MANUAL DO USUÁRIO

Atlântida

INSTRUÇÕES DE JOGO

1- Para iniciar insira ficha.
2- Escolha o personagem acionando o botão de início, simultaneamente as bolas são liberadas.
3- O jogador poderá jogar contra a máquina colocando apenas uma ficha (1 crédito) ou contra outro jogador colocando duas fichas (2 creditos).
4- Para iniciar a corrida é necessário que o (s) jogador(es) encham os baldinhos giratórios com as bolas, até o primeiro chegar no final.
5- Todos que jogam ganham tickets, quem ganhar a corrida ganha mais tickets.

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

© 2004

ATLANDIDA

ÍNDICE **PAGINA**

1- MONTAGEM Pag 02

2- FUNCIONAMENTO Pag 03

3- PROGRAMAÇÃO E TESTE Pag 04

4- DIAGRAMA DE LIGAÇÕES Pag 09

5- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS Pag 13

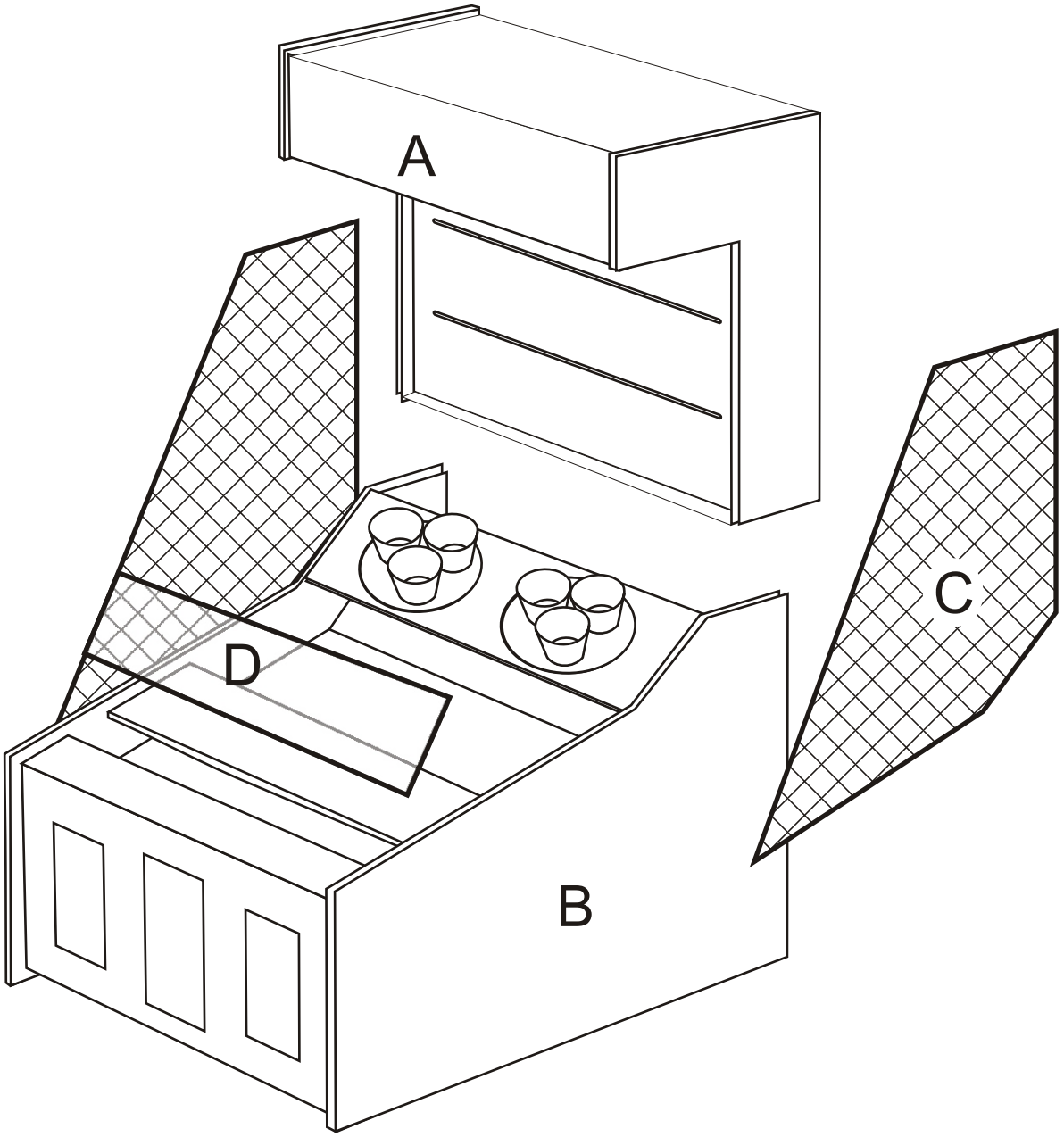
1- MONTAGEM

1-1 Material Utilizado

1-1-1 - Painel Superior (A)
1-1-2 - Base (B)
1-1-3 - Grades (C)
1-1-4 – Acrílico Frontal (D)

