				35		
								игр		
ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ				30		
								игр		
ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ				25		
								игр		
ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ				20		
								игр		
ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ				18		
								игр		
ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ				16		
								игр		

ВКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ				14 игр
ВЫКЛ	ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ				12 игр
ВКЛ*	ВЫКЛ*	ВКЛ*	ВЫКЛ*	ВЫКЛ*				10 игр
ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ				9 игр
ВКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ				8 игр
ВЫКЛ	ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ				7 игр
ВКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ				6 игр
ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ	ВЫКЛ				5 игр
					ВКЛ			Призовая игра выпадает произвольно в течение заданного количества игр (см.настройку SW1 №№1-5)
					ВЫКЛ*			Призовая игра выпадает каждую X игру в течение заданного количества игр (см.настройку SW1 №№1-5)
						ВКЛ		Время игры – 45 секунд
						ВЫКЛ*		Время игры – 60 секунд
							ВКЛ	Захват повторным нажатием кнопки – с захватом
							ВЫКЛ*	Захват повторным нажатием кнопки – без захвата

	1	2	3	4	5	6	7	8	Функция	
SW2	ВКЛ	ВКЛ							4 монеты/1 игра	Жетонный механизм №1
	ВЫКЛ	ВКЛ							3 монеты/1 игра	
	ВКЛ	ВЫКЛ							2 монеты/1 игра	
	ВЫКЛ*	ВЫКЛ*							1 монета/1 игра	
			ВКЛ	ВКЛ					4 монеты/1 игра	Жетонный механизм №2
			ВЫКЛ	ВКЛ					3 монеты/1 игра	
			ВКЛ	ВЫКЛ					2 монеты/1 игра	
			ВЫКЛ*	ВЫКЛ*					1 монета/1 игра	
					ВКЛ					Выдача утешительного приза сразу после оплаты игры – ДА
					ВЫКЛ*					Выдача утешительного приза сразу после оплаты игры – НЕТ
						ВКЛ				Выдача утешительного приза только после выигрыша – ДА
					ВЫКЛ*				Выдача утешительного приза только после выигрыша – НЕТ	

							ВКЛ		Выдача утешительного приза после проигрыша – ДА
							ВЫКЛ*		Выдача утешительного приза после проигрыша – НЕТ
								ВКЛ	Функция беспроигрышной игры* (только при наличии счетчика игрушек) – ДА
								ВЫКЛ*	Функция беспроигрышной игры (только при наличии счетчика игрушек) – НЕТ

Функция беспроигрышной игры*:

1. При включении данной функции настройки переключателей №№1-6, Дип свитч №1 не работают!
2. После выдачи утешительного приза (сигнал датчика выдачи призов), снимается один кредит.
3. Функция беспроигрышной игры доступна только при наличии счетчика игрушек.
4. При включении данной функции функция датчика наклона аппарата не работает.

Как играть:

Оплатите игру, на экране отобразится количество доступных игр, зазвучит музыка.

Задача игрока: используя джойстик, подвести каретку с клешней к нужному крупногабаритному сувениру. При нажатии на кнопку клешня опустится к сувениру и схватит его (если активирована функция «Захват повторным нажатием кнопки», игрок при помощи повторного нажатия кнопки может осуществить захват игрушки клешней в момент нажатия кнопки, т.е. когда клешня ещё находится в воздухе и не достигла дна с сувенирами). После этого каретка с клешней и сувениром в автоматическом режиме движется к отверстию выдачи сувениров.

ВАЖНО: если скорость импульса на жетонном механизме (или купюроприёмнике) ниже 20 мс, автомат не может распознать сигнал и оплата засчитана не будет (монета, жетон или банкнота будут приняты). Если скорость импульса выше 200 мс. На дисплее появится сообщение об ошибке.

При попытке толкать или наклонить автомат:

- если не велась игра или сувенир ещё не был захвачен, прозвучит сирена,
- если велась игра и сувенир находится в клешне, клешня разжимается, каретка возвращается в исходное положение, игра аннулируется.

Демонстрационный режим.

Если эта функция активирована, автомат каждые 3 минуты будет проигрывать демо музыку на протяжении 2 минут.

