

王者魔盒2



使用说明书

实物与本说明书中的图片若有不同，以实物为准。



警告

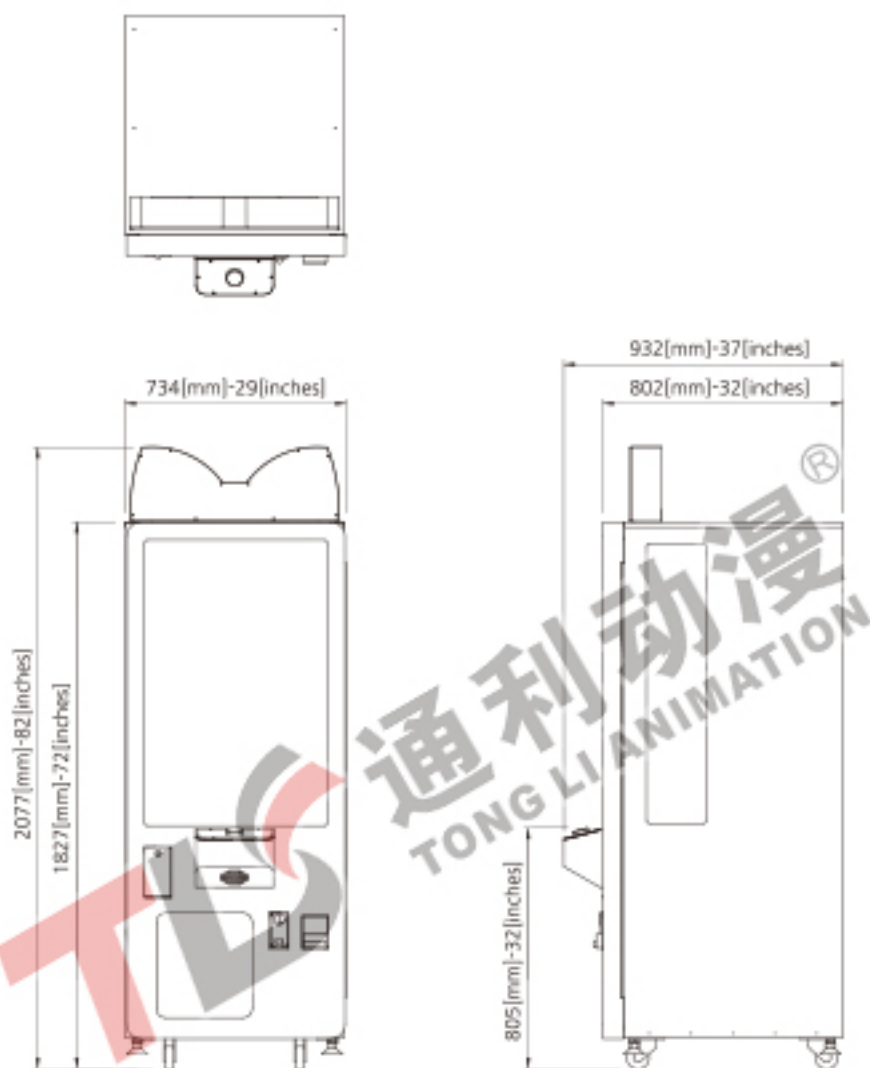
- 请务必详阅本<使用说明书>，以确保正确安装操作本机台。
- 请妥善保存本<使用说明书>，并置于容易参阅的地方。
- 本机台框体、零件等若有变更，恕不另行通知。

目 录

1. 产品规格和标签位置.....	P02	5-2. 马达故障.....	P22
1-1. 机台尺寸.....	P02	5-3. 微动开关故障.....	P22
1-2. 参数.....	P02	5-4. 投币器故障.....	P23
1-3. 部件名称.....	P03	5-5. 声音故障.....	P24
1-3. 贴纸位置.....	P04	5-6. 设置按钮和码表故障.....	P25
1-4. 零件.....	P04	5-7. 设置显示板故障.....	P26
2. 安装.....	P05	5-8. 游戏区灯板/局数数码板&时间数码板故障.....	P27
2-1. 设置空间.....	P05	6. 套件清单.....	P28
2-2. 灯箱安装说明.....	P06	6-1. 主体.....	P28
3. 设置.....	P07	6-2. 广告牌.....	P29
3-1. 机台设置.....	P07	6-3. 礼品导入组件.....	P29
3-2. 游戏状态模式.....	P08	6-4. 礼品分配器组件.....	P30
3-3. 设置模式.....	P10	6-5. Z型移动组件.....	P30
3-4. 测试模式.....	P16	6-6. 控台按钮组件.....	P31
3-5. 错误代码与故障排除.....	P20	6-7. 电源盒组件.....	P31
4. 主要配件更换.....	P21	6-8. 电脑主板.....	P32
4-1. 主板更换.....	P21	6-9. 电源输入组件.....	P32
4-2. 投币器更换.....	P21	6-10. 码表组件.....	P32
5. 故障排除.....	P22	线材图.....	P33
5-1. 机台断电故障.....	P22	7. 产品保修条例.....	P35