1-2 Como montar

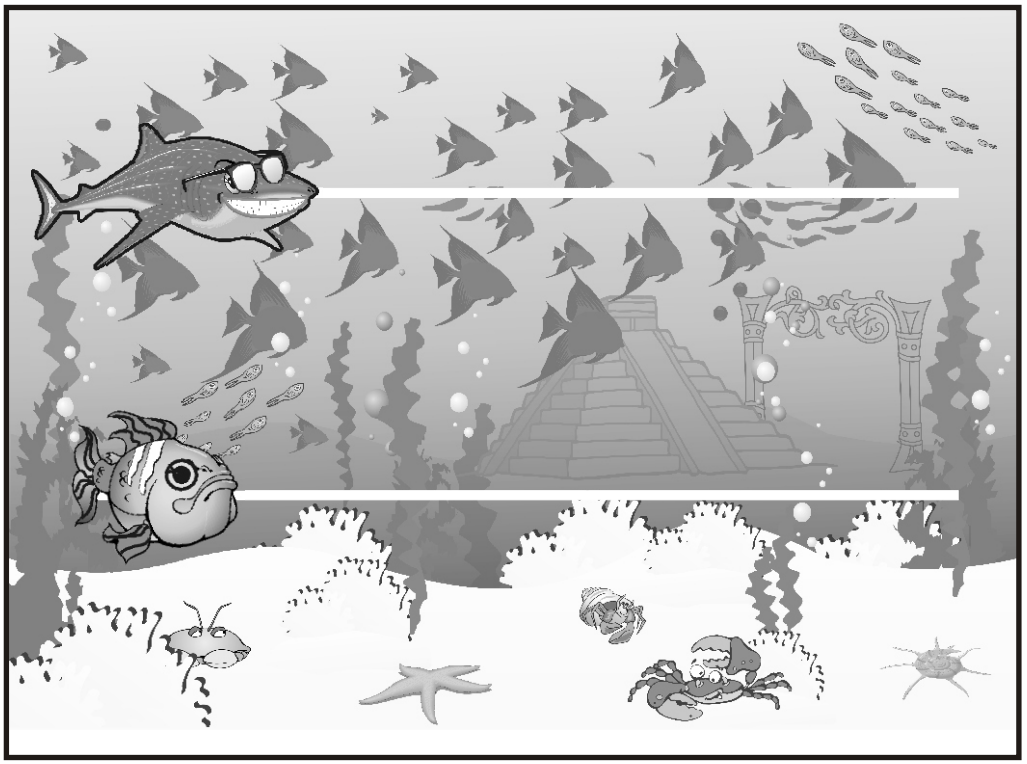
1-2-1 - Colocar painel superior (A) dentro da base(B) e fixar com parafusos
1-2-2 - Conectar os cabos de (A) com (B)
1-2-3 – Colocar as grades (C) e por final o acrílico (D)



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.

2-1 Objetivo
Competição que consiste em fazer o(s) Peixe(s) nadarem até o final do trajeto.
Quem atingir primeiro será o vencedor.



2-2 Acionamento

2-2-1 - Para iniciar insira ficha.

2-2-2 - Escolha o Peixe acionando o botão de início.

2-2-3 - O jogador poderá jogar contra a maquina colocando apenas uma ficha (1 crédito) ou contra outro jogador colocando 2 fichas (2 créditos)