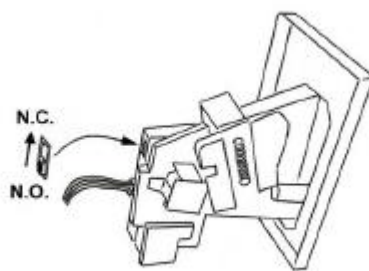
Бесплатные игры:

При нажатии кнопки SERVICE включается режим бесплатных игр, жетонник/купюрник не работает на приём денег, счётчик не засчитывает выигранные сувениры.

Настройка силы захвата клешни.

Когда питание на автомат не подаётся, переведите жетонный мех-м в положение NC (норм.открыто). Включите автомат. На дисплее высветится «CO». После этого система готова к внесению изменений.

Coin1 to N.C.



Display shows

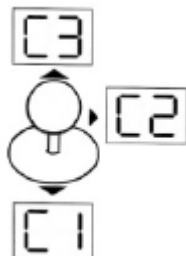


Для выхода переместите переключатель на жетонном мех-ме в положение NO (норм. Закрыто).

Джойстиком выберите требуемый пункт.

Удерживайте джойстик в заданном направлении и в это же время регулируйте желаемую силу захвата при помощи соответствующего резистора.

Дисплей	проверка	Движение
C1	VR1	Джойстик на себя



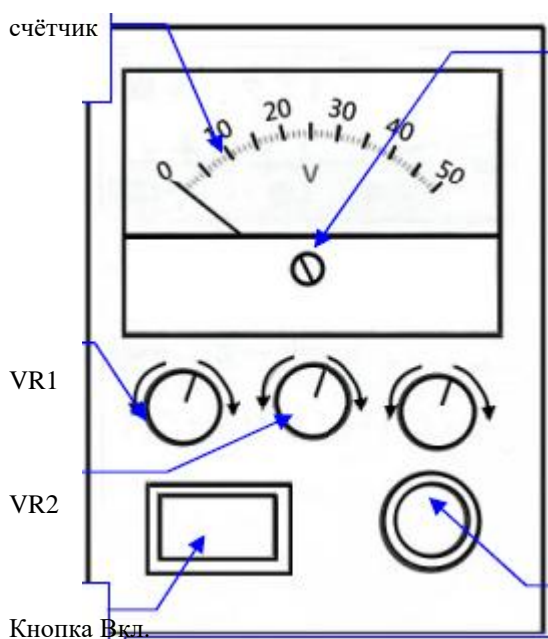
C2	VR2	Джойстик вправо
C3	Сверхсильный захват	Джойстик от себя

VR1 – проверка первичного захвата (когда клешня захватывает объект). Чем больше значение, тем сильнее будет захват и тем легче игроку будет поймать объект (и соответственно наоборот, чем ниже значение – тем слабее захват).

VR2 – проверка захвата на стадии транспортировки игрушки к отверстию/лотку выдачи: чем больше значение, тем сильнее будет захват и тем выше вероятность, что объект будет донесён до отверстия/лотка выдачи и не соскользнёт (и соответственно наоборот, чем ниже значение – тем слабее захват).

Настройка этих параметров напрямую зависит от веса и габаритов призов. Настоятельно рекомендуется настроить эти параметры (используя игрушки того типа, которые будут служить призами в каждом конкретном случае) перед сдачей автомата в эксплуатацию. Чем объект больше и легче, тем меньше вероятность, что он выпадет из клешни.

Блок вольтметра с функциональными резисторами



Регулятор внесения корректировок в показания счётчика. если при выключенном питании стрелка показывает значение отличное от 0, внесите поправки (при помощи отвертки с плоским шлицем).