1. 产品规格和标签位置

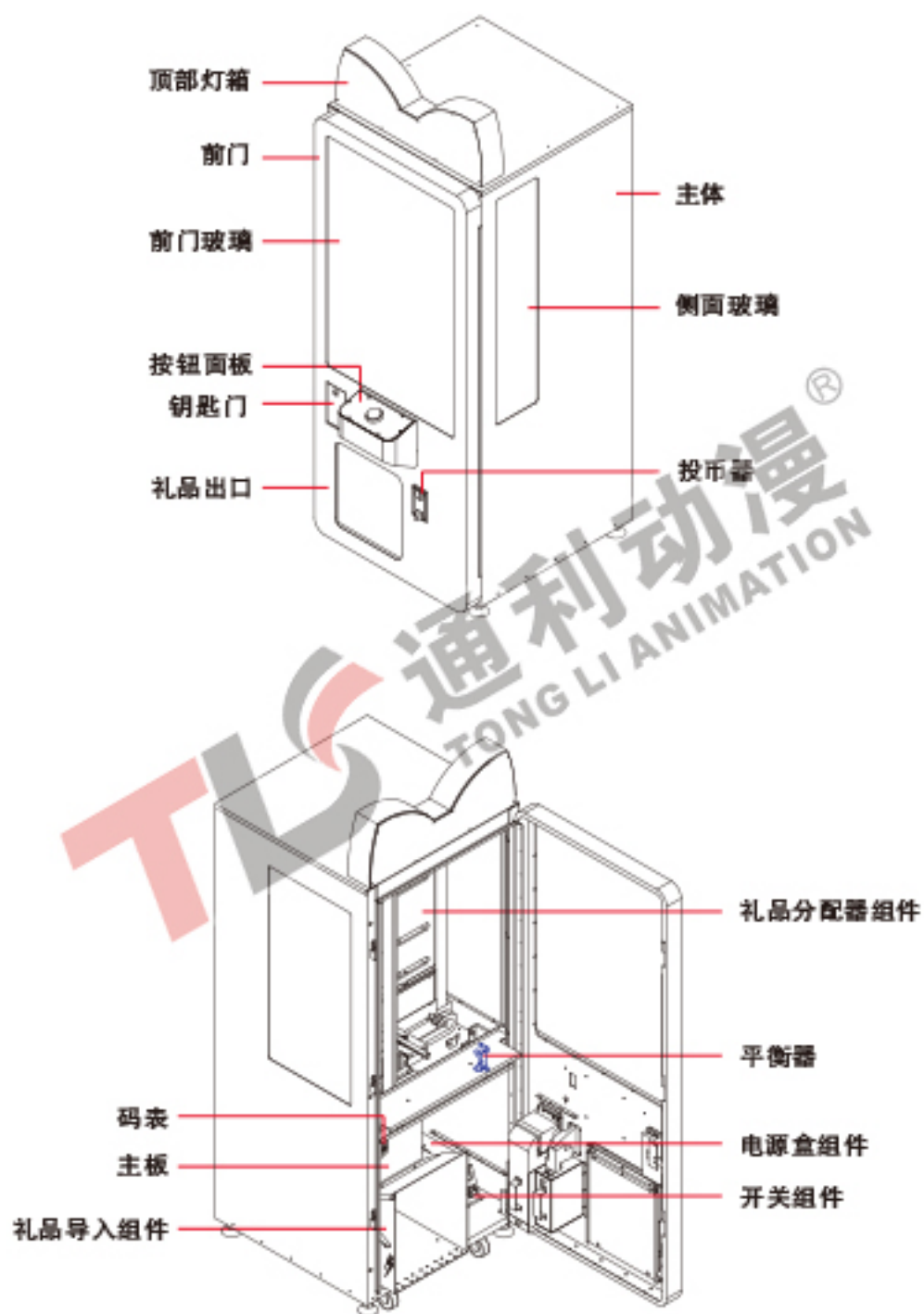
1-1. 机台尺寸



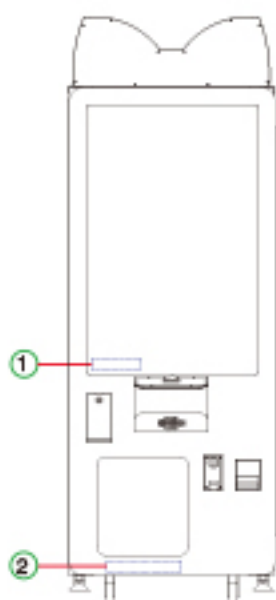
1-2. 参数

尺寸 (WxDxH)	736 x 1016 x 2077 (mm)
重量 (kg)	190kg
电压	AC 220V
频率范围	50~60Hz
功率	258W

1-3.部件名称



1-4. 贴纸位置



1-5. 零件

编号	部件名称	规格	数量
1	电源线	220V	1
2	钥匙		2
3	内六角扳手	1.5mm	1
4	内六角扳手	2.5mm	1
5	说明书	-	1

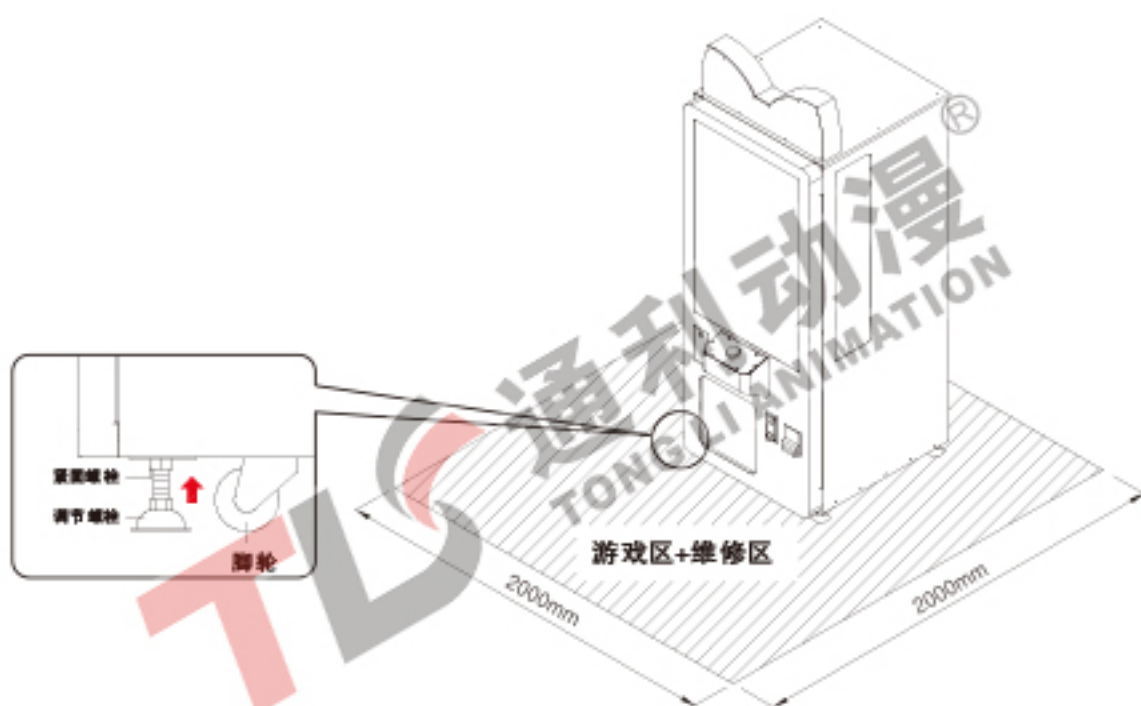
2. 设置

2-1. 设置空间

—机器设置空间如下
游戏区与维护区域各保持2000mm以上

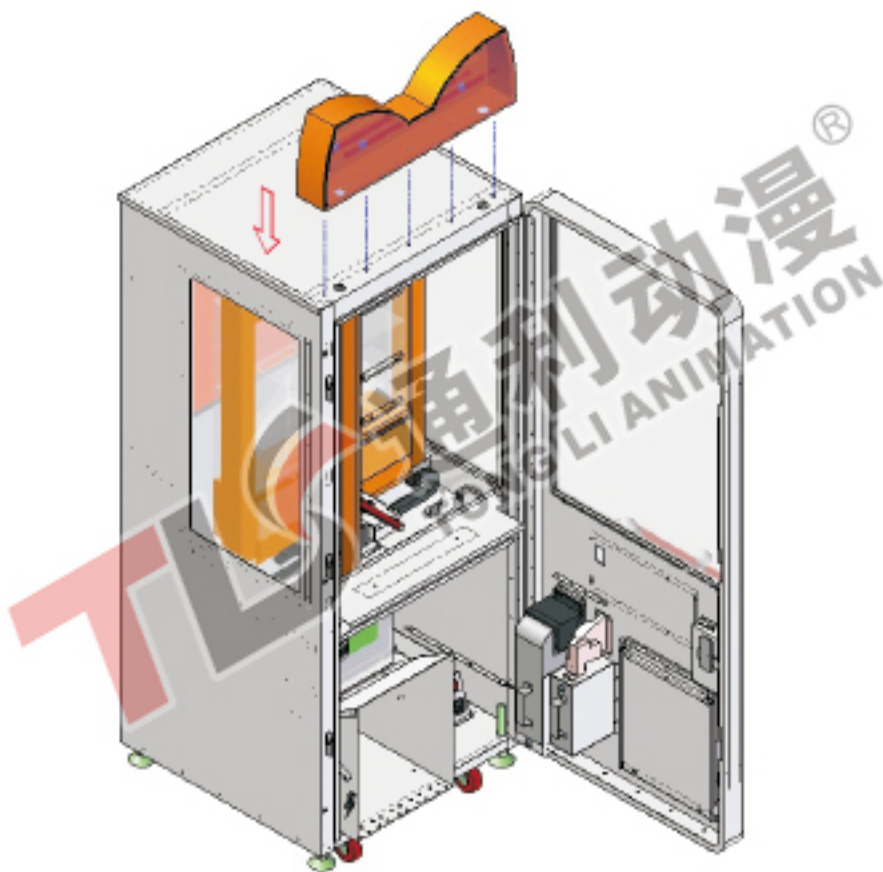


—选择摆放位置后，如不平坦通过地脚平衡及固定。
安装机台后请固定平衡螺母，防止机台移动。



2-2.灯箱安装说明

- (1) 通过门支架将前门打开。
- (2) 灯箱放在机箱顶上，将连接器塞入孔内。
- (3) 用M6*4pcs小从机箱内部固定。

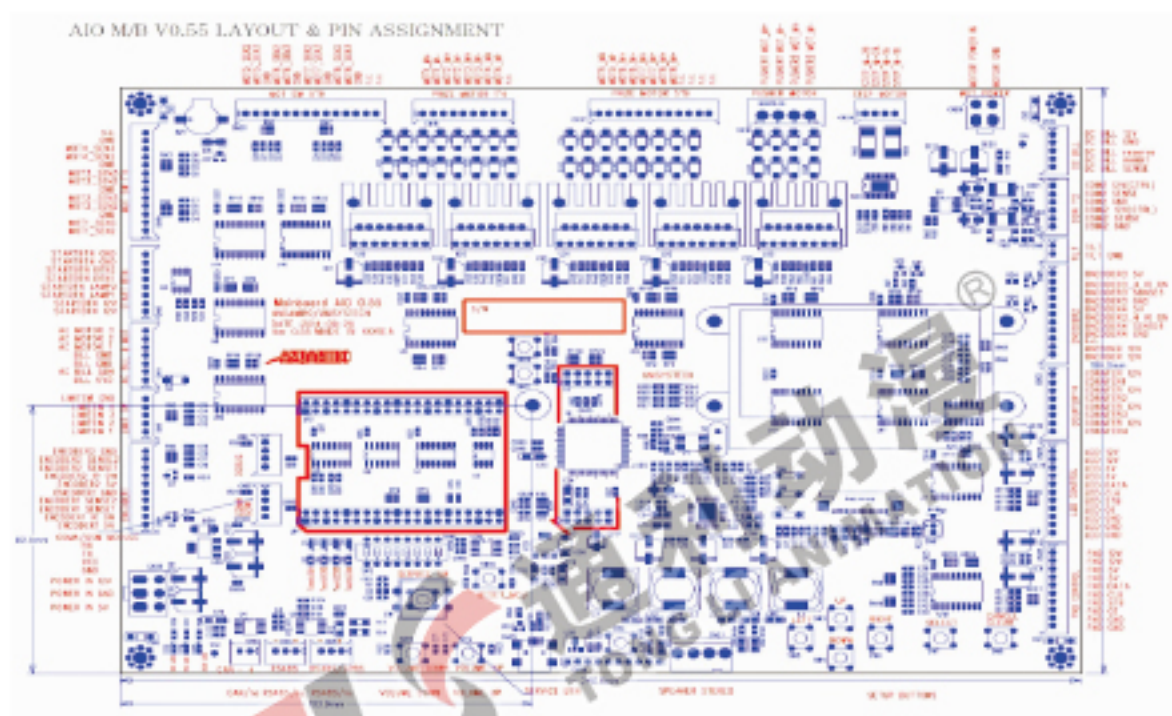


3.设置

3-1.机台设置

1.操作方法

- 1 设置显示板是查看机台的状态更改或保存用户设置的相关数值，并有测试功能
通电后显示如下画面并显示程序版本



[主板]

1.音量调节

- 主板左侧下方有两个声音调节键：左侧按钮是调小音量,右侧按钮是调大音量.基本设定值为88,按2个单位变更,0-100都可设定
在总状态窗口按音量调节键,音量值暂显示
在以下窗口,又将返回原来的画面.

TOTAL STATUS
V0.3xCG-0000000000
Volume: 88

2.服务键

- 主板里的CPU下方有免费试玩的服务键,每按一次可玩局数会增加一次,但机械码表不会累积计数

3.设置显示板及按键功能

- 设置显示板可查看机台状态及变更,保存设定值及测试
打开电源显示如下画面及显示程序版本

WINNERS' CUBE 2
V-x-
00000000000
V-x-
S/N=00000000

2. 按键使用说明

- 上/下/左/右/设置/清零 共6个按键组成
所有按键分为一般按键和长按键

- 1) [↑↓] 上/下按键: 按设置键后, (+/-) 变更功能, ON/OFF 变更功能
- 2) [←→] 左/右按键: 设定项变更
- 3) 清零按键: 把设定值初始化
- 4) 实行校准功能

1. 王者魔盒2代安装后首次运行时, 首先要实行校准测试
校准是一种测试机械功能, 跟机率有直接影响。
 2. 其次是设置机台序列号
在设置>机台序列号>输入机台序列号
- * 产品最主要功能是校准记录和序列号

3-2. 游戏状态模式

1. 码表

TOTAL STATUS[XXXX]
V_x_
000000000000
TODAY: 00
TOTAL: 00

- 'TODAY' 为当天游戏次数, 场地运营商如初始化数字或实行“初始化设置”时变为初始化。
初始化方法如左侧画面时长按[清除]键
- 'TOTAL' 为投入的总币数, 无法删除。

2. 总中奖次数/总游戏次数

TOTAL STATUS[XXXX]
V_x_000000000000
TOTAL PRIZEOUT:000000
TOTAL PLAY:00000000

- 'TOTAL PRIZEOUT' 是总退礼品总数, 如运营者运用清除键或“初始化设置”即可初始化。
中奖时, 相应礼品格的礼品会退出, 同时, 液晶码表里该礼品格的中奖次数也会增加1
初始化方法是在以上画面长按清零键即可。

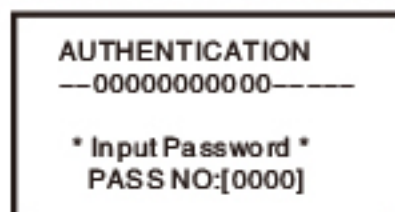
- 'TOTAL PLAY' 是总玩次数, 这里也包含使用服务键进行免费游戏次数, 此记录无法删除。

3. 限制局数

TOTAL STATUS[XXXX]
V_x_000000000000
CREDIT COUNT
00 +00

- 2位数表示, 设置菜单里所设定的限制局数
CREDIT 00: 实际投币数, COUNT +00: 服务键次数
CREDIT FND 显示为把实际投币数+服务键次数合算好的总数

以下为进入管理者模式,如显示以下画面,需输入设定密码才可进入下一菜单
密码是在设置菜单输入密码项里面可设定/变更



- 1)基本画面:显示为[0000]
- 2)使用上下键变更数字,[UP]:增加,[DOWN]:减少
- 3)使用左右[<],[>]键位置移动,可变更数字0-9.
[<]:向左移动, [>]:向右移动
- 4)变更完后按选择键,密码输入正确后进入下一个画面
如密码不对,会显示*Password denied*,并重新输入密码

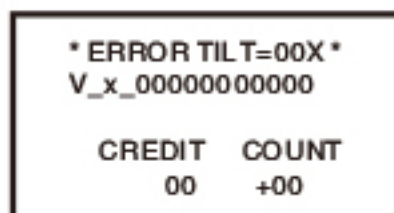


4.孔位游戏数据 (A1,A2,C1,B1,B2,C2顺序显示)

* HOLE STATUS:C1 * V0.3xCG.—0000000000 n RND,CNT,PRZ,TOTAL A 999 0 0 00000	* HOLE STATUS:C2 * V0.3xCG.—0000000000 n RND,CNT,PRZ,TOTAL A 999 0 0 00000
* HOLE STATUS:A2 * V0.3xCG.—0000000000 n RND,CNT,PRZ,TOTAL A 999 0 0 00000	* HOLE STATUS:B2 * V0.3xCG.—0000000000 n RND,CNT,PRZ,TOTAL A 999 0 0 00000
* HOLE STATUS:A1 * V0.3xCG.—0000000000 n RND,CNT,PRZ,TOTAL A 999 0 0 00000	* HOLE STATUS:B1 * V0.3xCG.—0000000000 n RND,CNT,PRZ,TOTAL A 999 0 0 00000

通过[UP],[DOWN]按钮变更
n:锁定状态/o:解锁状态
[UP]:增加,[DOWN]:减少
(例:机率设置为10时,从第11局开始'n'转为'o',进入解锁状态)
RND:机率
CNT:挑战次数
PRZ:中奖次数
TOTAL: 总共挑战次数
A或者B是所设机率范围之前退出礼品数, A为1次, B为2次

5.平衡器报警次数



X: Error Tilt 平衡器报警次数

一般机器受到外部冲击时,内部平衡器有1次以上接触时Error Event报警时间维持10秒后转为正常模式

Error Tilt 初始化:在*Credit Count*画面长按清零键

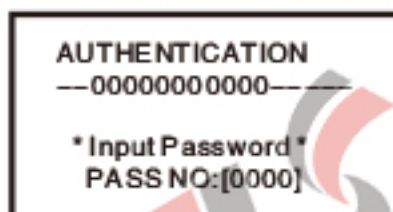
此时如还有局数,也将初始化.如还剩局数尽量不要初始化.