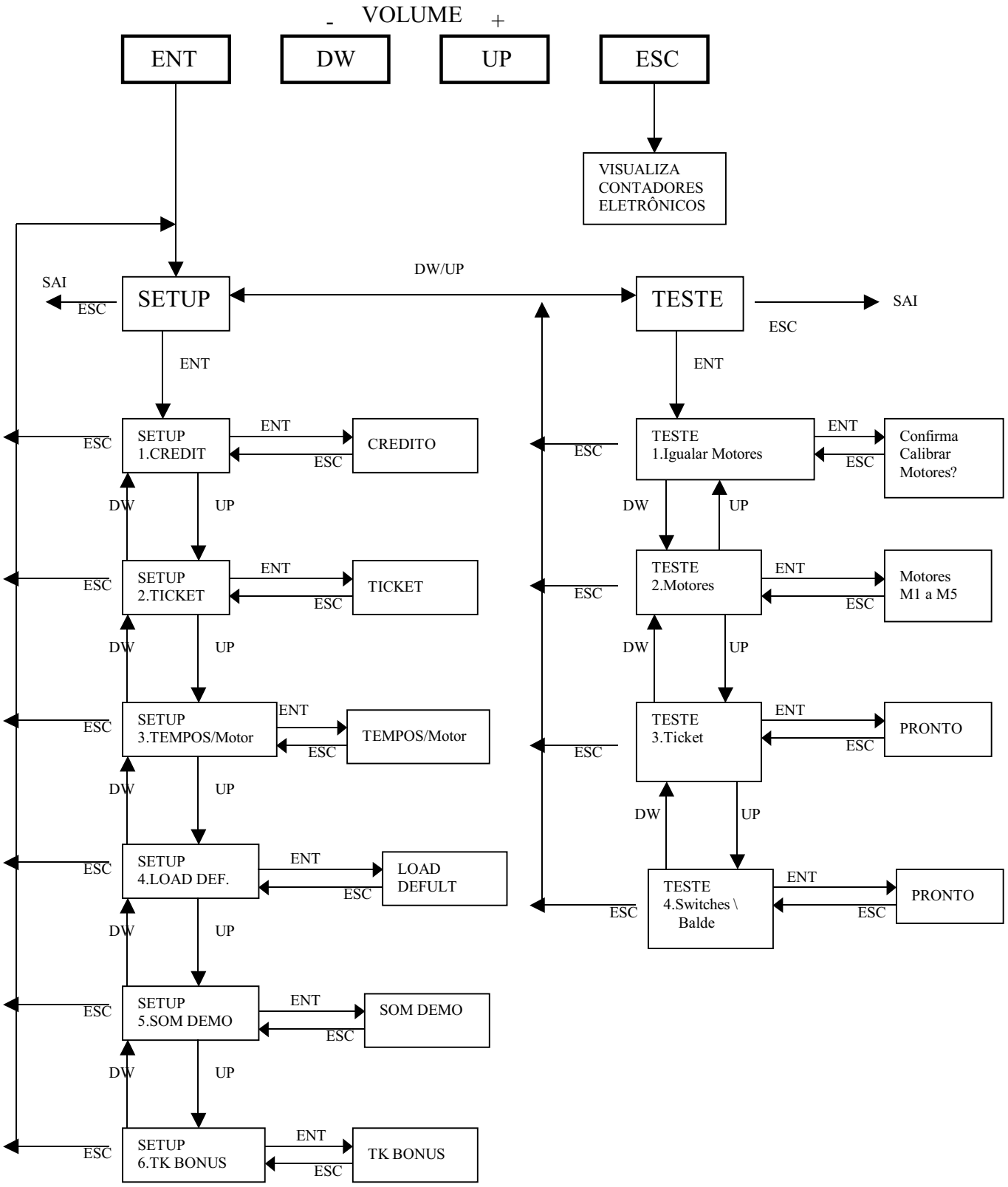
2-2-4 - Para movimentar o (s) Peixe(s) é necessário que o(s) jogador(es) arremessem as bolas nos Baldes que estão em rotação. O(s) Peixe(s) pode(m) efetuar um, dois ou três movimentos seguidos, de acordo com o balde acionado (1,2 ou 3).

2-2-5 - Todos que jogam ganham tickets, quando jogam dois jogadores competindo quem chegar primeiro ganha mais tickets.

3- PROGRAMAÇÃO E TESTE

Aceso através das teclas e display LCD, localizados no interior da porta de crédito.

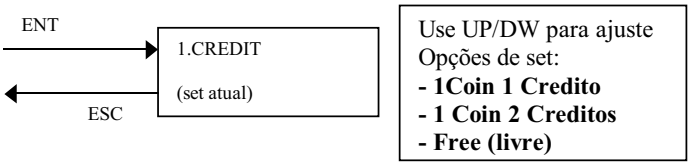
FLUXOGRAMA GERAL DE AJUSTES E TESTES



SETUP

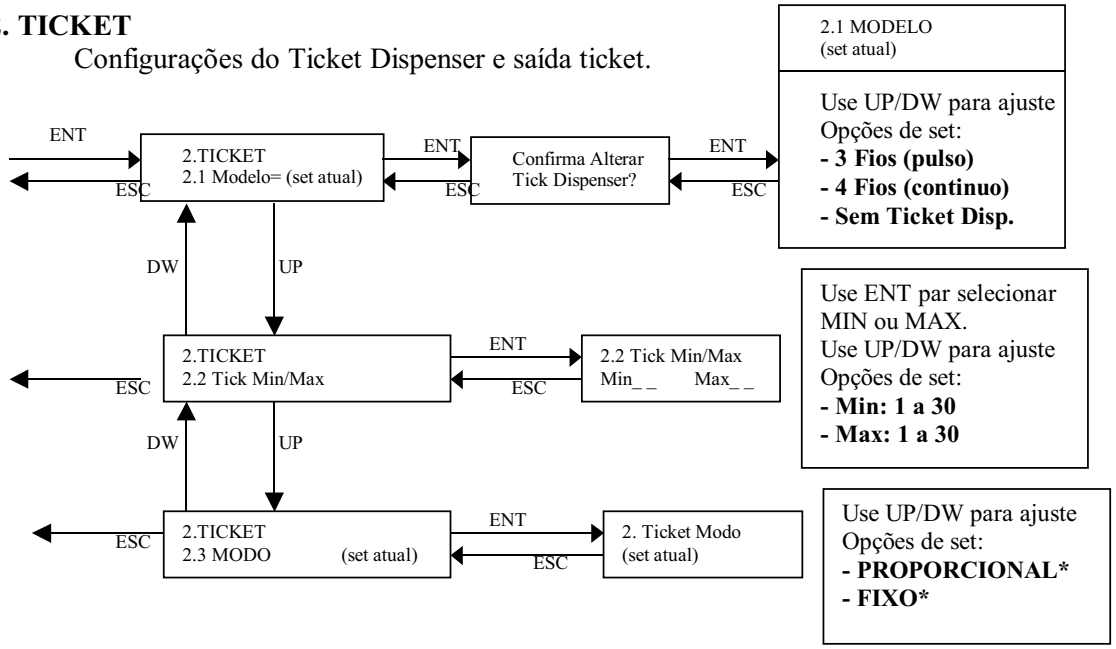
1. CREDITO

Ajusta entrada de credito



2. TICKET

Configurações do Ticket Dispenser e saída ticket.