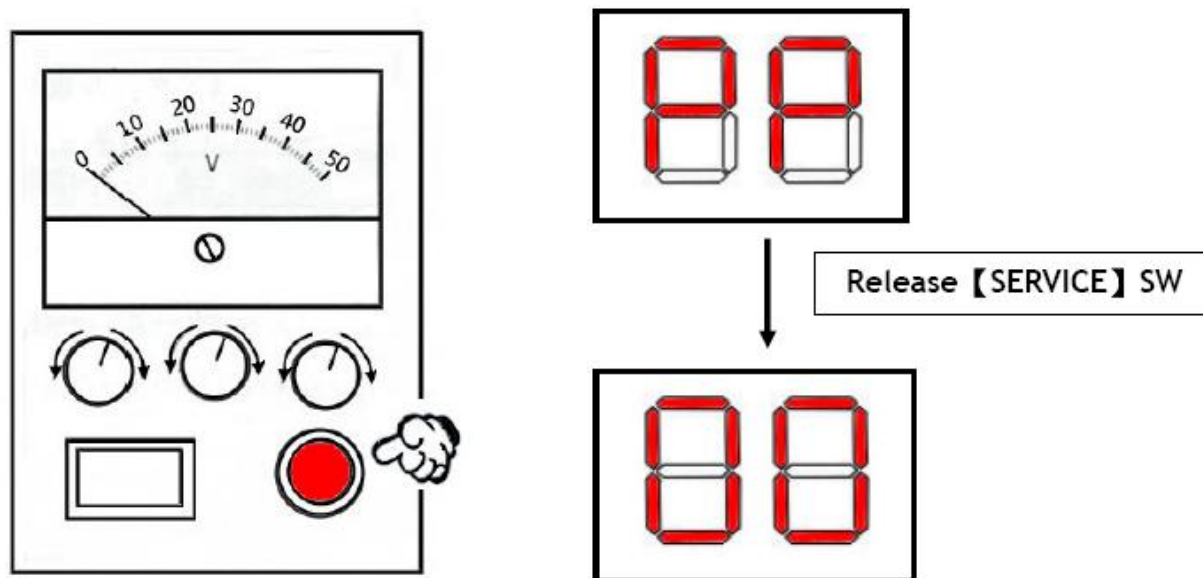
Кнопка обслуживания (Service**).

**в некоторых модификациях автомата данная кнопка отсутствует, однако того же самого эффекта можно добиться путём соединения двух контактов с разъёма J4 - 9+11. (чёрный и бежево/розовый)

Режим тестирования.

Перед включением автомата зажать кнопку "Service"**, удерживая её включить автомат, дождаться появления на дисплее "PP?", отпустить кнопку. После этого на дисплее появится и будет мерцать "00?", используя джойстик, дойдите до меню №6 (на дисплее) и нажмите кнопку активации клешни, автомат перейдёт в режим тестирования.

**в некоторых модификациях автомата данная кнопка отсутствует, однако того же самого эффекта можно добиться путём соединения двух контактов с разъёма J4 - 9+11. (чёрный и бежево/розовый)



Пункт меню	описание	Действия
00	выход	Нажать кнопку активации клешни для выхода из режима тестирования.
01	Настройка силы захвата	Аналогично вышеописанной процедуре
02	Тестирование каретки	<p>На дисплее высвечивается a0.</p> <ul style="list-style-type: none"> • При наклоне джойстика вперёд на дисплее высвечивается aF и каретка направляется вперёд. • При наклоне джойстика назад на дисплее высвечивается ab и каретка направляется назад. • При наклоне джойстика вправо на дисплее высвечивается ag и каретка направляется вправо. • При наклоне джойстика влево на дисплее высвечивается aL и каретка направляется влево. • Нажмите кнопку активации клешни и переместите джойстик вперед, клешня поднимется, на дисплее высветится надпись bU • Нажмите кнопку активации клешни и переместите джойстик назад, клешня опустится, на дисплее высветится надпись bd.

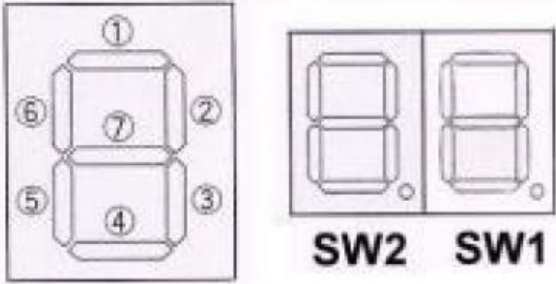
03	Проверка дисплея	Проверка дисплея
04	Проверка блоков микропереключателей	<p data-bbox="691 163 850 226">при перемещении</p> <div data-bbox="917 188 1474 584" style="text-align: center;">  <p data-bbox="970 506 1094 584">(A.)</p> <p data-bbox="1299 506 1423 584">(B.)</p> </div> <p data-bbox="691 633 1441 801">микропереключателя в положение On (вкл.) загорается сегмент дисплея в соответствии с таблицей приведённой выше. Обратите внимание, что показания по блоку микропереключателей №2 отображаются на левом дисплее, а показания по блоку микропереключателей №1 отображаются на правом.</p>
05	Музыка	
06	Режим автоматического тестирования каретки	
07	Режим тестирования устр-ва выдачи мячей	<p data-bbox="691 999 1477 1095">При входе в это меню на дисплее отображается P0, при нажатии кнопки активации клешни устройство выдаст 3 мячика/капсулы. (на дисплее высветится в итоге P3).</p>

ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ НЕИСПРАВНОСТЕЙ

Код	Неисправность	Когда происходит	Устранение неисправности
E01	Неисправность программной микросхемы на игровой печатной плате	При подключении к сети	<ol style="list-style-type: none"> 1. Замените программную м/схему, позиция на плате - U1 2. Замените игровую печатную плату
E02	Неисправность переключателя, отвечающего за подъем захвата и его остановку в верхнем положении	<ol style="list-style-type: none"> 1. При подключении к сети 2. Во время игры 3. В демо-режиме 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проверьте подключение переключателя верхнего положения захвата. 2. Проверьте исправность переключателя верхнего положения захвата. 3. Проверьте подключение воздушного клапана каретки. 4. Проверьте, не перегорел ли UD предохранитель на панели с предохранителями. 5. Проверьте подключение D-образного разъема между платой управления и панелью с предохранителями. 6. Проверьте работоспособность платы управления.
E03	Неисправность переключателя, отвечающего за опускание захвата и его остановку в нижнем положении	В демо-режиме	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проверьте, не запуталась ли веревка, к которой крепится захват. 2. Проверьте исправность переключателя верхнего положения захвата. 3. Проверьте подключение воздушного клапана каретки. 4. Проверьте подключение D-образного разъема между платой управления и панелью с предохранителями. 5. Проверьте работоспособность платы управления.
Ошибка Er4			<p>автомат работает в режиме " Play until win" (группа переключателей 2/ микрик 8), но при этом датчик контроля прохождения выигранных призов (OUTPUT SENSOR) не подключён.</p> <p>Для того чтобы избежать появления ошибки Er4</p> <p>либо проверьте правильность подключения датчика контроля прохождения выигранных призов (OUTPUT SENSOR), режим "Play until win" активирован (группа</p>

			переключателей 2/ микрик 8 - ВКЛ), либо отключите режим "Play until win" (группа переключателей 2/ микрик 8 - ВЫКЛ)
E05	Неисправность переключателя «движение вперед» или «движение назад»	1. При подключении к сети 2. Во время игры 3. В демо-режиме	1. Проверьте исправность переключателя «движение вперед» или «движение назад». 2. Проверьте подключение воздушного клапана каретки. 3. Проверьте, не перегорел ли FВ предохранитель на панели с предохранителями. 4. Проверьте подключение D-образного разъема между платой управления и панелью с предохранителями. 5. Проверьте работоспособность платы управления.
E06	Неисправность переключателя «движение влево»	1. При подключении к сети 2. Во время игры 3. В демо-режиме	1. Проверьте исправность переключателя «движение влево» . 2. Проверьте подключение воздушного клапана каретки. 3. Проверьте, не перегорел ли LR предохранитель на панели с предохранителями. 4. Проверьте подключение D-образного разъема между платой управления и панелью с предохранителями. 5. Проверьте работоспособность платы управления.
E07	Разъединение от платы кабеля подключения счетчика подсчета опущенных жетонов		1. Проверьте соединение разъема J6. 2. Проверьте работоспособность соответствующего счетчика и его подключение к плате.
E09	Разъединение от платы кабеля подключения счетчика выдачи приза	При необходимости	3. Проверьте работоспособность платы управления.
E11	Ошибка жетонного механизма №1	При опускании жетона	1. Неисправен жетонный механизм. 2. Попытка несанкционированного возврата опущенного жетона.
E12	Ошибка жетонного механизма №2		
E13	Ошибка устройства	Если при выдаче капсулы капсула не	После окончания игры и использования всех кредитов, при появлении на табло ошибки

	выдачи капсул	выдается	E13 нажмите кнопку СЕРВИС, чтобы аппарат выдал капсулу и вернулся в режим ожидания.
E14	Ошибка доступа к оперативной памяти	При подключении к сети	Неисправна м/схема U3 93C66 на плате управления.

Неисправности и возможные пути их устранения

Основные компоненты:

В каретке находятся 3 двигателя – для перемещения каретки вперёд-назад и влево-вправо, а также двигатель для подъёма и опускания клешни.

