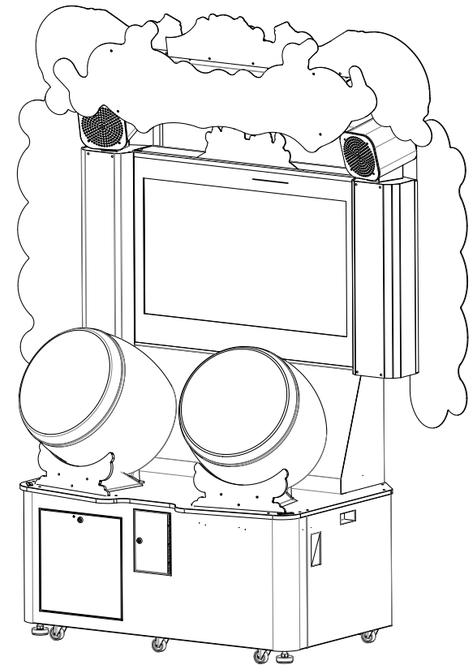


BANDAI NAMCO Games

WADAIKO MASTER
Versão Maio 2014

Manual do Usuário

O produto real pode ser diferente dos diagramas apresentados.

⚠ PERIGO

- **Certifique-se de ler este manual antes de usar este equipamento, a fim de garantir o uso seguro.**
- **Guardar o manual em um lugar onde ele possa ser rapidamente consultado quando necessário.**

BANDAI NAMCO Games.

BANDAI NAMCO Games.

Primeira edição publicada
em Maio. 2014

As especificações e o manual do usuário para este equipamento podem ser alteradas sem aviso prévio para efeitos de melhoria do produto.

Introdução

Muito obrigado por ter adquirido "Wadaiko Master" (versão de Maio de 2014, chamada de "máquina de jogo" a seguir)."

Os itens a seguir são explicados neste manual:

- Como instalar com segurança, movimentar, transportar, operar e reparar esta máquina de jogo.
- Como fazer pleno uso das funções da máquina e operá-la corretamente.
- Como garantir a segurança dos jogadores e espectadores.

Informações sobre esta máquina de jogo e reparação

- Para mais informações sobre esta máquina de jogo ou a sua reparação (incluindo peças consumíveis), por favor, entre em contato com seu distribuidor, ver P. 103 "Assistência Técnica".

A música com direitos autorais incluídos com esta máquina de jogo é licenciado para uso no mercado doméstico japonês e Brasileiro pela Sociedade Japonesa de Direitos dos Autores, Compositores e Editores (JASRAC) e pela Japan Rights Clearance, Inc.

O software indicado abaixo é licenciado para uso nesta máquina por organizações de terceiros.
Consulte as condições de licenciamento mostradas abaixo.

MPEG-4 AVC License
THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO
(i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR
(ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO.
NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPILED FOR ANY OTHER USE.
ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, LLC.
SEE HTTP;//WWW.MPEGLA.COM

Refer to the following URL for other licenses and trademarks used by this machine.
http://www.bandainamcogames.co.jp/aa/am/vg/s357-license/
Other system and product names are generally the registered trademarks or trademarks of each company.
Because it does not suit the RoHS Directive of Europe, the importer might be punished.

1. Precauções de segurança

Instruções para o proprietário

Se alguém além de si mesmo irá instalar, movimentar, transportar, operar e reparar esta máquina de jogo, certifique-se de que leia as secções relevantes deste manual cuidadosamente antes e observar as precauções.

1-1 Magnitudes de risco

Nos rótulos ligados à máquina e neste manual de operação, precauções relativas à segurança e dano à propriedade são classificados como a seguir:

⚠ATENÇÃO : Fracasso em evitar esses riscos podem resultar em morte ou ferimentos graves.

⚠CUIDADO : Fracasso em evitar esses riscos podem resultar em ferimentos ou danos a outras propriedades.

Notas relacionadas com as funções da máquina, mas não para a segurança são marcadas como a indicação a seguir.

AVISO :Informações sobre as funções ou proteções do produtos.

1-2 Definição de "Técnico"

Este manual foi concebido para o pessoal de Arcade. No entanto, as seções marcadas "Deve ser realizado por um técnico" no Índice são escritos para os técnicos. Essas tarefas devem ser executadas apenas por técnicos.

Técnico: Uma pessoa envolvida no projeto, fabricação, inspeção ou manutenção em um parque de diversões (AM) fabricante do dispositivo; ou uma pessoa habitualmente envolvida no serviço ou de gestão (como correção) dos dispositivos de diversões, que também tem conhecimento especializado de eletricidade, eletrônica ou mecânica equivalente engenharia ou superior a um graduado do ensino médio técnico.