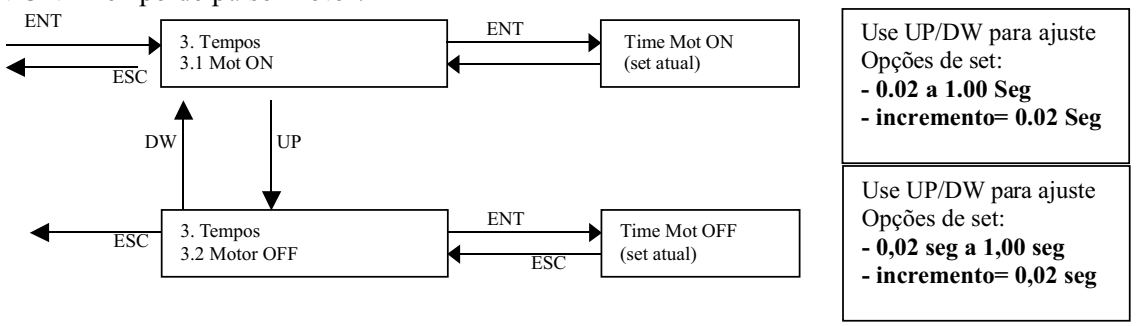
***Proporcional:** Quantidade de ticket do **ganhador** = **Ticket max.**
Quantidade de ticket do **perdedor** - **Proporcional à posição atingida**

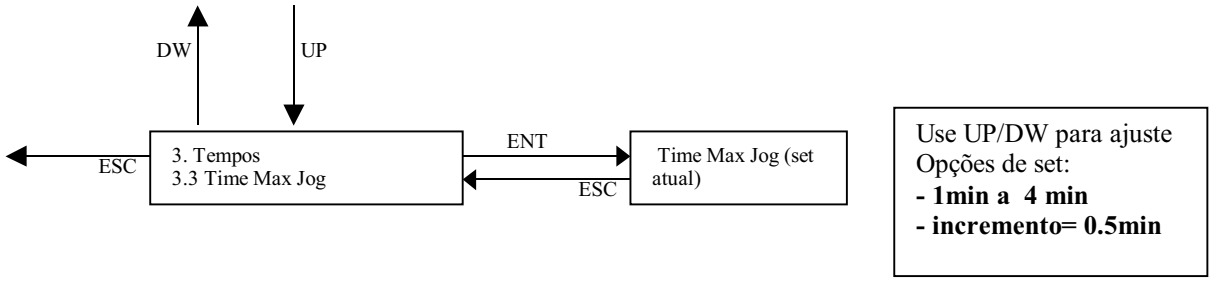
***Fixo:** Quantidade de ticket do **ganhador** = **Ticket max.**
Quantidade de ticket do **perdedor** = **Ticket min.**

3. TEMPOS / Motor

Ajuste do tempo de pulso motor. Tempo máximo de jogo. Quantidade de batidas para dar pulso motor. Tempo muda botão.

Mot ON= Tempo de pulso Motor.

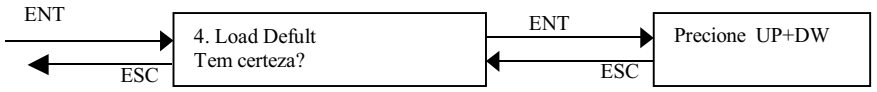




OBS: Ao se reajustar o tempo de Motor ON, é recomendado que se faça uma calibração dos motores (Menu > TESTE: Igualar Motores).

4. LOAD DEFULT

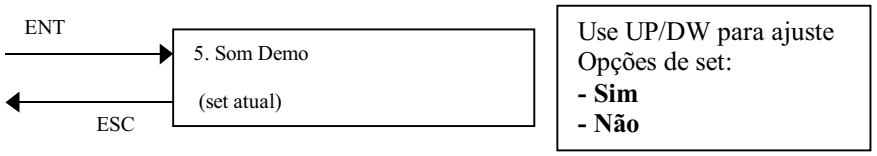
Reinicializa a maquina com valores iniciais de fabrica.



Valores iniciais de fabrica:
Volume: ……..02
Coin: ……..1 coin 1 credito
Modelo tick:……Não Altera
Tick Mínimo:……..05
Tick Maximo:……..20
Tempo Mot ON:..…0,20 seg
Tempo Mot OFF:..…0,10 seg
Tempo Max de Jog:. 2.0min
TK Bônus:.....Não
Som Demo:.....Sim

5. SOM DEMO

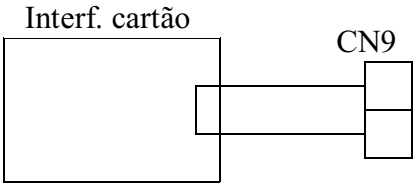
Habilita ou desabilita som na demonstração.



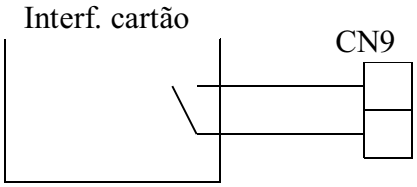
6. TK Bônus

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).