В каретке так же находятся два датчика (микрореключателя) – они контролируют положение клешни – опущена/поднята.

На боковой панели каретки размещены ещё 3 датчика (микрореключателя) - они контролируют положение каретки в корпусе автомата.

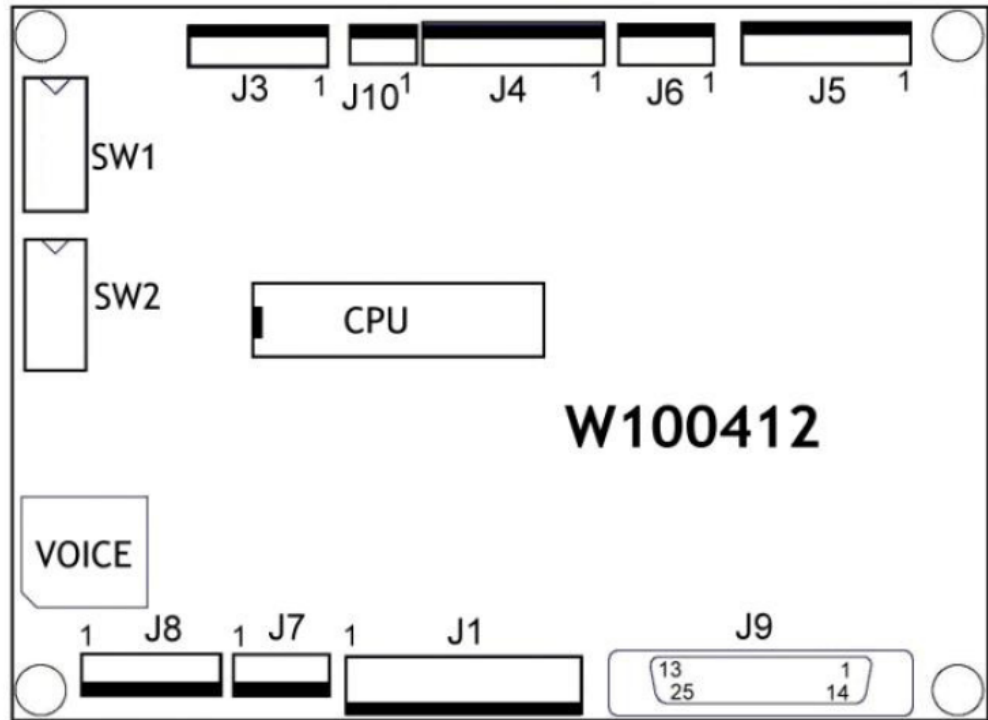
клешня	После подъёма клешня раскрывается при замыкании верхнего переключателя	Показатель VR2 занижен (по отношению к объёму и весу игрушки). Увеличьте его.
	Клешня раскрыта после запуска автомата	Сгорела катушка в клешне. Неисправен кабель ведущий к катушке.
	Клешня не закрывается	Проверьте предохранитель на плате. Проверьте контакт на чёрном проводе ведущем к катушке. Неисправна плата питания клешни или основная плата.
каретка	Не возвращается в исходное положение	Если после повторной подачи питания каретка по-прежнему не возвращается в исх. положение, проверьте - работает ли датчик крайнего положения каретки 23 и 21 (крайнее положение сзади и слева). Неисправна основная плата.
	При попытке управления кареткой джойстиком (вперед/назад) каретка не двигается.	Проверьте цел ли на плате предохранителей предохранитель FB отвечающий за двигатель каретки). Проверьте работают ли корректно микрореключатели на джойстике, прозвоните проводку, ведущую от платы к джойстику. Проверьте разъём J1, правильно ли он установлен, плотно ли он закреплён на плате. Проверьте разъём J4, правильно ли он установлен, плотно ли он закреплён на плате. Если после повторной подачи питания каретка по-прежнему не возвращается в исх. положение, проверьте - работает ли датчик крайнего положения каретки 23 и