1-3 LEIA PRIMEIRO: Precauções de Segurança

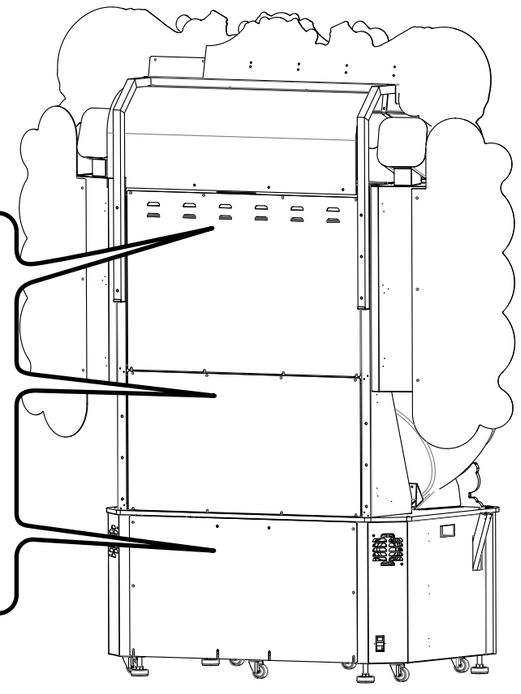
⚠ATENÇÃO

- Se algum problema ocorrer, desligue o interruptor de alimentação imediatamente para parar a máquina. Em seguida, desligue o cabo de alimentação da tomada. A operação da máquina, sem a correção de um problema pode provocar um incêndio ou acidente.
- Se algumas seções do monitor permanecerem quentes ou acusando de alta tensão mesmo após o interruptor de alimentação estiver desligado. Para evitar choques elétricos e queimaduras, ter cuidado para não tocar as seções do monitor acidentalmente.
- A poeira acumulada sobre o cabo de alimentação pode causar um incêndio, verificar o cabo de alimentação regularmente e remova o pó.
- Insira o cabo de alimentação firmemente à tomada AC. Mal contato pode provocar um sobreaquecimento, que pode conduzir um incêndio.
- Um cabo de alimentação danificado pode causar um incêndio, choque elétrico ou vazamento elétrico. Observar os seguintes cuidados:
  - Mantenha o cabo de alimentação longe de dispositivos de aquecimento.
  - Não torça o cabo de alimentação.
  - Não dobre o cabo de alimentação.
  - Não altere o cabo de alimentação.
  - Não enrole o cabo de alimentação.
  - Não puxe o cabo de alimentação.
  - Não coloque objetos sobre o cabo de alimentação.
  - Não permita que o cabo de alimentação seja preso entre a máquina e outros dispositivos ou a parede.
  - Não faça qualquer outra coisa que pode danificar o cabo de alimentação.
- Não molhe o cabo de alimentação ou plugue com água. Água pode provocar um choque elétrico ou fuga de energia.
- Não toque no cabo de alimentação com as mãos molhadas. Se o fizer, pode resultar em choque elétrico.
- Operar a máquina com uma tensão de alimentação na faixa de 100~240 VAC. Para evitar riscos de incêndio e choque elétrico, utilize fiação interna que está em conformidade com estas especificações da fonte de alimentação.
- Para garantir o uso seguro da máquina, certifique-se de realizar a inspeção pré-operação (ver P. 22 "7-3 Inspeção pré-operação") e serviço (ver P. 53 "8B. Serviço") mencionado neste manual. A omissão dessas inspeções ou serviço pode resultar em um acidente.
- Use apenas peças especificadas para substituir consumíveis e peças de reposição. Para encomendar peças, entre em contato com o seu distribuidor. Ver P. 103 "Assistência Técnica".
- Não modifique a máquina sem permissão. Não realize nenhum trabalho que não é descrito neste manual. Modificações não autorizadas podem criar riscos.

1-4 Etiquetas de advertência usadas

⚠ ATENÇÃO

- As etiquetas de advertência ligados a esta máquina de jogo contêm informações importantes para garantir a segurança. Certifique-se de observar o seguinte:
  - Certifique-se de que os rótulos de advertência ligados à máquina são sempre claramente visíveis, instalando a máquina em um local apropriado, com ampla iluminação, e mantendo os rótulos limpos. Não oculte os rótulos.
  - Não remover ou alterar as etiquetas de advertência.
  - Se a etiqueta de advertência torna-se suja ou danificado, substitua-o por uma nova. Para encomendar, entre em contato com o seu distribuidor. Ver P. 103 "Assistência Técnica".



Adesivo atenção para manutenção

⚠ ATENÇÃO

Para evitar choque elétrico e/ou ferimentos, certifique-se de que o cabo de energia esteja desligado antes de abrir a porta de serviço.

Apenas pessoas qualificadas devem fazer manutenção.

8301412201

Part number 461-539

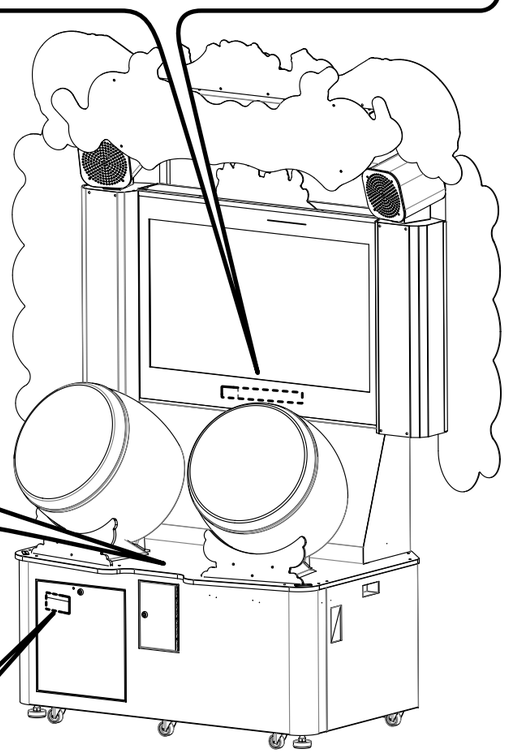
Marca atenção monitor

⚠ ATENÇÃO

- **Por favor, tome cuidado se você já sofreu quaisquer efeitos secundários com jogos de video com telas que piscando ou está preocupado que você pode estar em perigo. Por favor, tome cuidado ao jogar o jogo.**
- **Se você sentir mal, por favor pare de jogar e descanse.**
- **Tome cuidado para que todas as áreas que você pode mover-se estejam livres.**

8301520500

Adesivo não suba



⚠ ATENÇÃO

Para evitar choque elétrico e/ou ferimentos, certifique-se de que o cabo de energia esteja desligado antes de abrir a porta de serviço.

Apenas pessoas qualificadas devem fazer manutenção.

