

全明星摔角



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

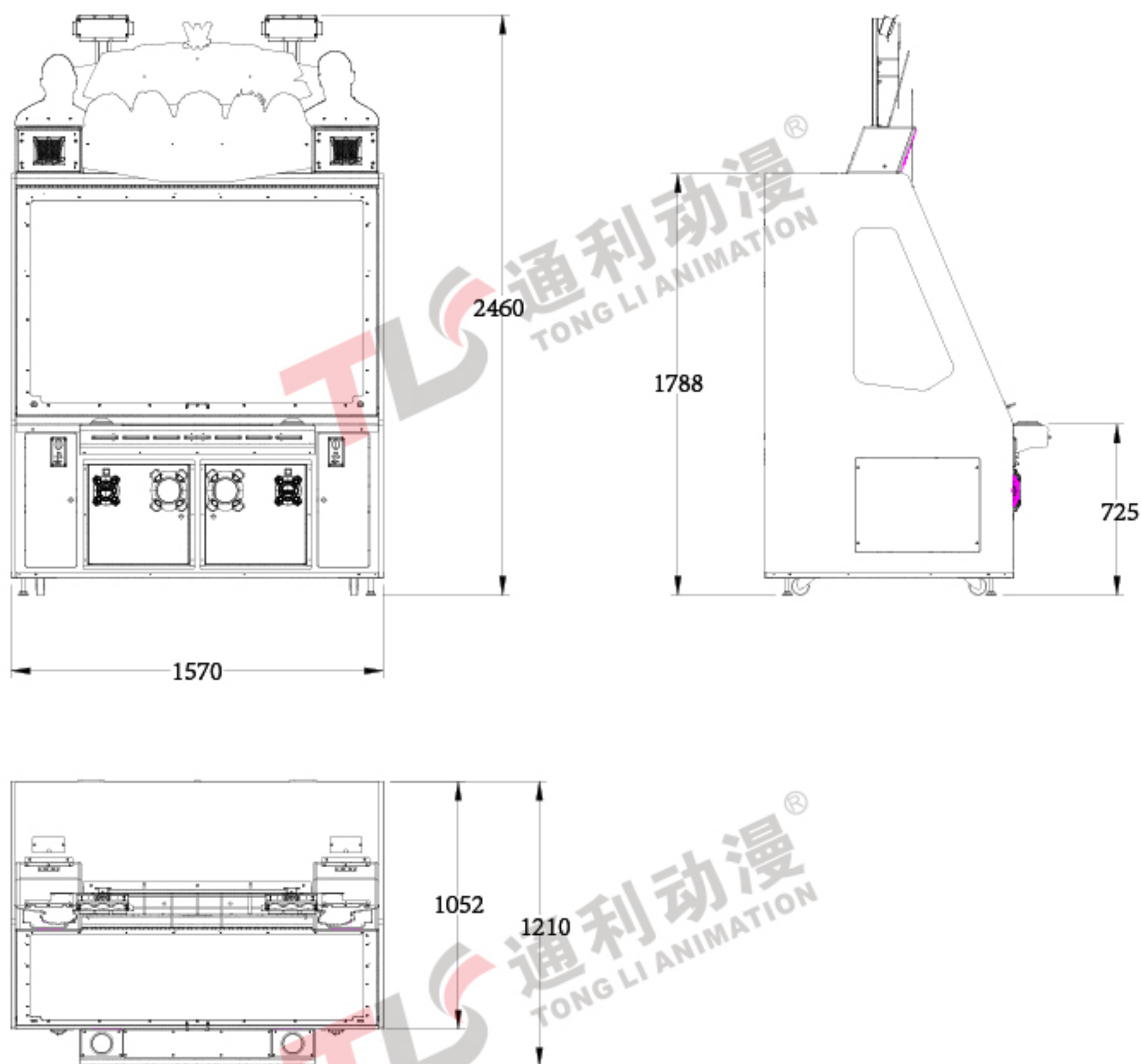
- 请务必详阅本<使用说明书>，以确保正确安装操作本机台。
- 请妥善保存本<使用说明书>，并置于容易参阅的地方。
- 本机台框体、零件等若有变更，恕不另行通知。

目录

产品目录	P01	5-2. 标靶马达报错 (E. 31)	P28
1. 产品规格和参数	P02	5-3. 标靶马达报错 (E. 31)	P30
1-1. 尺寸	P02	5-4. 标靶光眼报错 (E. 35)	P32
1-2. 参数	P02	5-5. 卡片传送带马达报错 (E. 41)	P35
1-3. 各部件名称	P03	5-6. 卡片传送带马达报错 (E. 41)	P36
1-4. 附件清单	P04	5-7. 卡片出口光眼 (E. 43. E. 44)	P38
1-5. 卡片配置明细	P04	5-8. 钉盘转向马达报错 (E. 51)	P40
2. 安装	P05	5-9. 钉盘转向马达报错 (E. 51)	P42
2-1. 安装空间	P05	5-10. 钉盘进球孔光眼报错 (E. 71-77)	P44
2-2. 灯箱安装说明	P06	5-11. 进球电梯卡住报错 (E. 61)	P46
3. 设置说明书	P07	5-12. 送球电梯卡住报错 (E. 61)	P48
3-1. 机台设置	P07	5-13. 送球电梯光眼报错 (E. 62)	P50
3-2. 设置模式	P08	5-14. 卡片分配器报错 (E. 81)	P52
3-3. 清除模式	P13	5-15. 卡片分配器报错 (E. 81)	P54
3-4. 查看账目	P13	5-16. 声音播放异常时	P56
3-5. 恢复出厂设置	P15	5-17. LED PCB 八字板不良时	P58
3-6. 测试模式	P16	6. 卡片分配器间隔调节方法	P60
3-7. 附件测试项	P21	7. 配线图	P62
4. 故障代码及检测方法	P25	8. 产品保修条例	P71
5. 故障排除方法	P27		
5-1. 串口通讯异常 (E. 21)	P27		

1. 产品规格和参数

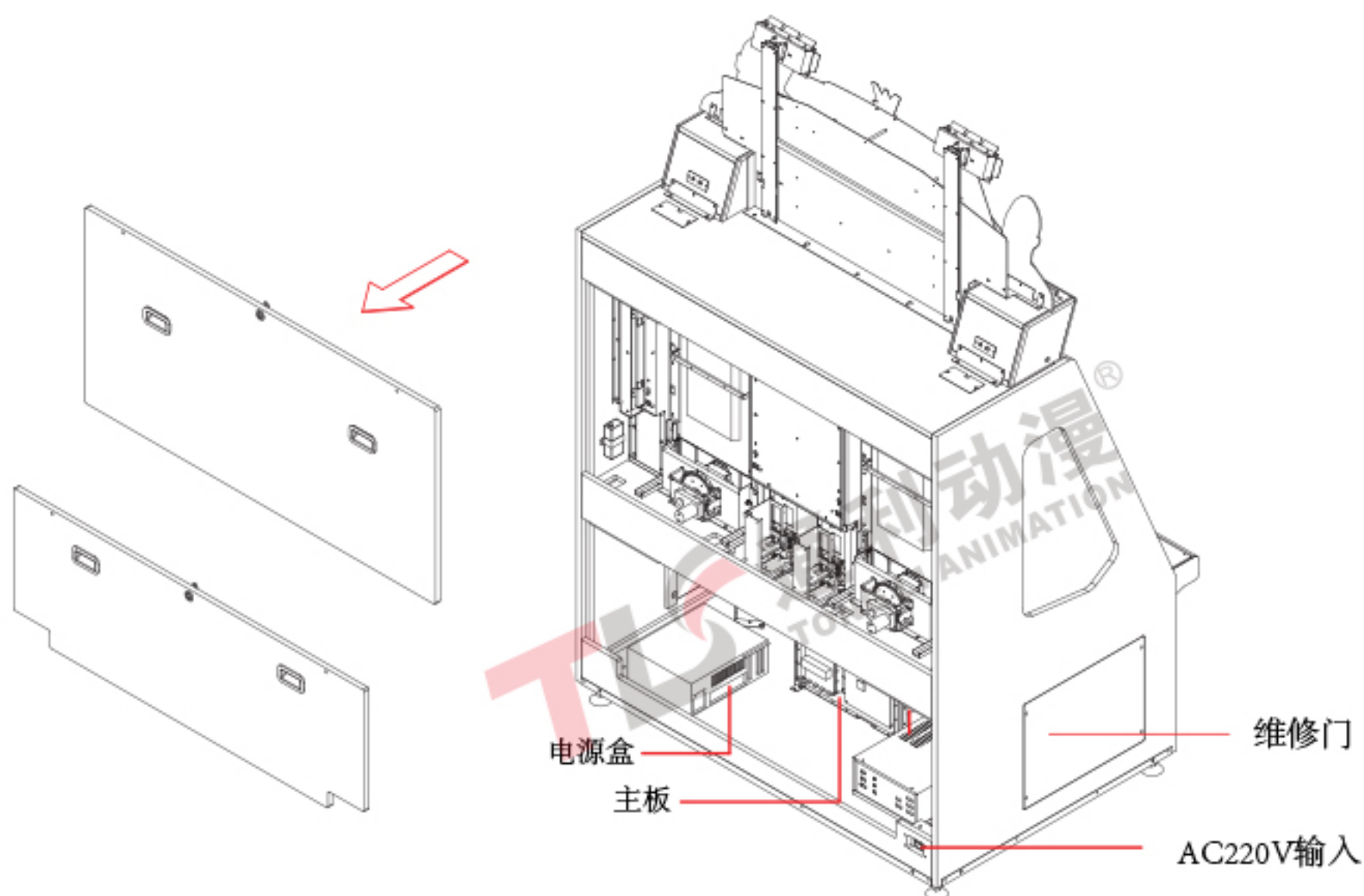
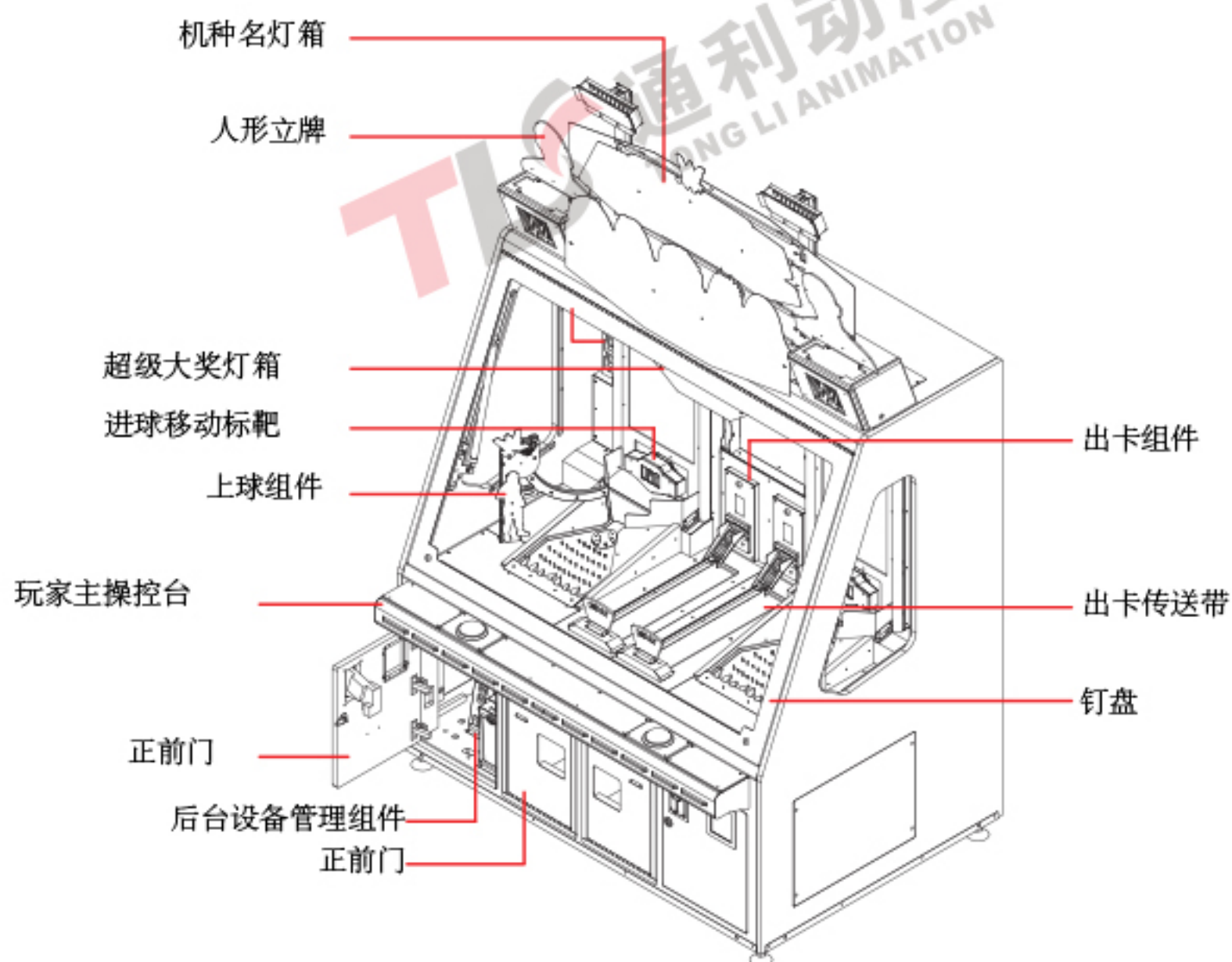
1-1. 尺寸



1-2. 参数

尺寸 (长x 宽 x 高)	1582x1215x2460 (mm)
重量 (kg)	386KG
电压	AC220V
频率范围	50~60 Hz
耗电量	220W

1-3. 各部名称



1-4.附件清单

编 号	名 称	技术规格	数 量
1	全明星摔角使用说明书	本使用说明书放附件袋内	1
2	TS-006	门锁钥匙放附件袋内	2
3	TS-005	币箱钥匙放附件袋内	2
4	电源线	此电源线放附件袋内	1
5	芯片数量贴纸	此贴纸放附件袋内	1
6	2.5mm六角扳手	此六角扳手放附件袋内	1
7	3.0mm六角扳手	此六角扳手放附件袋内	1
8	5.0mm六角扳手	此六角扳手放附件袋内	1
9	3M残胶清除剂	此清除剂放 附件袋内	1
10	全明星摔角运营秘籍	此运营秘籍放附件袋内	1

1-5.卡片配置明细

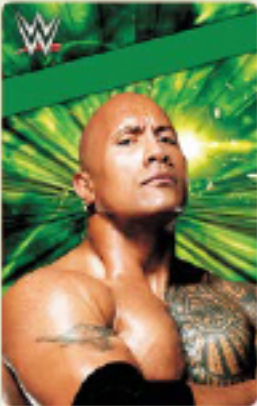
1. 每台机器出货都会免费配备 4 盒卡片以供使用，每个币箱内 2 盒
2. 卡片添加：请在开机前每个 P 位卡机内各放一整盒 150 张（注：放置卡片时注意所有卡片顺序必须打乱才可放置）
3. 普通卡1-7号卡兑票50张，大王卡8号卡兑票100张，集齐一套超级兑换大奖

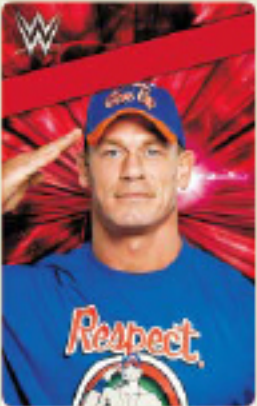
1 号卡（4 张）
巨石. 强森

2 号卡（20 张）
约翰. 塞纳

3 号卡（22 张）
莎夏. 班克斯

4 号卡（22 张）
贝莉









5 号卡（20 张）
芬. 巴洛克

6 号卡（22 张）
罗曼. 雷恩斯

7 号卡（20 张）
AJ 斯塔尔斯

8 号卡（20 张）
送葬者（大王卡）









注：每盒卡片必须严格按照以上数量添加，否则会出票不准

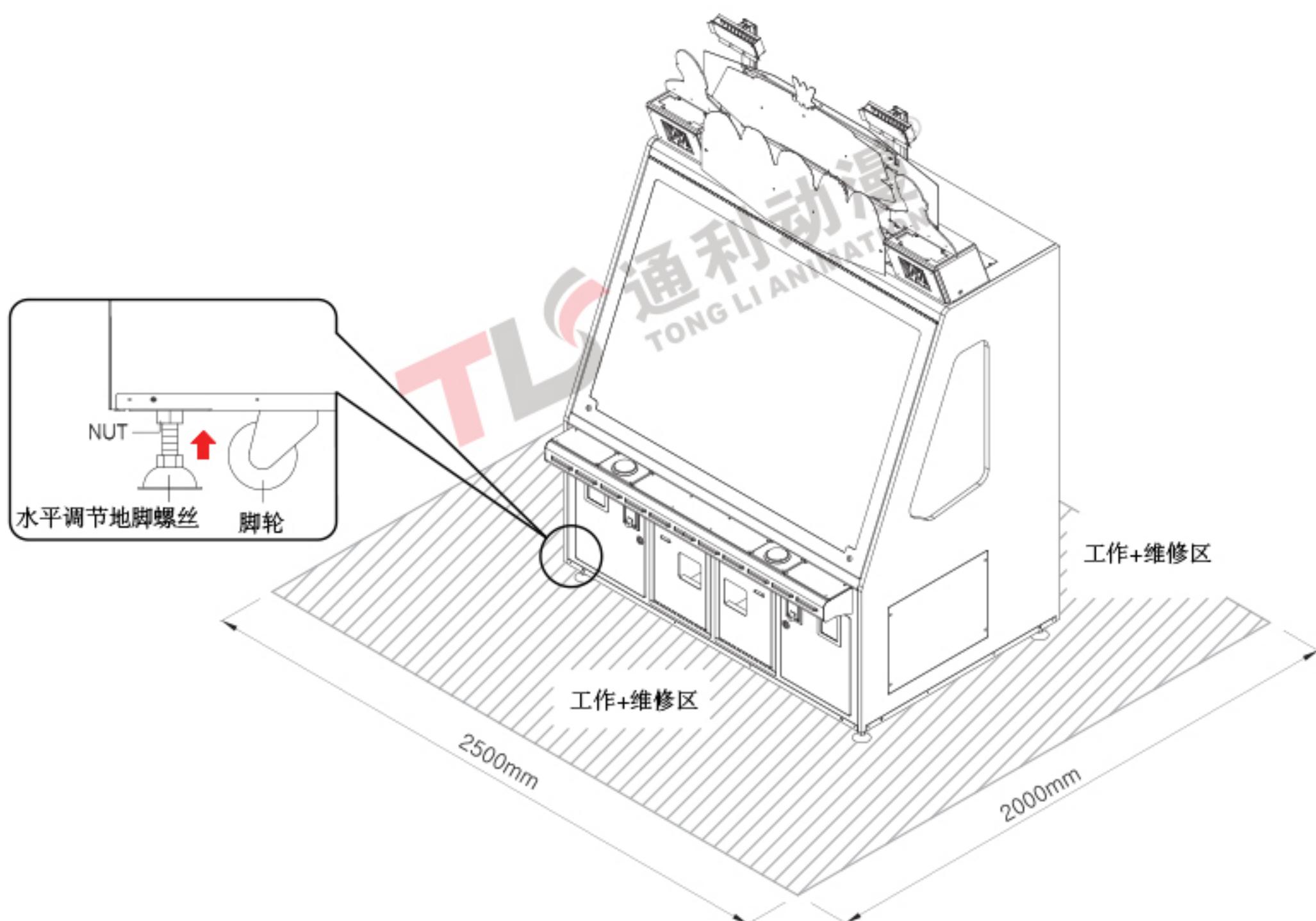
2. 安装

2-1. 安装空间

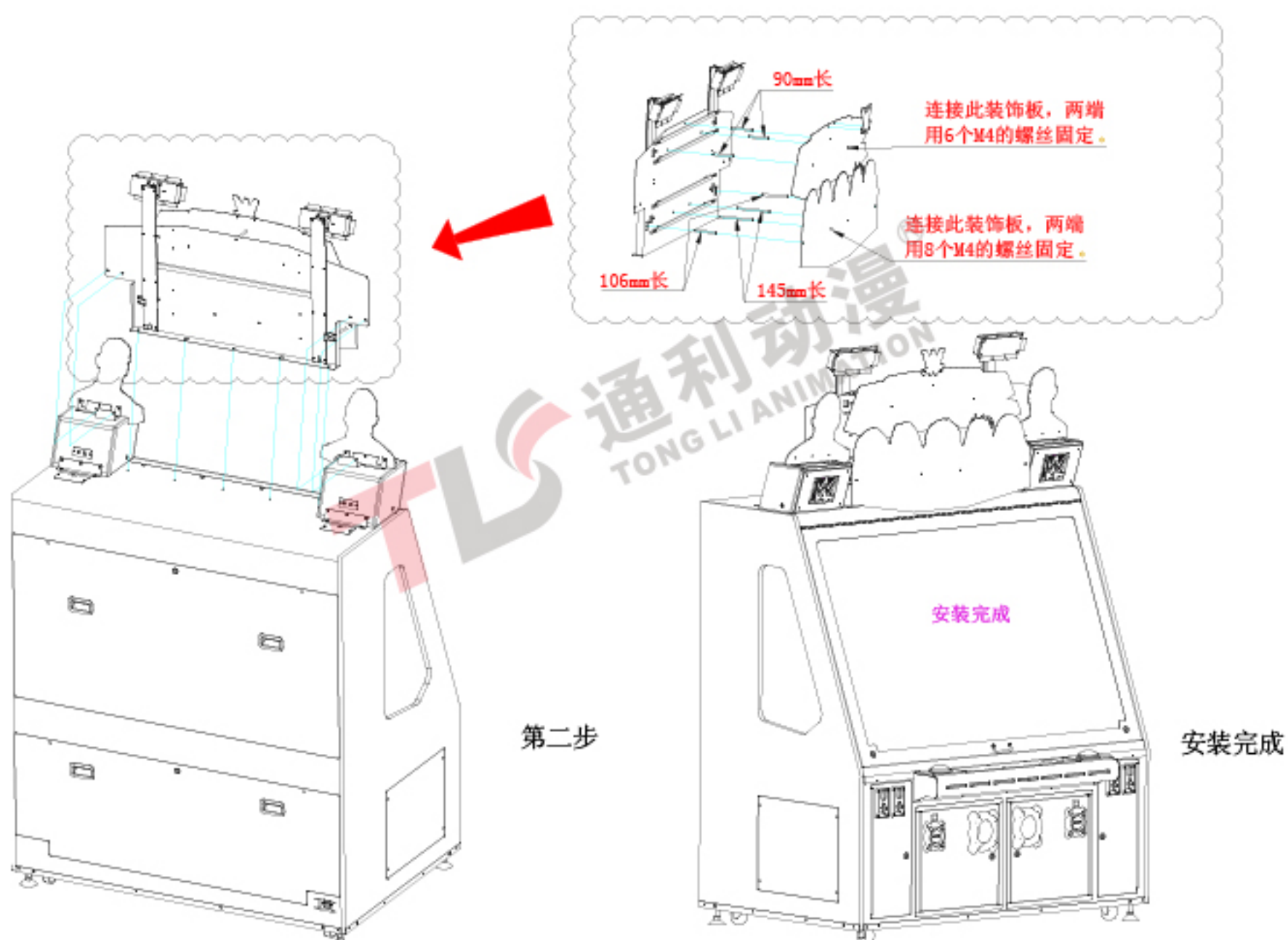
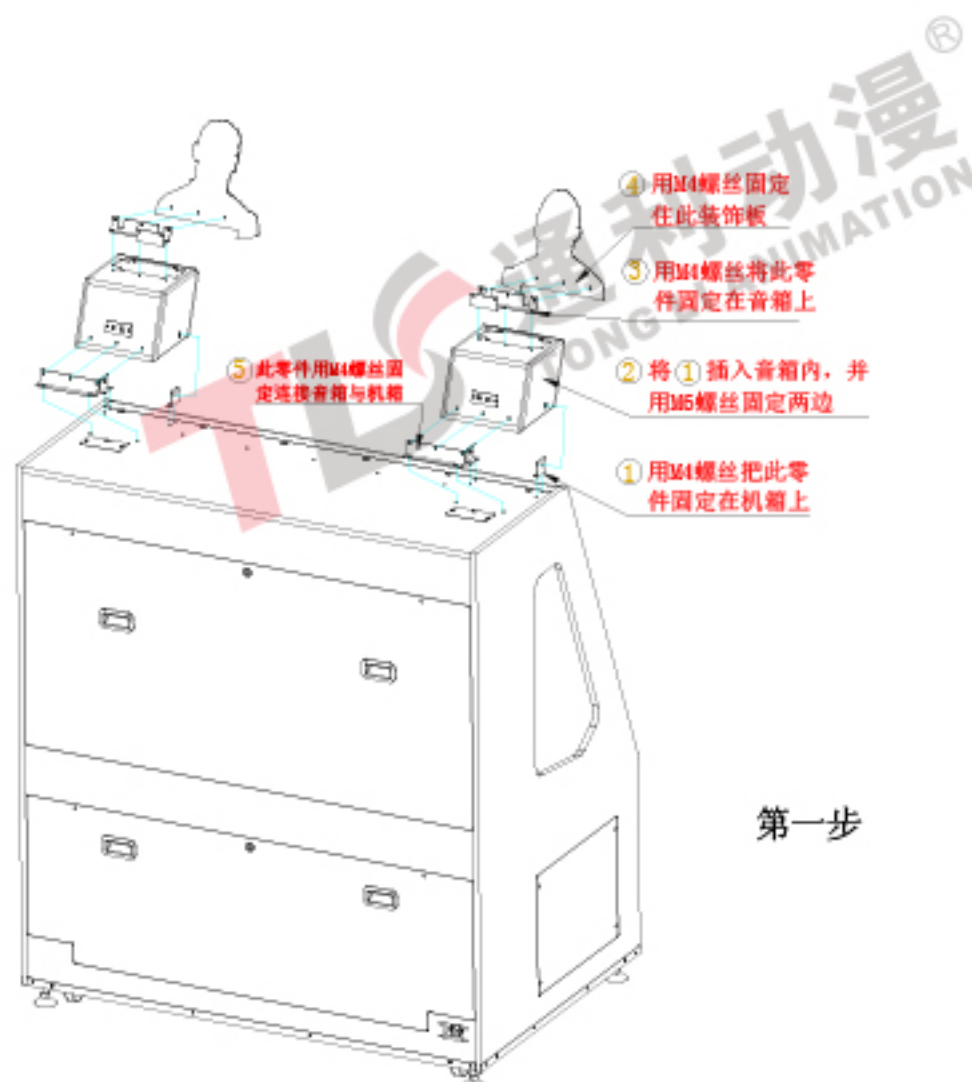
- 安装前请腾出安装空间位置



- 请找个平坦的地方安装机台，安装机台后请固定平衡螺母，防止机台移动。



2-2. 安装说明



3. 设置说明书

3-1. 设置说明书

1. SETUP BUTTON LAYOUT

		1) [↑↓] 上/下键：菜单上下移动 2) [←→] 左/右键：按左右键进行设定值变更 3) MENU/SELECT 键：进入菜单, 确认 4) CANCEL 键：退出 / 故障时用于解除故障
		进入服务设置, * 每按1次服务键 (SERVICE) 增加10局游戏.