3-3.设置模式

开机后长按“设置”键可进入设置模式

这时会跳出如下画面,输入设定密码才可进入下一菜单

如没有修改密码,输入初始密码:0000.密码是在设置菜单输入密码项里面可设定/变更



1)基本画面:显示为[0000]

2)使用上下键变更数字,[UP]:增加,[DOWN]:减少

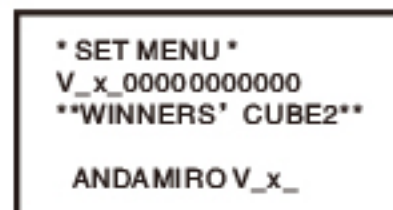
3)使用左右[<],[>]键位置移动,可变更数值0-9.[<]:向左移动,[>]:向右移动

4)变更完后按选择键,密码输入正确后显示以下画面

如密码不对,会显示*Password denied*,并重新输入密码



1.版本显示



2. 机率设定

```
* SET MENU *  
V_x_00000000000  
Hole X-N  
0999 +/- 1
```

机率变更方法

*** 机率设置范围为1~9999,可随意变更数字,默认值为999

- 1)按选择键进入机率变更模式,显示为"[0999]"
- 2)通过[<],[>]移动键选择数字单位,最右侧1>10>100>1000一次变更
- 3)选择数字单位后,通过[UP],[DOWN]上下键变更设定值,可变更至0~9
[UP]:增加,[DOWN]:减少
- 4)更改后按选择键

3. 校准开始位置变更

```
* SET MENU *  
V_x_00000000000  
Offset: 0
```

校准时,初始执行点位在第一个目标口的下方点偏右时,保障位置功能

- 1) 默认值为0,可变更值为-20~+20
- 2) 按选择键进入机率变更模式,显示为"[0]"
- 3) 选择数字单位,通过[UP],[DOWN]上下键变更值,[UP]:增加,[DOWN]:减少
- 4) 设定为(-),比圆点基本位置偏下移动,设定为(+),比圆点基本位置偏上移动
- 5) 变更后按选择键

4. 局/币数设定 (奖励模式)

```
* SET MENU *  
V_x_00000000000  
Credit Set  
1 Credit 3 Coin
```

默认值为1局3币,代币数可变更到1~10

奖励局数:投50元以上纸钞才可送奖励代币。

赠送局数为选择项目,只能适用于安装纸钞机版。

赠送局数:投入纸钞时才可赠送,代币不赠送。

- 1) 设定1局1币时,投5元,玩6局,5元为基本单位送局数
- 2) 设定1局2币时,投5元,玩3局,5元为基本单位送局数
- 3) 设定1局3币时,投5元,玩2局,5元为基本单位送局数

5.纸钞功能设定(选配项)

* SET MENU *
V_x_000000000000
Coin per Bill
Coin Hopper Mode

机器分退币马达跟纸钞机两种模式
基本设定为退币马达模式，这时纸钞机是兑换代币的作用
纸钞机模式时可以直接投纸币玩游戏

- 1) 按选择键进入变更模式，画面显示 '[Coin Hopper Mode]'
- 2) 使用[UP],[DOWN]键变更数字,[UP]纸钞机模式.[DOWN]:退币马达模式
- 3) 变更后按选择键

6.代币限制设定

* SET MENU *
V_x_000000000000
Hole X-N
Credit Limit
Max Credit=20

默认值为20，可变更至1~100
超出设定值范围的纸钞投入时会自动禁止

7.游戏时间设定

* SET MENU *
V_x_000000000000
Time Limit

30Sec

默认值为30，可变更至10~60

8.演示声音设置

* SET MENU *
V_x_000000000000
Demo Sound
On

可设置为：开/关
默认值为：开

9.游戏数据传送短信猫设置(选配项)

当游戏进行,转针停止到特定位置时,相应礼品格(前进/后退)与否的设置模式

```
* SET MENU *  
V_x_000000000000  
GSM NO.  
FROM:100000000000
```

短信猫设置菜单里输入管理人员的电话号码,按设定时间发送营收记录,错误代码,中奖记录等信息

- 1) 默认值是100000000000,等于尚未设定电话号码
- 2) 按选择键进入变更模式,显示为 "[100000000000]"
- 3) 通过[<],[>]左右键移动,[<]:向左移动,[>]:向右移动
- 4) 通过[UP],[DOWN]上下键变更值,可变更0~9,变更后按选择键
[UP]:增加,[DOWN]:减少
- 5) 变更后按选择键

10.短信猫通信记录传输周期设定(选配项)

**运营中可设定有关营收数据的传输周期,设定时间是从开机营运开始计时.

```
* SET MENU *  
V_x_000000000000  
Select Call Mode  
6 Hour
```

- 1) 默认值是6小时
- 2) 按选择键进入变更模式,显示为 '[6 Hour]'6小时
- 3) 通过[UP],[DOWN]上下键变更值,[UP]:增加,[DOWN]:减少
- 4) 变更后按选择键

11.收信者电话号码(选配项)

**设置所接收营收记录,错误代码,中奖记录等信息的收信者

```
* SET MENU *  
V_x_000000000000  
Receiver Phone No.  
To #1:100000000000
```

- 1) 默认值是100000000000,等于尚未设定电话号码
- 2) 按选择键进入变更模式,显示为 "[100000000000]"
- 3) 通过[<],[>]左右键移动,[<]:向左移动,[>]:向右移动
- 4) 通过[UP],[DOWN]上下键变更值,可变更0~9.[UP]:增加,[DOWN]:减少
- 5) 变更后按选择键
- 6) 可设置3个手机号码接收短信,通过[UP],[DOWN]按键变更手机号码

12. 密码设置

*** 为了进入管理者模式或设置模式必须要输入密码
已设定的密码任何情况下都无法删除,但可以变更,应要好好管理.

* SET MENU *
V_x_000000000000
Register Passwd
SELECT to Register

- 1) 按确认键出现如下画面
- 2) 默认值是0000
- 3) 通过[UP],[DOWN]上下键变更值,可变更0~9.[UP]:增加,[DOWN]:减少
- 4) 通过[<],[>]左右键移动,[<]:向左移动,[>]:向右移动
- 5) 密码变更后按选择键,出现如下画面提示要重新输入新设定密码

PASSWD REGISTER
V_x_000000000000
* Reinput Passwd *
PASS NO:[0000]

- 6) 按确认键,新密码设定正式生效
- 7) 如输入错误,出现如下画面

PASSWD REGISTER

Password Error.
PASS NO:[0000]

13. 机台序列号设置

*** 王者魔盒2代出货前必须要输入主板序列号后8位数,再进行出货

* Factory Setup *
V_x_000000000000
Serial Number
[00000000]

设置的序列号,即使做出厂初始化,也不会消除同时也不能更改

- 1) 按确认键进入变更模式,出现如下画面
- 2) 默认值是00000000,可变更0~9, A~Z
- 3) 通过[UP],[DOWN]上下键变更值,可变更0~9.[UP]:增加,[DOWN]:减少
- 4) 通过[<],[>]左右键移动,[<]:向左移动,[>]:向右移动
- 5) 变更后按选择键,设置完成

14. 保存设置并退出

* SET MENU *
V_x_000000000000
Save&Cancel
Press [SEL]&[CLR]

按确认键设置保存并退出
长按清零键不保存并退出

[短信猫菜单列表](选配项)

Content	SMS (Short Message Service)	Description
1 Power On/Off	(实时发送)	
	Game is on ! Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	电源On时发送
	Game is off ! Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	电源Off时发送 (选项功能, 安装UPS时才可以发送)
2 Front Door Status	(实时发送)	
	Front Door Close Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	电源On时 关门状态 和 关门时发送
	Front Door Open Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	开门时发送
3 Prize Out	(出礼品时 实时发送)	
	Prize Bin #1 Won Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	1 HOLE Prize Out
	Prize Bin #2 Won Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	2 HOLE Prize Out
	Prize Bin #3 Won Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	3 HOLE Prize Out
	Prize Bin #4 Won Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	4 HOLE Prize Out
	Prize Bin #5 Won Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	5 HOLE Prize Out
	Prize Bin #6 Won Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	6 HOLE Prize Out
	Prize Bin #7 Won Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	7 HOLE Prize Out
4 Income data	(选择调用模式时 发送时间设置值的营收资料)	
	Income Today=nnnnn / Income Total=nnnnnn	Income Today : 初始化或设备营收 (代币码表)
		Income Total : 全部营收 (代币码表)
5 Error report	(故障时实时发送)	
	EE Pr : AC-Motor Error	Prize out Error
	EE AC : AC-Motor Error	AC-Motor Error (AC 电源全部关闭或开盖时)
	EE S1 : AC-Motor Sensor 1 Error	AC-Motor Sensor 1 (开门开关) Error
	EE S2 : AC-Motor Sensor 2 Error	AC-Motor Sensor 2 (关门开关) Error
	EE F1 : Prize Motor Front Switch 1 Error	1 HOLE Prize Motor Front Switch Error (正面开关不良)
	EE F2 : Prize Motor Front Switch 2 Error	2 HOLE Prize Motor Front Switch Error (正面开关不良)
	EE F3 : Prize Motor Front Switch 3 Error	3 HOLE Prize Motor Front Switch Error (正面开关不良)
	EE F4 : Prize Motor Front Switch 4 Error	4 HOLE Prize Motor Front Switch Error (正面开关不良)
	EE F5 : Prize Motor Front Switch 5 Error	5 HOLE Prize Motor Front Switch Error (正面开关不良)
	EE F6 : Prize Motor Front Switch 6 Error	6 HOLE Prize Motor Front Switch Error (正面开关不良)
	EE F7 : Prize Motor Front Switch 7 Error	7 HOLE Prize Motor Front Switch Error (正面开关不良)
	EE r1 : Prize Motor Rear Switch 1 Error	1 HOLE Prize Motor Rear Switch Error (背面开关不良)
	EE r2 : Prize Motor Rear Switch 2 Error	2 HOLE Prize Motor Rear Switch Error (背面开关不良)
	EE r3 : Prize Motor Rear Switch 3 Error	3 HOLE Prize Motor Rear Switch Error (背面开关不良)
	EE r4 : Prize Motor Rear Switch 4 Error	4 HOLE Prize Motor Rear Switch Error (背面开关不良)
	EE r5 : Prize Motor Rear Switch 5 Error	5 HOLE Prize Motor Rear Switch Error (背面开关不良)
	EE r6 : Prize Motor Rear Switch 6 Error	6 HOLE Prize Motor Rear Switch Error (背面开关不良)
	EE r7 : Prize Motor Rear Switch 7 Error	7 HOLE Prize Motor Rear Switch Error (背面开关不良)
	EE O6 : Pusher Success Switch Error	Pusher Rear SW. Error
	EE O8 : Pusher Return Switch Error	Pusher Front SW. Error
	EE HP : Hopper Error	Hopper Error
	EE 12 : Home Return Error	Home Return Error
	EE 15 : Tilt Warning !!	Tilt Warning !!