8301412201

Marca atenção manutenção

Sumário

Introdução i

1. Precauções de segurança 1

Instruções para o proprietário 1
1-1 Magnitudes de risco 1
1-2 Definição de "Técnico" 1
1-3 LEIA PRIMEIRO: Precauções de Segurança 2
1-4 Etiquetas de advertência usadas 3

Sumário 5

2. Especificações 8

3. Conteúdo da Embalagem 10

4. Estrutura Geral 13

5. Instalação 16
5-1 Condições de instalação 16
5-1-1 Locais de instalação para evitar 16
5-1-2 Zona de jogo para a Máquina jogo instalado 17
5-2 Dimensões necessárias ao trazer o jogo Máquina de dentro para Entrega (tais como portas e corredores) 17

6. Movimentação e Transporte 18
6-1 Mover (no mesmo andar) 18
6-2 Transportando 19
6-2-1 Transportar manualmente (subir e descer escadas) .. 19
6-2-2 Carga e Descarga de e para um veículo 20

7. Operação 21
7-1 Pessoas que não deve jogar este Game Machine 21
7-2 Precauções de segurança para Jogar 21
7-3 Inspeção pré-operação 22
7-3-1 Inspeção de Segurança (Antes de Power On) 22
7-3-2 Inspeção Função (depois de ligar) 23
7-4 Jogando o Jogo 23
7-4-1 Visão geral do jogo 23
7-4-2 Como operar 23
7-5 Interruptores de alimentação e interruptores de ajuste 24
7-5-1 Ligando o interruptor ligado 24
7-5-2 Interruptor de ajuste 25
7-6 Modo de Teste 26
7-6-1 Telas do Menu (MENU) 26
7-6-2 Configurações do jogo de custos (COIN OPÇÕES) 28
7-6-3 Configurações de conteúdo (OPÇÕES DE JOGO) 29

7-6-4 Interruptor I/O Test (I/O TEST) 30
7-6-5 Teste do Monitor (MONITOR TEST) 35
7-6-6 Teste de Som (SOUND TEST) 36
7-6-7 Exibindo e inicializando os dados do jogo (CONTABILIDADE) 38
7-6-8 Outras Opções (OUTROS) 39

8. Manuais do técnico - Deve ser realizado por um técnico - 40

8A. Instalação e montagem 40
8A-1 Desmontagem (cumprindo os requisitos de entrega) 40
8A-1-1 Remoção e Colocação da Assembleia Quadro POP .. 40
8A-1-2 Separando a Assembleia Quadro do Monitor do conjunto da base do armário 42
8A-1-3 Remoção e Colocação da Assembléia tambor Taiko 44
8A-2 montagem 45
8A-2-1 Ajustando os ajustadores de nível 45
8A-2-2 Colocar POP (Enfeites) 46
8A-3 Inserindo o Dongle USB e USB Memory Stick 51

8B. Serviço 53
8B-1 Inspeção e Serviço - Deve ser realizado por um técnico- ... 53
8B-1-1 O que inspecionar 53
8B-2 Solução de problemas 54
8B-2-1 Máquina de jogo 54
8B-2-2 Conjunto do gabinete inferior 55
8B-2-3 Conjunto do gabinete superior 55
8B-2-4 Conjunto do Tambor 56
8B-2-5 Conjunto do Pop Frontal 56
8B-2-6 Mensagens de erro 57
8B-2-6 Mensagens de erro (Continuação) 58
8B-3 Remover e recolocar o conjunto de Peças 59
8B-3-1 Conjunto da base do gabinete 59

9. Descarte 88

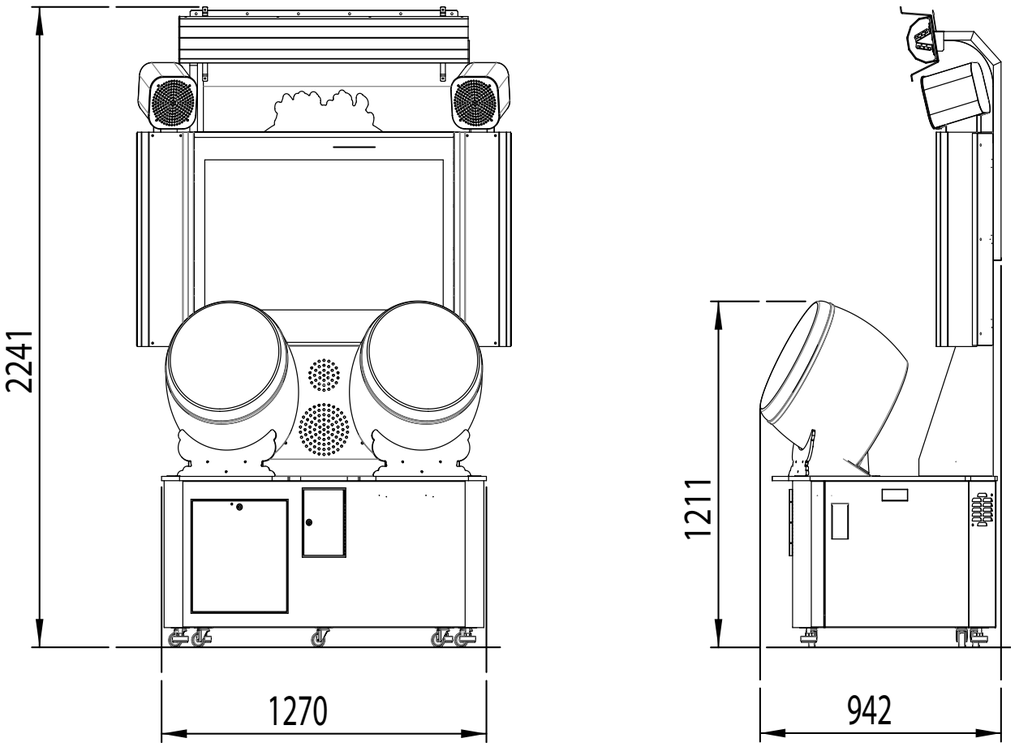
10. Lista de Peças 89
10-1 Gabinete Inferior 89
10-2 Gabinete Superior 91
10-3 Tambor 93
10-4 Luminária Superior 95
10-5 Conjunto POP 96
10-6 Fonte de Energia 97
10-7 Outros 98