		<p>21 (крайнее положение сзади и слева).</p> <p>Проверьте, работает ли двигатель перемещения каретки, подключены ли провода к двигателю и правильно ли они подключены.</p> <p>Убедитесь, что каретка правильно размещена на полозьях.</p>
	Не двигается влево/вправо	<p>Проверьте, не сгорел ли на плате предохранителей предохранитель LR.</p> <p>Проверьте, работают ли корректно микропереключатели на джойстике, прозвоните проводку, ведущую от платы к джойстику.</p> <p>Проверьте разъём J1, правильно ли он установлен, плотно ли он закреплён на плате.</p> <p>Проверьте разъём J4, правильно ли он установлен, плотно ли он закреплён на плате.</p> <p>Проверьте, не стёрлись ли шестерни.</p> <p>Проверьте, работает ли датчик крайнего положения каретки 21 (крайнее положение слева).</p> <p>Проверьте, работает ли двигатель перемещения каретки, подключены ли провода к двигателю и правильно ли они подключены.</p>
клешня	Не опускается при нажатии кнопки активации клешни, опускается только по истечении игрового времени.	<p>Проверьте, работает ли кнопка.</p> <p>Проверьте проводку от кнопки к плате.</p> <p>Проверьте разъём J1, правильно ли он установлен, плотно ли он закреплён на плате.</p> <p>Возможно неисправна плата управления.</p>
	Не опускается при нажатии кнопки активации клешни (кнопка при этом гарантированно работает)	<p>Проверьте, не сгорел ли на плате предохранителей предохранитель UD.</p> <p>Прозвоните проводку ведущую к двигателю, который поднимает и опускает клешню.</p> <p>Проверьте, не стёрлись ли шестерни.</p> <p>Проверьте, не запуталась ли верёвка.</p> <p>Проверьте разъём J4, правильно ли он установлен, плотно ли он закреплён на</p>

		плате. Возможно неисправна плата управления.
	Не опускается или опускается лишь не намного и затем снова поднимается (при этом клешня срабатывает).	Проверьте, не запуталась ли верёвка. Проверьте правильность работы датчика опускания.
	Не открывается, когда достигает отверстия выдачи приза	Проверьте датчики (микрпереключатели) позиционирования каретки. Проверьте разъём J4, правильно ли он установлен, плотно ли он закреплён на плате.
	Не поднимается после захвата приза и возвращается в исходное положение.	Проверьте микрпереключатели Возможно неисправна плата управления.
	Ни поднимается с призом, ни возвращается в исходное положение.	Возможно неисправен двигатель, отвечающий за подъём и опускание каретки. Проверьте проводку ведущую от платы к двигателю. Проверьте микрпереключатели Возможно неисправна плата управления.

SECTION 1 Main board W100412

- Main board CONNECTOR position



J1	Color	3.96 Pin	Note
1	Black	GND	Power supply PIN
2	Black	GND	
3	Black	GND	
4	Red	+5V Input	
5	Red	+5V Input	
6	Yellow	+12V Input	
7		+12V	
8	Orange	+24V Input	
9	Orange	+24V Input	

J3	Color	Pin	Note
1	Brown	Forward SW (N.O.)	Joystick Descend button
2	Red	Back SW (N.O.)	
3	Orange	Right SW (N.O.)	
4	Yellow	Left SW (N.O.)	
5	Green	Descend SW (N.O.)	
6	Black	GND	
7	Grey	Descend button lamp	

10	Purple	+48V Input	
J4	Color	Pin	Note
1	Black	GND	Coin Selector
2	White	Coin1 Signal	
3	We/Be	Coin2 Signal	
4	Red	+12V output	Small ball dispenser
5	Black	GND	
6	Grey	Connected to W021610 JP1 pin3	
7	Blue	Small ball dispenser sensor signal	
8	Red	+12V output	
9	Black	GND	
10	Brown	Tilt SW (N.O.)	
11	Pk/Be	Service SW (N.O.)	TEST

J5	Color	Pin	Connect to display board W991907
1	Brown	DPA	Connect to display W991907 J1 Pin 1
2	Red	DPB	Connect to display
3	Orange	DPC	Connect to display W991907 J1 Pin 3
4	Yellow	DPD	Connect to display W991907 J1 Pin 4
5	Green	DPE	Connect to display W991907 J1 Pin 5
6	Blue	DPF	Connect to display W991907 J1 Pin 6
7	Purple	DPG	Connect to display W991907 J1 Pin 7
8			
9	White	COM0	Connect to display W991907 J1 Pin 9
10	Pink	COM1	Connect to display W991907 J1 Pin 10