3-4.测试模式

一般模式时，同时长按上/下键，即可进入测试模式

开机后长按“设置”键可进入设置模式

这时会跳出如下画面，输入设定密码才可进入下一菜单

如没有修改密码，输入初始密码：0000。密码是在设置菜单输入密码项里面可设定/变更

AUTHENTICATION
—000000000000—

* Input Password *
PASS NO:[0000]

- 1)基本画面:显示为[0000]
- 2)使用上下键变更数字,[UP]:增加,[DOWN]:减少
- 3)使用左右[<],[>]键位置移动,可变更数值0-9.
[<]:向左移动, [>]:向右移动
- 4)变更完后按选择键,密码输入正确后显示以下画面
如密码不对,会显示*Password denied*,并重新输入密码

AUTHENTICATION

Password Accepted

1.每个孔位成功点全部确认

* TEST MENU*
V-x-000000000000

Test All Rows
Press CLEAR Button

*** 检查每个孔位校准的成功点
此功能为通过校准所得到的数据为依据，测试左右各3个孔位
按清除键开始测试
开始测试时，控制台显示板显示'ts',时间显示板显示
'A1','A2','C1','b1','b2','C2'
结束后显示进入测试模式的基本画面
如失败，说明位置倾斜（歪），需校准。

2.校准

*** 校准游戏机每个孔位成功点，校准记录自动保存

* TEST MENU*
V-x-000000000000

Calibration
0(CLR=Reset)

按清除键开始进入校准测试，机台下方礼品出口门开关4回，
校准画面如下.显示各孔的成功中奖次数,此数据非常重要,将
3-6作为基本默认值.如未达到及超过时间将会对机率有影响,
这时就要调整推杆上白色的亚克力,旋转90度后再进行校准,
直到达到3-6之间才可以。

* TEST MENU*
V0.3xCG-000000000000
Progress..

校准画面如图，显示每个孔位成功次数
校准左3个及右3个孔位检查并显示生成数据

* TEST MENU*
V0.3xCG-000000000000
HOL: A1A2C1 B1B2C2
CNT: 0 0 0 0 0 0

执行校准时，游戏机控制台显示板上显示'Ca',在时间显示板上
显示'A1','A2','C1','b1','b2','C2'
校准结束后,控制台显示板显示'do',时间显示板显示'nE'.
按选择键退出选项模式

3.马达开关测试

*** 马达开关测试为正面门开关，礼品门马达开关
推杆组件内驱动左右或前后移动的马达开关测试.

* TEST MENU*
V-x-000000000000

Motor Test
Press SELECT Button

按选择键显示以下画面，并进入测试模式
说明X轴原点，正门打开，礼品门关闭，感应到Y轴原点.

* TEST MENU*
V0.3xCG.--000000000000
<--:OP--S2Y0RL-----:
[0] CLEAR to Exit

1)X轴原点左极限开关&X轴右极限开关测试

* TEST MENU*
V0.3xCG.--000000000000
<--:OP--S2Y0RL-----:>
[0] CLEAR to Exit

以上画面中 '<--' 显示为推杆箱的X轴原点(左极限)开关感应中状态,
操纵杆往左后推杆箱的X轴右极限开关感应时第3列右侧显示为'-->'

2)X轴马达测试

以上画面中通过操控操纵杆往左或往右移动时[0]的数字会变更，此为X轴马达正常。
[0]数字0为推杆箱X轴原点(左极限)开关位置已感应到.

3)礼品门测试

以下画面中按游戏机正面[UP]键,开启礼品门同时显示为S1,再按[UP]键关闭礼品门同时显示S2.
S1:礼品门开启开关ON状态,S2:礼品门关闭开关ON状态

* TEST MENU*
V0.3xCG.--000000000000
<--:OP S1 S2Y0RL-----:>
[0] CLEAR to Exit

4)推杆箱马达开关测试

4-A) 为了测试推杆箱马达开关,需移动推杆箱的按钮功能,参考如下:

[<]:下移动,[>]:上移动,[UP]:前进&退出

4-B) 移动推杆箱开关感应后,显示相应开关并有反应效果音,
再次移动感应其他开关后,先期感应的字眼显示为'—.'

4-C) YO:意为Y轴Origin SW.,RL:Rear SW.,ML:Middle SW.(Fail),FL:Front SW.(Success)

* TEST MENU *
V0.3xCG.--0000000000
<--:OP S1 S2Y0RLMLFL:
[0] CLEAR to Exit

5) 马达开关测试结束后,按清除键进入[马达测试]画面.

4. 退币马达测试

*** 测试马达退币功能

* TEST MENU *
V_x_0000000000
Hopper Test(CLEAR)
Coin: 1 Out: 0

- 1) 默认值是“1”, 设置变更值是“1,10,20,100,ALL”
- 2) 按选择键进入变更模式,显示为“[1]”
- 3) 通过[UP],[DOWN]键变更值,[UP]:增加,[DOWN]:减少
- 4) 变更后按选择键,然后按清零键,所设定值退币
- 5) *ALL*是把HOPPER里面的所有代币全部排放
中间有卡币的时候有两回的逆/正/逆/正旋转后停止.

5. 老化测试

*** 测试马达退币功能

* TEST MENU *
V_x_0000000000
Aging Test
Press SELECT Button

老化测试是适用已设置的机率,按正常程序测试机台老化状况

- 1) 按确认键显示以下画面进行老化测试

* TEST MENU *
V_x_0000000000

Start 1/10-Aging Test

- 2) 老化测试是关闭电源为止一直反复进行
- 3) 老化测试可变更状态值,所以老化测试后必须实行“初始化设置”把所有值初始化.

6.工厂初始化设置

*** 所有工厂初始化设置的同时校准

```
* TEST MENU *  
V_x_000000000000  
Factory Initialize  
Press SELECT Button
```

按清除键，所有设置工厂初始化设置同时校准。
首先，礼品门开启关闭4次

```
* TEST MENU*  
V0.3xCG.--000000000000  
* Factory Initializing *  
Wait a Moment...
```

```
* TEST MENU*  
V0.3xCG.--000000000000  
HOL: A1A2C1 B1B2C2  
CNT: 0 0 0 0 0 0
```

校准画面如图,显示每个孔位成功次数
校准为显示左侧3个孔位,右侧3个孔位检查数据生成。

执行校准时，控台显示板显示“Ca”，时间显示板显示

‘A1’,‘A2’,‘C1’,‘b1’,‘b2’,‘C2’

结束后，控台显示板显示“do”，时间显示板显示“nE”。

继续按选择键，测试“Test All Holes”功能，控台显示板显示“ts”

和‘A1’,‘A2’,‘C1’,‘b1’,‘b2’,‘C2’。结束后，显示测试菜单基本画面。

7.设定值初始化

*** 设置菜单的所有选项及游戏记录初始化

```
* TEST MENU *  
V_x_000000000000  
Initialize Setup  
Press CLEAR Button
```

按清除键，在设置菜单的所有选项及游戏记录初始化
除了校准记录及总营收记录

8.保存设置并退出

*** 设置菜单的所有选项及游戏记录初始化

```
* TEST MENU *  
V_x_000000000000  
Save & Cancel  
Press [SEL]&[CLR]
```

按确认键设置保存并退出
长按清零键不保存并退出

3-5.错误代码和故障排除

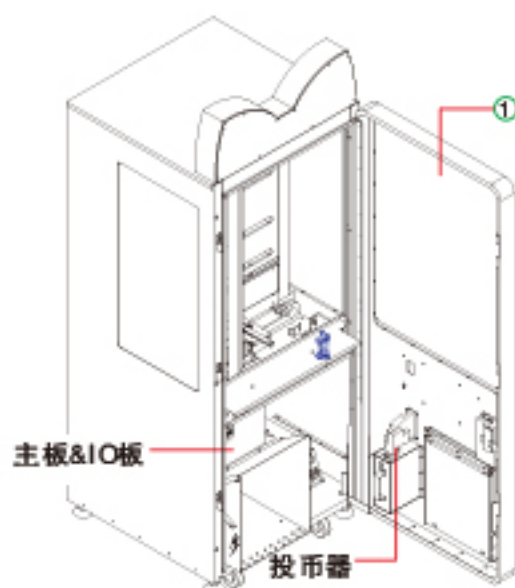
*王者魔盒2代在运营中发生故障时，在控台显示板处显示错误代码

错误代码内容及故障排除如下:

代码	描述	项目
1.EE-LL	X轴原点(左极限)返回错误 电源开启或游戏中推杆箱返回X轴原点(始发点),需感应到X轴原点开关,但因马达不良或X轴原点开关不良,无法感应到原点时发生的错误代码,检测连接推杆箱的马达.	STOP
2.EE-RL	X轴(右极限)开关错误 电源开启或游戏中通过操控杆推杆箱到最右侧时,过了一定时间后X轴右极限开关无法感应时,因开关不良不能感应时发生的错误代码,检测推杆箱开关并更换.	STOP
3.EE-En	X轴马达感应片错误 电源开启或游戏中通过操控杆往右再往左移动时,X轴马达感应片信号无法测试到时的错误代码,检测同推杆箱连在一起的X轴马达或连接在马达上的感应片.	STOP
4.EE-Y0	Y轴原点返回错误 电源开启或游戏中推杆箱返回Y轴原点(最下端点),需感应到Y轴原点开关,但因马达不良或Y轴原点开关不良,无法感应到原点时发生的错误代码,检测连接推杆箱的马达.	STOP
5.EE-AC	礼品门错误 开启电源时,礼品门关闭或游戏成功后为了取下礼品,需开启或关闭礼品门,门启动时发生的错误代码,检测连接在礼品门上的马达及开关或更换开关.	STOP
6.EE-S1	礼品门关闭开关错误 关闭电源时,礼品门关闭或游戏成功弹出礼品后礼品门应关闭,没有在正常位置或不正常启动时发生的错误代码,检测连接礼品门的马达或开关并更换.	STOP
7.EE-S2	开启电源,初始化过程中,礼品前开关贴在一起或游戏成功时,礼品在退出礼品时,礼品门应该开启才对,但是没有正常启动时发生的错误代码,检测连接礼品门的马达或开启开关并更换.	STOP
8.EE-06	推杆箱前后移动错误,后面开关错误 游戏中在成功推杆往里推进并触碰后面开关,这时后面开关无法感应时发生的错误代码,检测推杆箱内的马达或后面开关并更换.	STOP
9.EE-08	推杆箱前后移动错误,前面开关错误 开启电源时,或在游戏中推杆在前进后应在玩家侧,在此位置前门开关无法感应时发生的错误代码,检测推杆箱内的马达或前门开关并更换.	STOP
10.EE-15	倾斜警告错误 机台受到冲击或因摇晃时发生的错误代码,报警10秒后恢复正常	NORMAL OPERATION
11.EE-HP	兑币马达错误 代币马达模式时,投入纸钞,没有按照纸钞金额退出代币时,兑币马达将2次逆/正转后还未退出代币时发生的错误代码,兑币马达内无代币或光线不良.	STOP