OPERATING OPTIONS	
请按菜单键. [菜单/确认键: 进入]	
PROGRAM SETTINGS	设置模式
CLEAR MODE	清除模式
BOOKKEEPING	查看账目
FACTORY SETTING	恢复工厂设置
TEST MODE	测试模式
FIELD TEST	确认射球和感应器状态的模式,
EXIT	退出设置菜单

3-2.设置模式

PROGRAM SETTINGS			
LCD 显示	说明	范围	默认值
PLAYS / COIN (局/币) ※ DIP	- 使用币或卡及选择设定免费游戏 - 使用每币局数设定. (连续投币或刷卡时按连续次数奖励局数) !注意! 变更每币局数时内部账目数据将会被清零.(自动运行清零模式)	=> (附件说明) (参照下面表#1)	
SCORE TYPE	设置击中标靶时的奖励分值, 设置钉盘孔位分值, 设置主转盘和棋盘的分值 (有上, 中, 下3种) !注意! 即使初始化, 设定值也不变	=> (附件说明) (参照下面表#2)	
CHECKER SPEED	设置标靶移速 "RAND" : 游戏中随机变换移速 "SLOW" : 慢速移动 "NORM" : 一般速度移动 "FAST" : 快速移动	"RAND" (随机变速) "SLOW" (慢速) "NORM" (匀速) "FAST" (快速)	RAND
MULTIBALL GAUGE	弹珠每通过钉盘正中央时都会累积奖励球, 累积到设定值时会触发奖励球 (自动发射弹珠) 2 ~ 5 : 最大累积数	2 ~ 5	5
MULTIBALL COUNT	设置奖励球发射弹珠数量	5 ~ 30 (1 单位增加)	15
BONUS SCORE	设置彩票奖励(公共JP)分值	100 ~ 最大值 (10单位增加)	500
BONUS ADD	每发射一个弹珠都会累积公共JP分值	(0 ~ 50) (1单位增加)	0
BONUS LIMIT	彩票奖励(公共JP)最大值 (最大累积数)	0 ~ 2000 (10单位增加)	1000
SUPER BONUS	超级大奖分值(显示在八字板) (集齐7张卡片获得的奖励)	100 ~ 9999 (10单位增加)	3 000
CARD OUT RATE	卡片中奖比率设置 设定值单位以投币数为基准 (在内部将 Plays/Coin 设定值平均处理) Ex) 1st : 1, 2nd : 2, 3rd: 3, 4th: 4, 5th: 5 默认平均 1局1币处理 1st : 1, 2nd : 3, 3rd: 5, 4th: 7, 5th: 10 默认平均 1.58局1币处理	5 ~ 50	15

AVG-TICKET	设置每币出票率 与Score Type 设定值不同时, 有可能无法按 AGV-TICKET 设定值进行游戏	10 ~ 100 (1单位增加)	40
TICKET/SCORE	设置分值与彩票比例. NONE : 不出彩票并自动清零彩票数	"NONE", "1/1", "1/2"	1/1
ATTRACT VOLUME	设置是否使用演示音以及调节音量 "OFF" : 静音 10 ~ 100 : 音量	"OFF", 10 ~ 100 (10单位增加)	60
ELEVATOR SETTING	详细设置供球电梯动作 (设置射球后马达静止的时间) !注意! 即使初始化, 设定值也不变	=> (附件说明) (参照下面表 #3)	
DEMO VIDEO	设置是否播放演示影像 "ON" - 播放摔角选手演示视频 "OFF" - 没有选手视频, 只播放玩法说明	"OFF", "ON"	"ON"
SAVE AND EXIT	保存后退出	按SELECT (确认键) 移动光标选择 [YES] or [NO]后执行	
CANCEL AND EXIT	取消并退出		

< # 1>

● PROGRAM SETTINGS -> PLAYS / COIN

◇ 设置投币(或刷卡)时的局数.

连续投币(或刷卡)5次, 且中间没有进行游戏时, 按设定值支付局数, 第6次开始重复. (每5次为基准)

!注意! 更改局数设置时包含账目信息所有数据将会被清零. (自动运行清零模式)

LCD 显示	说明	范围	默认值
PAYMENT TYPE (支付形式)	免费游戏设置以及在画面显示投币或刷卡提示 "FREE" - FREE PLAY 免费模式 "COINS" - INSERT COIN 投币模式 "CARD" - SWIPE CARD 刷卡模式	"FREE" "COINS", "CARD"	"COIN" (投币)
MINIMUM COIN	设置每局游戏最少投币数. 适用下面所有设定值. 例) 设置MINIMUM COIN 5时 投5币时 按1st. COIN 设定支付10局游戏	1 ~ (increase by 1)	1
1st. COIN	投币时获得局数.	1 ~ 300 (increase by 1)	1
2nd. COIN	投币时获得局数.		3
3rd. COIN	投币时获得局数.		5
4th. COIN	投币时获得局数.		7
5th. COIN	投币时获得局数.		10
SAVE AND EXIT	保存后退出	按SELECT(确认键) 移动光标选择 [YES] or [NO]后执行	
CANCEL AND EXIT	取消并退出		

< # 2>

● PROGRAM SETTINGS -> SCORE TYPE

◇ 设置钉盘游戏彩票分值种类以及个别分值.

※ 4号孔设置在 PROGRAM SETTING 的 MULTI BALL STOCK 选项设置相应累积数, 并达成时触发该奖励.

※ BOARD SCORE选项是设置棋盘分值, 分为高, 中, 低3种.

LCD 显示	说明	范围	默认值
TYPE	设置基本分值种类	1 ~ (1单位增加)	4
MAIN CHECKER	设置通过标靶时支付的分值	0 ~ (1单位增加)	0
HOLE 1	设置1号孔分值	"BONUS" "0 ~ 99" (1单位增加)	6
HOLE 2	设置2号孔分值		4
HOLE 3	设置3号孔分值		2
HOLE 4 (EVENT)	游戏中不得分 (只累积奖励球能量) 在触发奖励球时, 球进入4号孔则会增加设置的分数.		10

HOLE 5	设置5号孔分值	“BONUS” “0 ~ 99” (1单位增加)	2
HOLE 6	设置6号孔分值		4
HOLE 7	设置7号孔分值		6
BOARD SCORE 1	棋盘游戏低分值1 (低)	1 ~ 100 (1单位增加)	10
BOARD SCORE 2	棋盘游戏低分值2 (中)		20
BOARD SCORE 3	棋盘游戏低分值3 (高)		30
SAVE AND EXIT	保存后退出 (在此选项中保存的设定值即使恢复出厂设置时也不会变动.)	按SELECT(确认键) 移动光标选择 [YES] or [NO] 后执行	
CANCEL AND EXIT	取消并退出		

基本分值种类档位设置表

TYPE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MAIN CHECKER	0	0	0	0	0	0	0	0	0
HOLE 1	1	3	4	6	5	9	8	10	9
HOLE 2	1	2	3	4	4	6	6	8	7
HOLE 3	1	1	2	2	3	3	4	4	5
HOLE 4 (EVENT)	2	4	5	10	10	10	15	20	25
HOLE 5	1	1	2	2	3	3	4	4	5
HOLE 6	1	2	3	4	4	6	6	8	7
HOLE 7	1	3	4	6	5	9	8	10	9
BOARD SCORE 1	2	4	5	10	10	10	15	20	25
BOARD SCORE 2	4	6	10	20	15	20	25	30	35
BOARD SCORE 3	6	8	15	30	20	30	35	40	45

< # 4 >

● PROGRAM SETTINGS ->ELEVATOR SETTING

◇ 设置送球马达动作后延时停止的选项。

根据送球马达规格，发射完弹珠后递送下一个弹珠的时间。

马达根据设定进行延时动作并停止。

※ 在此界面按发射按钮或确认键(SELECT)即可发射弹珠。

LCD 显示	说明	范围	默认值
PLAYER 1	详细设置1P送球马达 (0.01秒单位)	"0.00" : 立即停止 "0.00" ~ "0.16" (0.02单位变更)	0.06
PLAYER 2	详细设置2P送球马达 (0.01秒单位)		
SAVE AND EXIT	保存后退出 (在此选项中保存的设定值即使恢复出厂设置时也不会变动.)	按SELECT (确认键) 移动光标选择[YES] or [NO]后执行	
CANCEL AND EXIT	取消并退出		

3-3.清除模式

● CLEAR MODE		
◇ 清零游戏数据以及账目信息.		
LCD 显示	说明	范围
CLEAR TICKETS	清零当前待支付彩票	按SELECT (确认键) 移动光标选择 [YES] or [NO]后执行
CLEAR PLAYS	清零当前待玩局数. (包含待出卡片)	
CLEAR DATA	清零游戏数据和账目信息.	
EXIT	退出	

3-4.查账模式

● BOOKKEEPING	
LCD显示	说明
1P : 1 Player 2P : 2 Player TOTAL : 1P, 2P 合计	
— COIN IN — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计投币数
— SERVICE IN — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计按服务键次数 (每次按服务键都会增加10局游戏)
— GAME PLAYS — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计游戏次数
— TICKET OUT — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计出票数
— CARD OUT — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计出卡数
— CHECKER WIN — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计打中标靶次数
— CHECKER BOARD TICKET — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计在棋盘获得彩票次数

— CHECKER BOARD CARD — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计在棋盘获得卡片次数
— CHECKER BOARD LUCKY — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计在棋盘获得幸运奖励次数
— MULTI-B EVENT COUNT — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计获得奖励球次数
— MULTI-B EVENT SCORE — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计在奖励球中获得的分数
— BONUSLAMP WIN COUNT — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计成功点亮5盏JP灯次数
— BONUS WIN SCORE — 1P: 0 2P: 0 TOTAL : 0	1P, 2P和合计获得JP分数
— 1P PIN HOLE GOALIN — HOLE 1 : 0 HOLE 2 : 0 HOLE 3 : 0	1P 钉盘进入 1, 2, 3号孔次数
HOLE 4 : 0 HOLE 5 : 0 HOLE 6 : 0 HOLE 7 : 0	1P 钉盘进入 4, 5, 6, 7号孔次数
— 2P PIN HOLE GOALIN — HOLE 1 : 0 HOLE 2 : 0 HOLE 3 : 0	2P 钉盘进入 1, 2, 3号孔次数
HOLE 4 : 0 HOLE 5 : 0 HOLE 6 : 0 HOLE 7 : 0	2P 钉盘进入 4, 5, 6, 7号孔次数

** VER INFO 1 ** MAIN CHN Ver_._ MK Ver _._	显示版本信息 1 - 主板程序版本 - 主机 (PC) 程序版本
** VER INFO 2 ** CHECKER, PIN HOLE 1P:Ver__, Ver/____ 2P:Ver__, Ver/____	显示版本信息 2 (显示各个感应器程序版本) 标靶感应器, 钉盘孔位感应器名称 - 1P 标靶, 孔位感应器程序版本 - 2P 标靶, 孔位感应器程序版本
CANCEL Button : Exit	

3-5.恢复出厂设置

● FACTORY-SETTING 恢复出厂设置 (所有数据清零并恢复默认值) ● SCORE TYPE 和 ELEVATOR SETTING 即使初始化也不会有变更.	
LCD 显示 (执行)	LCD 显示 (执行)
FACTORY - SETTING ARE YOU SURE? YES or [NO] 移动光标执行	再次确认 FACTORY - SETTING REALLY ? YES or [NO] 移动光标执行

3-6.测试模式

TEST MODE		
测试项目	设置项目	说明
INPUT TEST	[=>]	进入输入状态确认模式
	在LCD显示各选项的输入状态	
	(Button, Coin, Ticket, Sensor... Etc)	
FND & LAMP	LAMP, FND, LED 动作测试 每次按确认键(SELECT)时执行各阶段测试.	
	“STEP”	LAMP ▶ 所有灯光亮灭 ▶ 1P BUTTON LAMP ON ▶ 2P BUTTON LAMP ON ▶ 1P TICKET LAMP ON ▶ 2P TICKET LAMP ON ▶ 内部顶棚灯光开启 ▶ 中间灯箱灯光开启 ▶ 两侧喇叭上方灯光开启 ▶ 灯箱左侧舞台灯开启 ▶ 灯箱右侧舞台灯开启 按顺序重复
		FND ▶ 所有灯光亮灭 ▶ 统计所有数字 [0000] ~ [9999] ▶ 1P PIN HOLE FND [11], [11], [11], [11], [11], [11] ▶ 2P PIN HOLE FND [22], [22], [22], [22], [22], [22]
		LED ▶ 所有白色灯光亮灭 ▶ RED ▶ GREEN ▶ BLUE ▶ WHITE 按顺序亮灯 ▶ 所有LED按顺序亮白灯 按顺序重复
	“ON”	全部亮灯. (在此亮灯时进入其他模式也依旧保持亮灯状态.)
	“ON/OFF”	所有灯光亮灭
	“OFF”	全部闭灯.
MOT CHECKER	标靶马达动作测试 ◎ 按LEFT(左), RIGHT(右)键选择种类后 按SELECT(确认键)执行 (或者按1P, 2P发射按钮进行个别动作)	
	“ALL”	1P, 2P 标靶马达同时动作
	“1P”	1P 标靶马达动作
	“2P”	2P 标靶马达动作
	在1P, 2P的钉盘孔位八字板中显示各自确认状态. PIN HOLE FND : [1] [2] [3] [] [5] [6] [7] HOLE NO 1 FND [■□] : 显示原点编码感应器感应状态 (0 or 1) [□■] : 显示分点编码感应器感应状态 (0 or 1) HOLE NO 2 FND [■■] : 统计原点编码感应器感应 HOLE NO 3 FND [■■] : 统计分点编码感应器感应	

	HOLE NO 5 FND [□□] : 标靶球道内侧微动感应 HOLE NO 6 FND [■] : 标靶感应器感应 (感应器报错时显示 "Er") HOLE NO 7 FND [■] : 标靶马达动作状态 (显示On 或者 OF (OFF)) (1P, 2P各自的传送带感应器感应到时会以红色LED显示.)	
	用马达测试进行动作时在控制面板画面显示感应器状态.	
	- TEST MOT CHECKER - 1P SEN: 0, 2P SEN: 0 1P ENC : 0/0, 0 2P ENC : 0/0, 0	显示1P, 2P标靶感应器状态 (0 or 1) 1P, 2P 马达编码器原点/分点感应器状态, 分点确认统计
MOT BALL SHOT	送球马达动作测试 ◎ 按LEFT (左), RIGHT (右) 键选择种类后 按SELECT (确认键) 执行 (或者按1P, 2P发射按钮进行个别动作)	
	"ALL"	1P, 2P 送球马达动作 (射球)
	"1P"	1P 送球马达动作 (射球)
	"2P"	2P 送球马达动作 (射球)
	在1P, 2P的钉盘孔位八字板中显示各自确认状态 PIN HOLE FND : [1] [2] [3] [] [5] [6] [7] HOLE NO 1 FND [□■] : 显示1号孔球感应器感应次数 HOLE NO 2 FND [□■] : 显示2号孔球感应器感应次数 HOLE NO 3 FND [□■] : 显示3号孔球感应器感应次数 ★ HOLE NO 5 FND [■□] : 显示4号孔球感应器感应次数 (奖励球累积孔因无单独八字板, 因此显示在5号孔右侧1位数.) HOLE NO 5 FND [□■] : 左侧1位数显示5号孔球感应器感应次数 HOLE NO 6 FND [□■] : 显示6号孔球感应器感应次数 HOLE NO 7 FND [□■] : 显示7号孔球感应器感应次数 (各自感应器感应数显示 0 ~ 9)	
	◎ 发射按钮灯 : 用点灯/闭灯显示上端出球感应器状态 ◎ 彩票按钮灯 : 用点灯/闭灯显示编码感应器状态	
	用马达测试进行动作时在控制面板画面显示感应器状态.	
	- TEST MOT CHECKER - 1PSEN: 0/0, 2PSEN: 0/0 1P: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 2P: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	1P, 2P 送球马达下端编码器状态, 顶端感应器状态 1P, 2P: 标靶感应器感应统计, 钉盘进球孔感应状态 钉盘进球孔从左到右分别是 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7号孔

MOT PIN MOVE	钉盘转向马达测试 ◎ 按LEFT(左), RIGHT(右)键选择种类后 按SELECT(确认键)执行 (或者按1P, 2P发射按钮进行个别动作)	
	“ALL”	1P, 2P 钉盘转向马达同时动作
	“1P”	1P 钉盘转向马达动作
	“2P”	2P 钉盘转向马达动作
	在1P, 2P各自钉盘进球孔八字板中显示各确认状态. PIN HOLE FND : [1] [2] [3] [] [5] [6] [7] HOLE NO 1 FND [□■] : 显示编码感应器状态 (0 or 1) HOLE NO 2 FND [□□] : HOLE NO 3 FND [■■] : 编码感应器状态统计 (每感应一次增加数字1) HOLE NO 5 FND [□□] : HOLE NO 6 FND [□□] : HOLE NO 7 FND [■■] : 钉盘转向马达动作状态 (显示On 或则 OF(OFF))	
	用马达测试进行动作时在控制面板画面显示感应器状态.	
	- TEST MOT PIN MOVE - 1P ENC : 0, 0 2P ENC : 0, 0	1P, 2P 马达编码感应器状态, 分点确认统计
CARD BELT	传送带动作测试 ◎ 按LEFT(左), RIGHT(右)键选择种类后 按SELECT(确认键)执行 ◎ 1P, 2P 服务键 : 测试向外出卡1张 (在游戏中以出卡处理) (出卡时卡片分配器会根据卡片间隔自动向传送带吐出卡片) ◎ 1P, 2P 彩票键 : 控制卡片出口感应器动作电源开闭	
	“ALL”	1P, 2P 传送带同时动作
	“1P”	1P 传送带动作
	“2P”	2P 传送带动作
	在1P, 2P各自钉盘进球孔八字板中显示各确认状态. PIN HOLE FND : [1] [2] [3] [] [5] [6] [7] HOLE NO 1 FND [□■] : 显示编码感应器状态 (0 or 1) HOLE NO 2 FND [□□] : HOLE NO 3 FND [■■] : 编码感应器确认状态统计 HOLE NO 5 FND [□■] : 显示卡片出口感应器状态 (0 or 1) HOLE NO 6 FND [■■] : 卡片出口感应器感应状态统计 HOLE NO 7 FND [■■] : 传送带动作状态 (显示On 或者 OF(OFF))	
CARD OUT (Card Dispenser)	卡片分配器测试 ◎ 按LEFT(左), RIGHT(右)键选择种类后 按SELECT(确认键)执行 (或者按1P, 2P发射按钮进行个别动作)	
	“ALL”	1P, 2P 卡片分配器同时出卡1张
	“1P”	1P 卡片分配器出卡1张
	“2P”	2P 卡片分配器出卡1张

3-7.附件测试项

● FIELD TEST

专门用于确认送球马达出球以及标靶感应器和钉盘进球孔感应器状态的模式

按设置键上 (SETUP UP) / 下 (DOWN) 键 将光标上/下移动 在 EXIT 选项中长按下 (DOWN) 键即可转入FIELD TEST信息画面.

FIELD TEST信息进行清除 (CLEAR) 或者 数据清零 (DATA CLEAR) 或者 回复出厂设置 (FACTORY SET) 即可清除

⊙ 不进行测试的情况下按发射键时, 会在标靶静止的状态下自动发射弹珠.

(将标靶调整到可进球位置后进行测试时即可比较标靶感应器和备用微动的统计状态.)

⊙ 不进行测试的情况下按彩票键即可单发弹珠.

(此方法主要用于精确确认送球马达射球统计以及感应器状态)

LCD 显示		说明
SHOT COUNT	500	在测试模式下发射弹珠的数量 FULL : 无限发射 500 : 发射500颗弹珠 (100 ~ 100000 为止, 可 100单位 进行数量设置)
PLAYER "ALL"		需要测试的游戏位 ALL : 1P, 2P 全部 1P : 1P 2P : 2P
SPEED	0.5	射球间隔设置 0.3 : 0.3秒间隔, 0.5 : 0.5秒间隔, 1.0 : 1.3秒间隔, 1.5 : 1.5秒间隔, 2.0 : 2.0秒间隔
TEST	OFF	测试开始 OFF : 停止测试 ON : 进行测试 测试中不管光标位置如何, 如果按确认 (SELECT) 键时测试会立刻停止. (将光标移动至 TEST并按确认 (SELECT) 键时 FIELD TEST开始的同时在LCD界面进入射球统计和感应器计数画面.)
CLEAR		删除测试数据 (出现YES or NO选择窗口时用方向键选择YES并按确认 (SELECT) 键时会将FIELD TEST项目的数据进行删除)
EXIT		退出并返回上级菜单 (按取消 (CANCEL) 键即可退出. 如果在测试进行中按取消 (CANCEL) 键, 会立刻停止测试并退出.)

下面选项是将光标移动至 EXIT 菜单处, 按向下 (DOWN) 键会进入并显示如下测试项目的画面。
在这里重新按向上 (UP) 键时可以移动光标。

TOTAL BALL & SENSOR (500) 1P 2P BALL : 0, 0 SEN : 0, 0	显示在FIELD TEST中发射的所有球数以及所有感应器确认状态统计 (500: 当前发射数量确认) 以及 1P, 2P区分选项 所有射球数统计 所有感应器确认统计
SENSOR CHECK COUNT CHK~ : 0, 0 BS/W : 0, 0 PIN : 0, 0	标靶和通道内备用微动统计次数比较以及 对照标靶感应器确认次数和钉盘所有进球孔感应器感应次数 Ex) 发射总数100个, 所有感应器确认数100个中, 标靶15个, 钉盘进球孔85个, 合计100个为正确。 标靶感应器感应统计 标靶备用微动感应统计 钉盘进球孔 1 ~ 7号合计统计
PIN HOLE SENSOR PIN1: 0, 0 PIN2: 0, 0 PIN3: 0, 0	钉盘进球孔各孔种类感应器感应状态统计 1号进球孔感应器感应统计 (最左边) 2号进球孔感应器感应统计 3号进球孔感应器感应统计
PIN4: 0, 0 PIN5: 0, 0 PIN6: 0, 0 PIN7: 0, 0	4号进球孔感应器感应统计 (正中间) 5号进球孔感应器感应统计 6号进球孔感应器感应统计 7号进球孔感应器感应统计 (最右边)

4.故障代码

只有“E. 02”，“E. 03”，“E. 21”报错会停止整个机台，其余报错只停止相应游戏位的游戏。
“彩票报错”，“卡片分配器报错”将不会停止游戏，而是显示提示信息。

ERROR CODE	报错种类	内容	确认事项
E. 02	系统	设置数据保存异常	1. 设置确认及保存 2. 进行恢复出厂设置. 3. 机台开关机确认 4. 持续出现问题时更换主板
E. 03		游戏数据保存异常	1. 设置菜单CLEAR MODE中 进行数据清零 2. 机台开关机确认 3. 持续出现问题时更换主板
E. 11	投币器	持续收到投币器感应器信号	确认发生问题的投币器感应器输入
E. 13	纸钞机	持续收到纸钞机感应器信号	确认发生问题的纸钞机感应器输入
E. 21	MK (PC) 串口通讯	显示屏与主机无法通讯 显示屏无法控制关于通讯的报错， 因此关于视频的报错另外处理， 主板报错显示在八字板中..	1. 确认接线 2. 确认主机动作（正常启动） 3. 确认主板通讯
E. 31	标靶马达	无法收到分点编码器信号	1. 确认马达动作 2. 确认编码感应器输入状态
E. 35		标靶感应器异常（持续收到信号）	1. 确认接线 2. 确认感应器输入状态
E. 41	传送带马达	无法收到编码器信号	1. 确认马达动作状态 2. 确认编码感应器输入状态
E. 43		持续收到卡片出口感应器信号	1. 确认马达动作状态 2. 确认卡片出口感应器动作 3. 确认卡片是否卡在传送带上
E. 44		未收到卡片出口感应器信号	4. 确认马达旋转方向

※ 报错代码基本显示在LCD面板和发生异常的游戏位的显示屏以及钉盘进球孔八字板上并显示“Er”字样和报错代码。

※ 主机通讯报错基本显示在LCD面板和钉盘进球孔的八字板。
除此之外主机未收到通讯码1分钟以上时在显示屏显示相关信息。

E. 51	钉盘转向马达	无法收到钉盘转向马达编码器信号.	1. 确认马达动作状态. 2. 确认编码感应器输入状态
E. 61	供球马达	供球马达出现卡球	1. 确认有无卡球 2. 确认编码感应器
E. 62		顶端出球感应器异常 (无信号)	1. 确认有无弹珠 2. 确认感应器状态
E. 71	钉盘进球孔感应器	持续收到1号钉盘进球孔感应器信号	1. 确认1号进球孔感应器状态
E. 72		持续收到2号钉盘进球孔感应器信号	1. 确认2号进球孔感应器状态
E. 73		持续收到3号钉盘进球孔感应器信号	1. 确认3号进球孔感应器状态
E. 74		持续收到4号钉盘进球孔感应器信号	1. 确认4号进球孔感应器状态
E. 75		持续收到5号钉盘进球孔感应器信号	1. 确认5号进球孔感应器状态
E. 76		持续收到6号钉盘进球孔感应器信号	1. 确认6号进球孔感应器状态
E. 77		持续收到7号钉盘进球孔感应器信号	1. 确认7号进球孔感应器状态
E. 78		未收到标靶或钉盘进球孔感应器信号	1. 确认钉盘有无卡球. 2. 确认钉盘进球孔感应器状态
CARD EMPTY (在显示屏右上角显示)	卡片分配器	卡片不足 or 出卡装置无动作	1. 确认卡片 2. 确认出卡装置 (补充卡片后按取消键 (CANCEL) 进行复位.)
HELP (在显示屏彩票窗口显示)	彩票报错	彩票不足	1. 确认彩票 2. 确认彩票机马达动作 3. 确认出票感应器
※ 报错代码基本显示在LCD面板和发生异常的游戏位的显示屏以及钉盘进球孔八字板上并显示“Er ”字样和报错代码. ※ 主机通讯报错基本显示在LCD面板和钉盘进球孔的八字板. 除此之外主机未收码讯到吗1分钟以上时在显示屏显示相关信息.			