11. Diagrama Elétrico 99

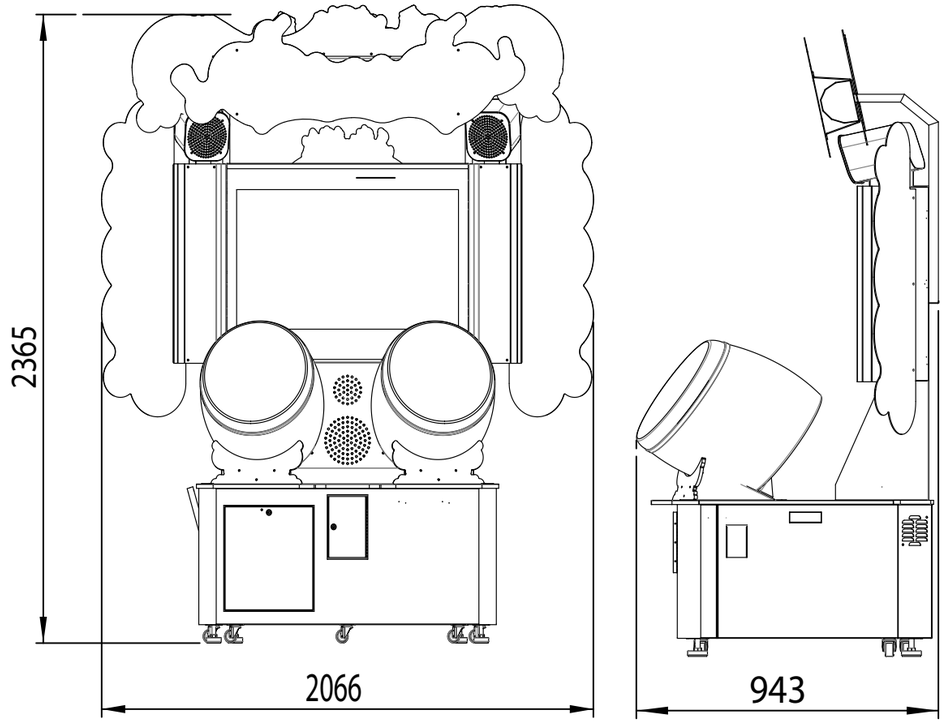
12. Assistência Técnica 101

2. Especificações

(1) Tensão Nominal de alimentação : AC 100~240 VAC
(2) Consumo máximo de energia : 242 W
(3) Consumo máximo de corrente : 1.5 A
(4) Capacidade do cofre : Aproximadamente (3.000 moedas)
(5) Monitor : 42-polegadas monitor LED
(6) Dimensões
Quando enviado : (L) 1270 x (C) 942 x (H) 2241 [mm]



Quando instalado : (L) 1870 x (C) 960 x (H) 2300 [mm]
(Incluindo enfeites superior e laterais)

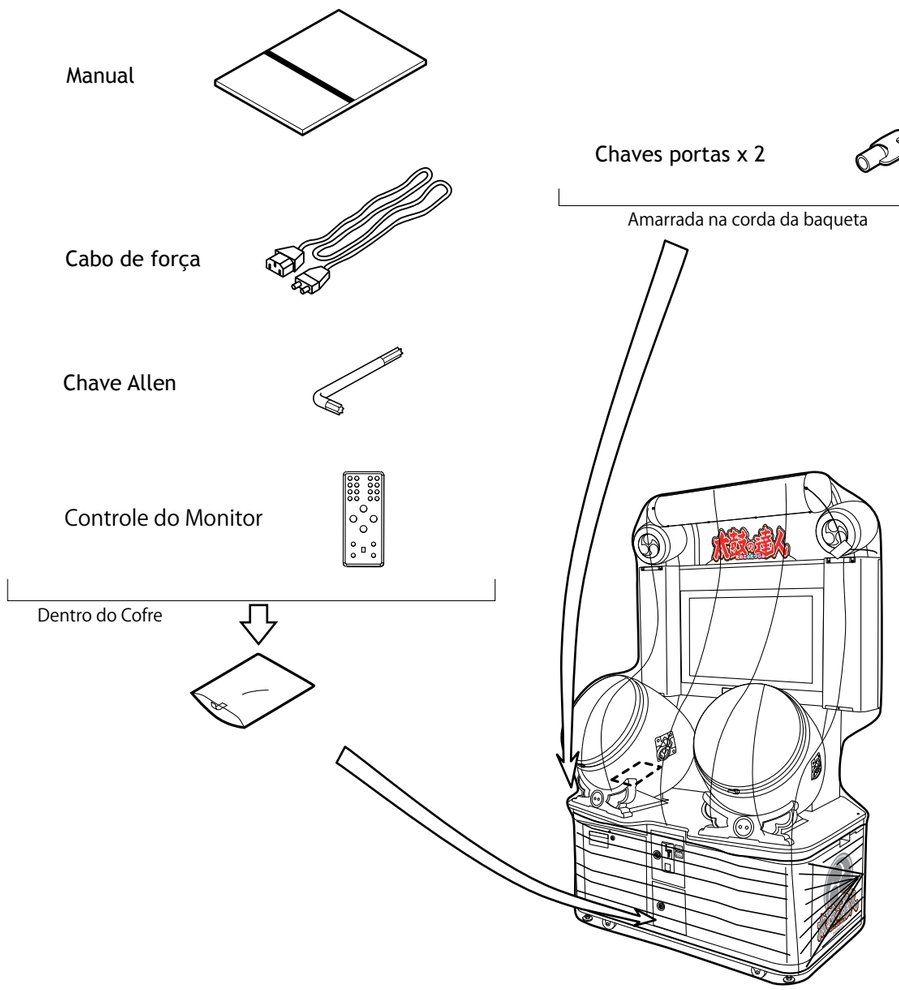


3. Conteúdo da Embalagem

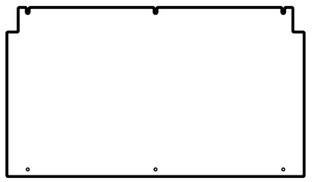
Os seguintes itens estão incluídos na embalagem da máquina de jogo (completa).