4.主要配件更换

4-1.主板更换



- (1) ①打开前门
- (2) ②拆下PC罩[M4螺钉*2PCS]
- (3) ③断开连接到主板连接器和螺栓
拆装[M3螺钉*4PCS],然后更换电路板

编号	部件名称	规格	代码
②	主板组件	-	AWCS0PCB001

4-2.投币器更换



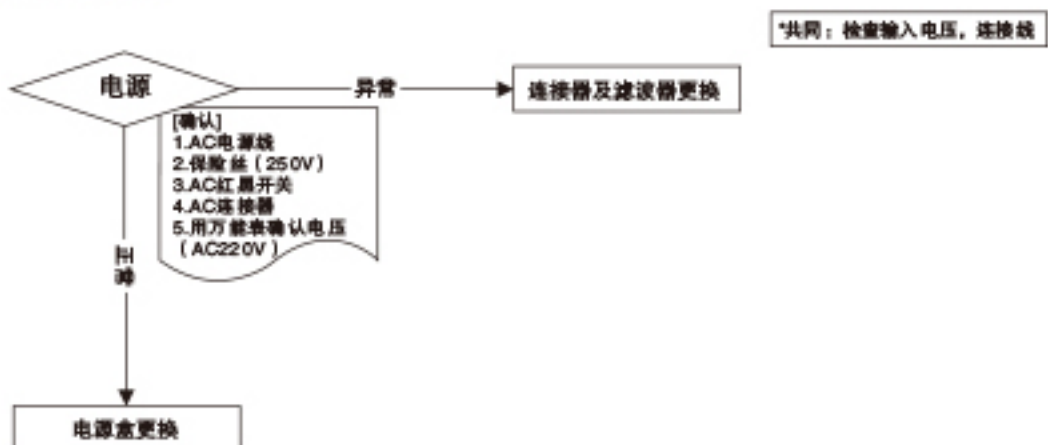
- (1) ①打开前门
- (2) 拔掉连接器
- (3) ④拧开螺丝及螺母M4

