

Описание работы аэрохокея

Для начала игры необходимо вбросить жетон в монетоприёмник или воспользоваться банкнотоприёмником. При этом зажигается лампа подсветки над игровым полем, и на табло высвечивается кредит. После нажатия одной из кнопок “Старт” запускается компрессор, одному из игроков выдается шайба, а из кредита вычитается цена игры. Игрокам необходимо забить шайбу в ворота противника (щель в противоположной части игрового поля). Игра продолжается до 9(5) голов или до окончания игрового времени, которое отображается в виде цветной шкалы на табло. Если кредит превышает 50 очков, монетоприёмники и банкнотоприёмники временно отключаются.

Коды ошибок:

При обнаружении некорректной работы аппарата игра прекращается, и на табло индикации отображается код ошибки.

E1 – ошибка монетоприёмника «зеленого» игрока (активный сигнал более 1 секунды)

E2 – ошибка монетоприёмника «красного» игрока (активный сигнал более 1 секунды)

E3 – ошибка банкнотоприёмника «зеленого» игрока (активный сигнал более 1 секунды)

E4 – ошибка банкнотоприёмника «красного» игрока (активный сигнал более 1 секунды)

Возможные причины:

- переключатель активного уровня в неверном положении
- обрыв провода
- неисправен монетоприёмник (банкнотоприёмник)

Ошибка снимается только выключением питания после устранения неисправности, при этом текущая игра (если она была) не восстанавливается.

E5 – в обеих дверях шайбы (Оба фотоприёмника в активном состоянии)

Возможные причины:

- загрязнился фотодатчик в одной из дверей
- обрыв провода
- в одной из дверей посторонний предмет
- неисправен один из фотодатчиков

Ошибка снимается только выключением питания после устранения неисправности, при этом текущая игра (если она была) не восстанавливается.

E6 – шайба застряла в двери «зеленого» игрока

E7 – шайба застряла в двери «красного» игрока

Возможные причины:

- не подключён разъём двери
- посторонний предмет в двери
- плохо зафиксирован соленоид
- соскочила пружина
- обрыв провода
- неисправен соленоид

Ошибка снимается нажатием кнопки “Старт” на двери, в которой застряла шайба, после устранения неисправности. При этом текущая игра восстанавливается.

Таблица для электронной настройки Аэрохоккея

Кнопка Test – вывод 4 разъема правой стороны.

Нажатие на кнопку «Test» в обычном режиме – вход в тест.

Вход в меню:

- нажатие кнопки Test при нулевом кредите и зажатой одной из кнопок Start
- включение питания с зажатой кнопкой Test

При входе в тест на индикаторах светятся четыре синих светодиода, на большом индикаторе отображается номер пункта меню, на малом индикаторе отображается соответствующая величина.

Перебор пунктов меню выполняется кнопкой «Test», изменение величины кнопкой «Start»

Пункты меню:

01	Выключить лампу	0 – лампа освещения поля всегда включена 1 – лампа освещения поля включается только во время игры
02	Время игры	Время игры в десятках секунд. Например значение 06 – соответствует длительности игры в 60 секунд
03	Ширина импульса	Длительность импульса управления заслонками в единицах по 10мс, то есть значение 30 соответствует длительности импульса в 300 мс
04	Ждать нажатия «Start»	0 – игра начинается сразу, если есть достаточный кредит 1 – игра начинается только после нажатия на кнопку Start
05	Бесплатная игра	0 – игра за кредиты 1- бесплатная игра
06	Максимальный счет	Максимальный счет до которого продолжается игра
07	Доигрывать ничью	0 – не доигрывать ничью 1- доигрывать ничью, ничья может доигрываться не более времени основной игры.
08	Цена монеты	Количество кредитов на один импульс монетоприемника
09	Цена купюры	Количество кредитов на один импульс купюроприемника
10	Цена игры	Стоимость одной игры в кредитах
11	Период демо	Период демо режима в минутах. 0 – отключен.
12	LED подсветка	0 – выключена всегда, 1 – включена в демо, 2 – включена всегда