4-1.故障报错代码及检测方式

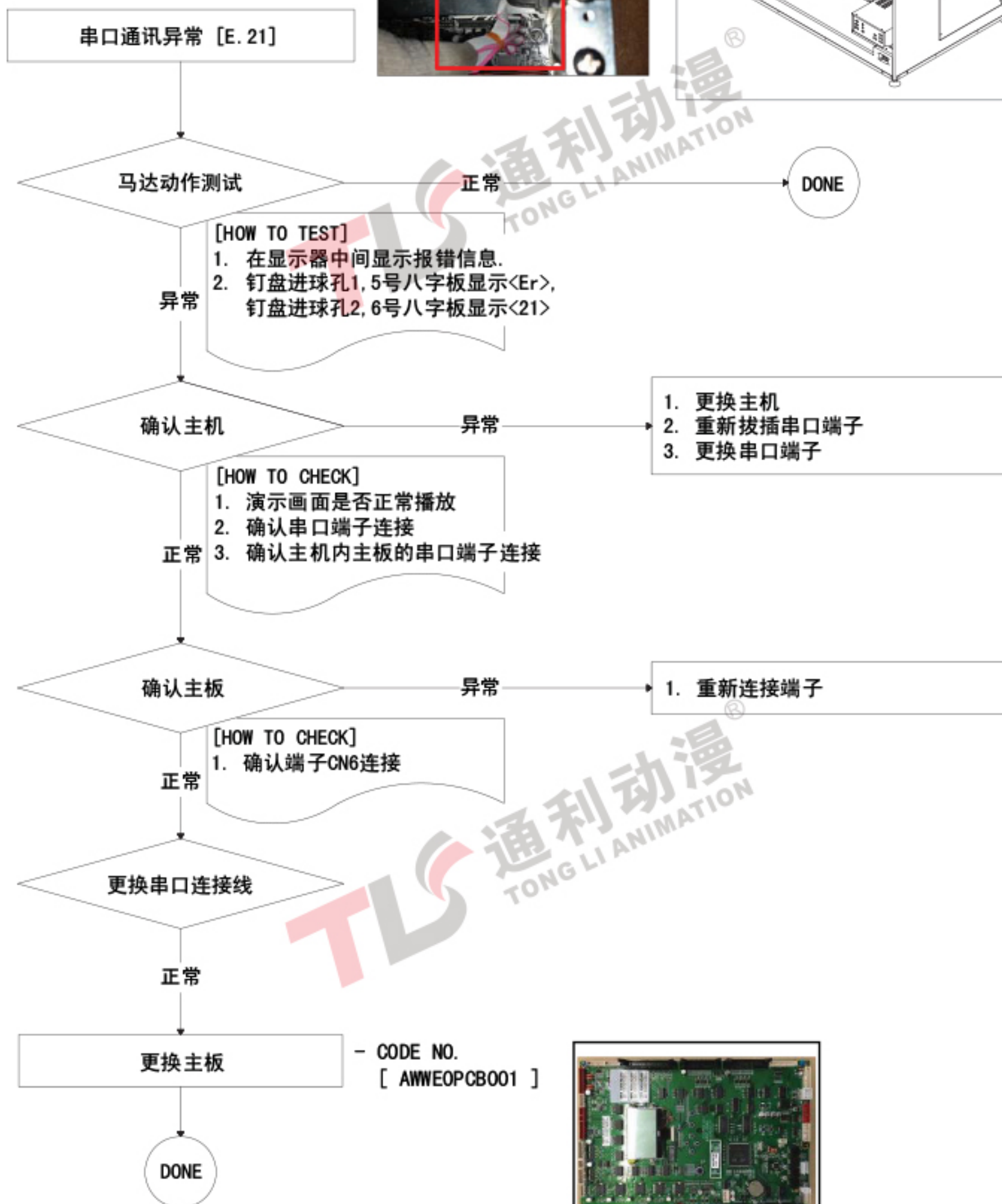
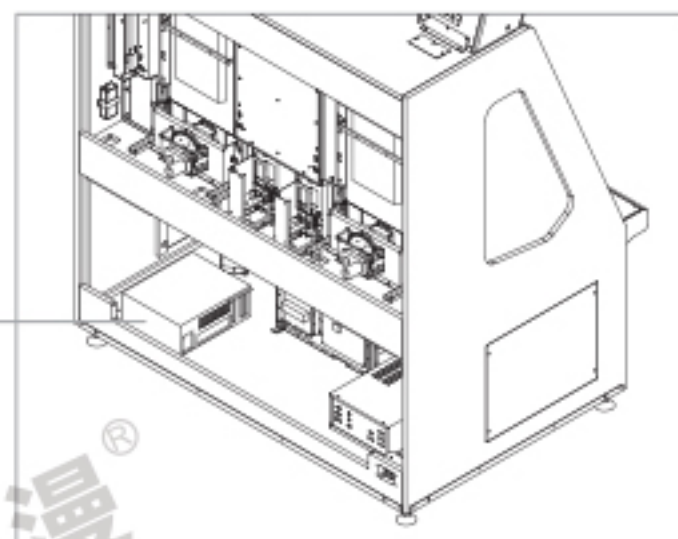
ERROR CODE	报错种类	内容	分析确认条件
E. 02	系统	设置数据保存异常	通电后确认主板设置相关的备用存储器
E. 03		游戏数据保存异常	通电后确认主板游戏相关的备用存储器
E. 11	投币器	持续收到投币器感应器信号	禁止投币时2秒以上持续有信号
E. 13	纸钞机	持续收到纸钞机感应器信号	2秒以上持续有信号
E. 21	主机串口通讯	显示屏与主机无法通讯 显示屏无法控制关于通讯的报错，因此关于视频的报错另外处理，主板报错显示在八字板中..	1. 主机重启前； 1分钟内无通讯信号时报错 2. 主机重启后（主引导结束）： 30秒以上未收到通讯时报错 (以3秒间隔进行10次信号处理)
E. 31	标靶马达	无法收到分点编码器信号	2秒以上无信号
E. 35		标靶感应器异常 (持续收到信号)	3秒以上持续收到信号
E. 41	传送带马达	无法收到编码器信号	2秒以上无信号
E. 43		持续收到卡片出口感应器信号	3秒以上持续收到信号
E. 44		未收到卡片出口感应器信号	卡片分配器出卡5张期间出卡感应器无信号
E. 51	钉盘转向马达	无法收到钉盘转向马达编码器信号.	2秒以上无信号

E. 61	供球马达	供球马达出现卡球	2秒以上未收到信号时进行逆转后重新进行正转，并反复进行4次
E. 62		顶端出球感应器异常（无信号）	以3秒间隔进行5次供球马达运行期间未收到出球感应器信号
E. 71	钉盘进球孔感应器	持续收到1号钉盘进球孔感应器信号	3秒以上未收到感应器信号
E. 72		持续收到2号钉盘进球孔感应器信号	
E. 73		持续收到3号钉盘进球孔感应器信号	
E. 74		持续收到4号钉盘进球孔感应器信号	
E. 75		持续收到5号钉盘进球孔感应器信号	
E. 76		持续收到6号钉盘进球孔感应器信号	
E. 77		持续收到7号钉盘进球孔感应器信号	
E. 78		未收到标靶或钉盘进球孔感应器信号	出10个球后15秒以上未收到标靶和钉盘进球孔时发生

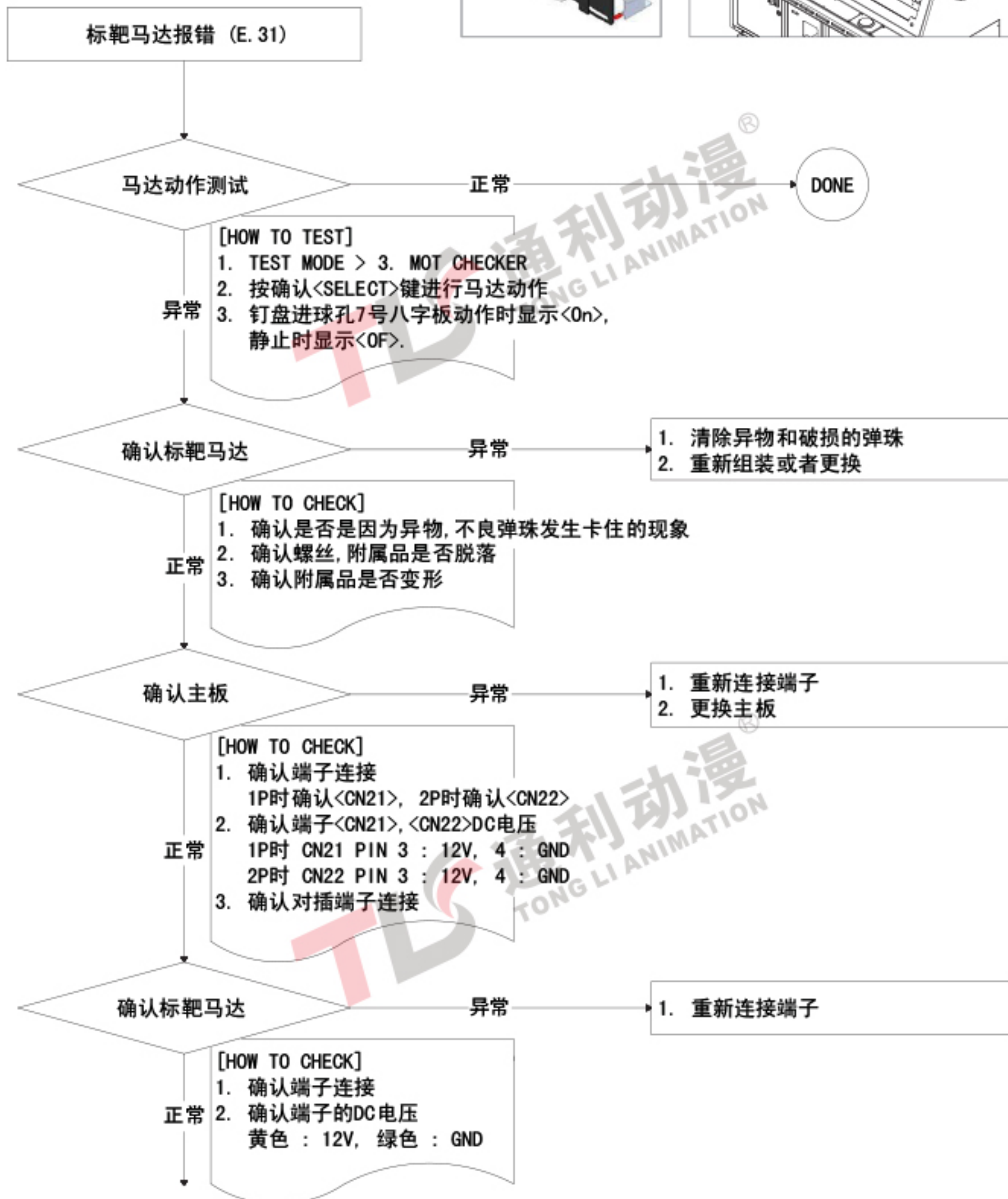
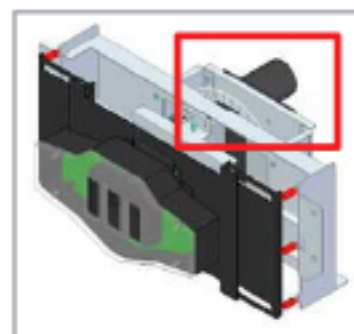
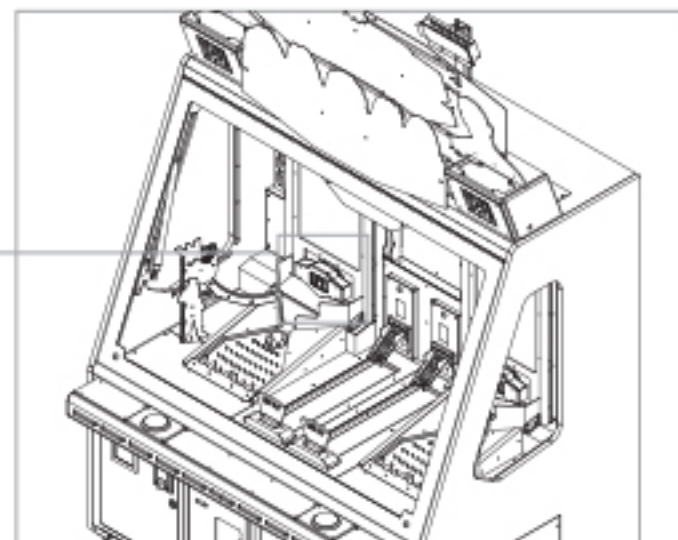
5. 故障排除

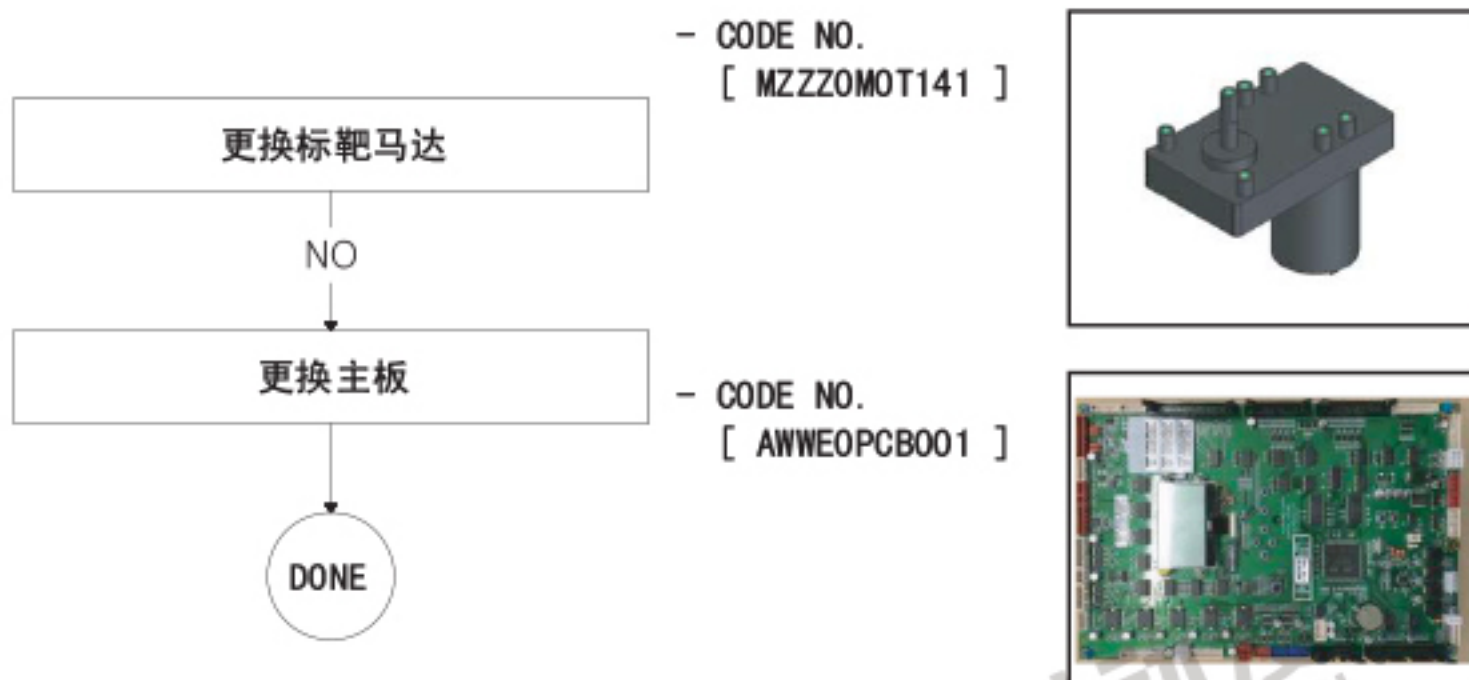
* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

5-1. 串口通讯异常 [E. 21] - 发生主板与主机发生串口通讯异常时



5-2. 标靶马达报错 (E. 31) - 马达动作异常时



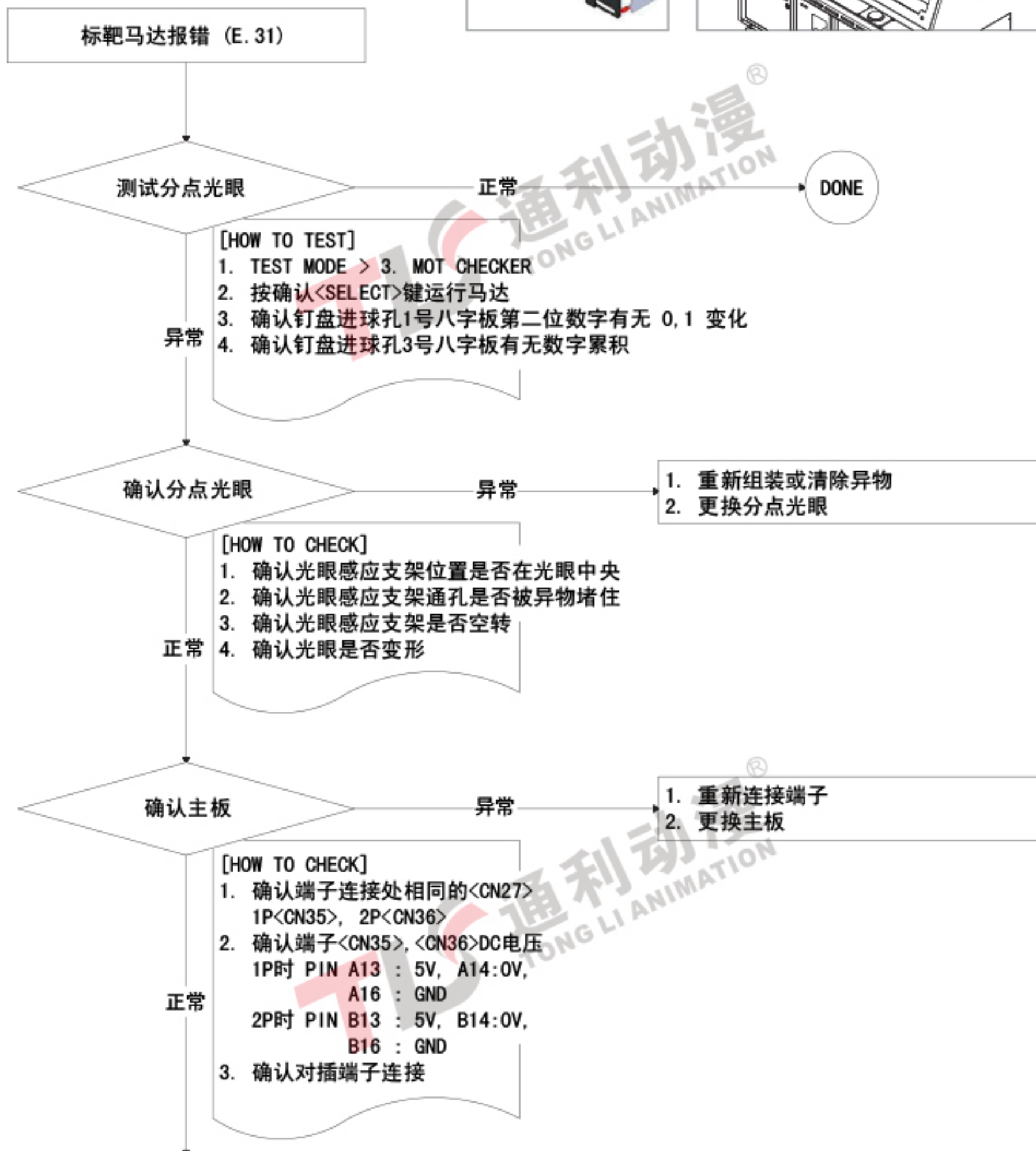
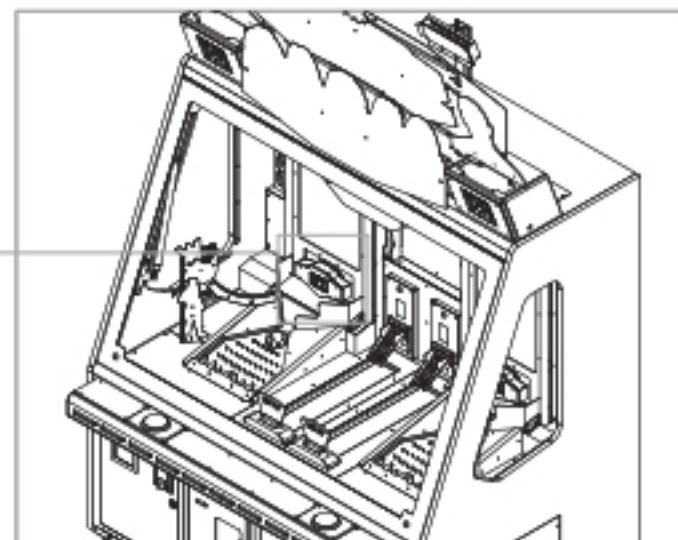
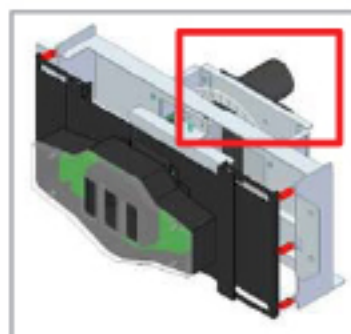


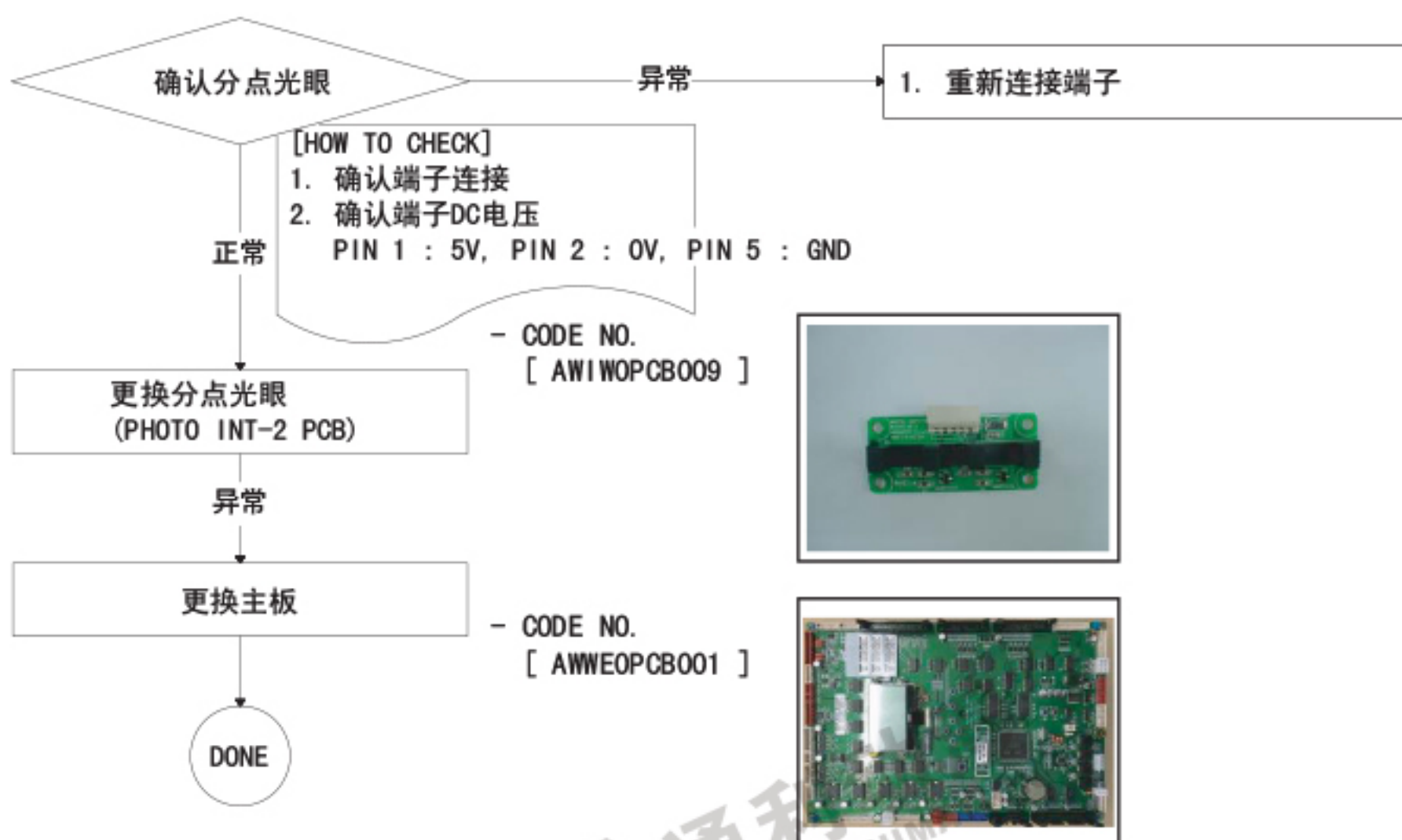
TLS 通利动漫
TONG LI ANIMATION

TLS 通利动漫®
TONG LI ANIMATION

* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

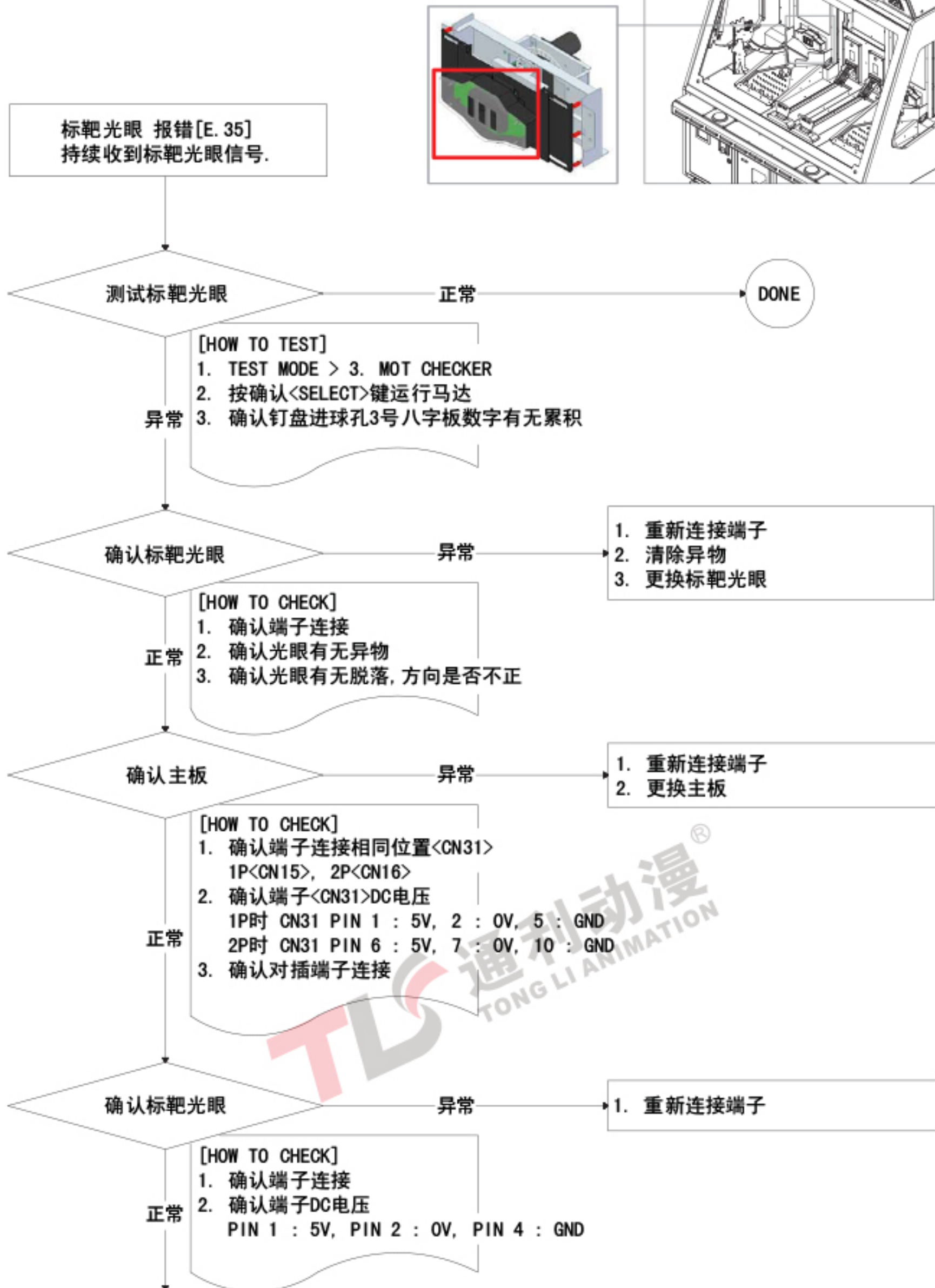
5-3. 标靶马达报错 (E. 31) - 分点光眼无信号

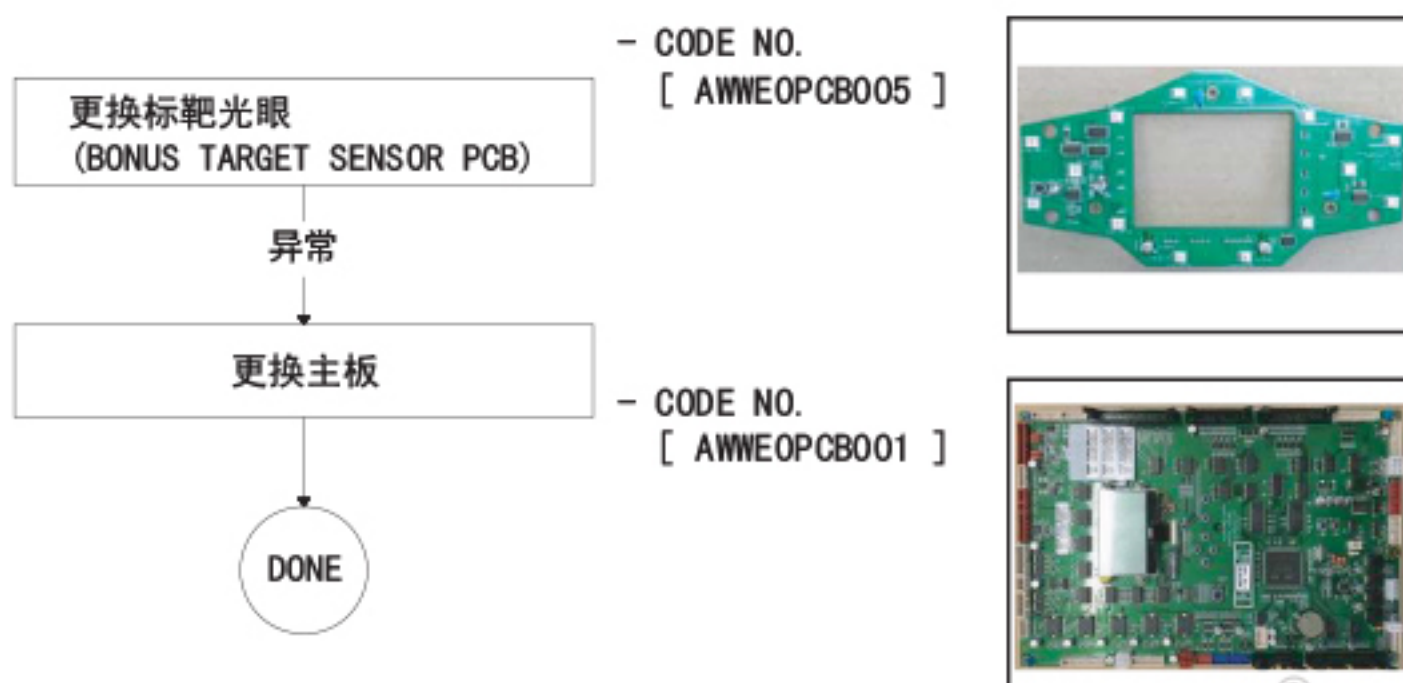




* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

5-4. 标靶光眼 (BONUS TARGET SENSOR PCB) 报错 [E. 35] - 持续收到标靶光眼信号.