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)

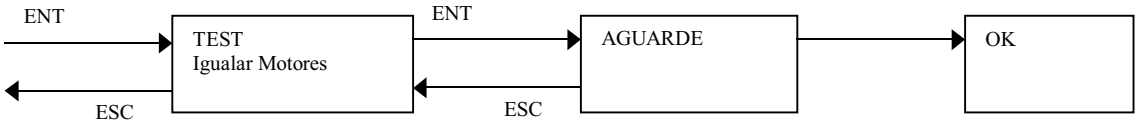


CN9=Off (terminais abertos) > Não Emiti ticket's (cartão bônus ou festa)

TESTE

1. IGUALAR MOTORES

Calibração das velocidades dos motores.



Aguarde a máquina concluir a calibração automática dos motores.

2. MOTORES

Acionamento dos motores M1 a M5.

M1: Motor jogador 1 (Tubarão).
M2: Motor jogador 2 (peixe palhaço).
M3: Motor roda balde jogador 2 (esquerda).

para acioná-lo:

M1: pressione botão inicio JOG2 para acioná-lo para frente.
Pressione botão inicio JOG1 para acioná-lo para traz.

M2: pressione botão inicio JOG2 para acioná-lo para frente.
Pressione botão inicio JOG1 para acioná-lo para traz.

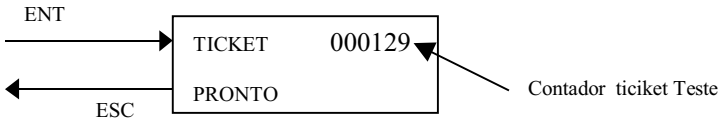
M3: pressione botão inicio JOG1 para iniciar movimento.
Pressione botão inicio JOG2 para parar movimento.

M4: pressione botão inicio JOG1 para iniciar movimento.
Pressione botão inicio JOG2 para parar movimento.

M5: pressione botão inicio JOG1 ou inicio JOG2 para acioná-lo.

3. TICKET

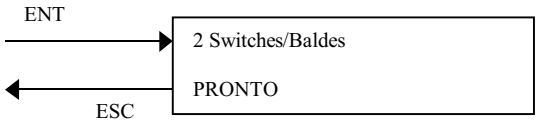
Teste de comunicação com Ticket Dispenser



Teclas usadas para teste:
Inicio JOG 1-> emiti um ticket jog1.
Inicio JOG 2 -> emiti um ticket jog2.