编号	部件名称	规格	代码
④	投币器	-	-

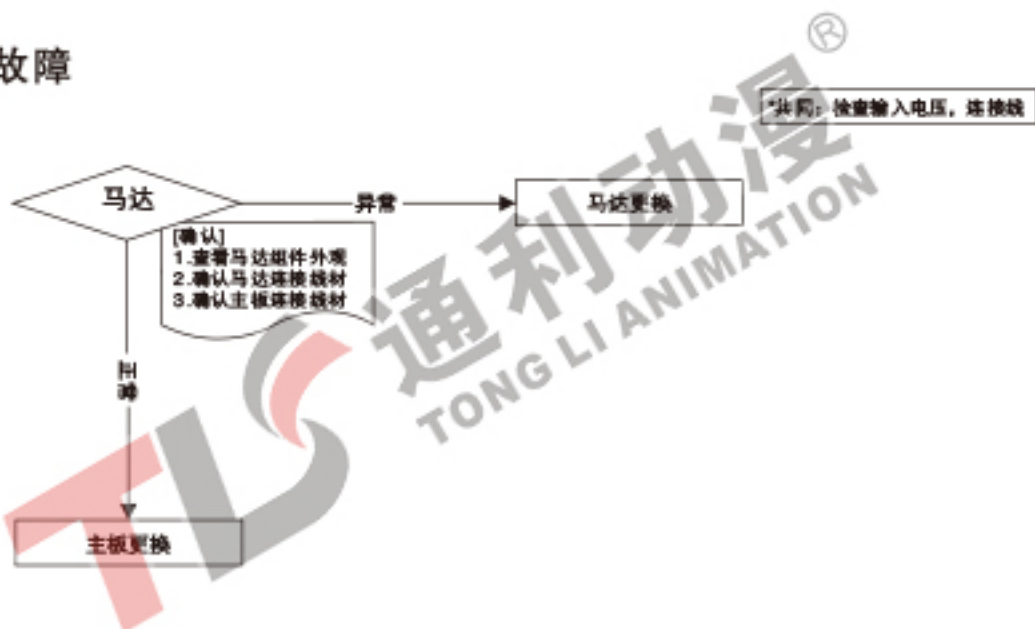
*所有上述产品更换按照相反的顺序重组后，开机检查动作状态。

5.故障排除

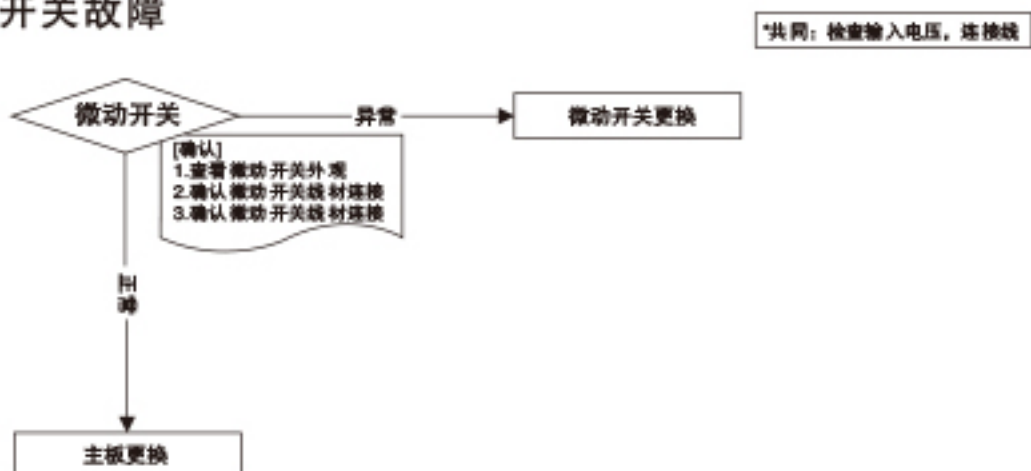
5-1.机台断电故障



5-2.马达故障

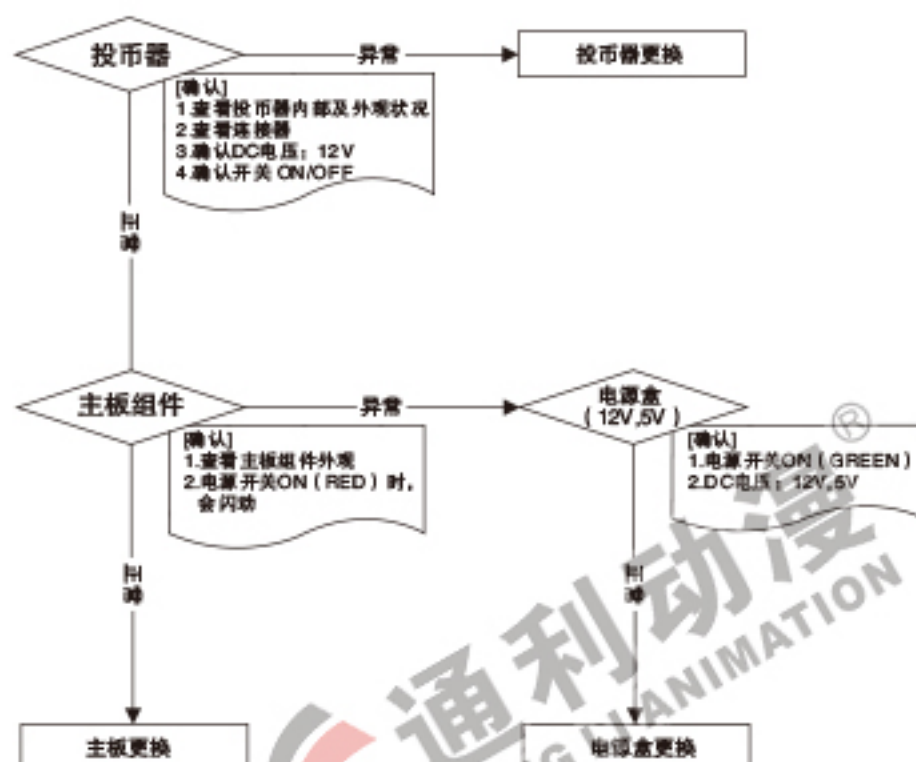


5-3.微动开关故障



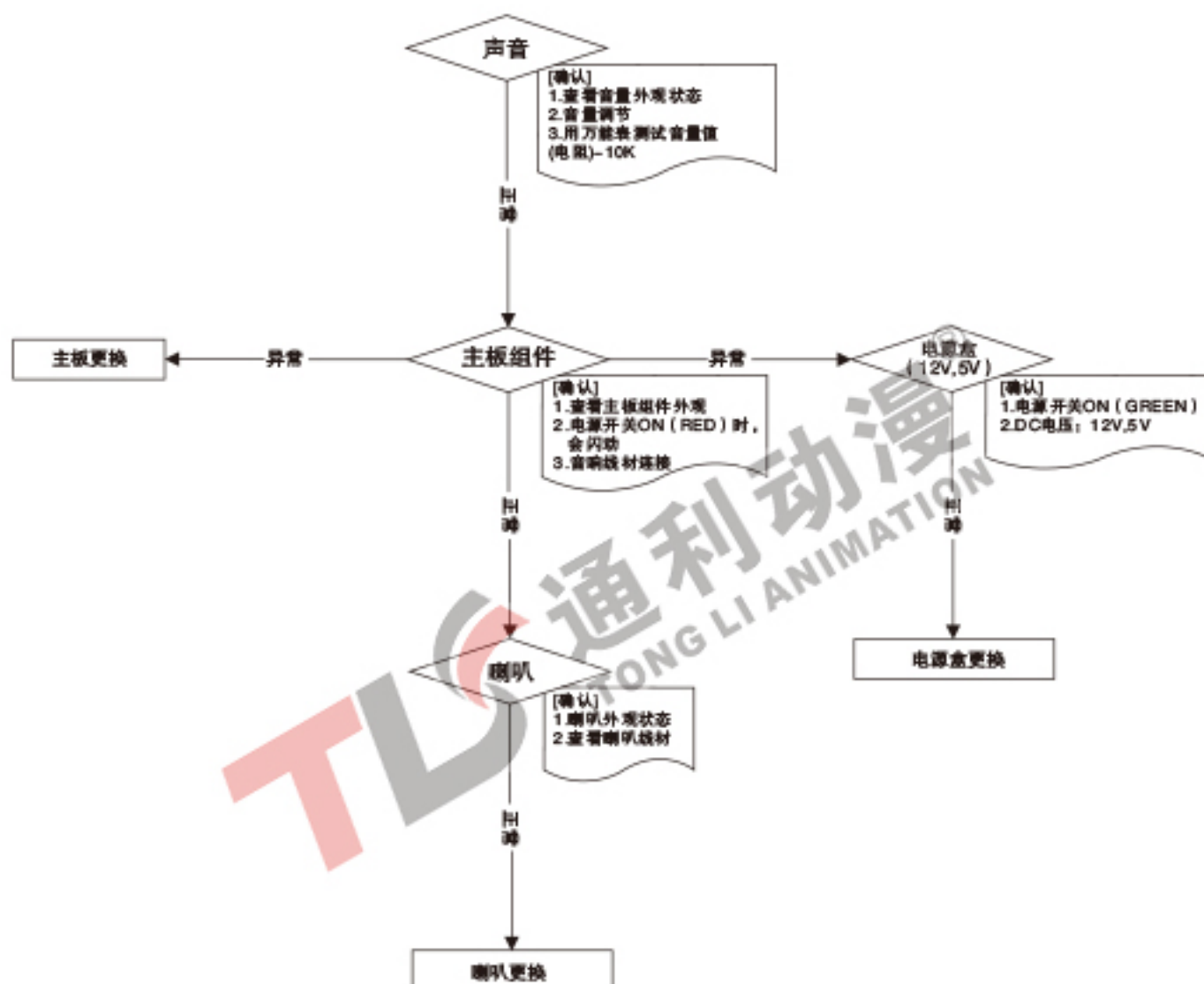
5-4.投币器故障

*共同: 检查输入电压, 连接线



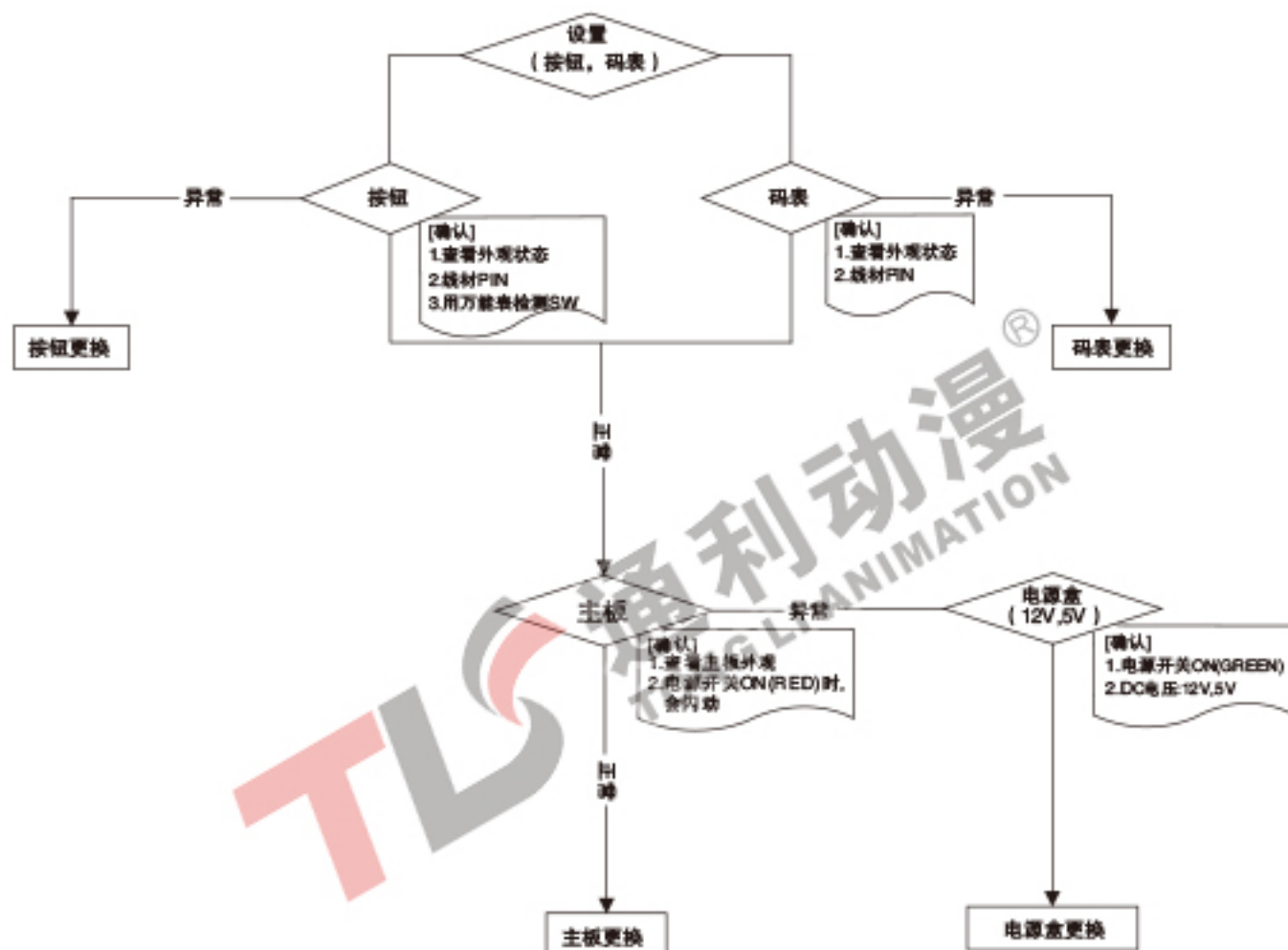
5-5.声音故障

*共同：检查输入电压，连接线



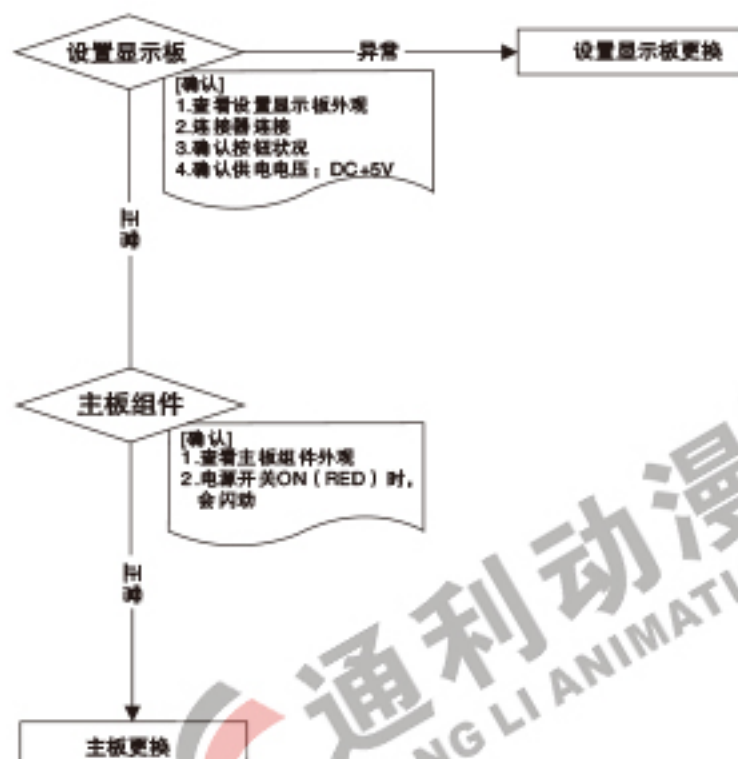
5-6.设置按钮和码表故障

*共同：检查输入电压。连接线



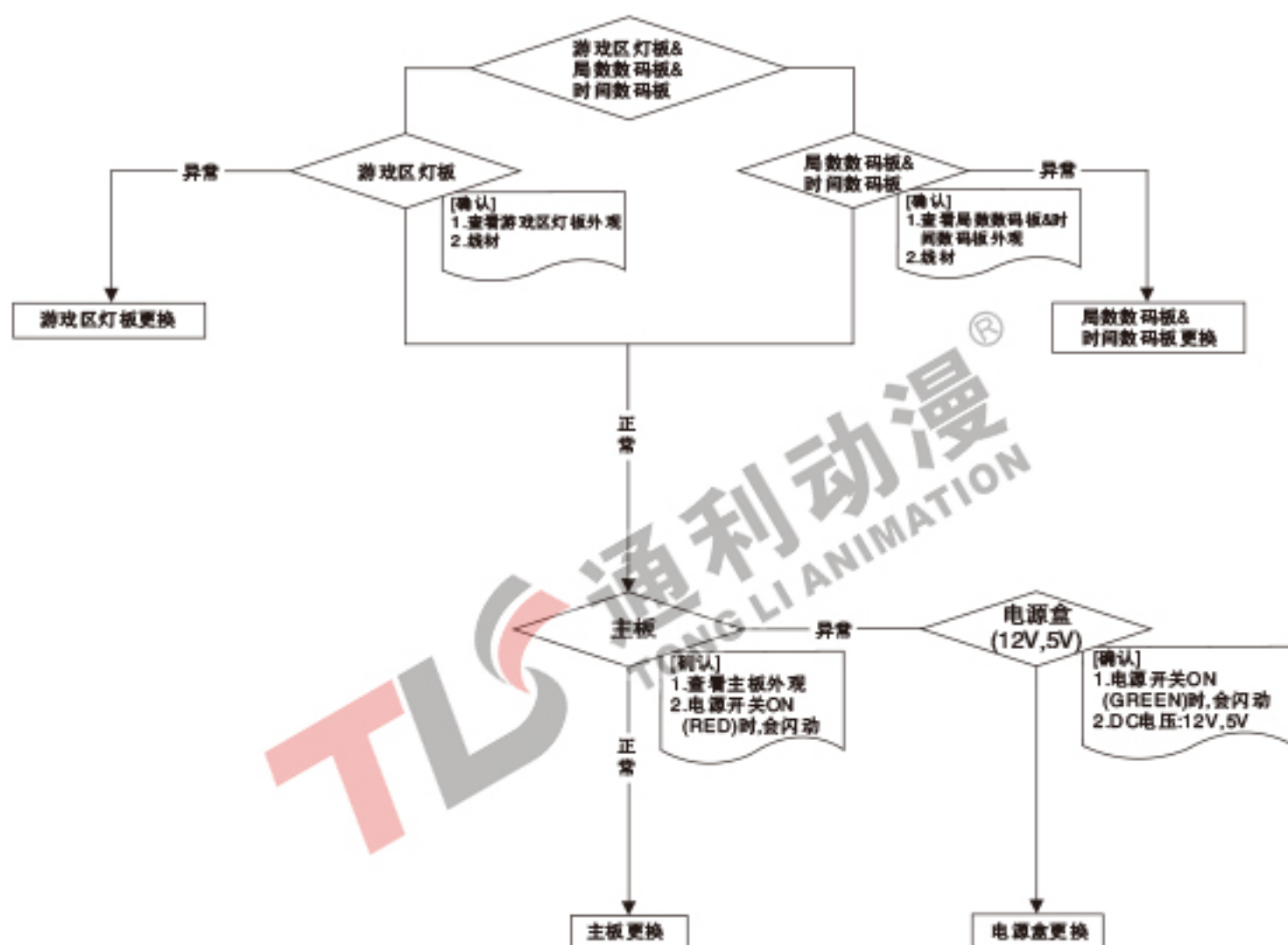
5-7.设置显示板故障

*共同：检查输入电压，连接线



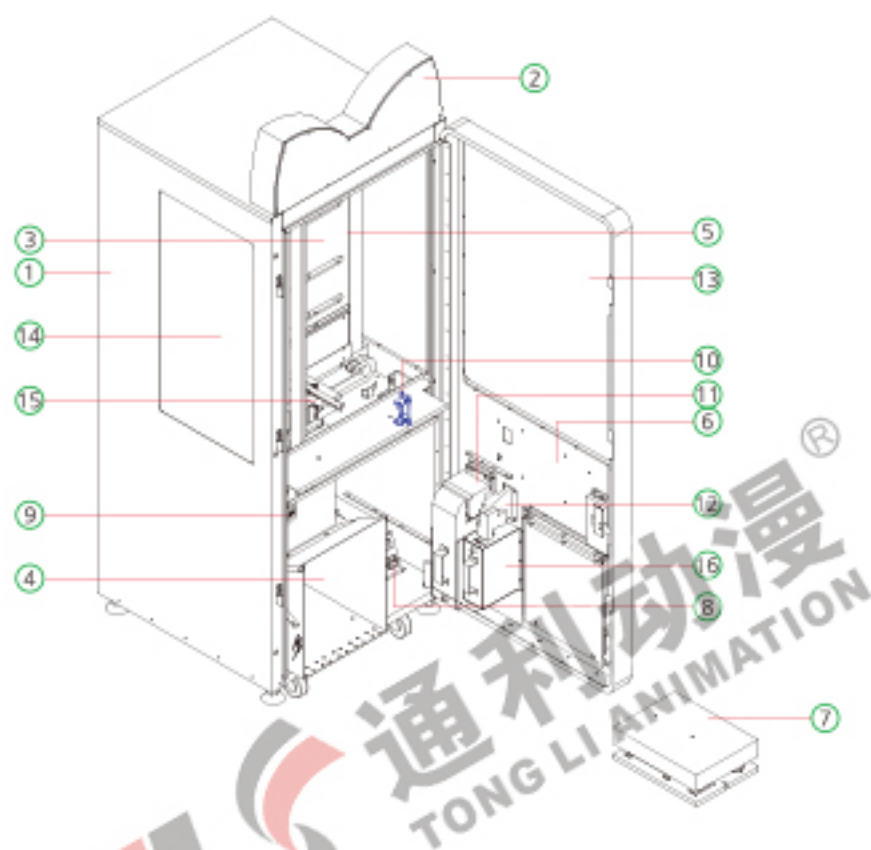
5-8.游戏区灯板&局数数码板&时间数码板故障

*共同：检查输入电压，连接线



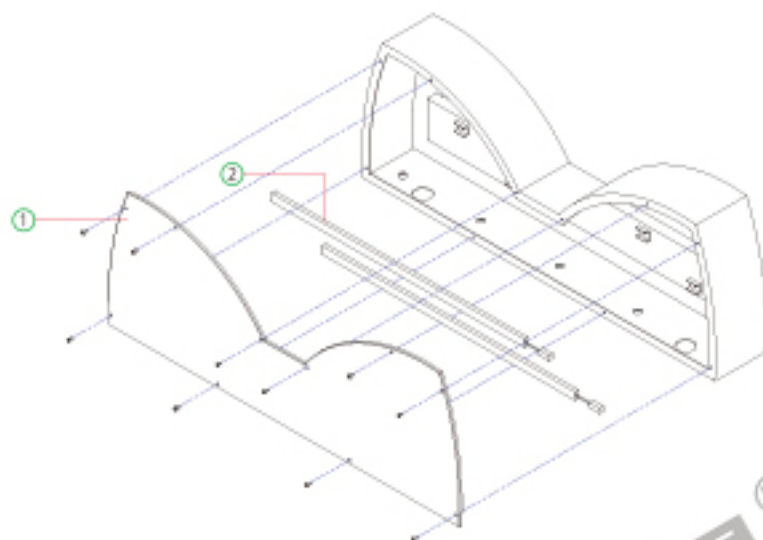
6. 套件清单

6-1. 主体



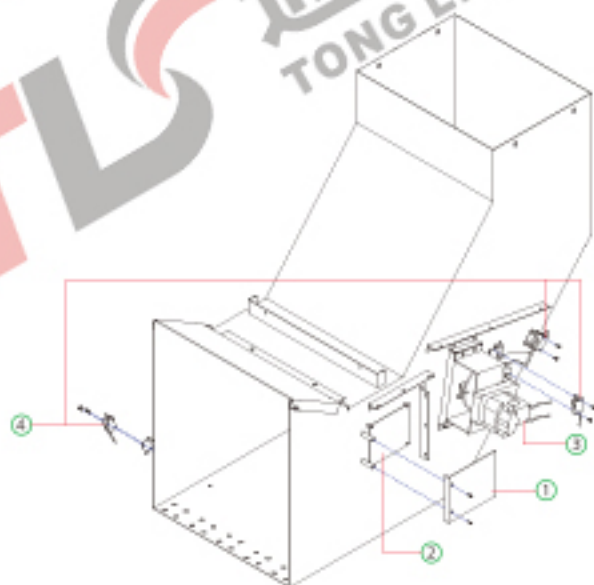
编码	部件名称	规格	数量	代码
1	主机箱	-	1	-
2	广告牌组件	-	1	-
3	目标显示组件	-	1	-
4	礼品导入组件	-	1	-
5	礼品移动组件	-	1	-
6	按钮组件	-	1	-
7	电源盒组件	-	1	-