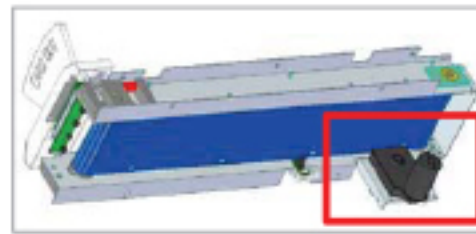
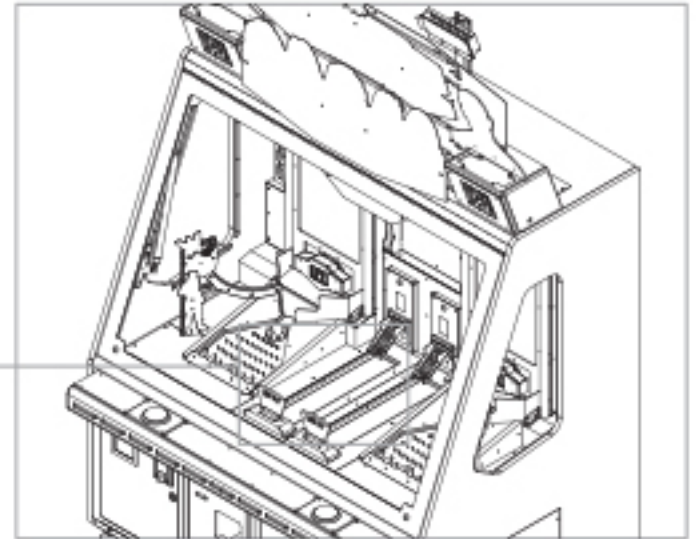


TLS 通利动漫®
TONG LI ANIMATION

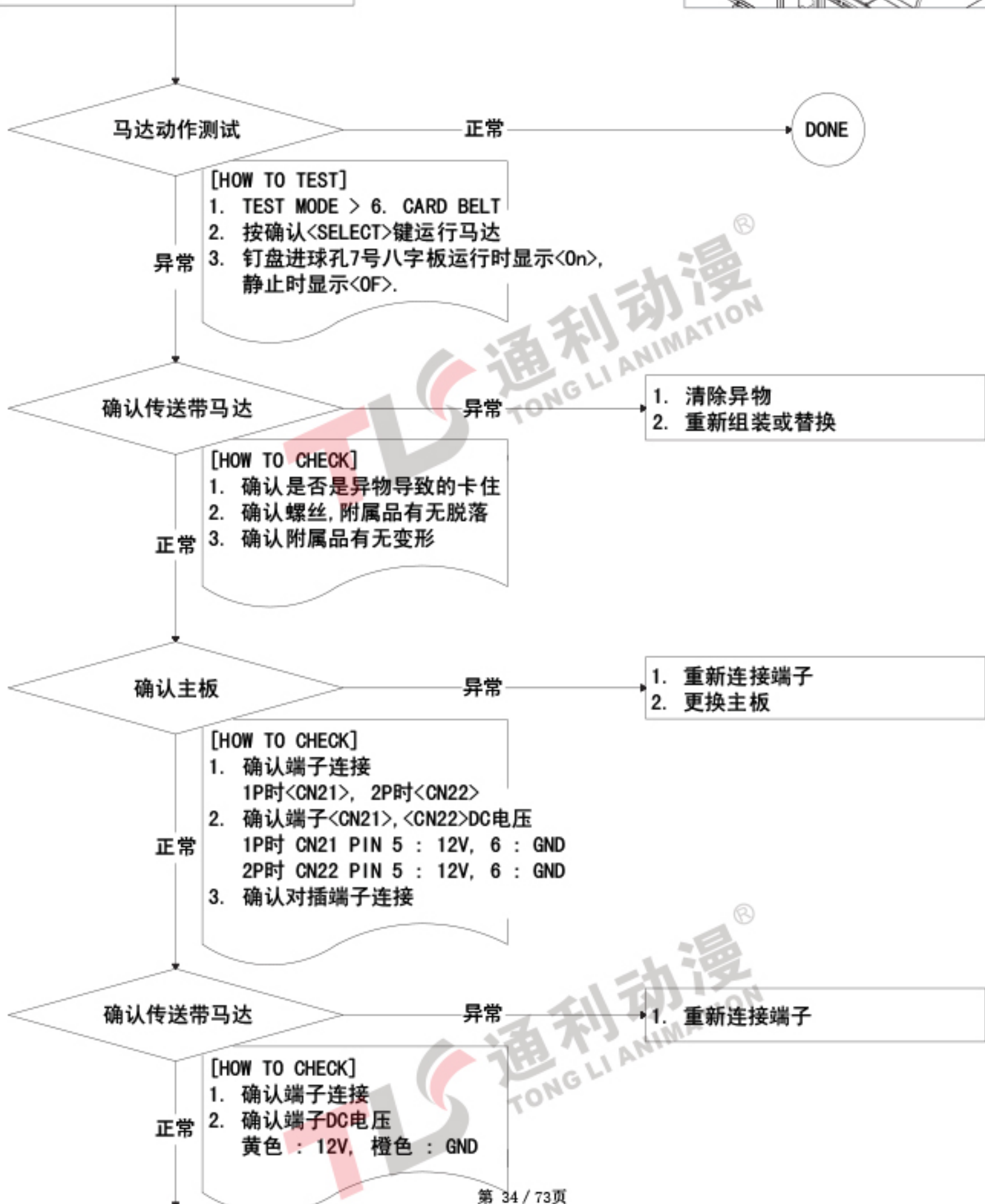
TLS 通利动漫®
TONG LI ANIMATION

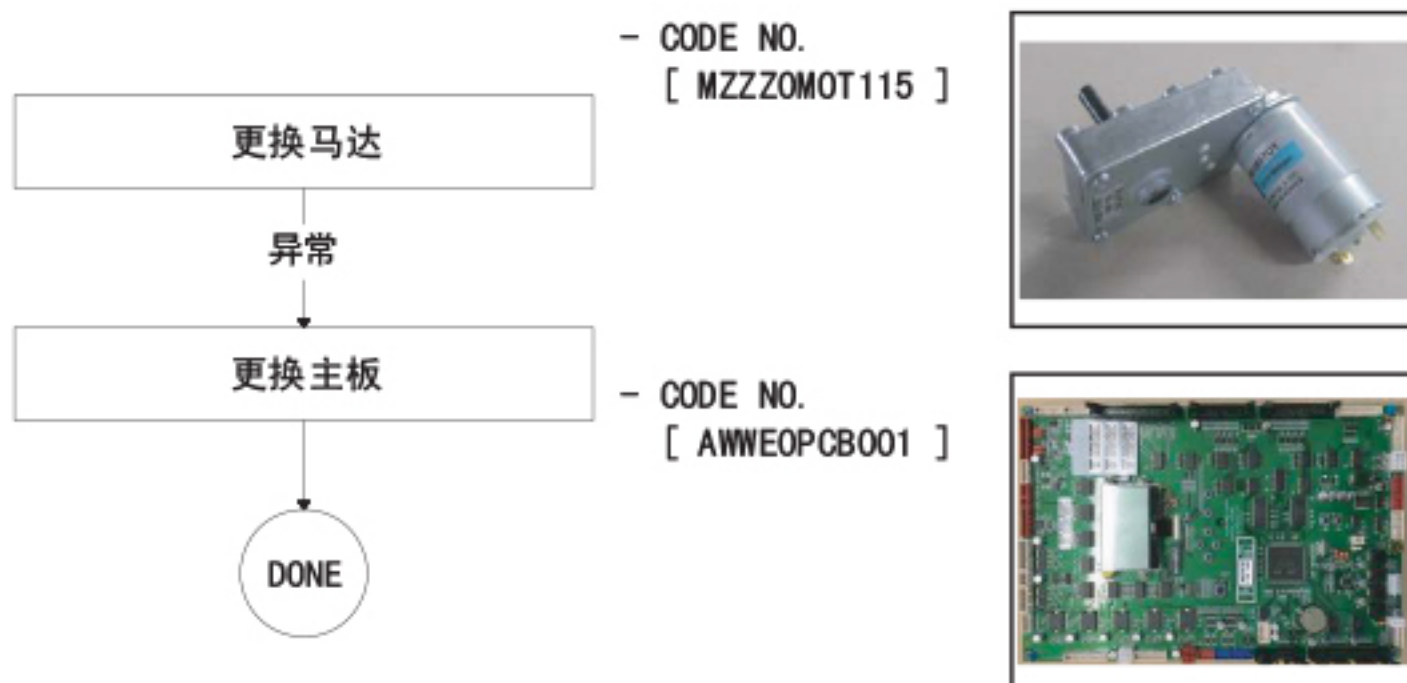
5-5. 卡片传送带马达报错 (E. 41)

- 卡片传送带马达运行异常时



卡片传送带马达报错 (E. 41)

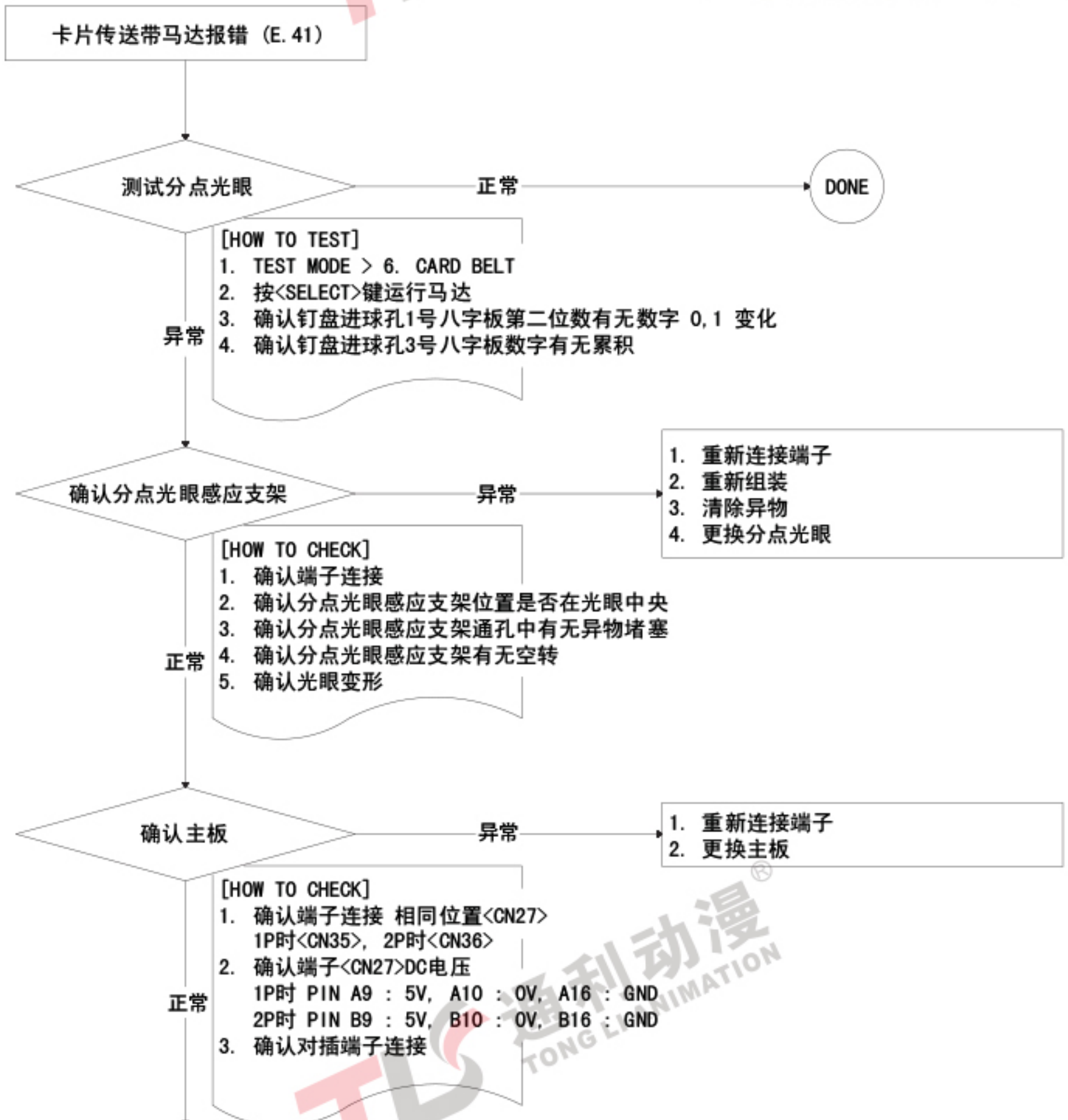
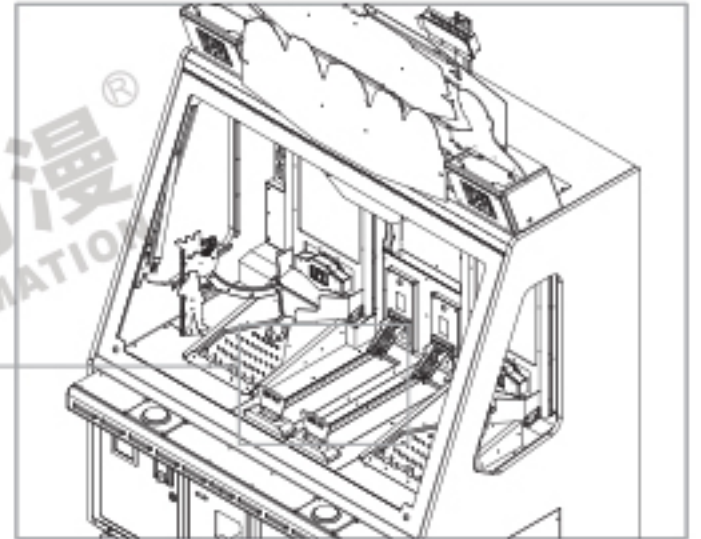
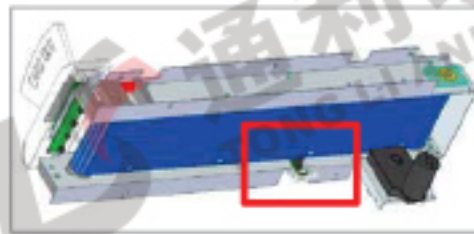


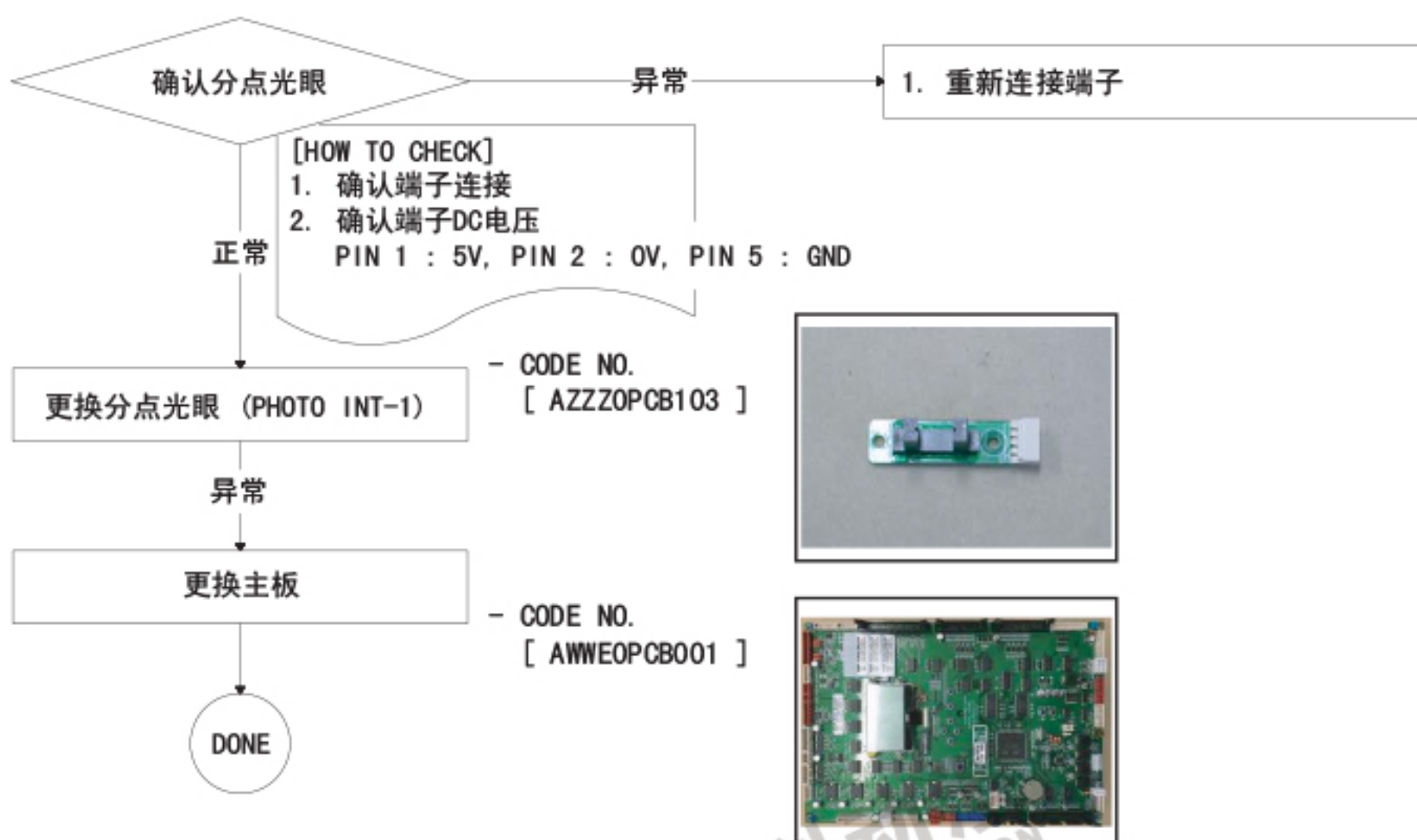


* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

5-6. 卡片传送带马达报错 (E. 41)

- 分点光眼无信号

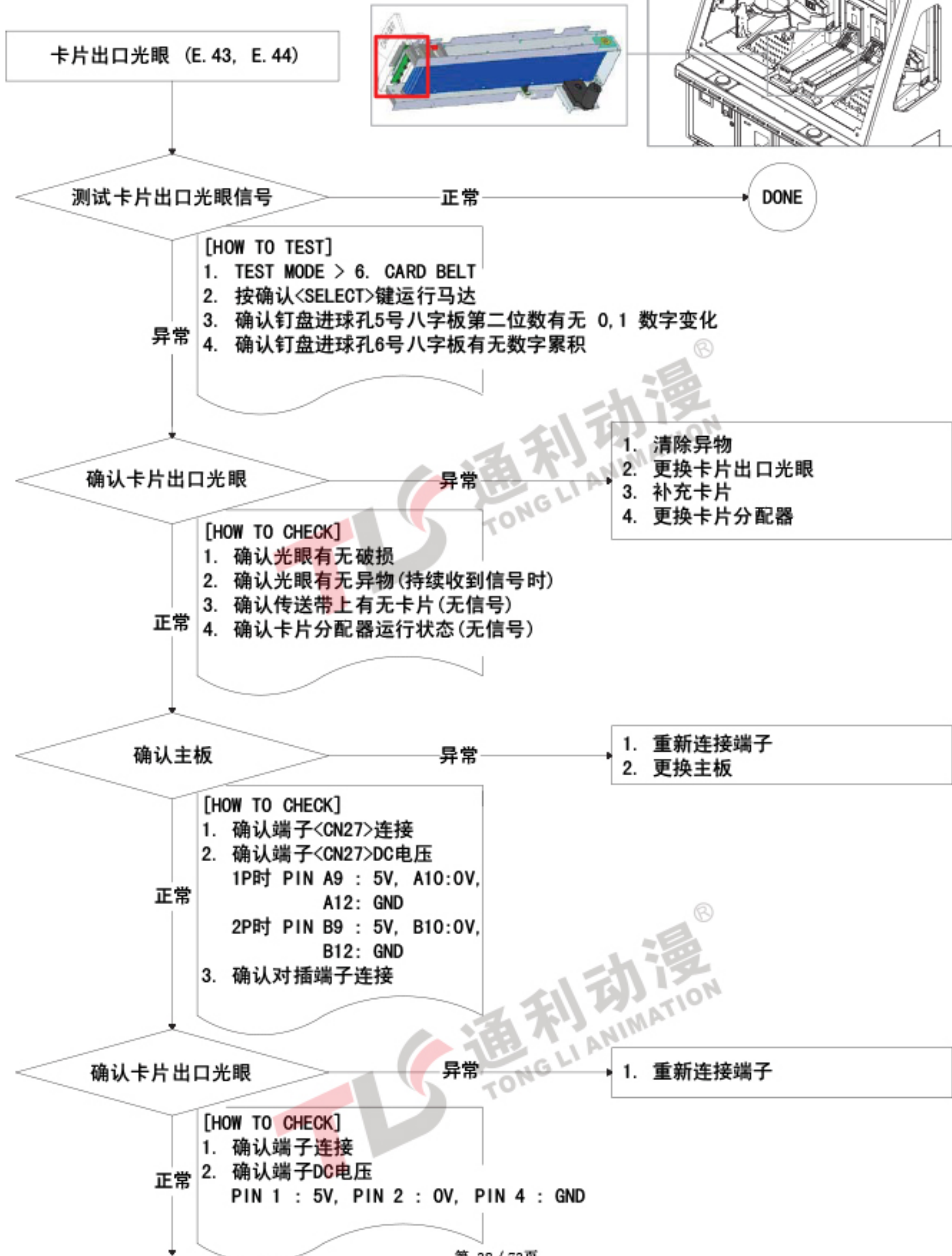
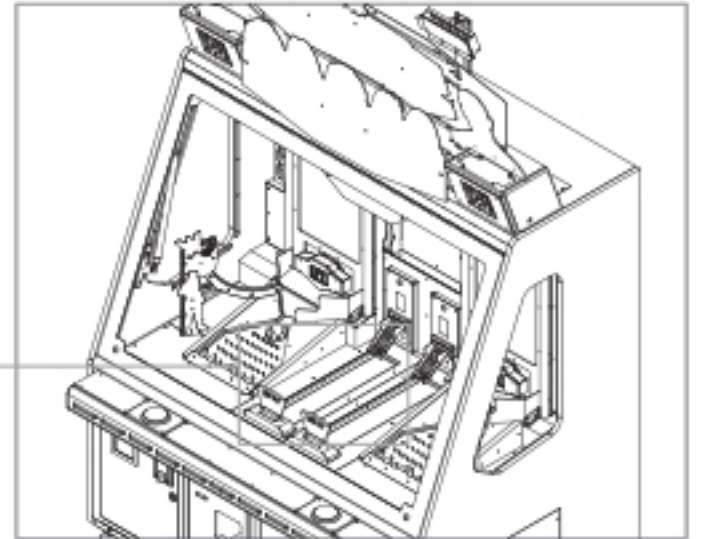




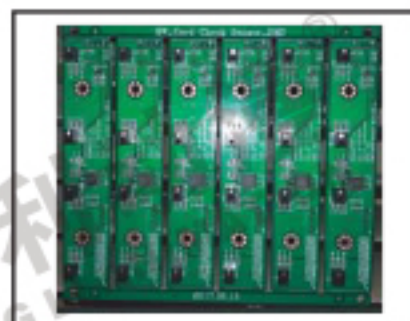
* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

5-7. 卡片出口光眼 (E. 43, E. 44)

- 持续收到信号或无信号



- CODE NO.
[ADM30PCB003]