AVISO

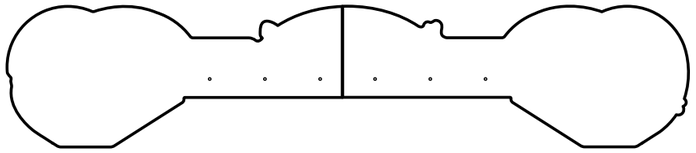
- Certifique-se de que todos os itens abaixo estão contidos no pacote do produto.
- Se algum item estiver faltando, entre em contato com seu distribuidor. Ver P. 103 "Assistência Técnica"



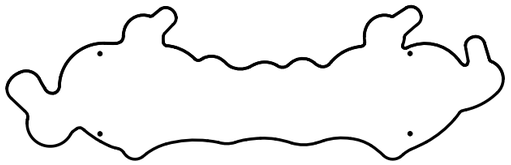
Enfeite superior traseiro
x 1



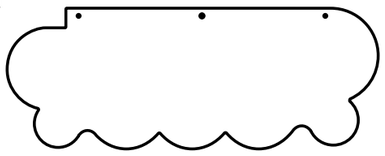
Enfeite superior
x 1



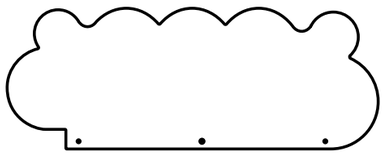
Enfeite frontal
x 1



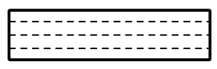
Enfeite lateral esquerda
x 1



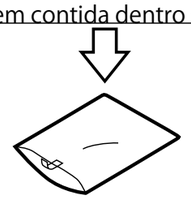
Enfeite lateral direita
x 1



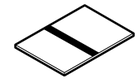
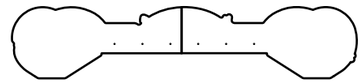
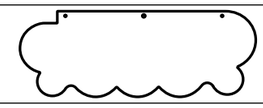
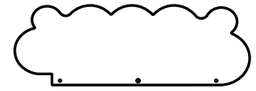
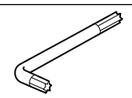
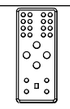
Reforço enfeite superior
x 2