8	开关组件	-	1	-
9	码表	-	1	-
10	防震器	-	1	-
11	投币器	-	1	-
12	前门玻璃	GLASS-8.0t	1	-
13	侧面玻璃	GLASS-8.0t	2	-
14	Z型移动组件	-	1	-
15	币箱	-	1	-

6-2. 广告牌



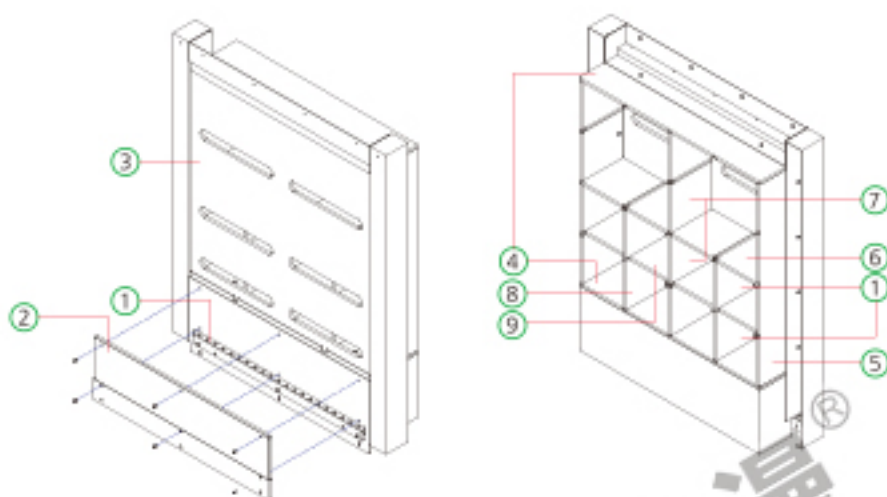
编码	部件名称	规格	数量	代码
1	顶板亚克力	5.0t	1	-
2	灯管	-	2	-

6-3. 礼品导入组件



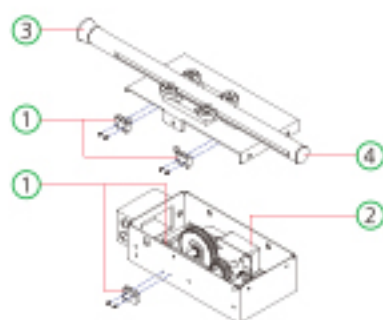
编码	部件名称	规格	数量	代码
1	IO板透明罩C	1.0t	1	-
2	IO板	1.0t	1	-
3	马达	-	1	-
4	微动开关	-	1	-

6-4.礼品分配器组件



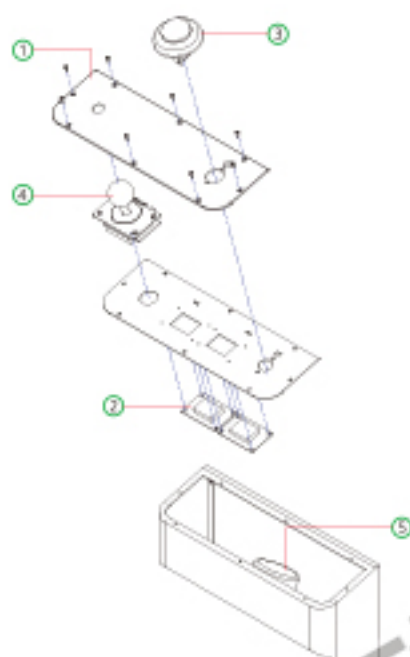
编码	部件名称	规格	数量	代码
1	主机箱		1	
2	雕刻亚克力	ACRYL-8.0t	1	-
3	面板亚克力	ACRYL-8.0t	1	-
4	透明盒子亚克力	ACRYL-8.0t	1	-
5				
6				
7				
8				
9				

6-5.Z型移动组件



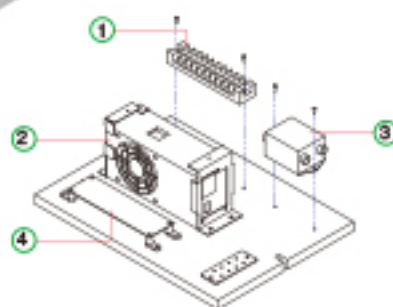
编码	部件名称	规格	数量	代码
1	微动开关	-	4	-
2	马达	-	1	-
3	推动杆前	-	1	-
4	推动杆后	-	1	-

6-6. 控台按钮组件



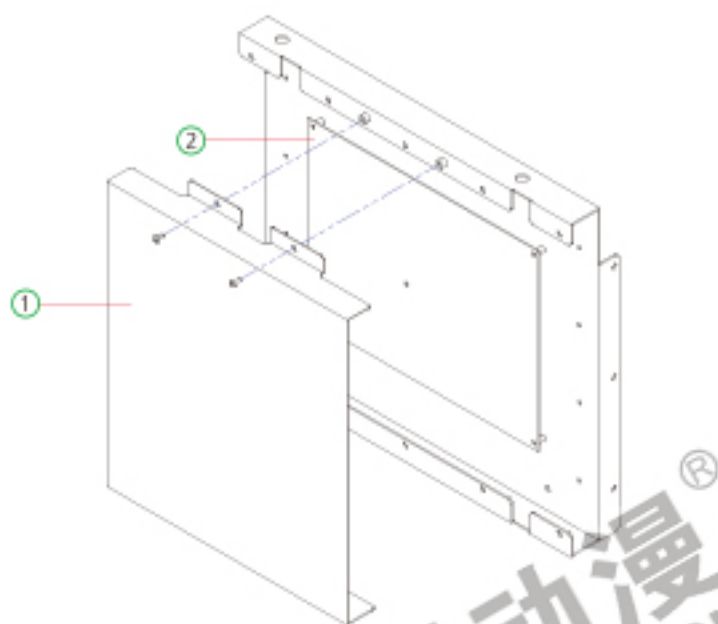
编码	部件名称	规格	数量	代码
1	控台亚克力	3.0t	1	-
2	数码管		1	-
3	按钮组件		1	-
4	摇杆		1	-
5	喇叭		1	MZZZ0SPE021