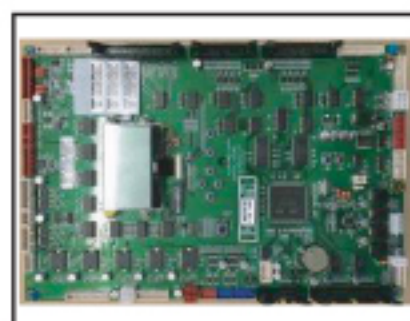


更换卡片出口光眼

异常

更换主板

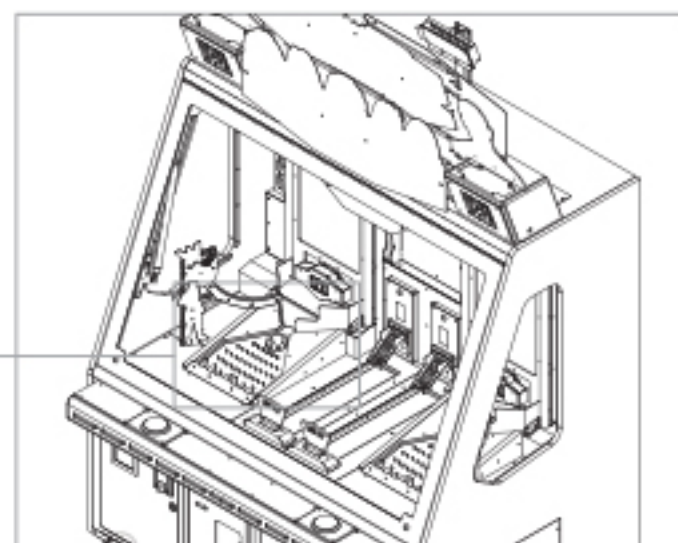
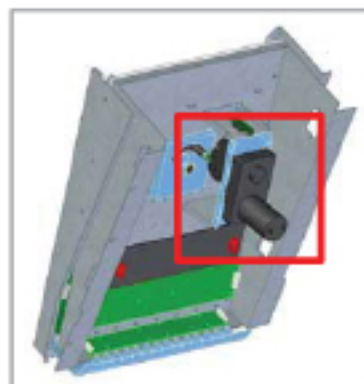
- CODE NO.
[AWE0PCB001]



DONE

* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

5-8. 钉盘转向马达报错 (E. 51) - 马达运行异常时



钉盘转向马达报错 (E. 51)
马达运行异常时

测试马达运行

正常

DONE

异常

[HOW TO TEST]

1. TEST MODE > 5. MOT PIN MOVE
2. 按确认<SELECT>键运行马达
3. 钉盘进球孔7号八字板运行时显示<0n>, 静止时显示<0F>.

确认钉盘转向马达

异常

1. 清除异物和破损的弹珠
2. 重新组装或更换

正常

[HOW TO CHECK]

1. 确认是否因异物, 破损弹珠导致卡住
2. 确认螺丝, 附属品有无脱落
3. 确认附属品有无变形

确认主板

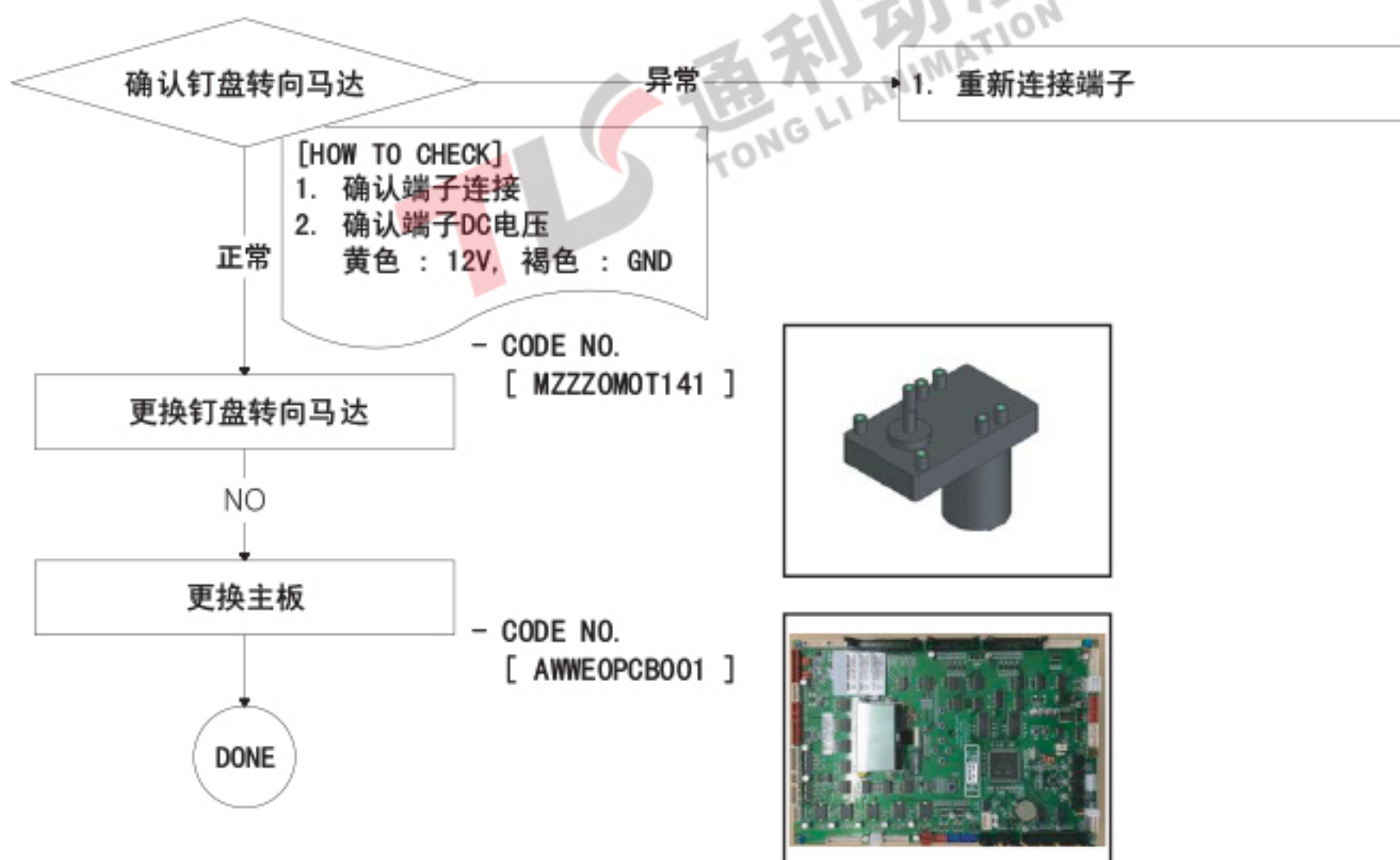
异常

1. 重新连接端子
2. 更换主板

正常

[HOW TO CHECK]

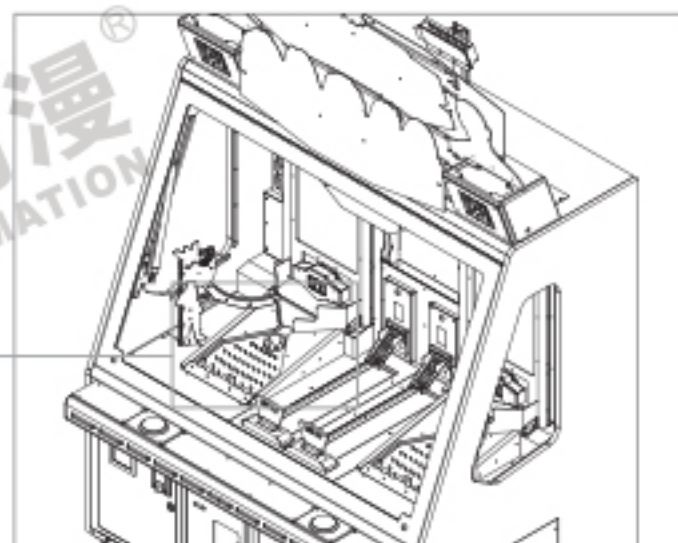
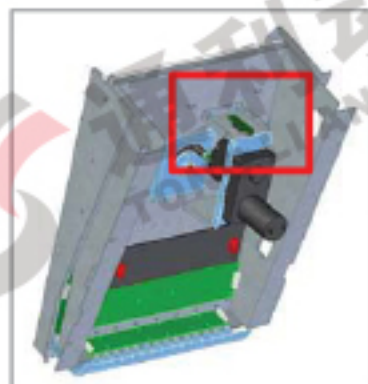
1. 确认端子连接
1P时<CN21>, 2P时<CN22>
2. 确认端子<CN21>, <CN22>DC电压
1P时 CN21 PIN 1 : 12V, 2 : GND
2P时 CN22 PIN 1 : 12V, 2 : GND
3. 确认对插端子连接



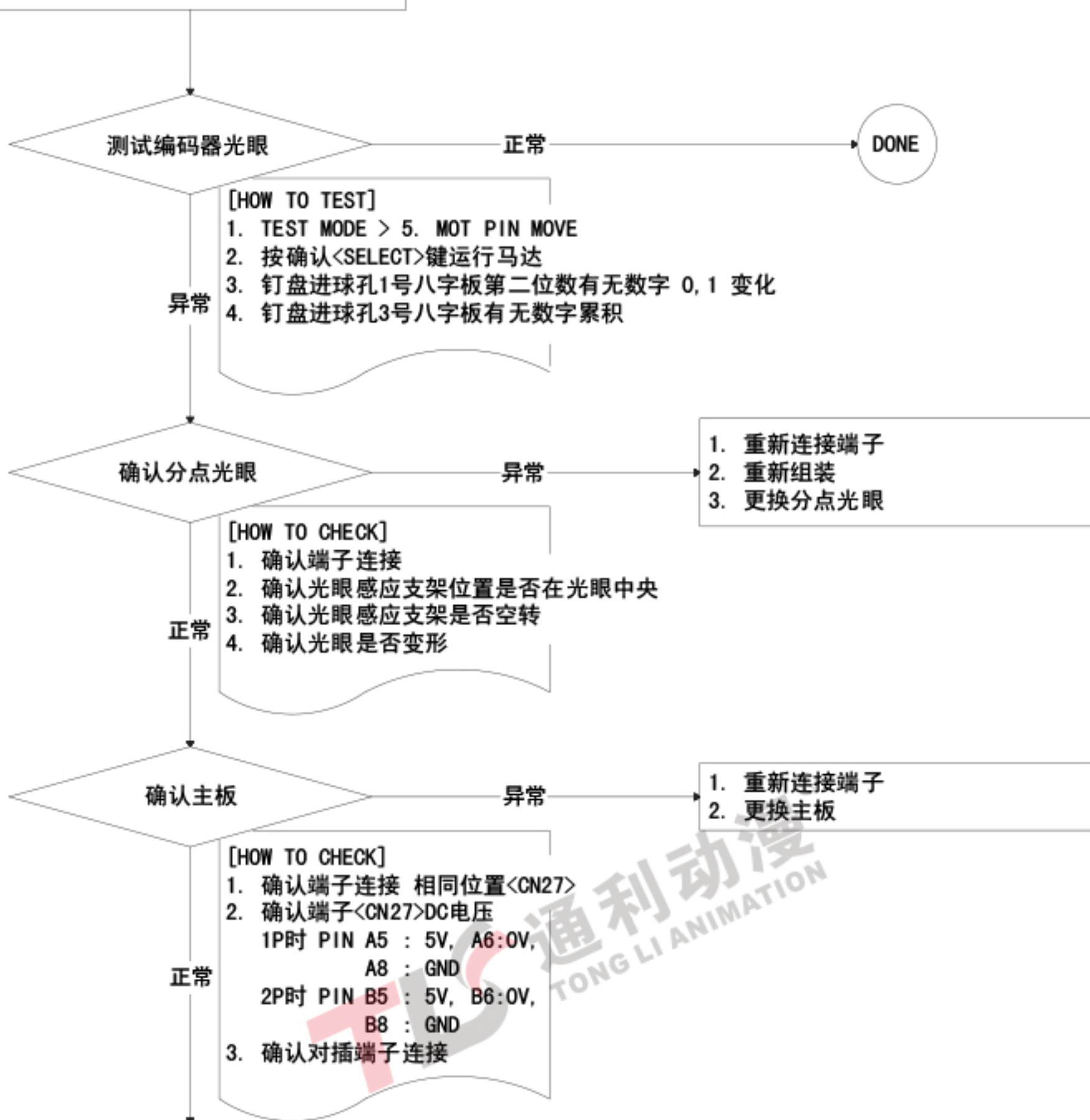
* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

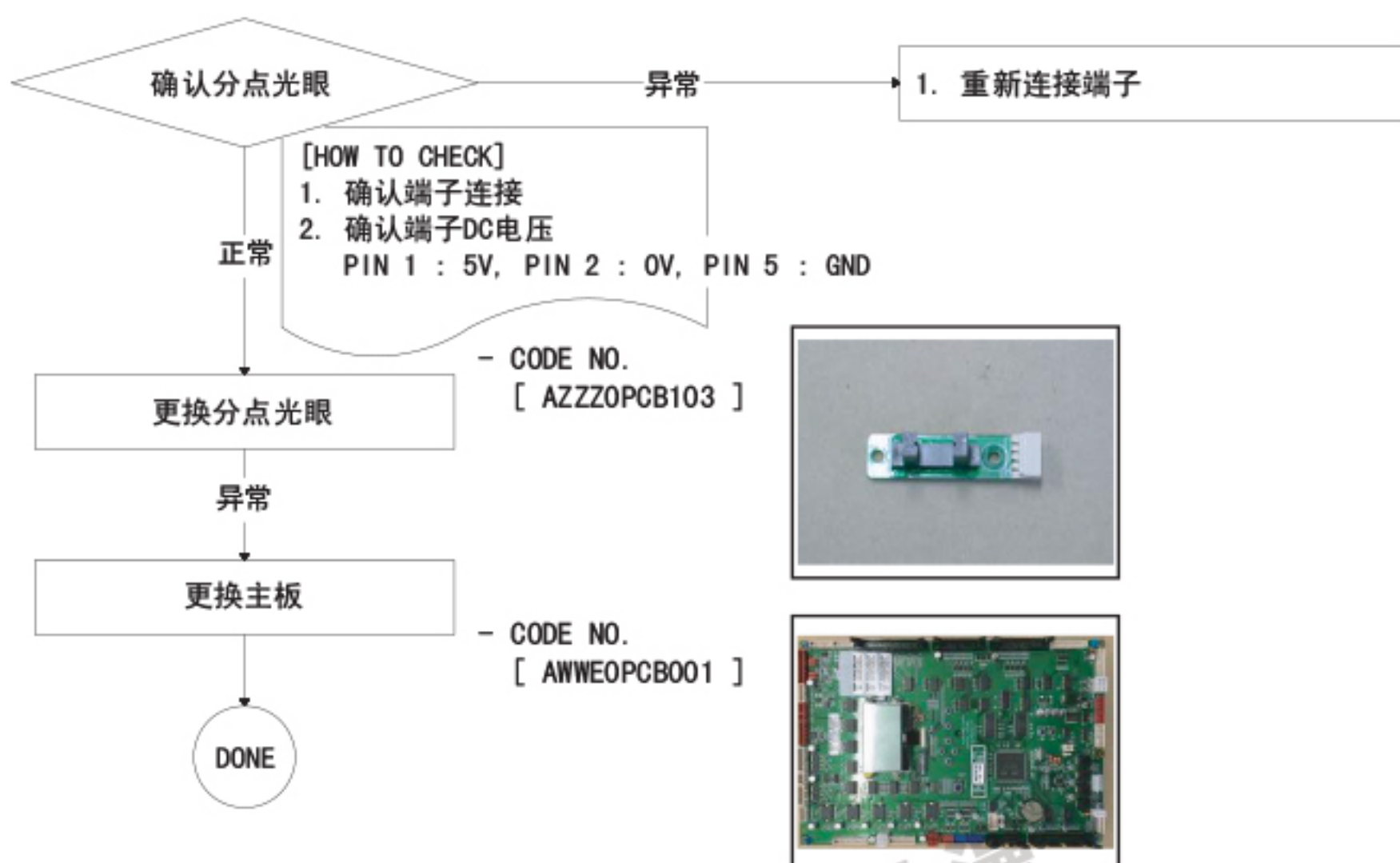
5-9. 钉盘转向马达报错 (E. 51)

- 未收到编码器信号



钉盘转向马达报错 (E. 51)
未收到编码器信号 (马达可以运行)

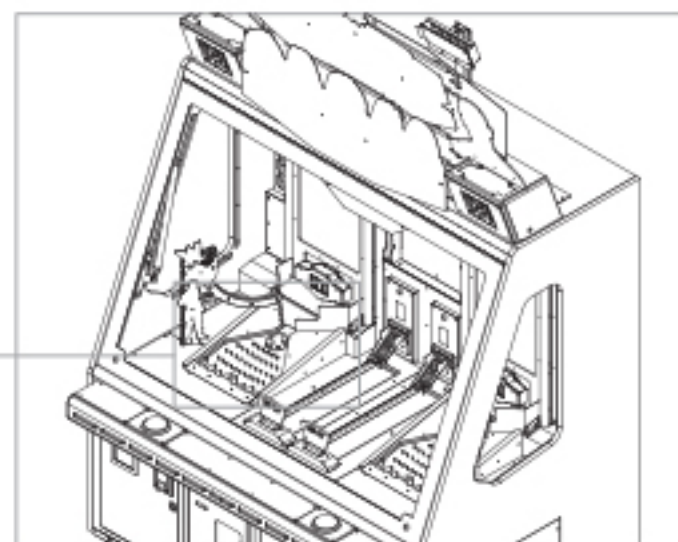
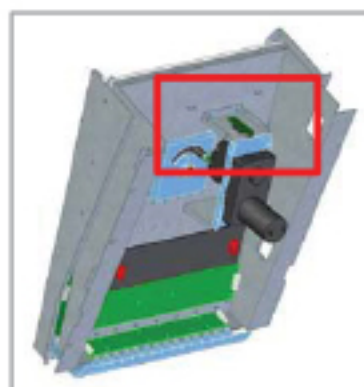




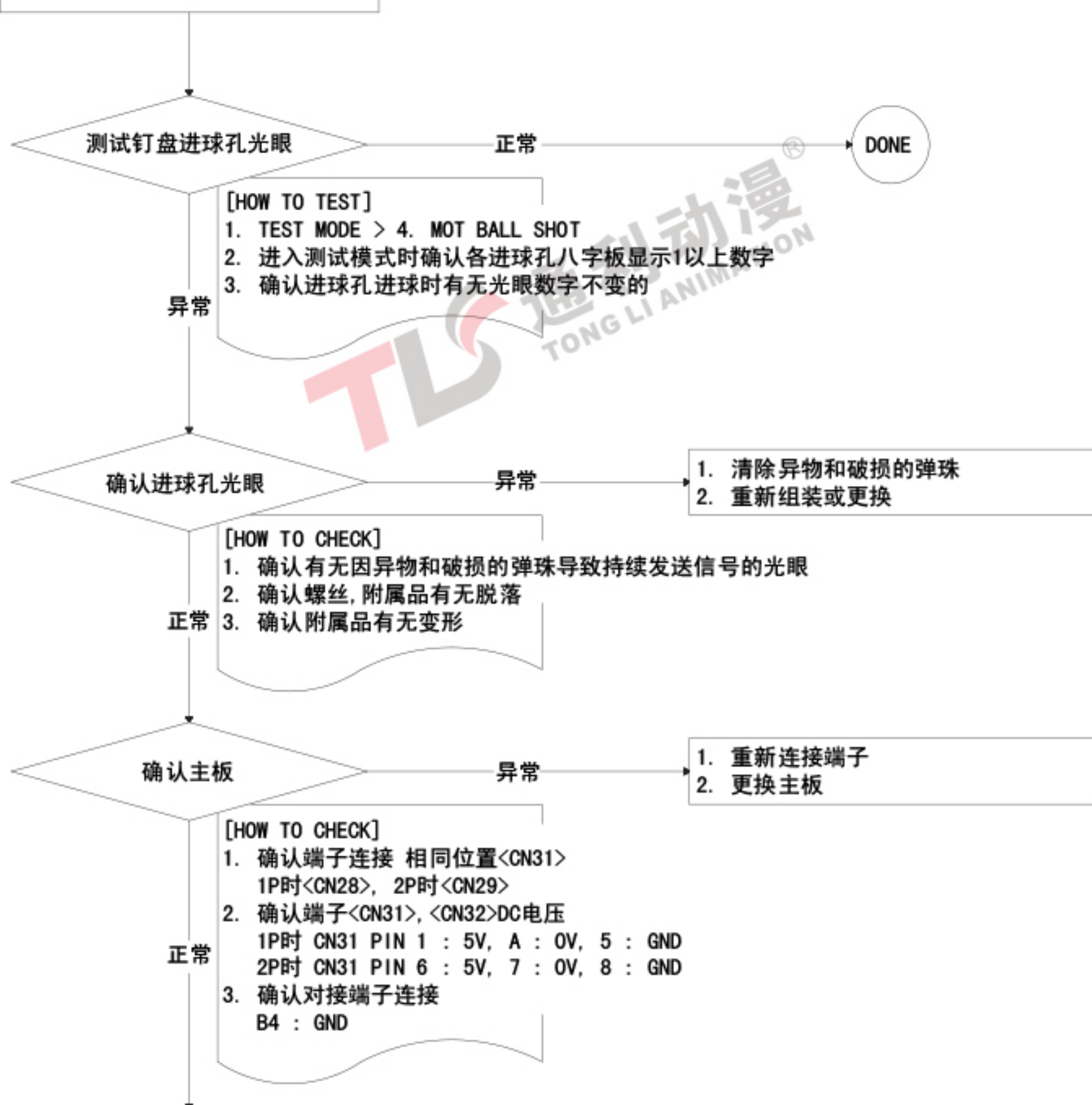
TLS 通利动漫
TONG LI ANIMATION

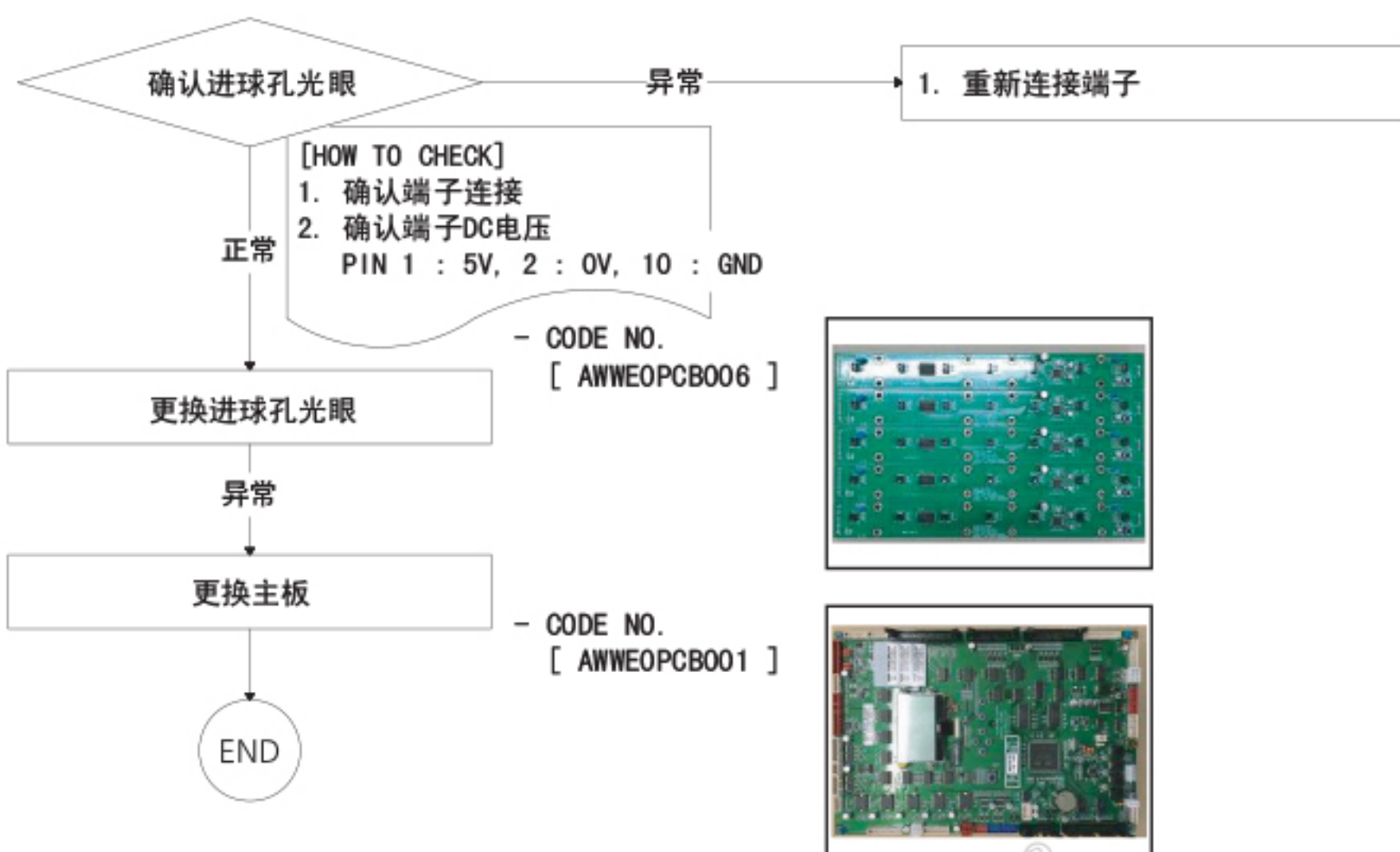
5-10. 钉盘进球孔光眼报错 [E. 71~77]

- 持续收到光眼信号时



钉盘进球孔光眼报错 [E. 71~77]