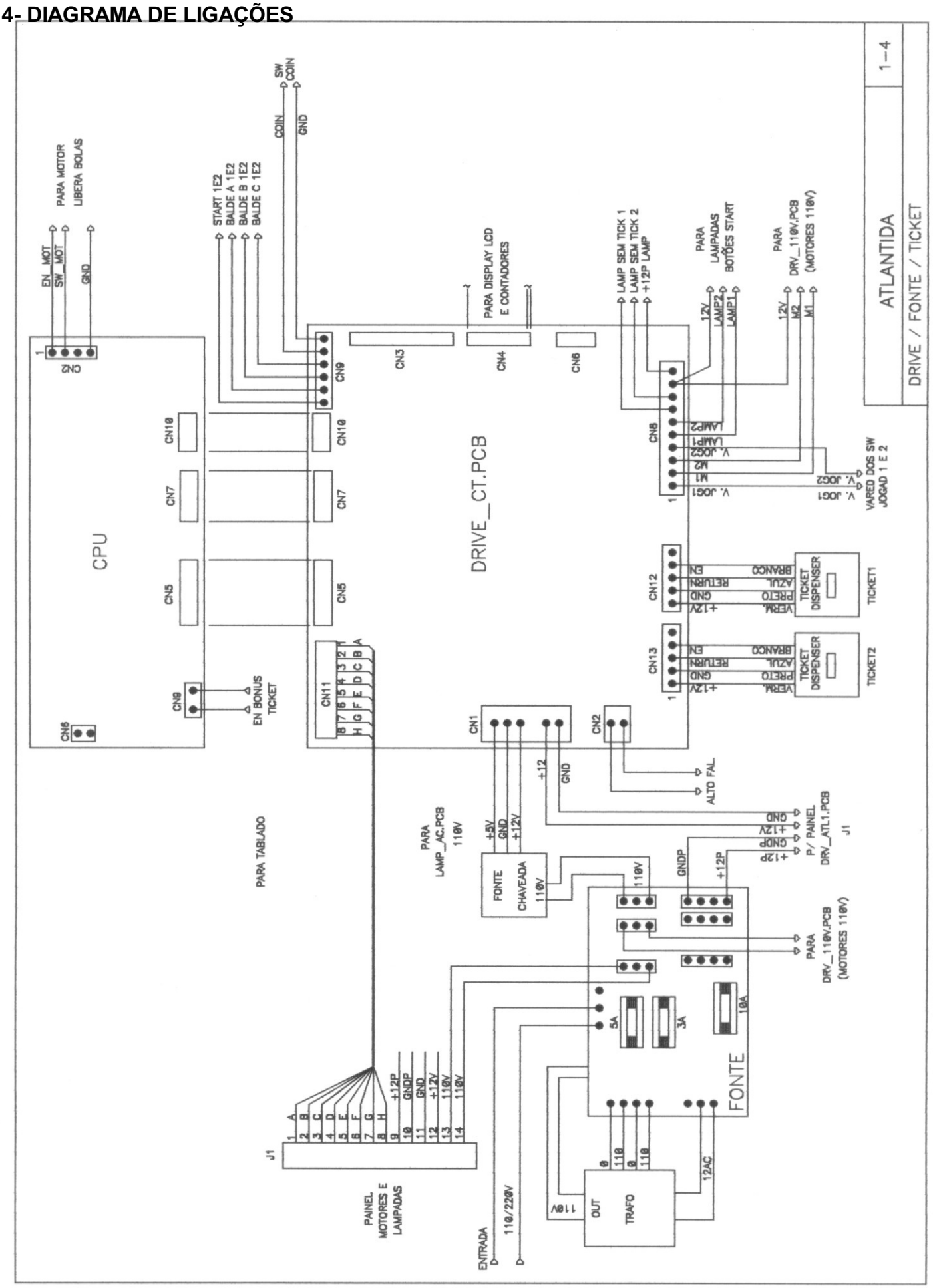
4. SWITCHES / BALDE

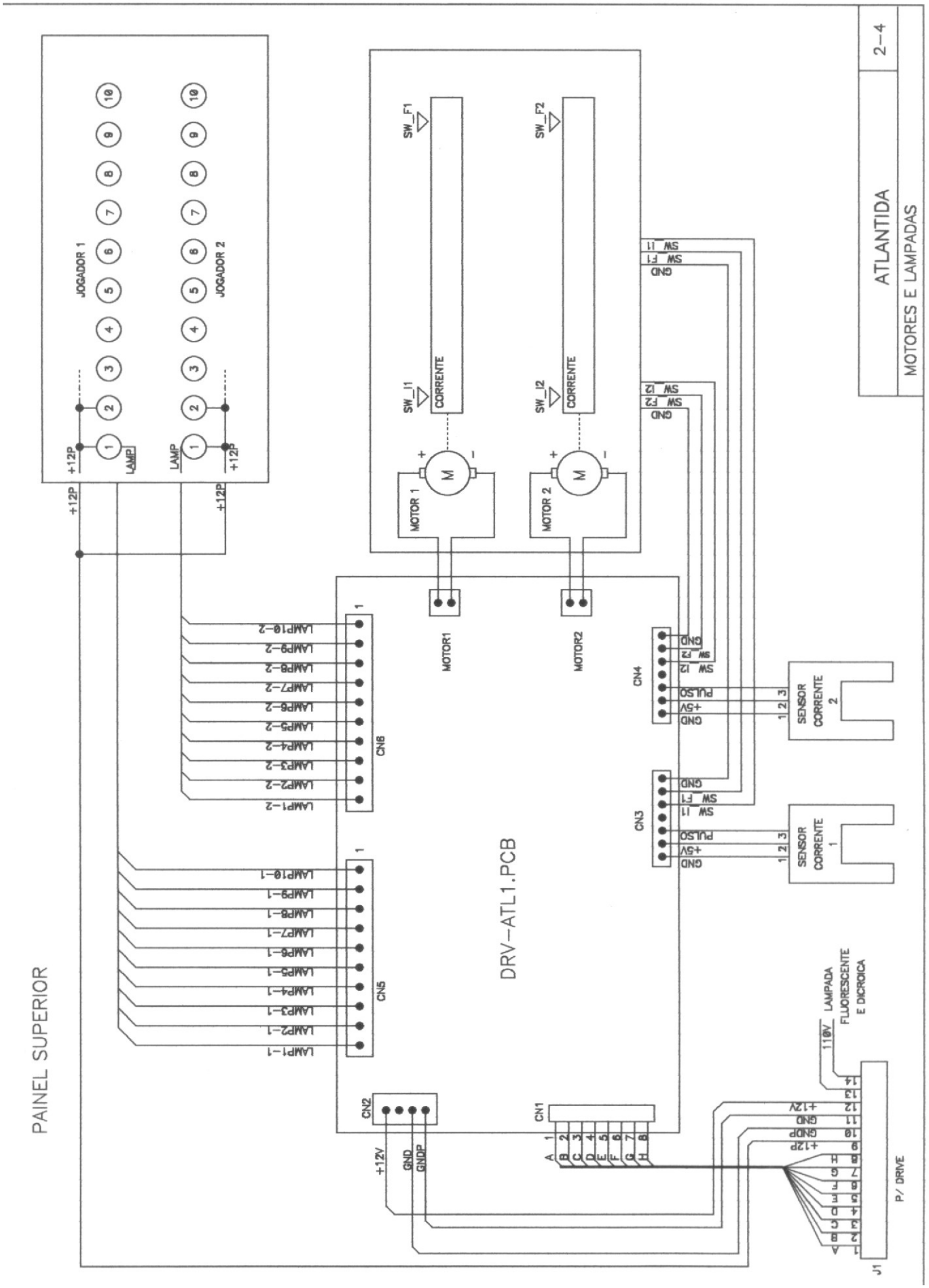
Verifica micro-switches dos baldes.