J6	Color	Pin	Note
1	RD/WE	+12V output	Counter Meter

J8	Color	Pin	Note
1		VR1 -- PIN3	Claw VR1 (1K)
2		VR1 -- PIN2	
3		VR1 -- PIN1	
4		VR2 -- PIN3	Claw VR2 (1K)
5		VR2 -- PIN2	
6		VR2 -- PIN1	
7	Pink	Voltage Meter +	Voltage Meter
8	Bk/We	Voltage Meter -	

J9	Color	Pin - Gantry PIN
1	BN/OE	Forward/Back Motor +
2	RD/BK	Left/Right Motor -
3	OE/BK	Up/Down Motor -
4	White	Claw Coil
5		
6	BE/OE	Stop-Forward/Back SW (N.O.)
7		
8	Pe/Yw	Stop-Left/Right SW (N.O.)
9	Pink	Up Stop SW (N.C.)
10	Black	Down Stop SW (N.O.)
11		
12		
13		
14	Brown	Forward /Back Motor -
15	Red	Left/Right Motor +
16	Orange	Up/Down Motor +

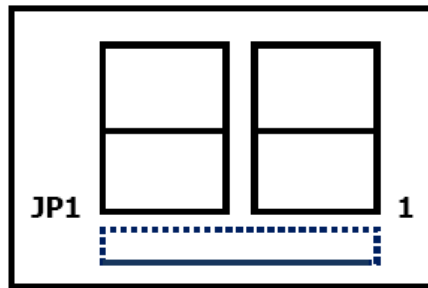
2	OE/WE	Coin1 Meter	
3	YW/GN	Coin2 Meter	
4	GN/WE	Prize Meter	
5		Ticket Meter	

17	Yellow	Claw Coil	
18			
19	Blue	Stop-Forward/Back SW	
20	Purple	Stop-Left/Right SW COM.	
21	Grey	Stop-Up/Down SW COM.	
22			
23			
24			
25			

J7	Color	Pin	Note
1	White	VOLUME VR -- PIN1	Volume VR (1K)
2	Red	VOLUME VR -- PIN2	
3	Black	VOLUME VR -- PIN3	
4	Black	Speaker - (GND)	Speaker (8Ω5W)
5	Purple	Speaker +	

J10	Color	Pin	Note
1	Black	GND	Prize Sensor
2	Blue	SEN Signal	
3	Red	+12V	

SECTION 2 DISPLAY W991907

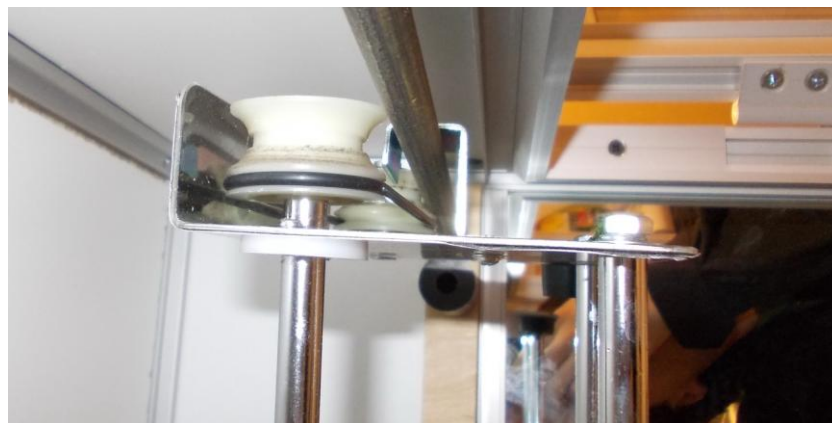


J1	Color	2.54 Pin -- connect to Main board W100412	
1	Brown	A	Connect to Main Board J11 Pin 1
2	Red	B	Connect to Main Board J11 Pin 2
3	Orange	C	Connect to Main Board J11 Pin 3
4	Yellow	D	Connect to Main Board J11 Pin 4
5	Green	E	Connect to Main Board J11 Pin 5
6	Blue	F	Connect to Main Board J11 Pin 6
7	Purple	G	Connect to Main Board J11 Pin 7
8		DP	
9	White	COM4	Connect to Main Board J11 Pin 9
10	Pink	COM3	Connect to Main Board J11 Pin 10
11		COM2	
12		COM1	

Правильное расположение каретки на полозьях



Неправильно!



Микропереключатели (датчики)