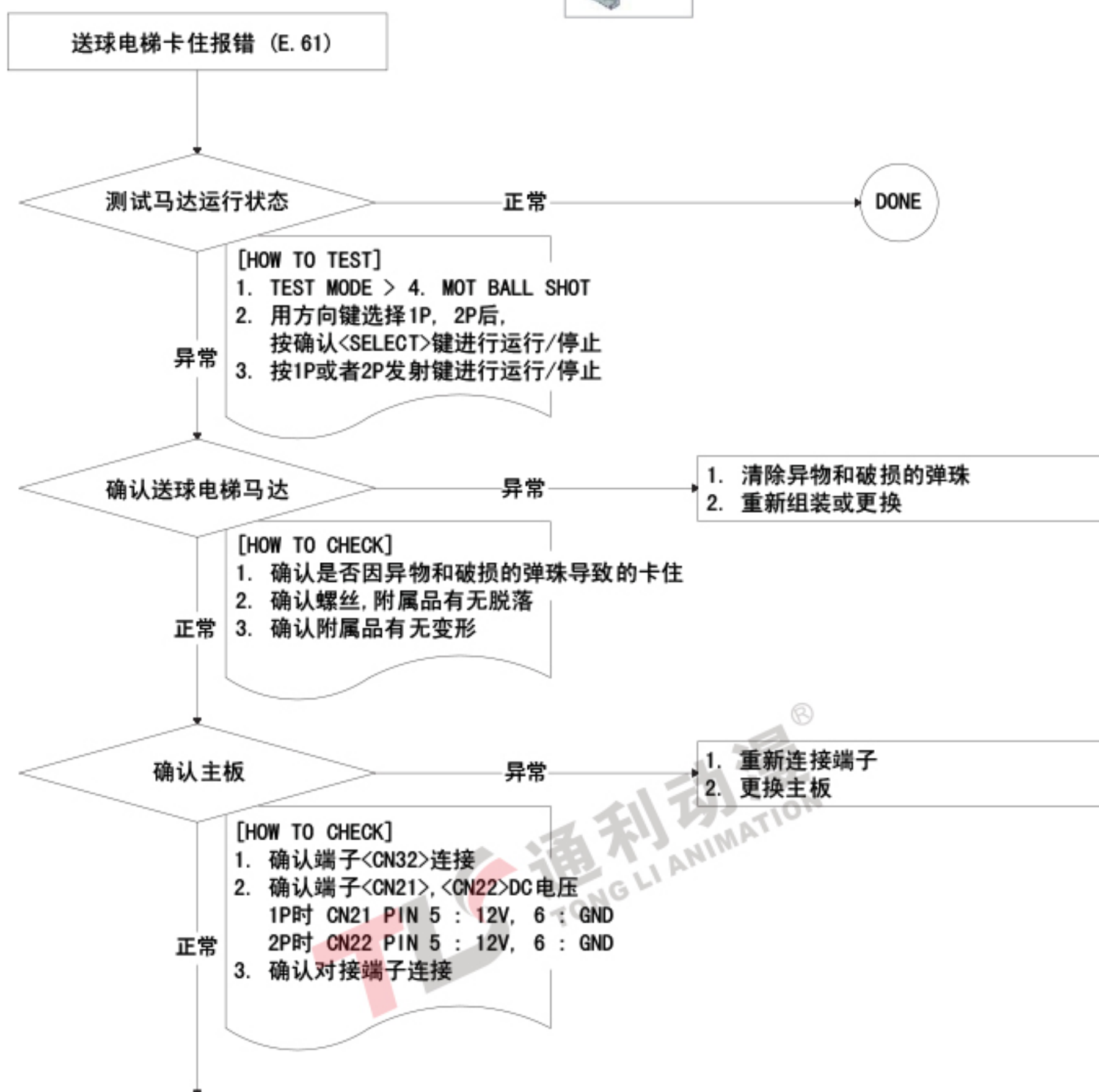
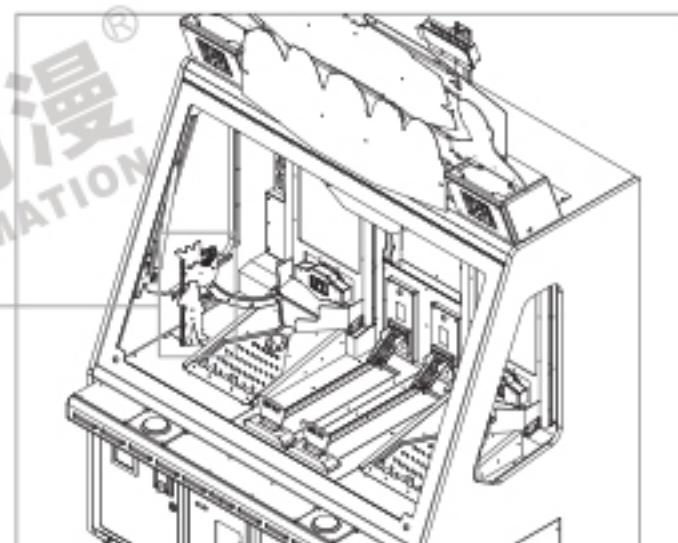


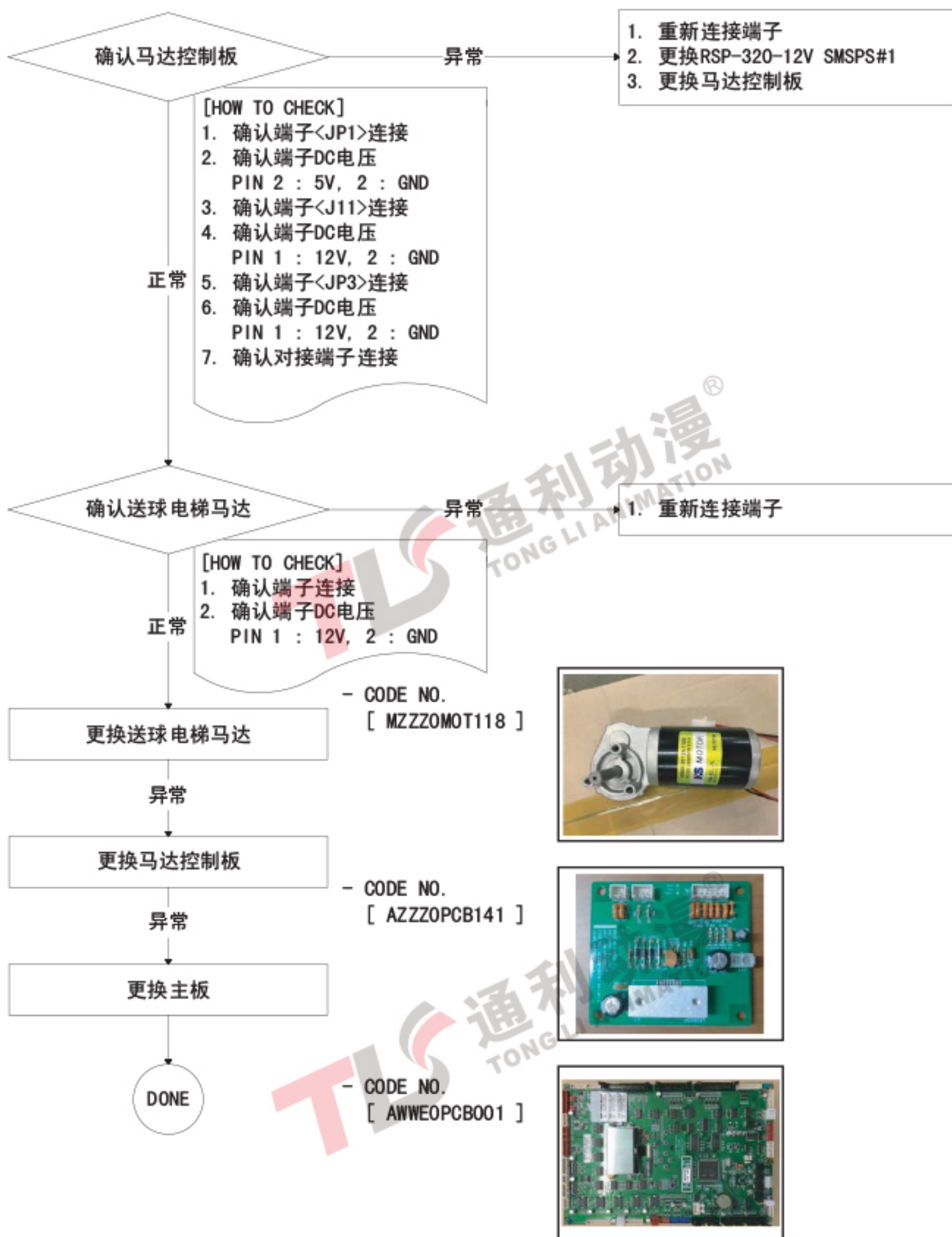
TLS 通利动漫
TONG LI ANIMATION

* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

5-11. 送球电梯卡住报错 (E. 61)

- 送球电梯马达运行异常时

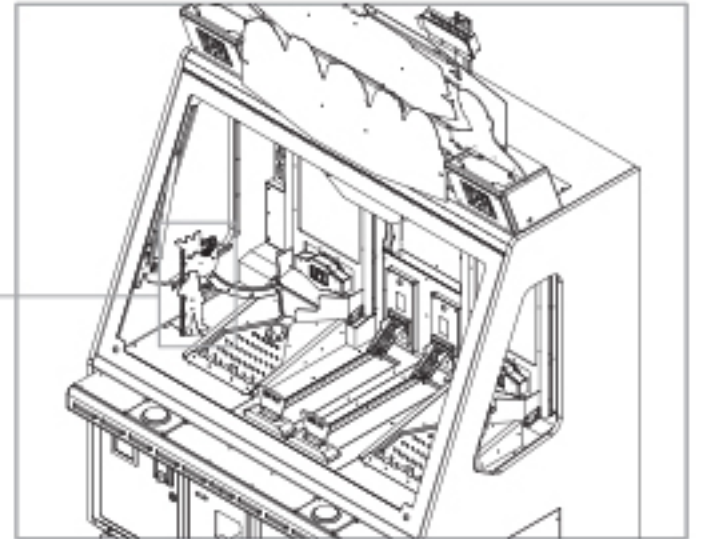




* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

5-12. 送球电梯卡住报错 (E. 61)

- 送球电器马达编码器光眼不良时



送球电梯卡住报错 (E. 61)

测试马达编码器光眼

正常

DONE

异常

[HOW TO TEST]

1. TEST MODE > 4. MOT BALL SHOT
2. 用方向键选择1P, 2P后, 按确认<SELECT>键进行运行/停止
3. 按1P或者2P发射键进行运行/停止
4. 确认彩票键灯是否持续亮灭

确认送球电梯马达编码器

异常

1. 清除异物
2. 重新组装或更换

正常

[HOW TO CHECK]

1. 确认光眼感应支架是否在光眼附近
2. 确认光眼感应支架的通孔是否被异物堵住
3. 确认光眼感应支架是否空转
4. 确认光眼是否变形

确认主板

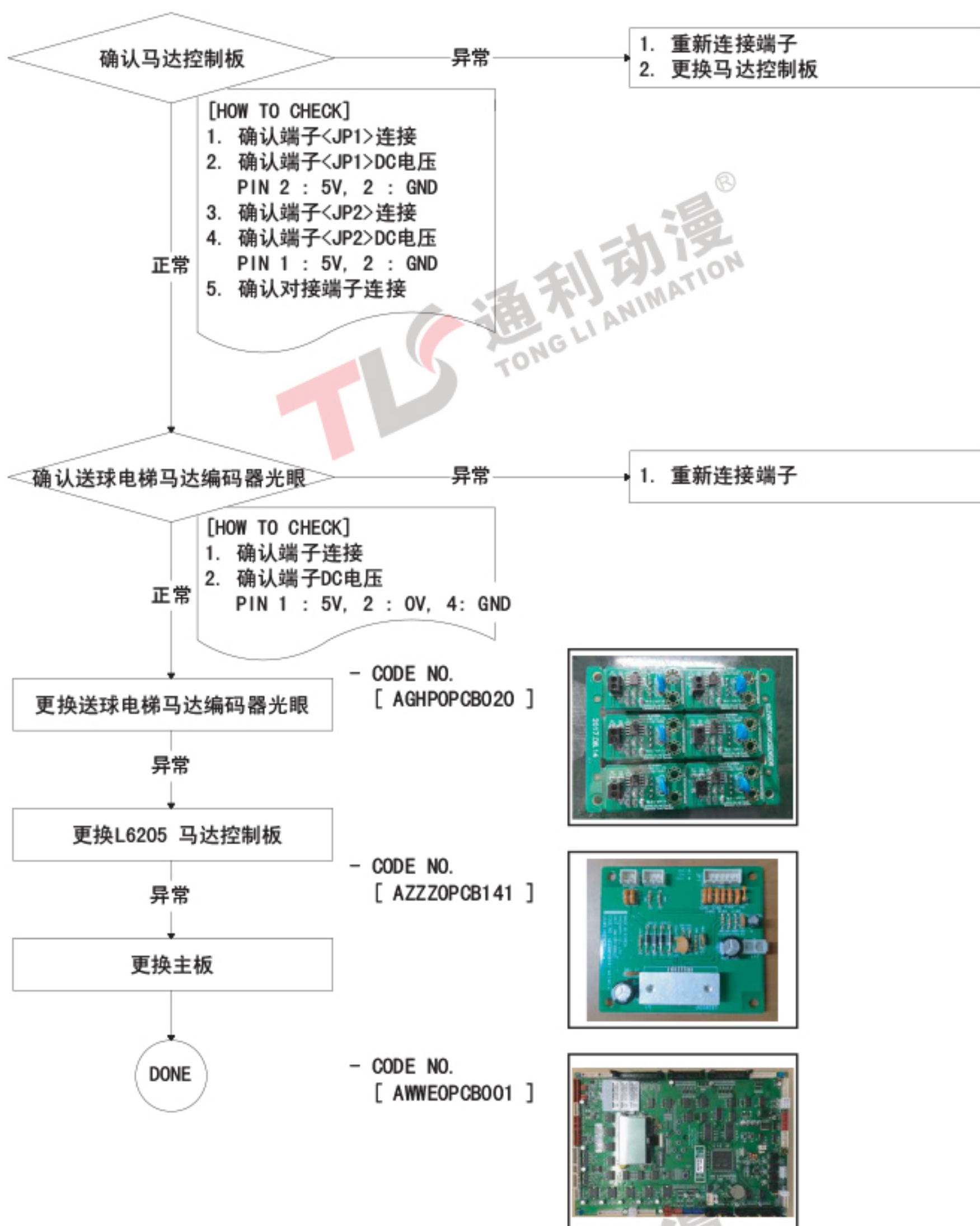
异常

1. 重新连接端子
2. 更换主板

正常

[HOW TO CHECK]

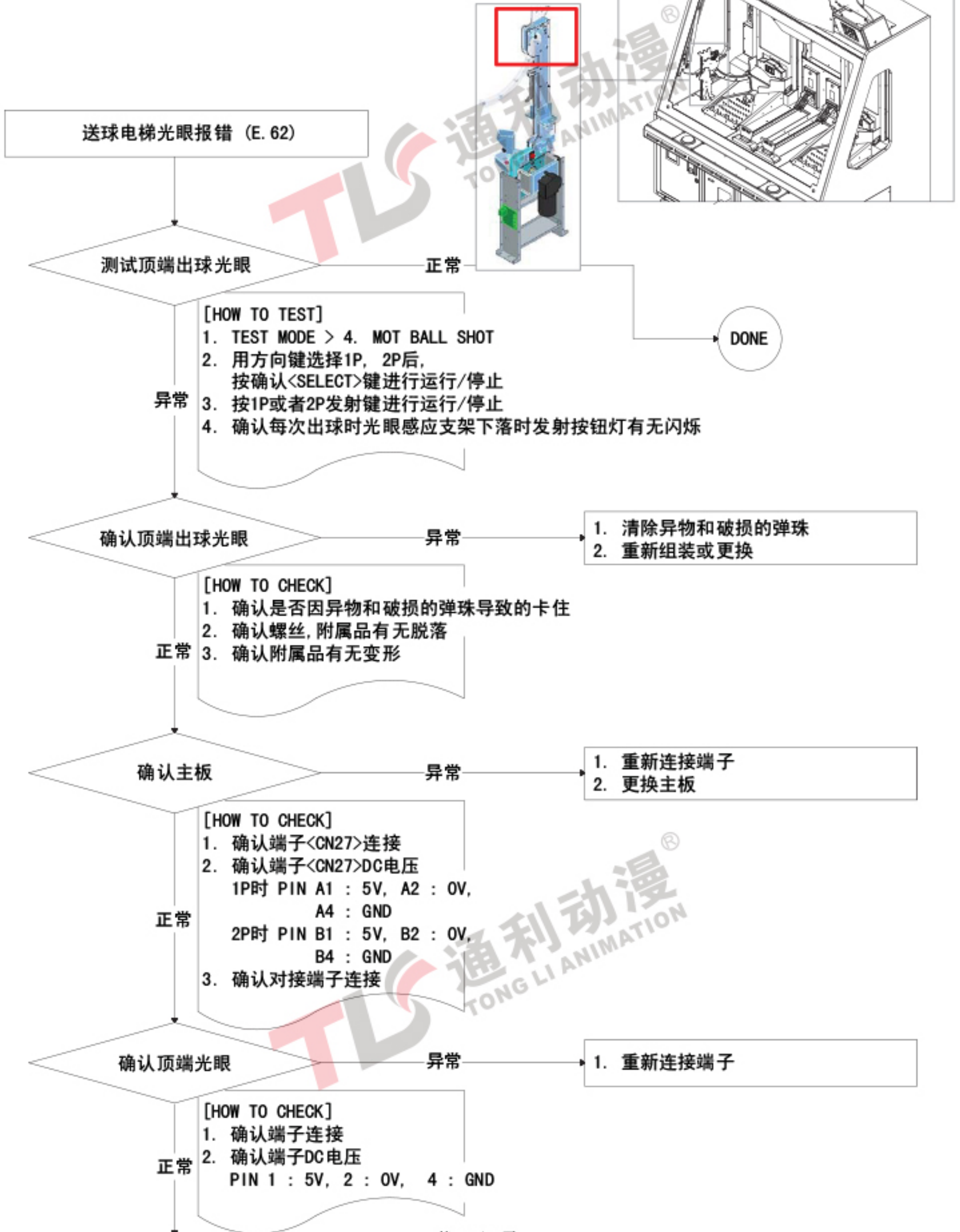
1. 确认端子<CN27>连接
2. 确认端子<CN27>DC电压
1P时 PIN A2 : 0V, A4 : GND
2P时 PIN B2 : 0V, B4 : GND
3. 确认对接端子连接

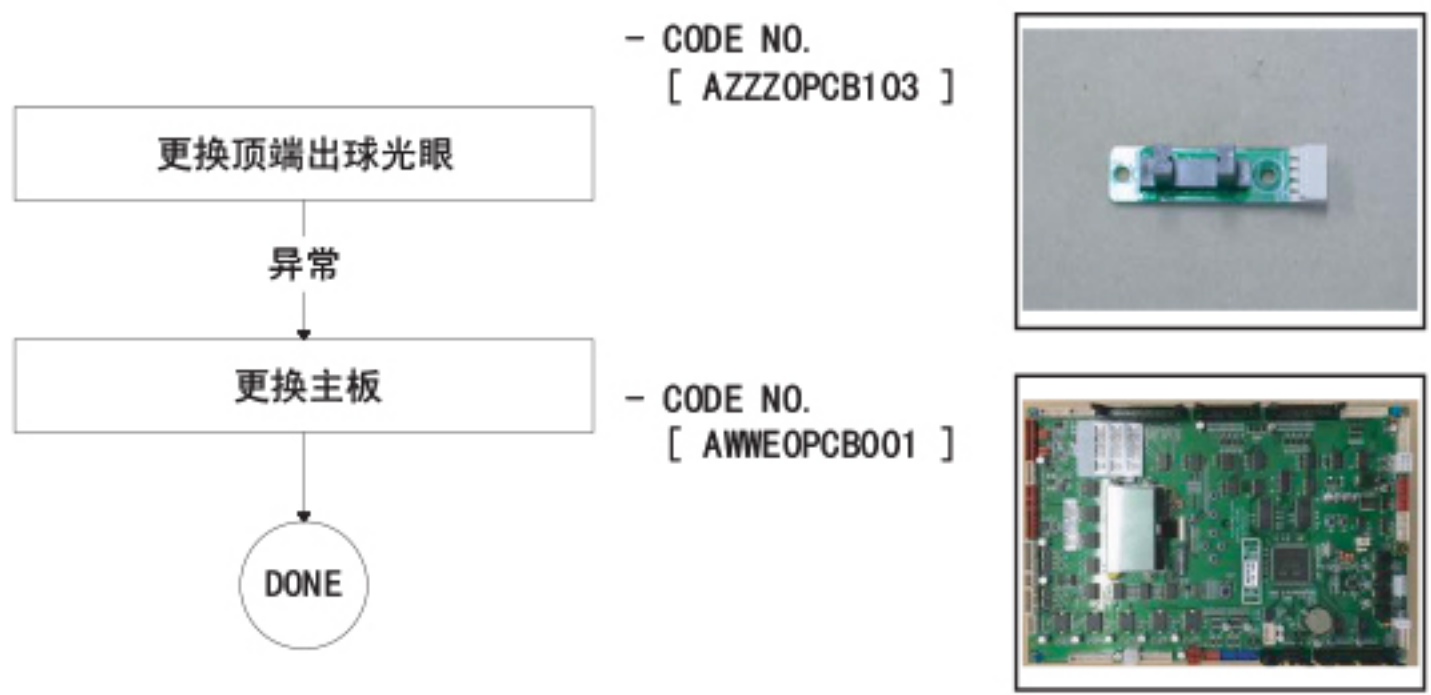


* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

5-13. 送球电梯光眼报错 (E. 62)

- 顶端出球光眼不良时



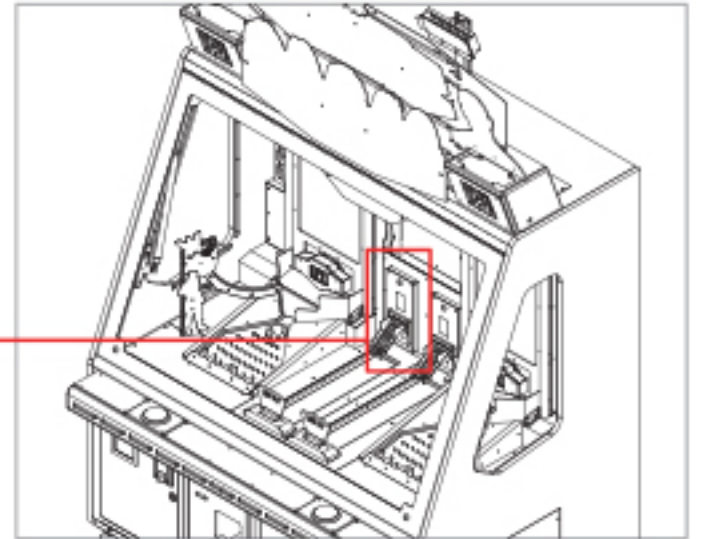


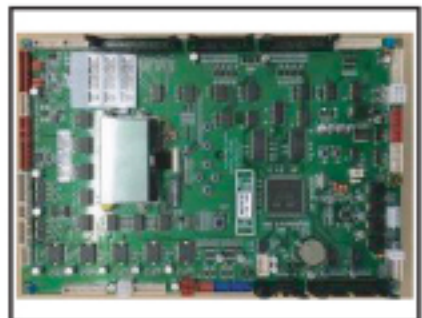
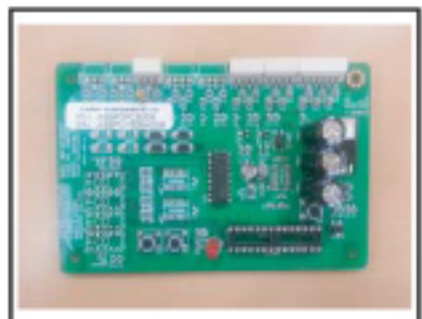
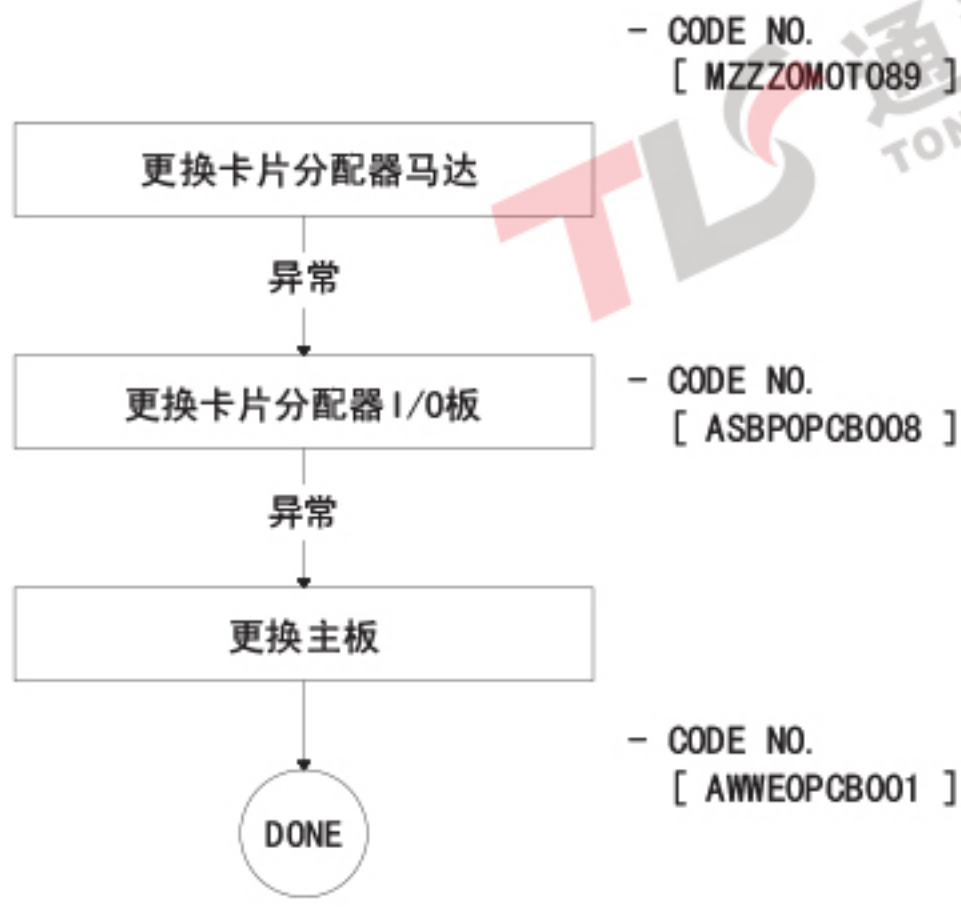
TLS 通利动漫®
TONG LI ANIMATION