6-7. 电源盒组件



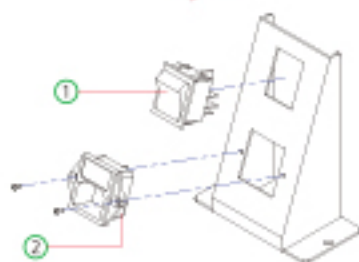
编码	部件名称	规格	数量	代码
1	接线盒	250V 10P	1	MELE0TEB003
2	电源	PORES5PC-350-UL	1	MELE0SMP062
3	噪声滤波器	ES1-F10	1	MELE0NOI006
4	电源连接板	-	1	ASUP0PCB008

6-8.电脑主板



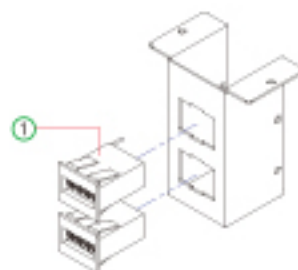
编码	部件名称	规格	数量	代码
1	透明罩C	-	1	-
2	电脑主板	-	1	-
	CPU板	-	1	-
	声音小卡	-	1	-

6-9.电源输入组件

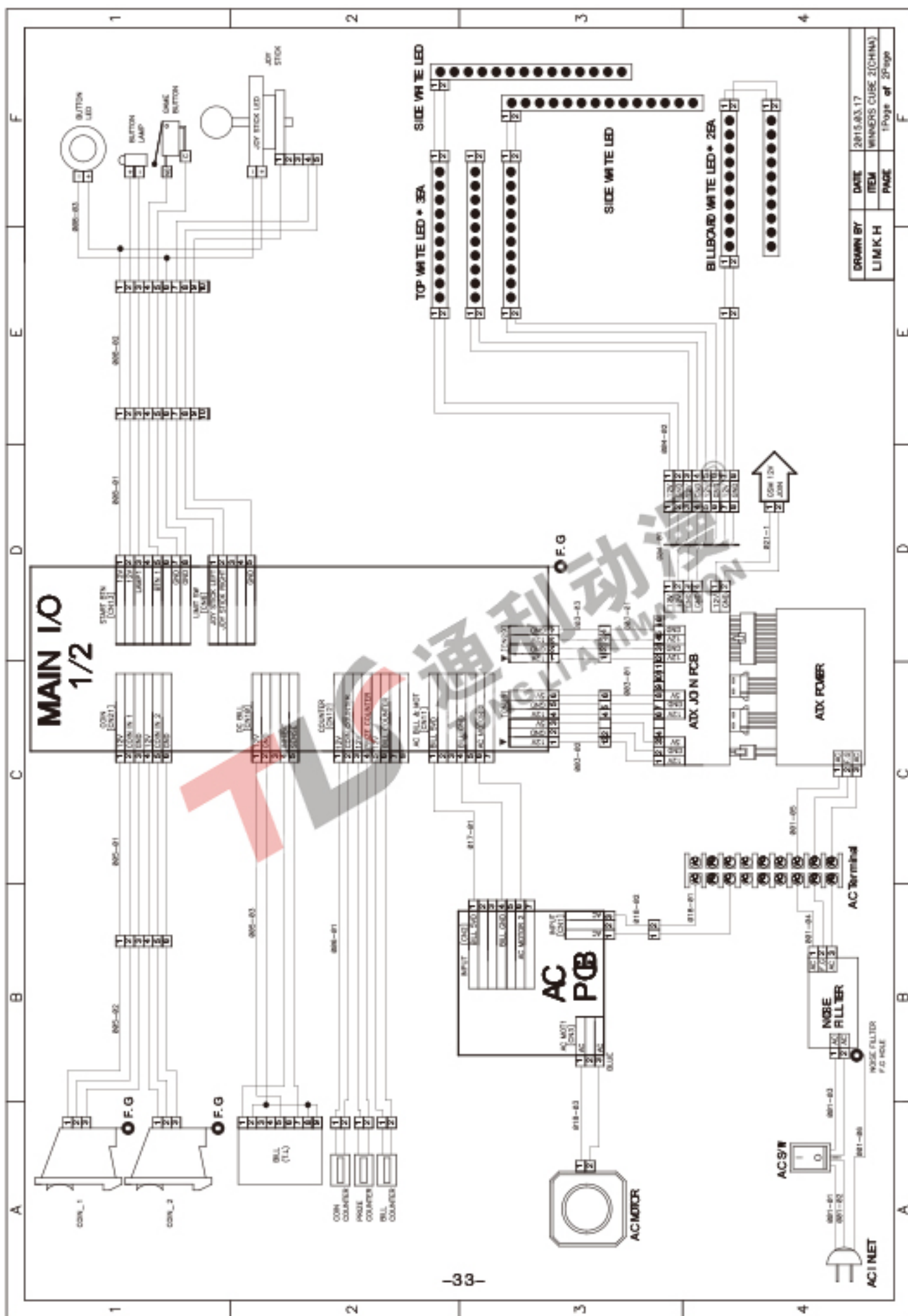


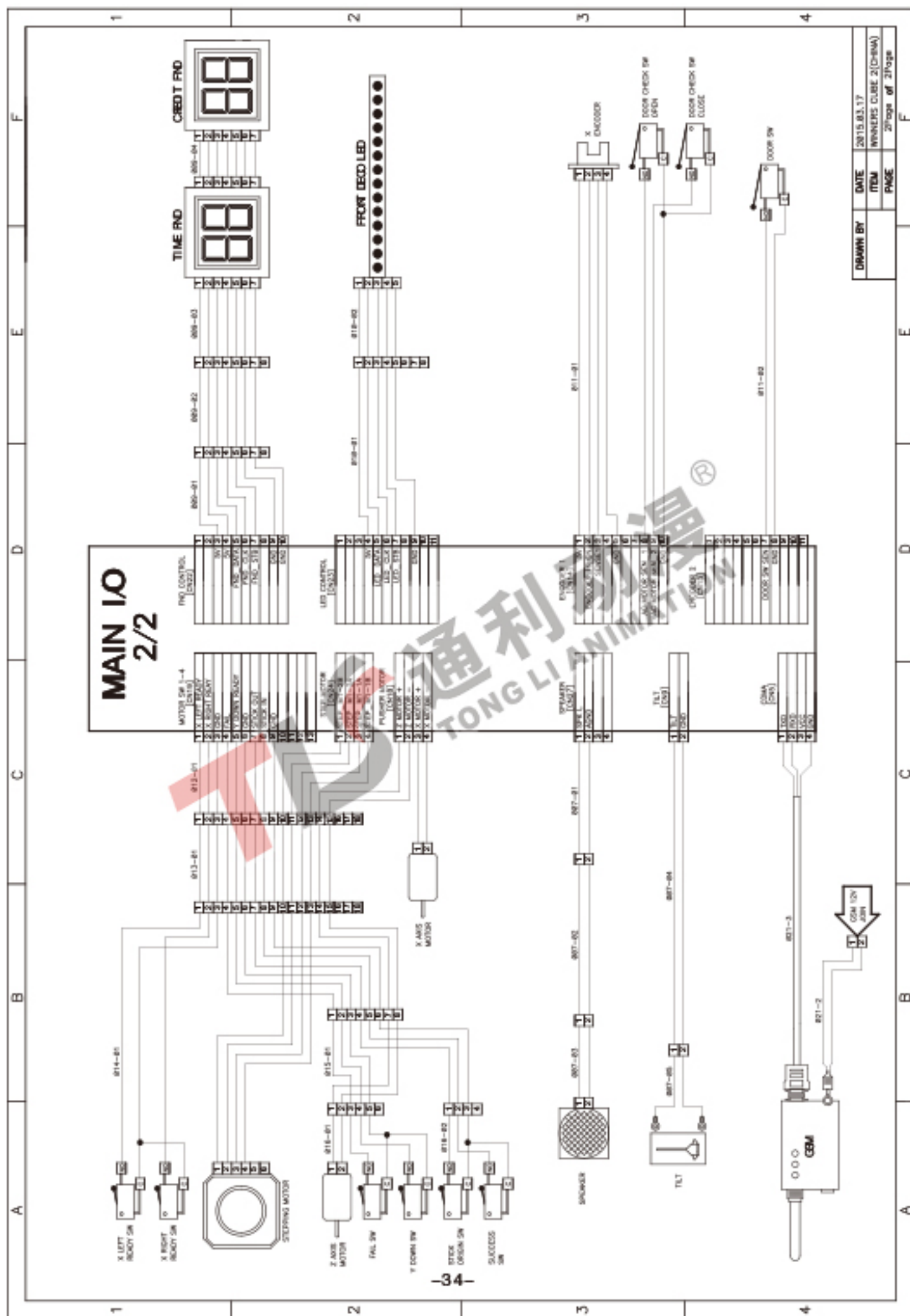
编码	部件名称	规格	数量	代码
1	电源开关	-	1	-
2	电源输入	-	1	-

6-10.码表组件



编码	部件名称	规格	数量	代码
1	码表	-	1	-





7.产品保修条例

尊敬的客户：

您好！

感谢您购买<广州通利动漫科技有限公司>的产品！我们会不断提高产品及服务的质量，为您提供更优质、高效、专业的产品及售后服务。为了保护您的合法权益，请仔细阅读本说明书全文，详细了解本公司为您提供的服务内容及获取方式，如没有按照本说明书要求而造成产品或配件损坏的，本公司不负责保修，只提供有偿更换产品或配件的服务。

一、保修条款

本产品实行电子部件质量问题12月保修政策，即自您购买本公司产品之日（以正式购货收据的日期为准，下同）起12个月内（含）。

二、不能享受免费保修的情况

在您购买产品后，如果属于下列原因中的任何一种而导致产品出现故障或损坏时，本公司不按照保修条款的内容提供服务，而为您提供有偿服务。

- 1、整机或部件已经超出标准保修承诺的免费保修期限。
- 2、LCD液晶屏表面人为原因划伤、漏液、破裂等等。
- 3、用户未按本说明书要求，错误安装、保管及使用造成的产品故障或损坏的。
- 4、非本公司认证的维修机构人员维修，客户人为处理（操作失误、划伤、搬运磕碰、水湿、输入不合适电压等等）而导致产品故障或损坏的。
- 5、无有效保修凭证及有效的购货凭证的。
- 6、保修凭证和购货凭证被擅自涂改的。
- 7、保修凭证上的产品型号和编号与商品实物不相符的。
- 8、使用非本公司提供或指定的配件而导致故障或损坏的。
- 9、因自然灾害等不可抗力（如地震、火灾等）原因导致故障或损坏的。

三、服务方式

- 1、产品出现故障，请您拨打本公司认证服务机构的电话报修。
- 2、产品故障维修，必须先把故障件邮寄回我司，并提供相关的购货凭证。

四、特别提醒

- 1、保修过程中更换下来的配件归本公司所有。
- 2、有偿服务包括维修的人工费和维修材料费。
- 3、如需要查询任何产品相关信息（产品操作方法，规格说明，维修方式及本公司授权维修站等），请与本公司客服中心联系。

五、服务与支持

- 1、有关最新信息请随时登陆本公司网站www.tongliananimation.com
- 2、技术支持及售后服务热线：020-23885899

备忘录





产品名称：王者魔盒2代

出品商：广州通利动漫科技有限公司

生产地址：广州市番禺区东环街迎星东路143号星力动漫产业园H19号

版本：Ver1.0

版权所有 不得翻印