Таблица для DIP переключателя Аэрохоккея

	1	2	3	4	5	6	7	8
1 Coin- 1 credit	Off							
1 Coin- 2 credit	On							
Игра до 5 очков		Off						
Игра до 9 очков		On						
1 pulse from Bill-1 credit			Off	Off				
1 pulse from Bill-2 credit			On	Off				
1 pulse from Bill-5 credit			Off	On				
1 pulse from Bill-10 credit			On	On				
Время игры = 3min					Off	Off		
Время игры = 5min					On	Off		
Время игры = 7min					Off	On		
Время игры = 10min					On	On		
1 Игра = 1 credit							Off	Off
1 Игра = 2 credit							On	Off
1 Игра = 5 credit							Off	On
Free Games							On	On

Производитель: частная фирма «Master Soft».

Сайт: <http://amusement.com.ru/>

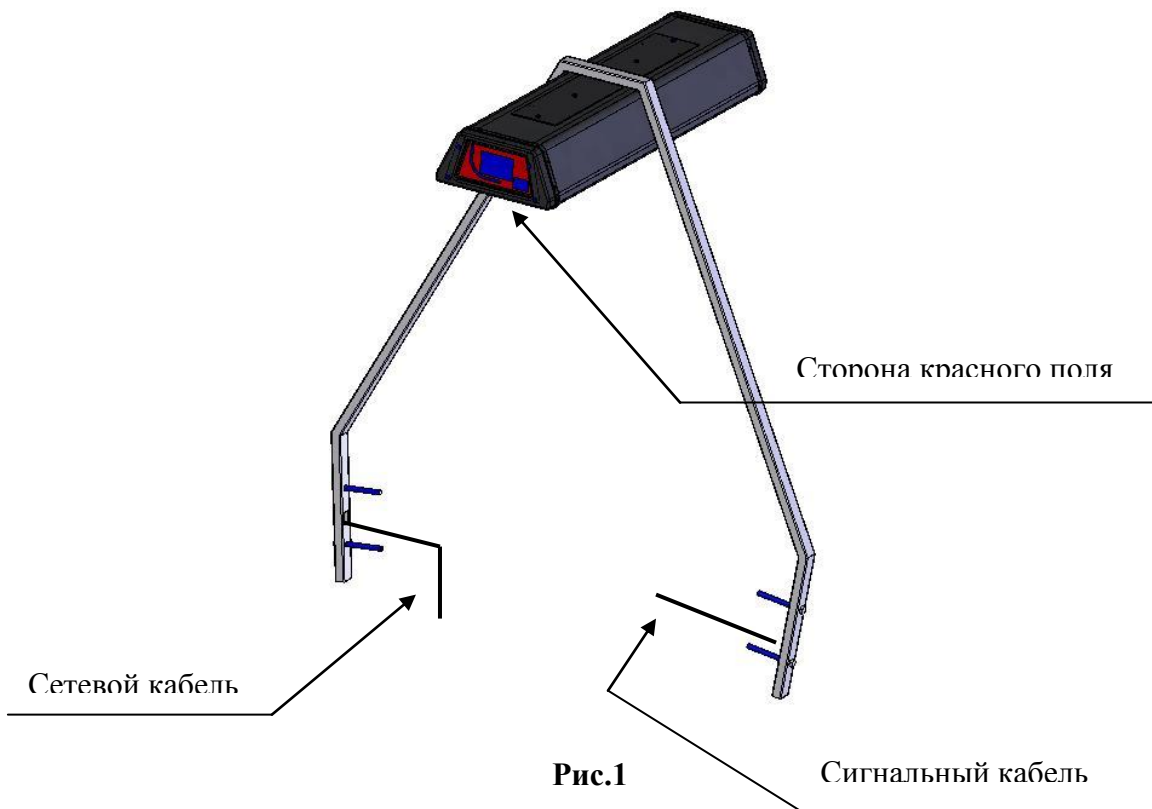
Адрес:
Крым Симферопольский р-н
с. Чистенькое
ул. Ореховая 13

По вопросам приобретения:
Email: alex@games.crimea.com
Моб.тел.: +7 978 751 03 01
Александр Валентинович

По техническим вопросам:
Email: vek@games.crimea.com
Моб.тел.: +7 978 792 90 41
Валерий Евгеньевич

Инструкция по сборке Аэрохоккея

1. Распаковать блок индикаторов с кронштейном см. рис 1.