TLS 通利动漫®
TONG LI ANIMATION

5-14. 卡片分配器报错[E. 81] - 无卡或者出卡异常时

出卡器

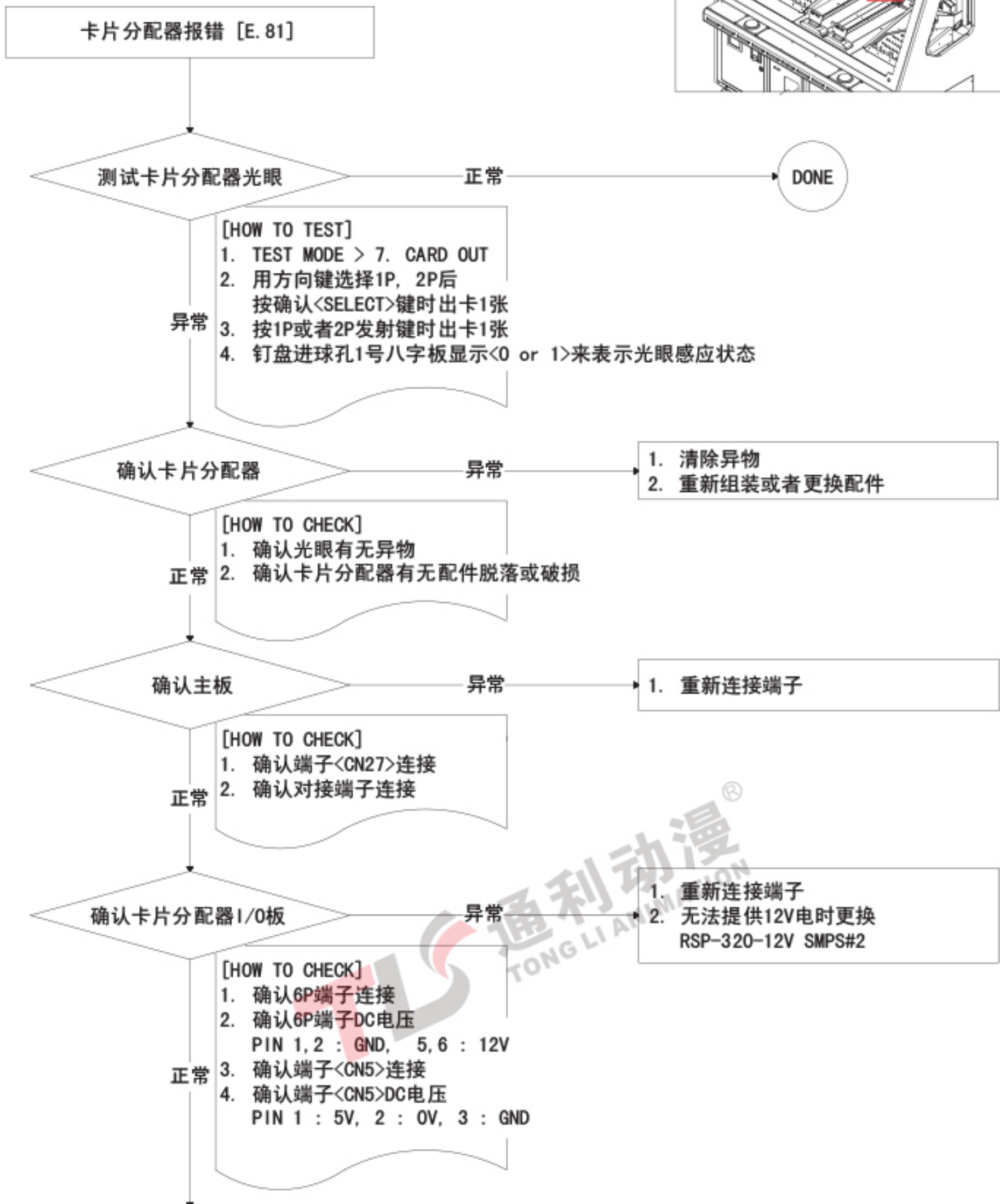
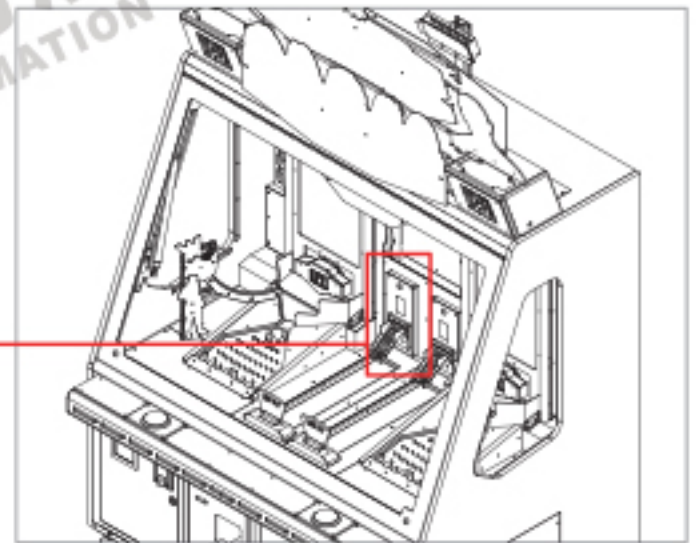


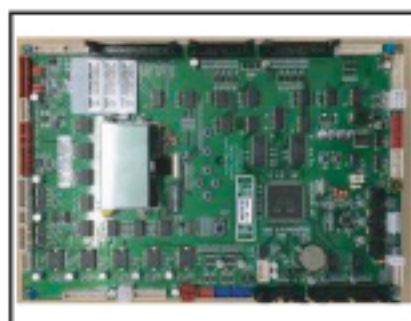
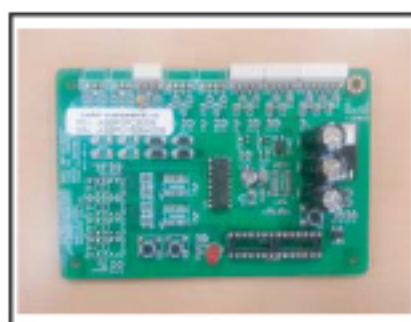
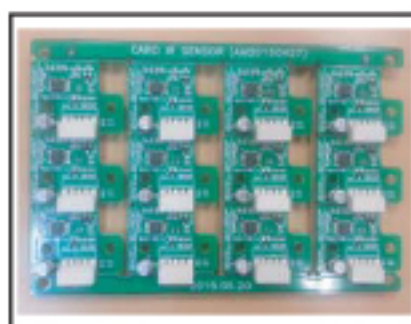
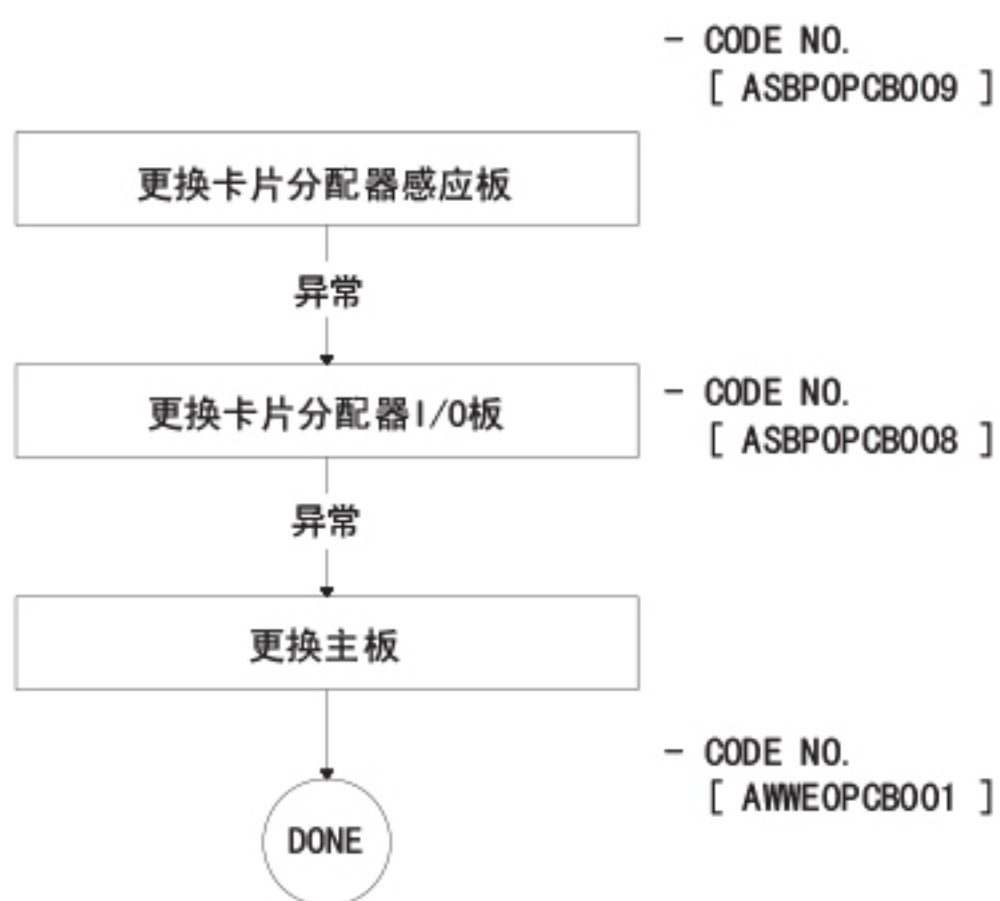


* 一般检点：请正确检点供应电压及线材连接
* “异常”：意味着检点结果有缺陷

5-15. 卡片分配器报错 [E. 81] - 持续吐卡时

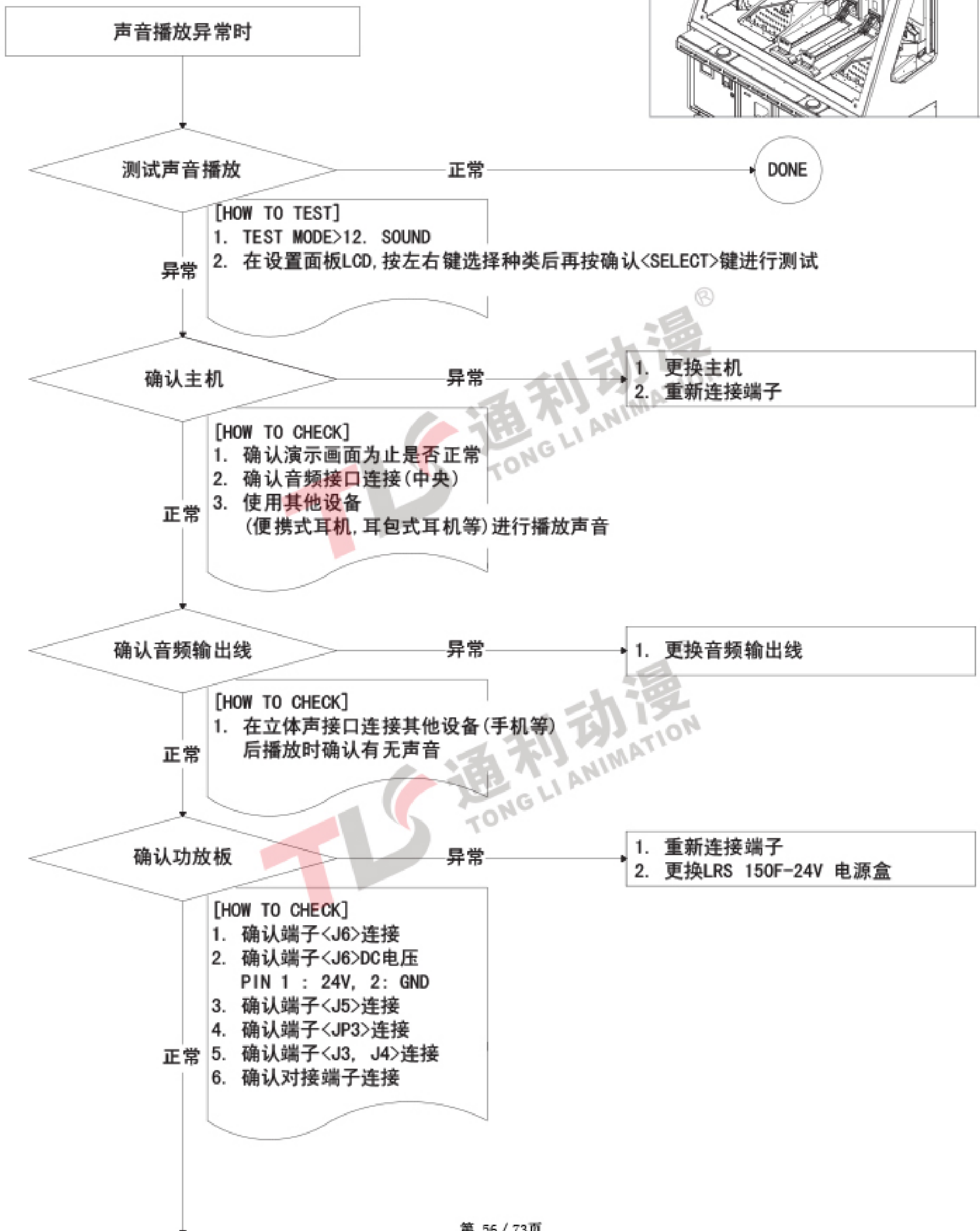
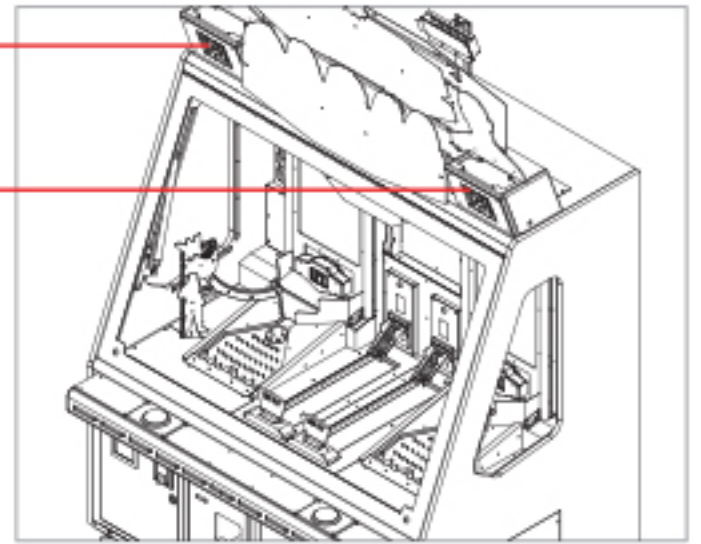
出卡器

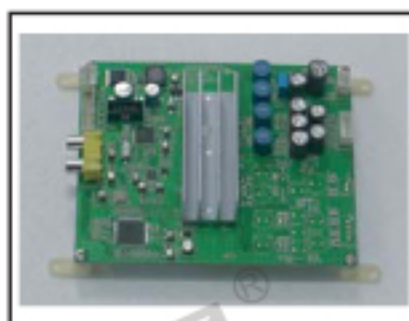
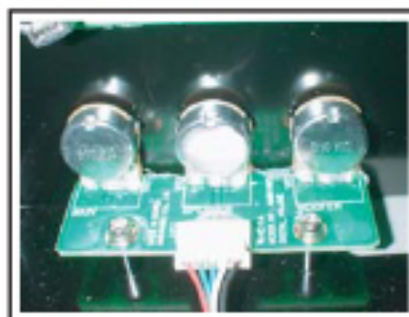
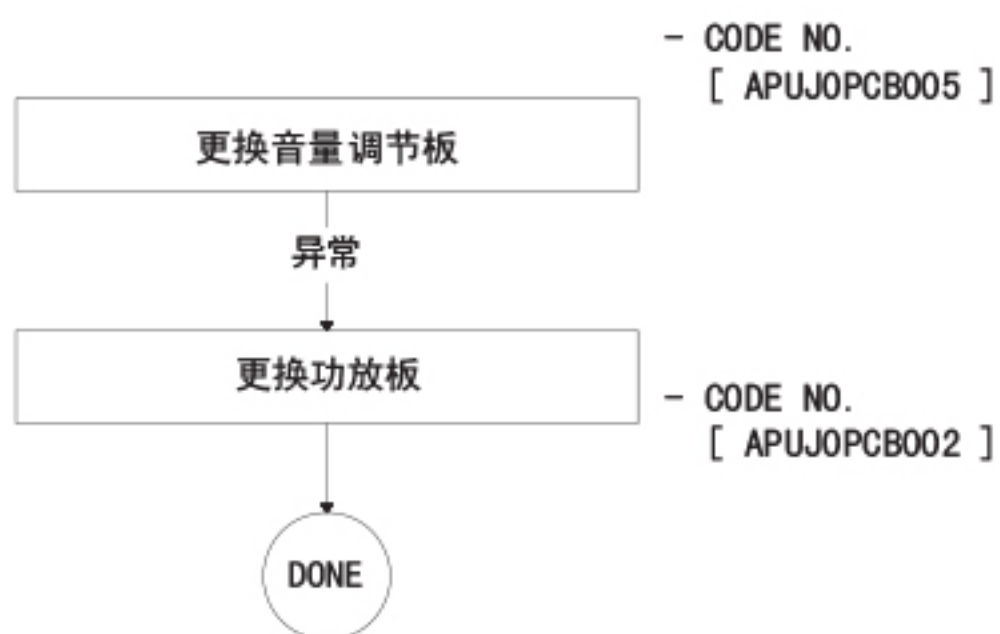




5-16. 声音播放异常时

喇叭



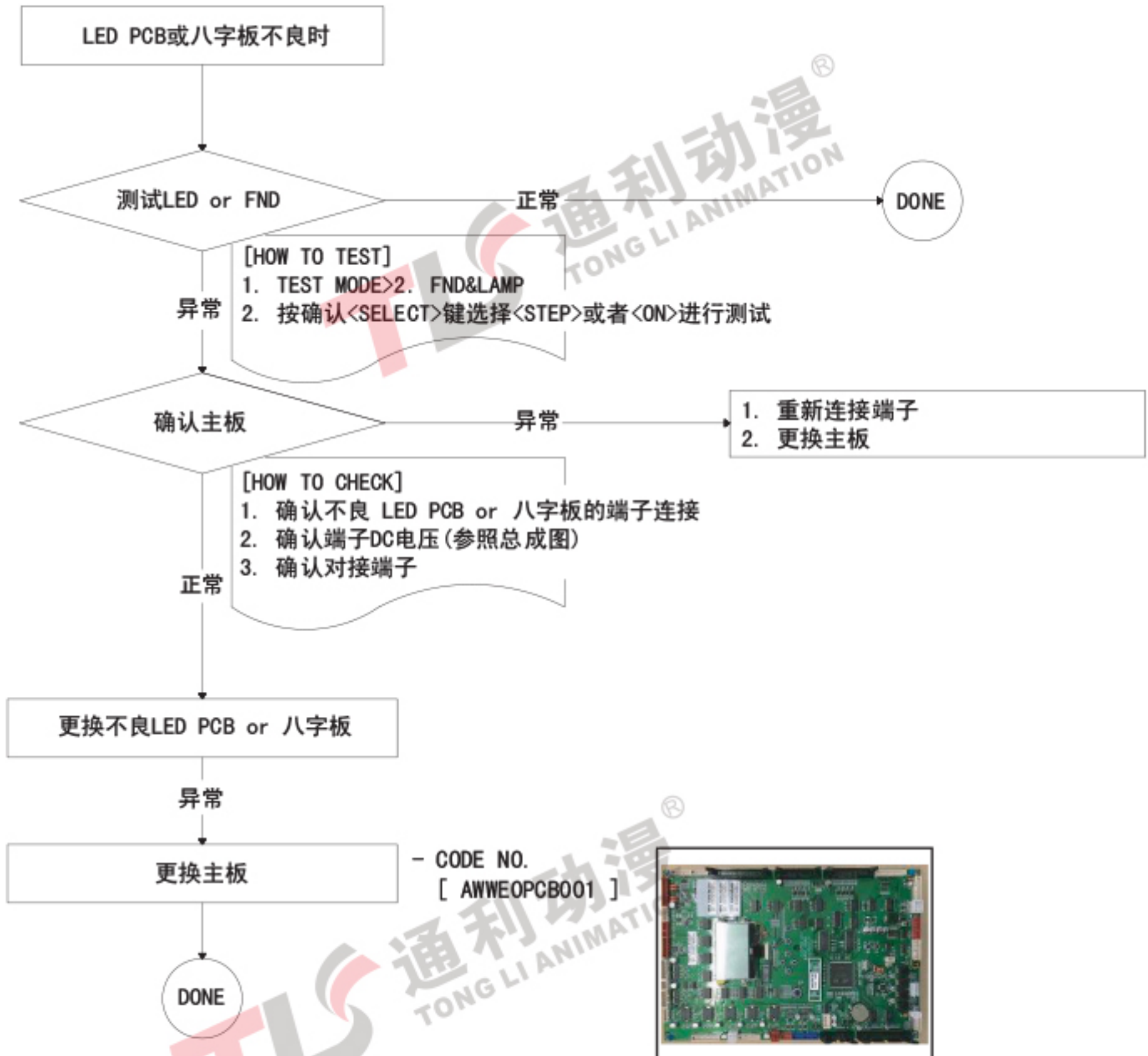


TLS 通利动漫
TONG LI ANIMATION

TLS 通利动漫®
TONG LI ANIMATION

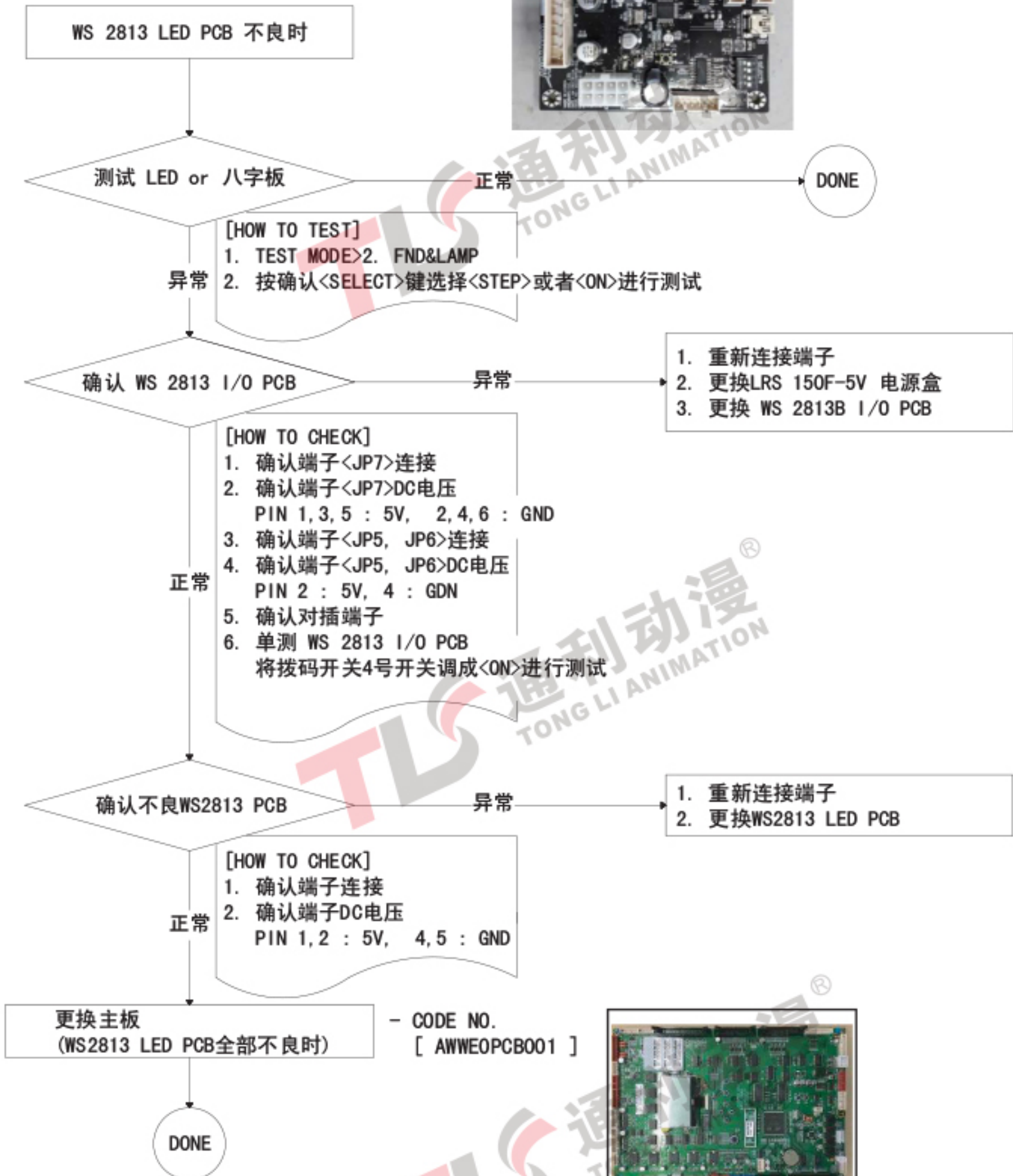
5-17. LED PCB或八字板不良时

- 连接到主板的 LED PCB或八字板不良时



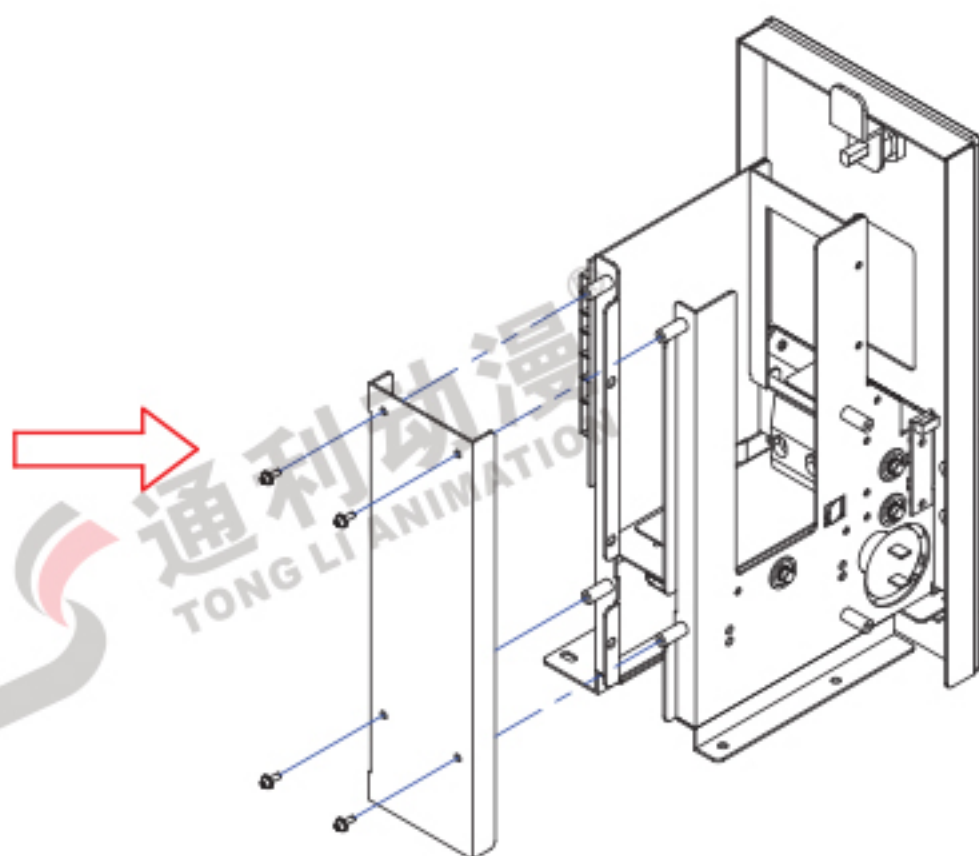
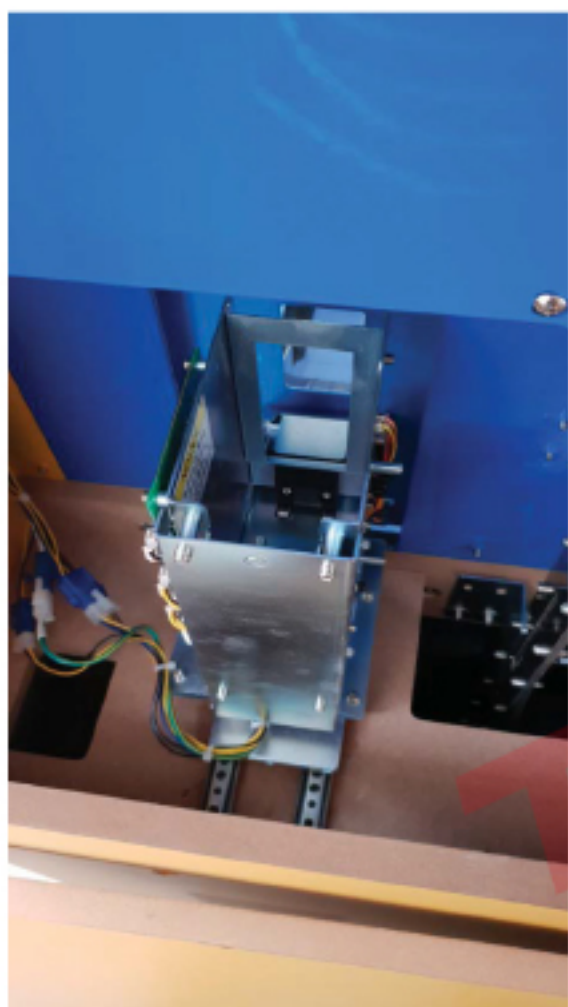
5-18. WS 2813 LED PCB 不良时