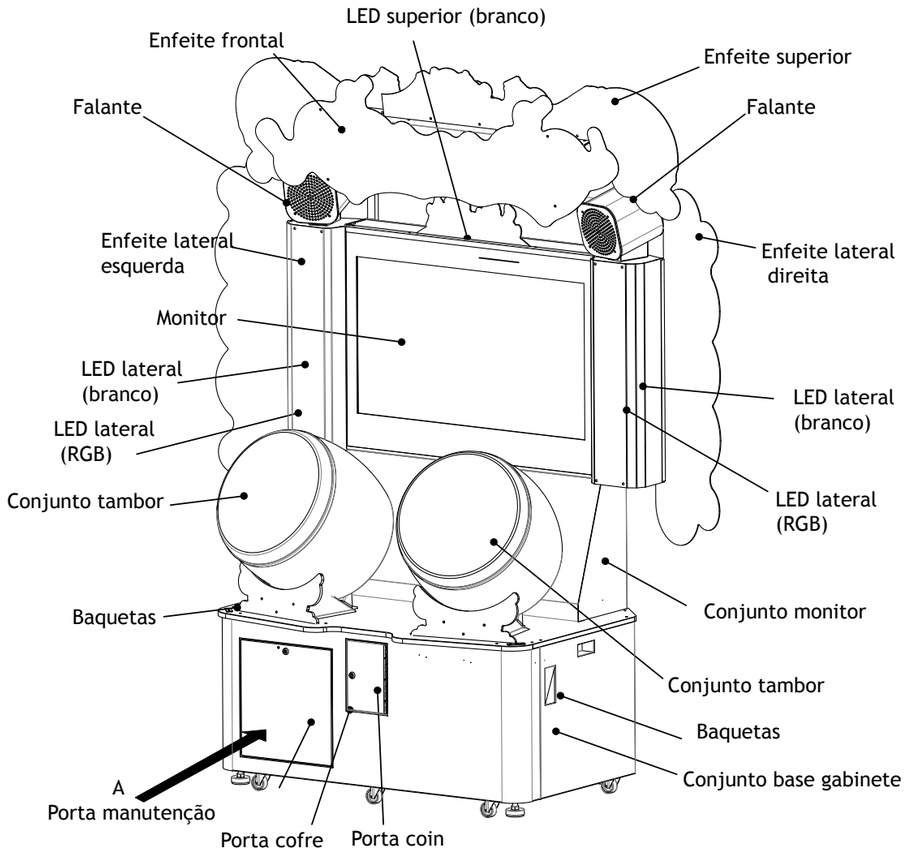
Embalagem contida dentro do pallet

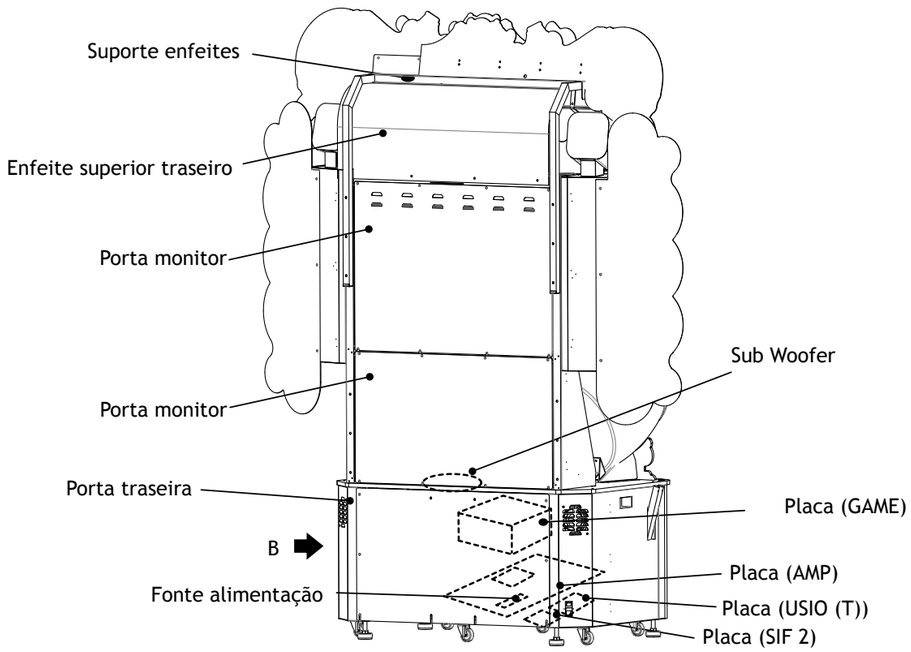


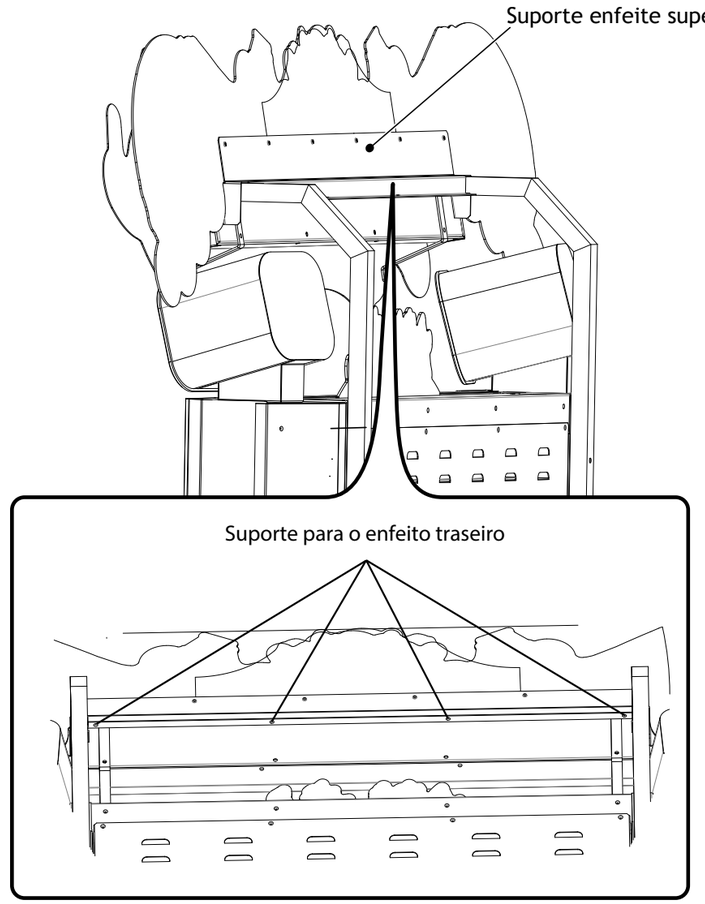
• Lista de itens fornecidos

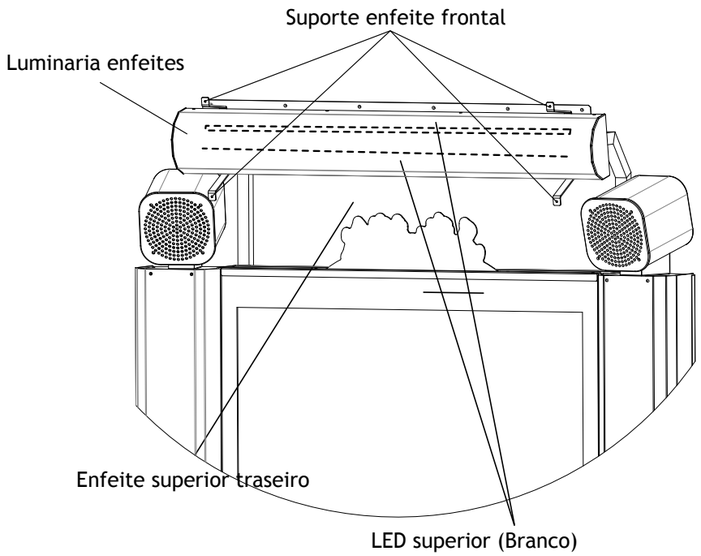
Nome	Especificação	Quant.
Manual, 1 ª edição (esta publicação)		1
Chave do Cofre		2
Enfeite superior traseiro (A)		1
Enfeite superior (A)		1
Enfeite frontal (A)		1
Enfeite lateral (Esquerdo)		1
Enfeite lateral (Direito)		1
Reforço do enfeite		2
Cabo de força		1
Chave Allen		1
Controle do Monitor		1