2. Открутить 4 болта и снять люк на нижней части аэрохоккея см. рис.2.

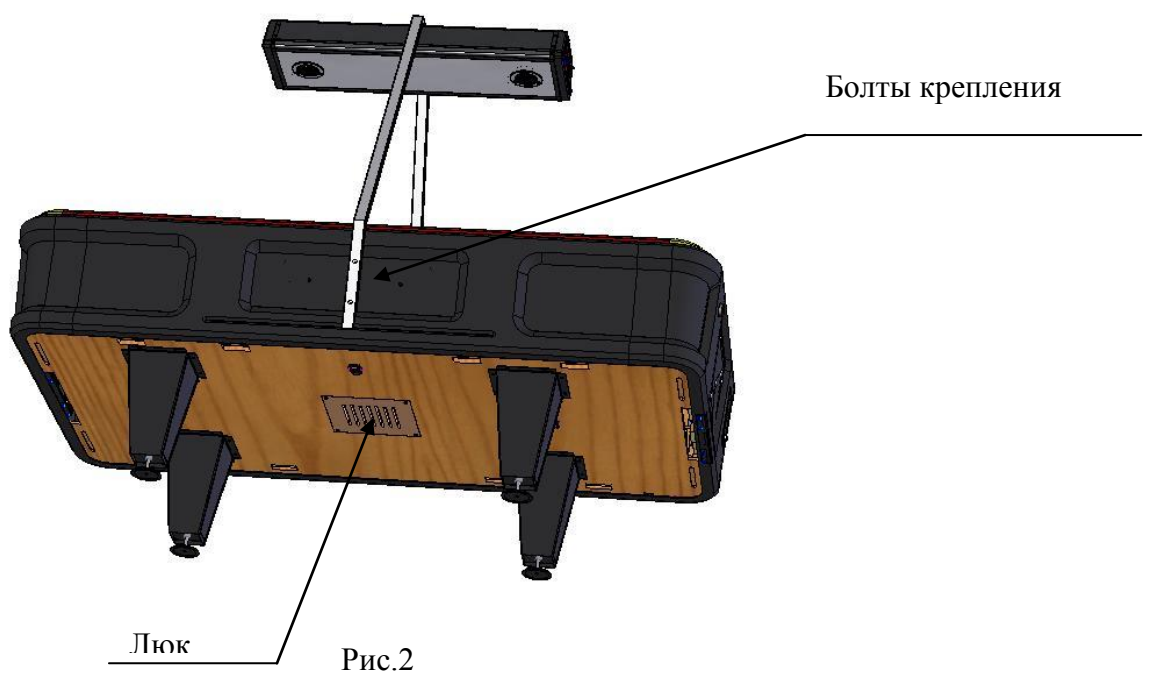




Рис.3

3. Установить блок индикации на стол аэрохоккея, для этого:

3.1. Развернуть блок индикации в такое положение, чтобы метка на блоке индикаторов совпала после установки с полем «зелёного» игрока (см. рис.3).

3.2. Слегка растянув стойки блока индикации надвинуть его с торца стола до места фиксации.

3.3. Просунуть сетевой и сигнальный кабели в отверстия в узле крепления стола.

3.4. Закрепить блок индикации 4-мя болтами (по 2 с каждой стороны).

3.5. Через люк (см. рис.2) произвести подключение сетевого и сигнального кабелей к соответствующим разъемам внутри стола. Закрыть люк.

4. Подключить входной сетевой шнур.