- 连接 WS 2813 I/O 板的 WS 2813LED PCB 不良时



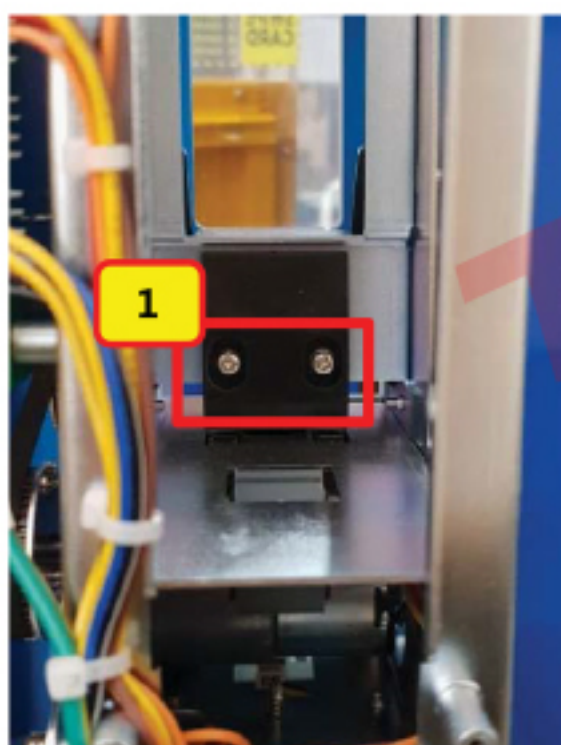
6.卡片分配器间隔调节方法

1



— 将卡片分配器后面的五金如图进行拆卸。[4个螺丝]

2



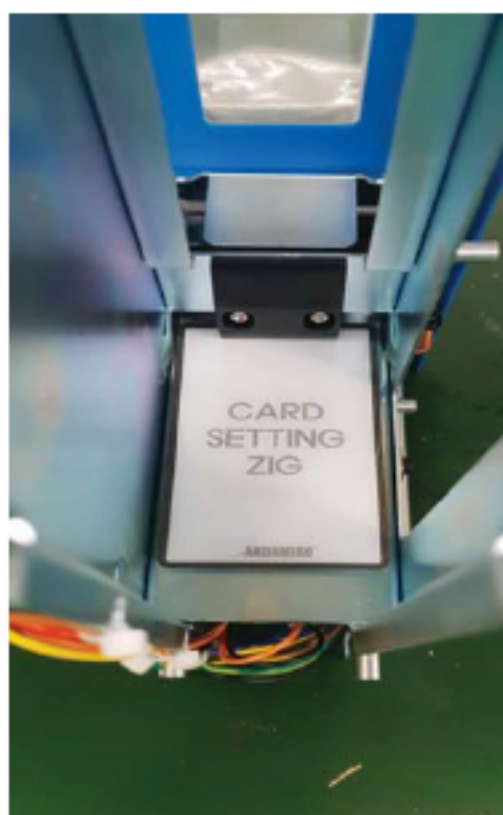
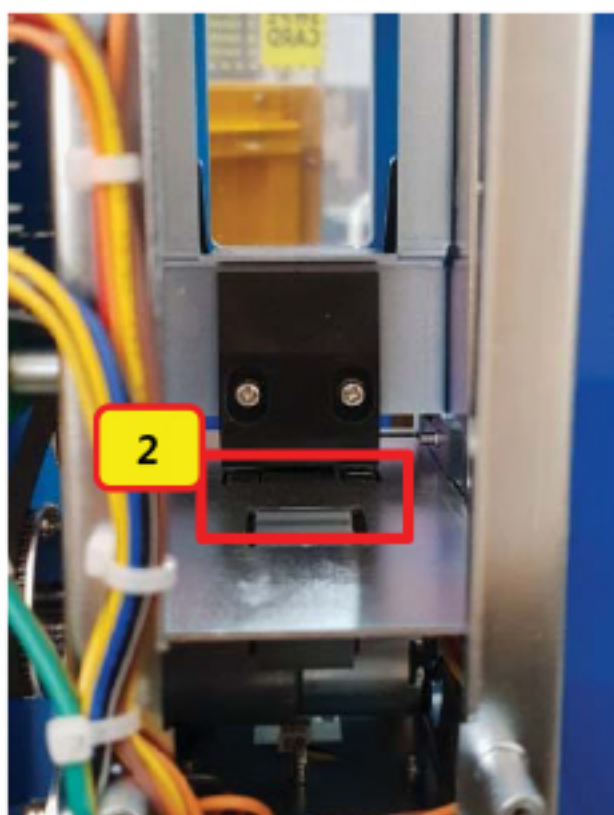
— 将标示部1号的2个螺丝拧松.

3



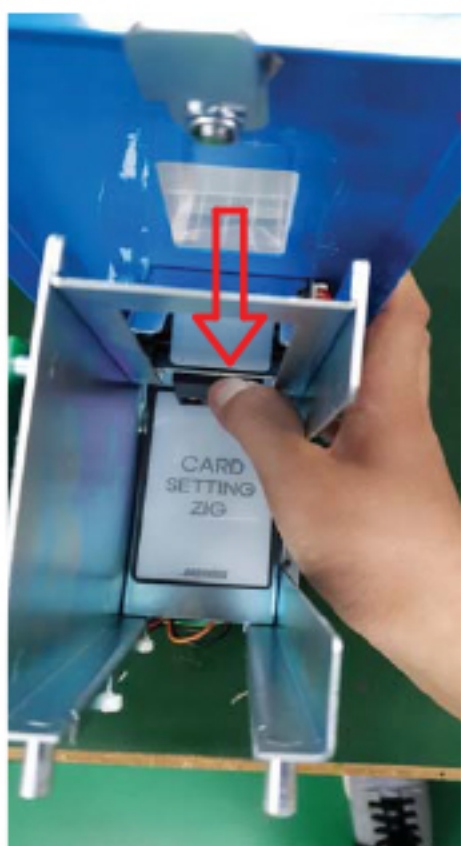
— 准备卡片安装治具.

4



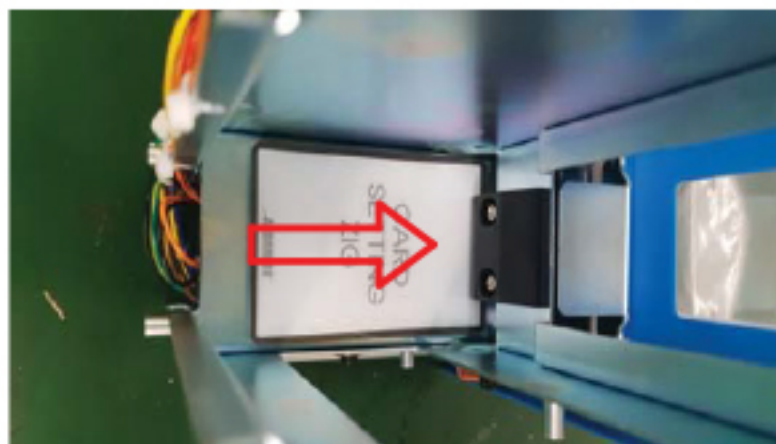
- 将治具卡在标示部2号位置(黑色亚克力下面)

5



- 按压黑色亚克力上面并将标示部2号的螺丝拧紧固定.

6

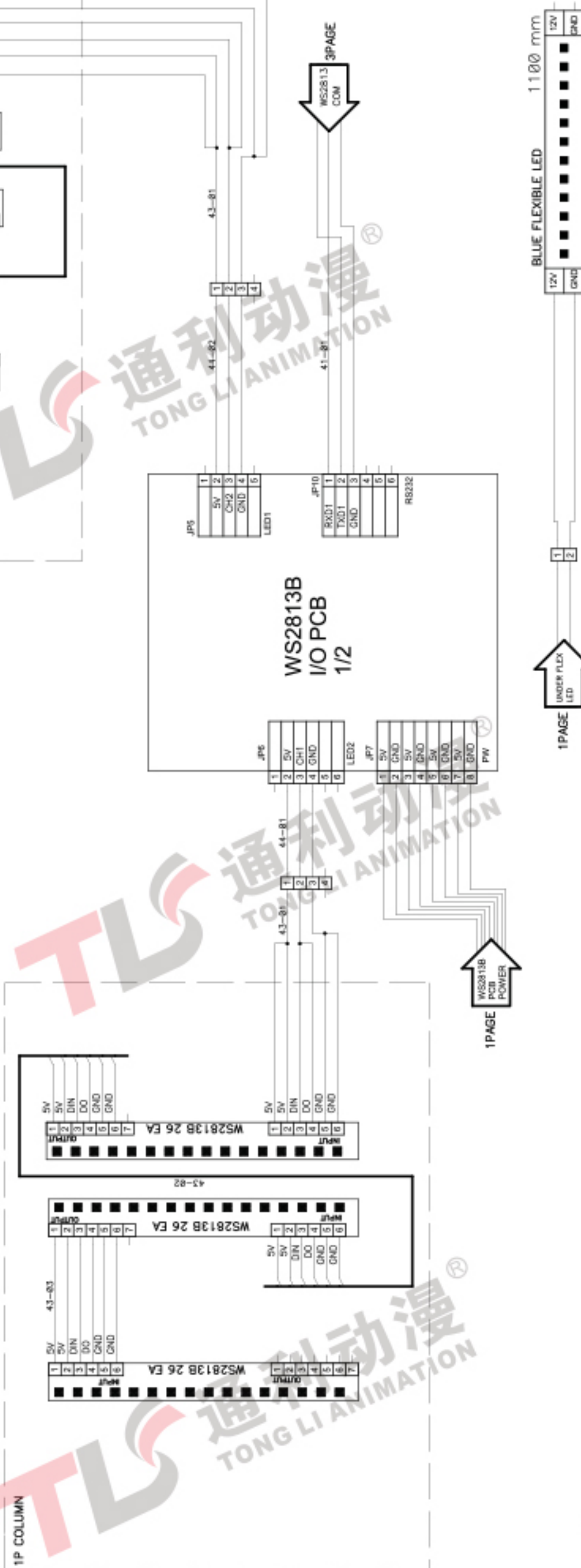
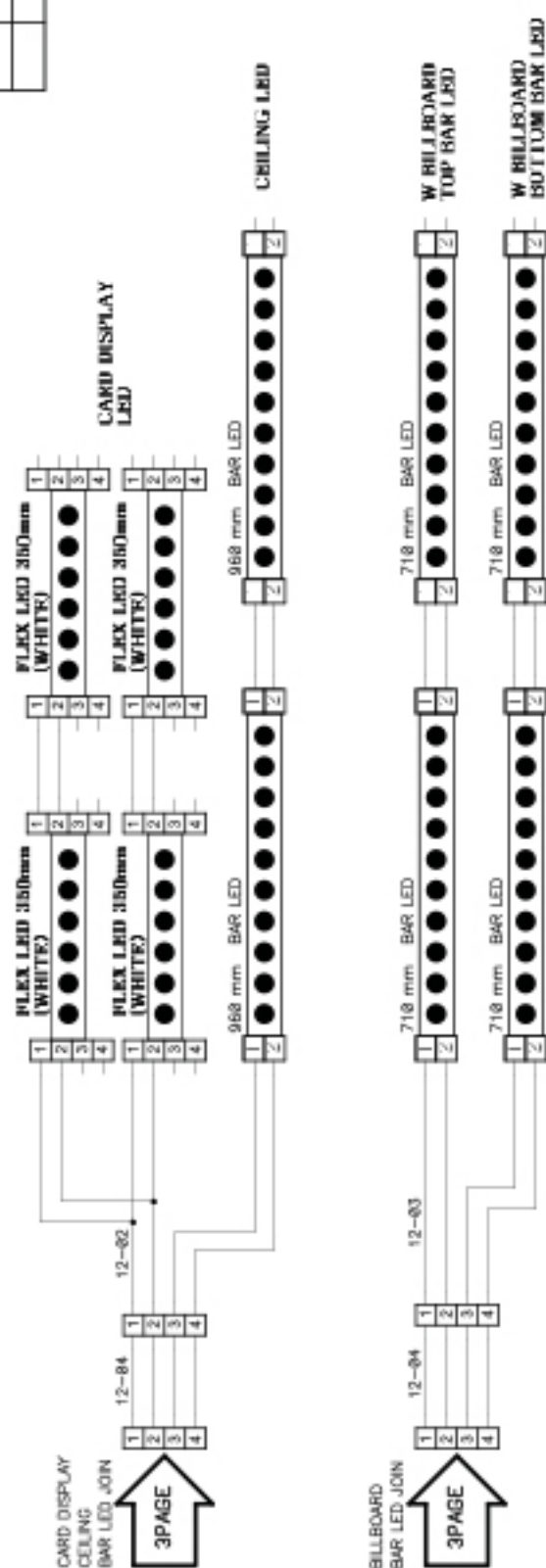


- 将卡片如左图一样放置时确认有无卡涩的情况
如果卡片进的太松或太紧时重新进行第二步作业.
- 左图箭头指示部位间隙(第4步2号位置)
间隔公差: 1.1~1.3mm
一般卡片厚度: 0.8 mm

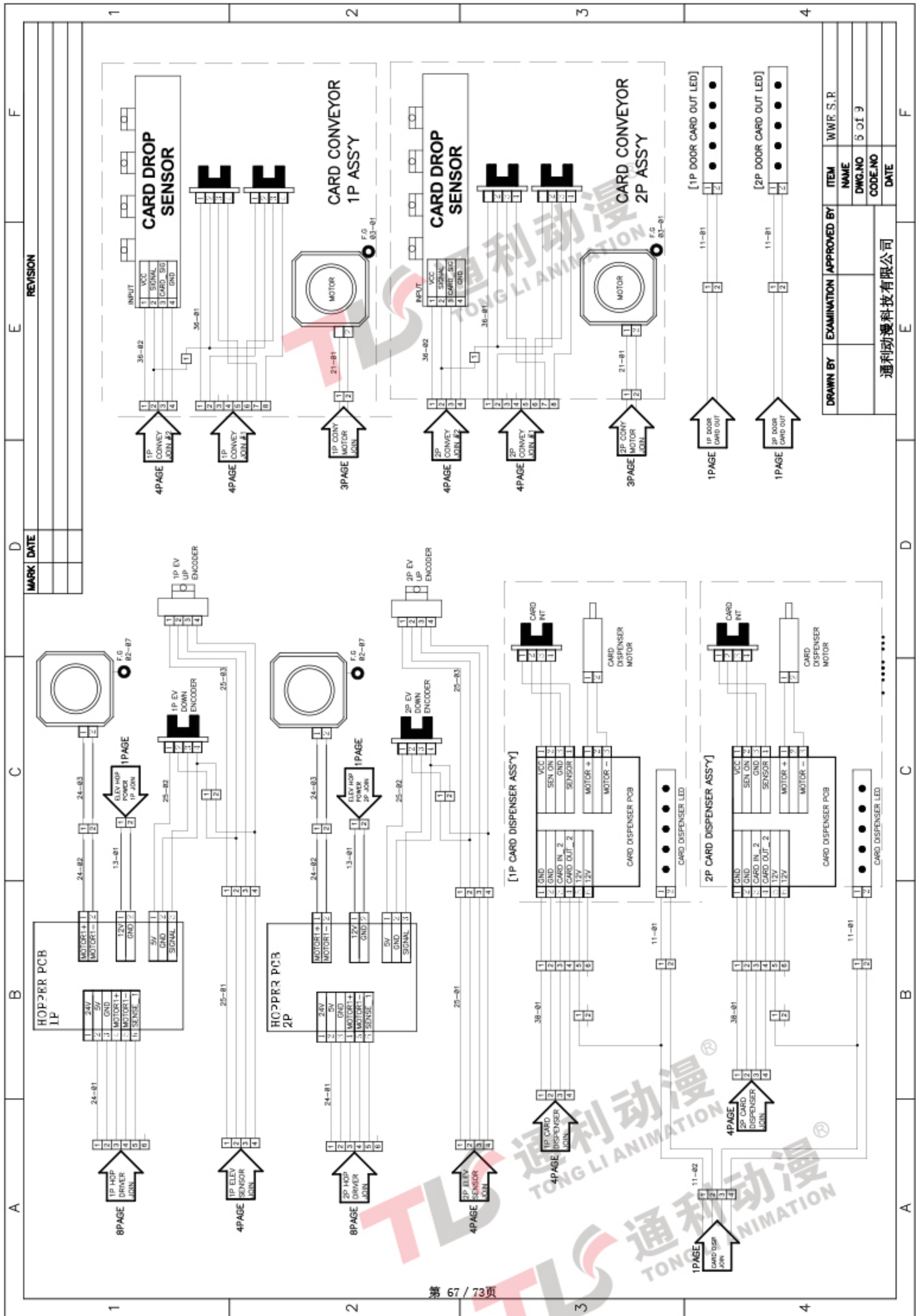
7

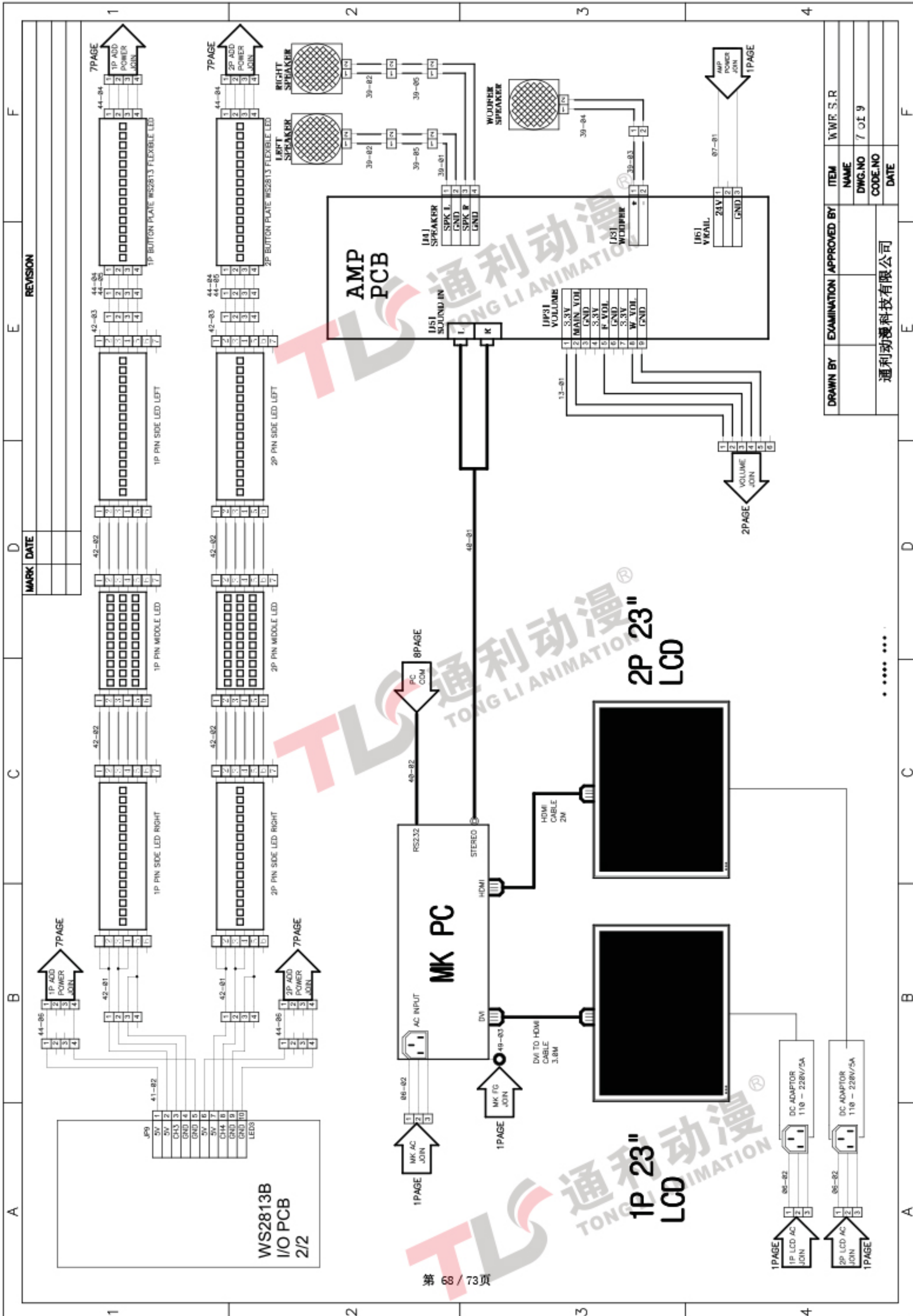
- 进行到第6步后进行运行测试.
在TEST MODE - 7 CARD OUT TEST进行出卡测试

[illegible]



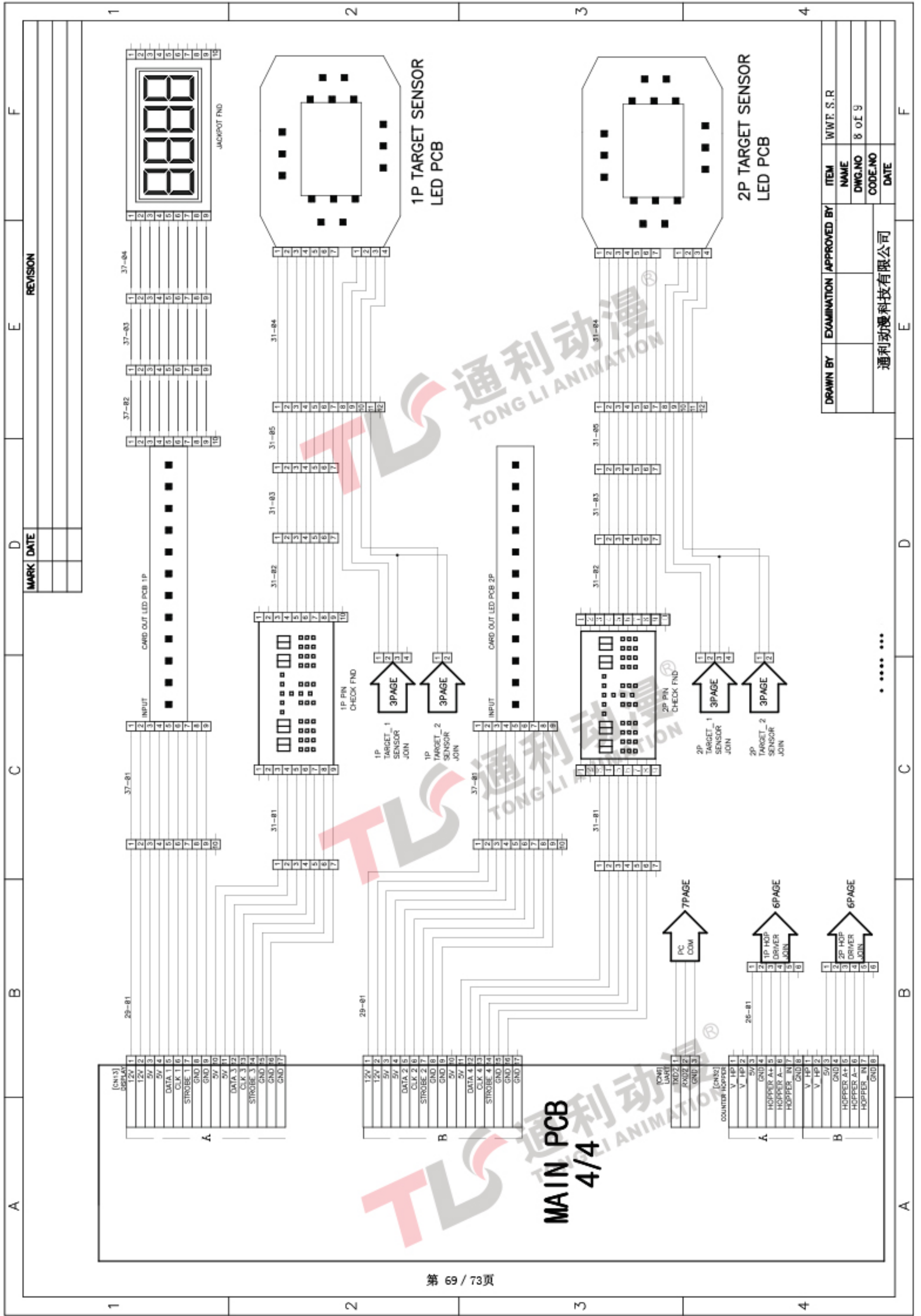
DRAWN BY	EXAMINATION	APPROVED BY	ITEM	WTR S.R
			NAME	
			DWG.NO	5 OF 9
			CODE.NO	
			DATE	





DRAWN BY	EXAMINATION	APPROVED BY	ITEM	NAME	WWR S.R
				DWG.NO	7 of 9
				CODE.NO	
				DATE	

通利动漫科技有限公司

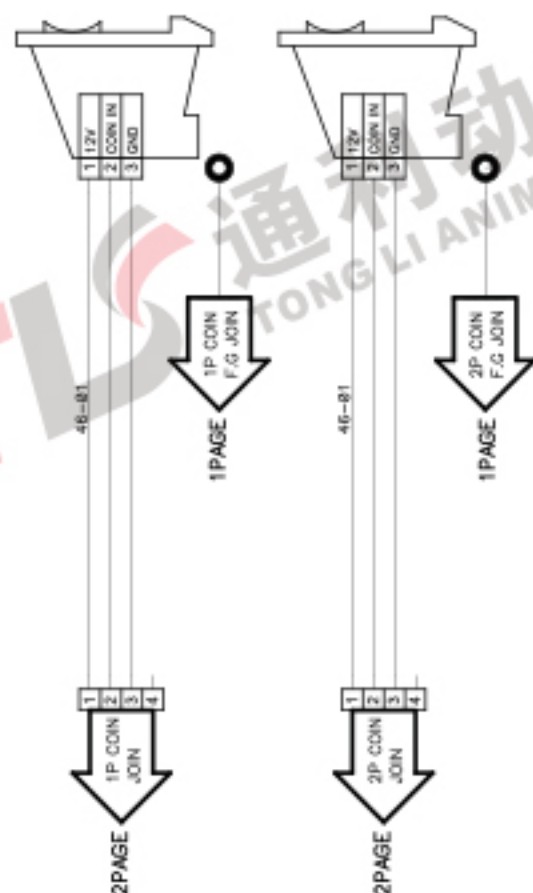


MARK DATE		REVISION	

DRAWN BY	EXAMINATION	APPROVED BY	ITEM	WWT. S.R
			NAME	
			DWG.NO	8 of 9
			CODE.NO	
			DATE	

通利动漫科技有限公司				
------------	--	--	--	--

MARK	DATE	REVISION



DRAWN BY	EXAMINATION	APPROVED BY	ITEM	WWS S.R
			NAME	
			DWG.NO	9 of 9
			CODE.NO	
			DATE	

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 & 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：020-39960806/02023885090

备忘录

TLS 通利动漫[®]
TONG LI ANIMATION

TLS 通利动漫[®]
TONG LI ANIMATION

TLS 通利动漫[®]
TONG LI ANIMATION



产品名称：全明星摔角
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号星力动漫园H19号
版本：Ver1.0
版权所有 不得翻印