

机器人战警



逃生之路使用说明书

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。
本机台柜体、零件等若有变更，恕不另行通知。

广州火石传媒科技有限公司





玩法说明

- 1.投币按开始键游戏。
2. 开始游戏前会介绍游戏的背景故事。
- 3.介绍完毕后会有丧机器人出来，玩家需控制机枪对机器人射击消灭机器人获得分数。
4. 在规定的时间内过关后达到对应的分数就会获得礼品。

特色

- 1.整体的机箱是五金的.外观独特，机枪内置震动装置和炫彩灯光，打起来带动感。
- 2.炫酷的头部设计，头部可以左右转动，眼睛可以发射镭射光束，内置进口喇叭。
- 3.机器屏幕采用的是42寸液晶，整体机器很大气玩起来很刺激

规格	2000*1100*2500 (mm)
场地占地	8 (m ²)
净重	350 (kg)
毛重	400 (kg)
电压	220V

体积	5.5 (m ³)
包装体积	6 (m ³)
液晶	42寸原装A屏 (游戏机专用屏)
电源盒	24V/20A 12V/30A (工业电源盒)
功率	600W

产品详情

向上拉
取出样币
放入代币

5.14cm

投币口

10.28cm

退币杆

假币退币口

灵敏度设置

- 正常
- 精准

灵敏度微调
一般不需要调整
出厂已调好

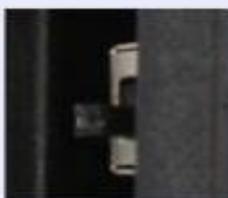


码表 (灰线)
12V (红线)
地线 (黑线)
信号线 (白线)
码表 (灰线)



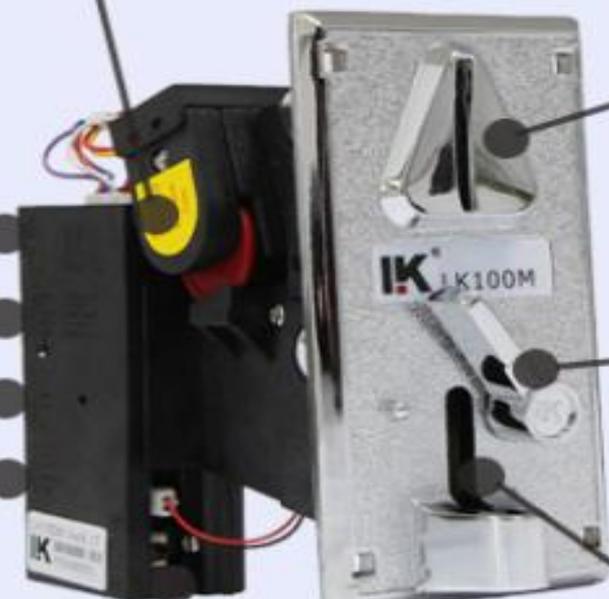
信号输出模式

- NO (常开)
- NC (常闭)



输出脉宽

- 100ms
- 40ms
- 20ms



盈利数据

一个正常营业的儿童电玩城，正常情况每周两天盈利较多5天盈利较少，一周只按两天来算，平均一天的盈利大概是70元--100元（儿童公园影视基地测试数据）

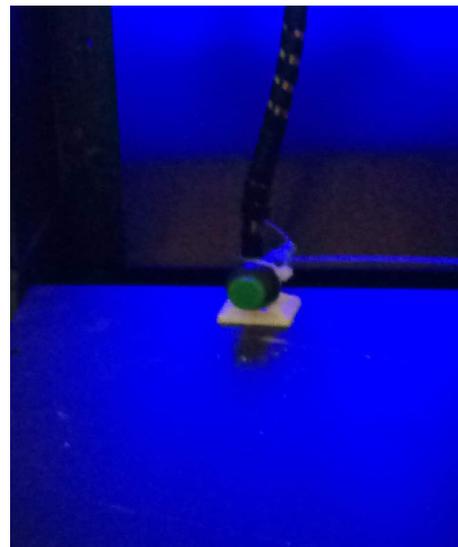
回本周期

如果按照每天盈利70-100元的盈利计算，一月4周按8天营业时间计算，那么一月盈利约2100-3000元
假如经营得好或遇节假日，盈利会成倍增长，回本周期将缩短很多！

安全注意事项

- 使用本产品前，请将机台底部地脚螺丝接触地面，以防产品不稳
- 无人照看的幼儿及残疾人对本产品的使用
- 游戏通电后禁止移动产品
- 本产品电压为**220V/110V**，购买前请认准需求电压
- 产品电源请放置在儿童触及不到的地方，以免触电及其他危险事故的发生。
- 请勿湿手拔插电源接头以免触电受伤，拔插头时，必须捏住插头柄拔下不能拉电源线，请使用科奇专用电源线，插头要牢固插入电源插座内
- 不得将本产品淋雨

安全注意事项



具体操作如下：

打开前门有个按键

- 1、按确定进设置
- 2、按移动键选择参数选项
- 3、按确定键修改选项
- 4、按清除键清除余数1

安全注意事项

游戏参数设置

- 1、一币一玩
- 2、生命值：3000
- 3、语言：中文
- 4、音量：50%
- 5、枪转向灵敏度：低
- 6、礼品模式：退扭蛋、彩票
- 7、礼品设置：100分1礼品
- 8、测试：退礼品、退彩票
- 9、枪校正（1把枪指到屏幕的左上角，按确定，然后再移到右下角按确定）
- 10、恢复出厂值。
- 11、保存退出
- 12、不保存退出
- 13、账目：总投币、总退礼品

常见故障排除

1. 屏幕出现彩票不足:检查扭蛋机是否已经没有扭蛋或者出现扭蛋现象:解除故障后,按机台内的(补票)键补出扭蛋.
2. 中奖后不出扭蛋:检查扭蛋上是否已经没有扭蛋或者检查扭蛋机是否已坏;检查线路是否接触不良.
3. 中奖后只出扭蛋不消除分数.可能扭蛋机坏了,或者彩球信号反馈线接触不良.
4. 机台启动后有声音无图像:检查是否VGA线或液晶电源线松动;检查机台后面液晶电源是否正常电压输出;如果有输出,屏幕无显示可能是液晶电源板或者驱动板故障.
5. 游戏中如果屏幕出现无信号:检查液晶工作是否正常;检查电源接入盒到主机是否有电压输出;如果以上两点都正常可能是主机已坏.
6. 如果游戏中突然蓝屏并发出报警声:此故障是因为主机过热或者受到外界干扰,关机重启,如果没有遇到外界干扰,经常黑屏蓝屏,请联系维修人员.
7. 机台不能启动:检查机台后面是否没有插好电源线插头;检查是否电源开关已坏或者电源开关处于关闭状态;检查保险丝是否烧断;用万能表测量下220V电源输入是否正常;检查电源接入盒里面一系列线路.



权威认证证书

广州火石传媒科技有限公司官方旗舰店



公司专用章



联系我们

官方网站：www.gzhuoshi.com

官网二维码：



公司地址：广州市番禺区东环街迎星路星力动漫游戏产业园F10-F12