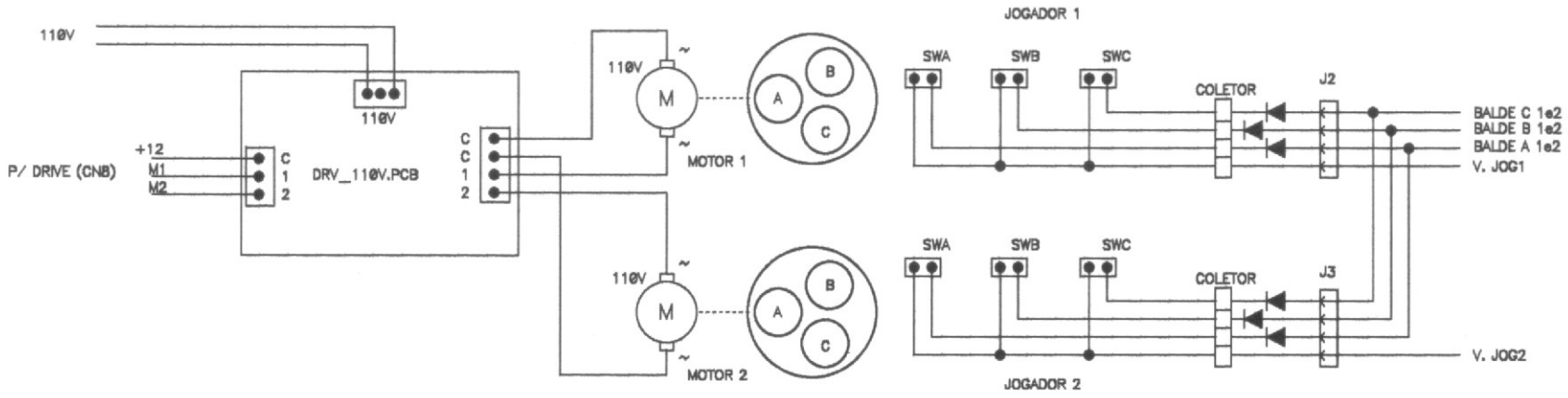
Ao pressionar o micro-switch do balde, sua pontuação (1-2-3), será representada com o acendimento das lâmpadas da corrida do jogador correspondente.
Balde 1 = lâmpada 1 acessa.
Balde 2 = lâmpada 1 e 2 acessas.
Balde 3 = lâmpada 1 2 e 3 acessas.

4- DIAGRAMA DE LIGAÇÕES

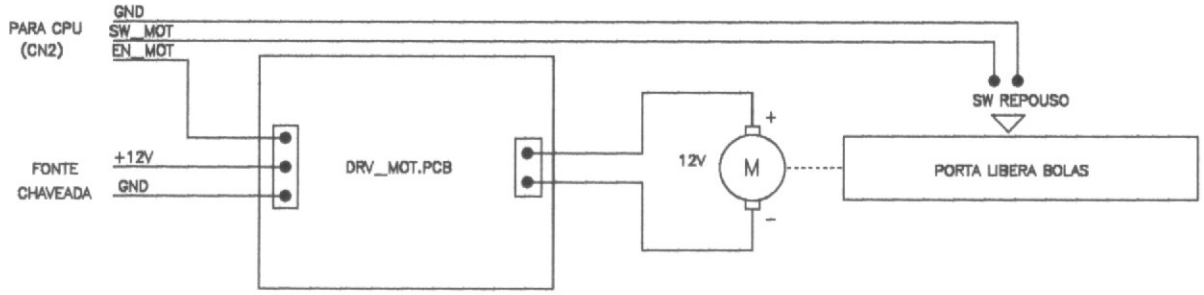



ATLANTIDA
MOTORES E LAMPADAS
2-4
PAINEL SUPERIOR
JOGADOR 1
JOGADOR 2
+12P
LAMP
SW_F1
SW_F2
SW_I1
SW_I2
CORRENTE
MOTOR 1
MOTOR 2
MOTOR1
MOTOR2
CN4
CN3
CN6
CN5
CN2
CN1
SENSOR CORRENTE 2
SENSOR CORRENTE 1
DRV-ATL1.PCB
LAMPADA FLUORESCENTE E DICROICA
110V
+12V
GND
GNDP
P/ DRIVE
J1