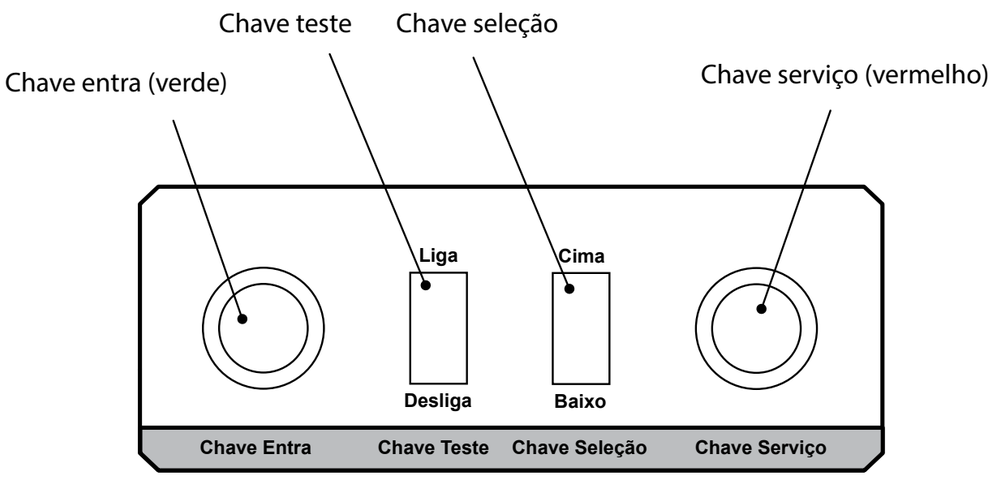
4. Estrutura Geral

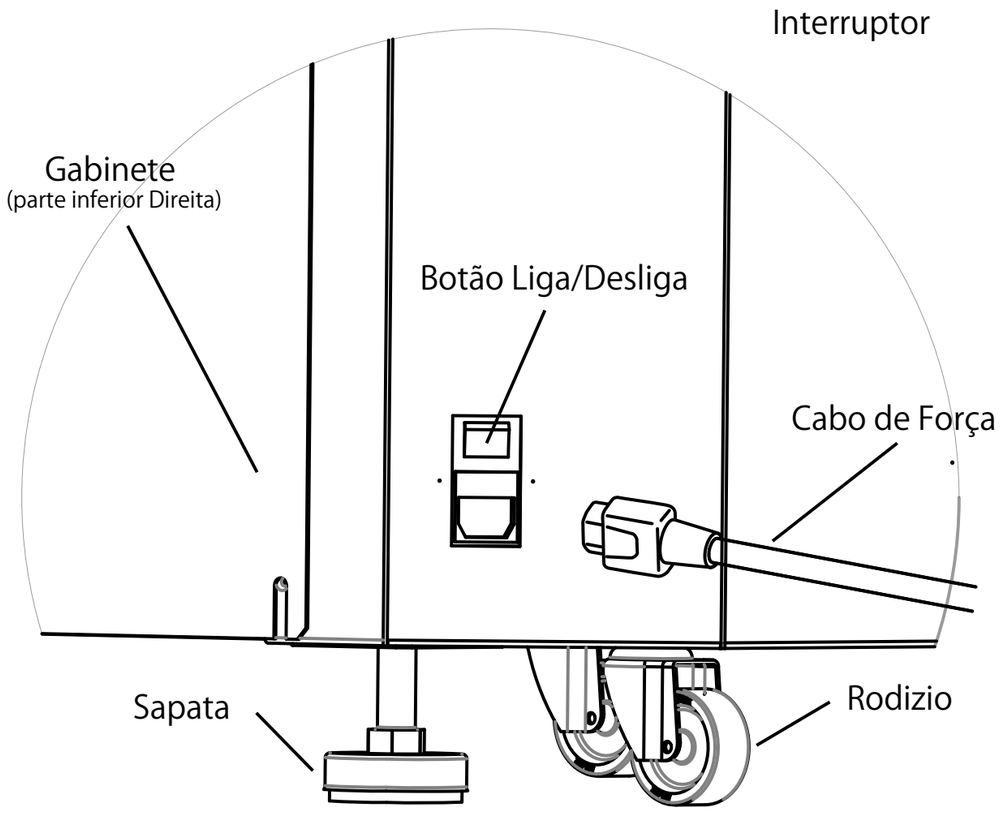












5. Instalação

⚠ ATENÇÃO

- Instale a máquina de acordo com as instruções deste Manual de Operação. O não cumprimento destas instruções pode resultar em incêndio, choque elétrico, lesão ou mau funcionamento.
- Insira completamente o plugue do cabo de alimentação na tomada. Mau contacto pode gerar calor e provocar um incêndio ou queimaduras.
- Verifique se o fio terra está conectado. Falha ao conectar o fio terra pode resultar em choque eléctrico em caso de curto-circuito. (Veja P. 19 "8A-3 Ligar o cabo de alimentação e fio terra").
- Certifique-se de instalar a máquina de jogo de forma segura, utilizando os reguladores de nível. Fracasso para garantir a máquina de jogo pode resultar em um acidente ou lesão. (Veja P. 3 "8A-2-1 Ajustar os Ajustadores nível.")

5-1 Condições de instalação

5-1-1 Locais de instalação para evitar

⚠ ATENÇÃO

- Esta máquina de jogo é projetado para uso em ambientes internos. Nunca instale a máquina ao ar livre ou nos seguintes locais:
  - Um local exposto à luz solar direta
  - Um local exposto a chuva ou água
  - Um local úmido
  - Um local empoeirado
  - A localização perto de dispositivos de aquecimento
  - Um local de elevada temperatura
  - Um local extremamente frio
  - Um local exposto a condensação causada por diferenças de temperatura
  - Um local que obstrua a uma saída de emergência, ou em um local que contém equipamentos de extinção de incêndios
  - Um local instável ou um local exposto a vibrações