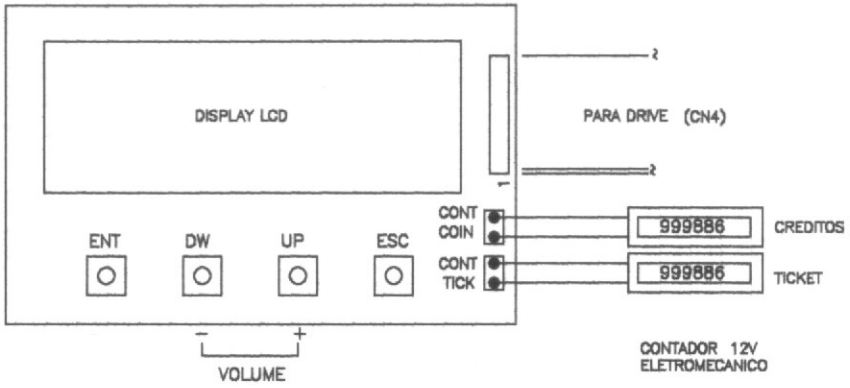
MOTORES RODA BALDES



MOTOR LIBERA BOLAS

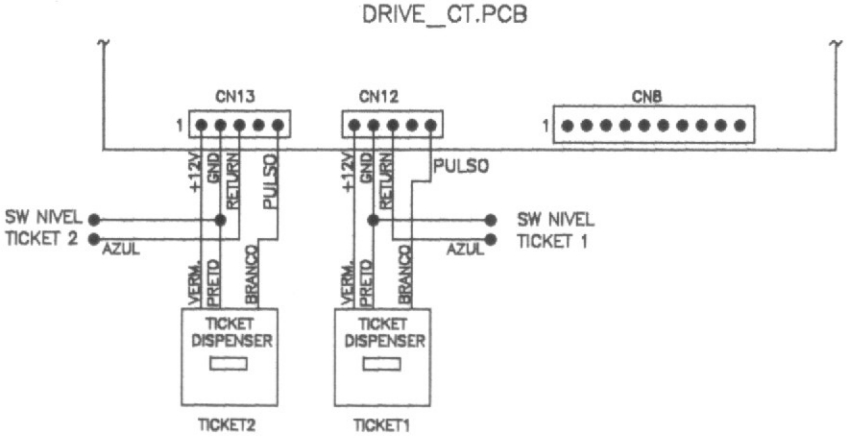


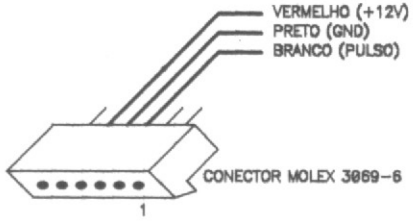
ATLANTIDA	3-4
MOTORES AC E LIBERA BOLAS	



TICKET DISP.

3 FIOS (PULSO)

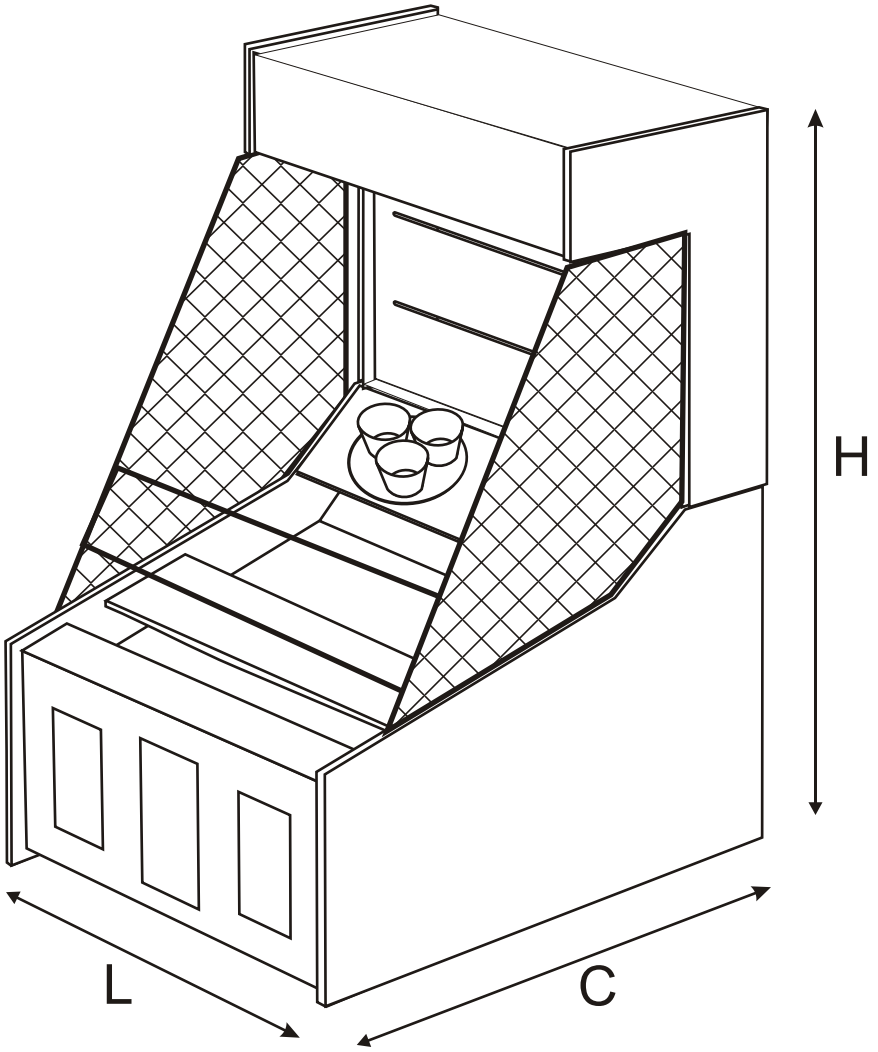




ATLANTIDA	4-4
OPCAO TICKET 3 FIOS(PULSO) / DISP LCD E CONTADORES	

5- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Potência: 340W máxima
Voltagem: 110 / 220 V seleção manual
Dimenções: H =2,20 L = 1,14 C = 1,65
Peso:220kg



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

Lâmpadas Painel corrida: 12V 5W - Sadoquin