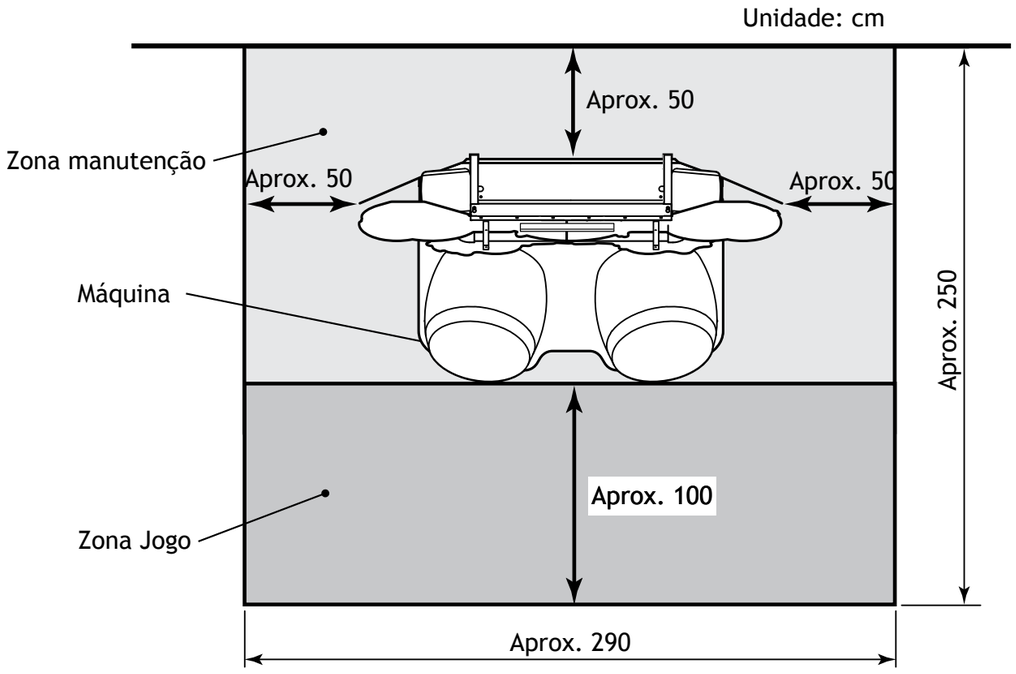
5-1-2 Zona de jogo para a Máquina, jogo instalado

⚠CUIDADO

- Criar uma zona de jogo, como mostrado no diagrama abaixo, para que os jogadores, espectadores e transitantes não chocarem-se uns com os outros.

Ao instalar a máquina, criar uma zona de jogo como o mostrado no diagrama abaixo. Certifique-se de que esta zona de jogo é disponibilizado, como também é necessário para o trabalho de manutenção.

Unidade: cm



5-2 Dimensões necessárias ao trazer o jogo

Máquina de dentro para Entrega (tais como portas e corredores)

A rota de entrega suficientemente maior do que o jogo de altura e largura da máquina devem ser protegidos.

As dimensões desta máquina de jogo são os seguintes:

Quando expedido: largura (W) 1270 x profundidade (D) 960 x altura (H) 2050 [mm]; peso: 210 kg

Consulte a essas dimensões, e garanta que a máquina de jogo pode ser entregue sem maiores problemas.

6. Movimentação e Transporte

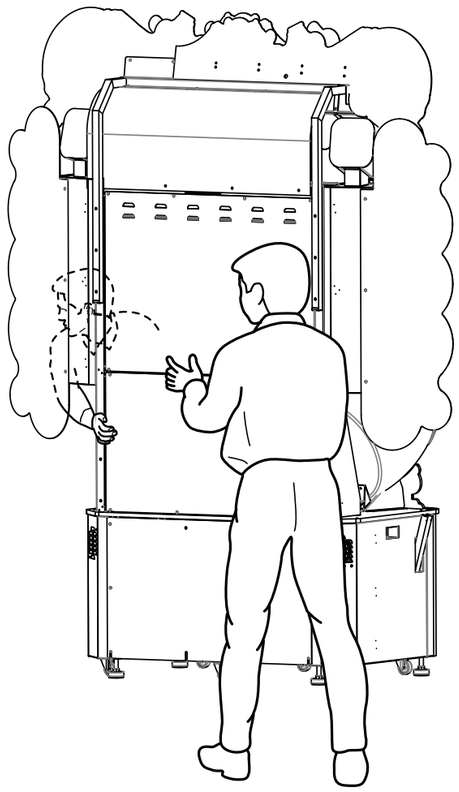
⚠ATENÇÃO

- Não deixe a máquina de jogo em uma ladeira. A máquina de jogo pode cair ou causar um acidente.

6-1 Mover (no mesmo andar)

AVISO

- Certifique-se de desligar a maquina antes de iniciar o trabalho.
- Mova a máquina com cuidado para evitar submetê-la a impacto. (O monitor LED é uma parte eletrônica de precisão.)
- Mesmo quando só mover a máquina a curta distância, não se esqueça de levantar os ajustadores de nível ao seu mais alto nível. (Veja P. 45 "8A-2-1 Ajustar os Ajustadores nível.")
- Certifique-se de desconectar o cabo de rede e o cabo de alimentação antes de mover a máquina de jogo.



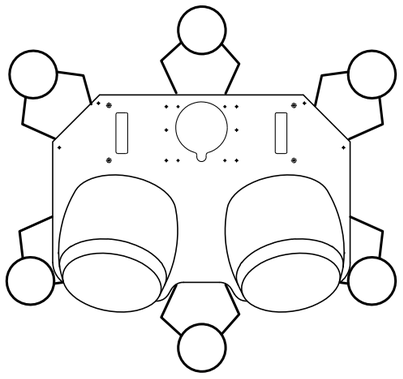
6-2 Transportando

6-2-1 Transportar manualmente (subir e descer escadas)

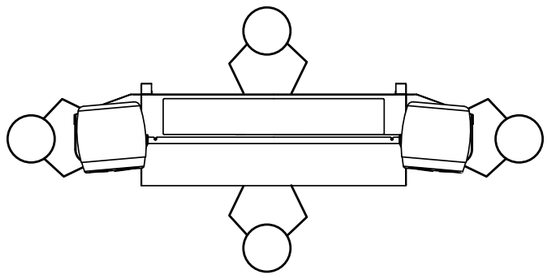
⚠ ATENÇÃO

- Ao transportar manualmente a máquina de jogo, não se esqueça de separar o conjunto da base do gabinete, monitor de montagem de quadros, e montagem do quadro POP para fácil transporte.
  (Veja P. 15 "8A-1 Desmontagem (cumprindo os requisitos de entrega)".)
  Transportar a máquina de jogo sem separar estes componentes pode resultar em um acidente.
- Certifique-se de que o seguinte número de pessoas são utilizados quando transportar a máquina manualmente. Sobrecarregando-se pode resultar em um acidente ou lesão.

  Peso quando separados [unidades: kg; mais do que as pessoas 'X']
  Conjunto da base do armário ..... (140 kg): 6



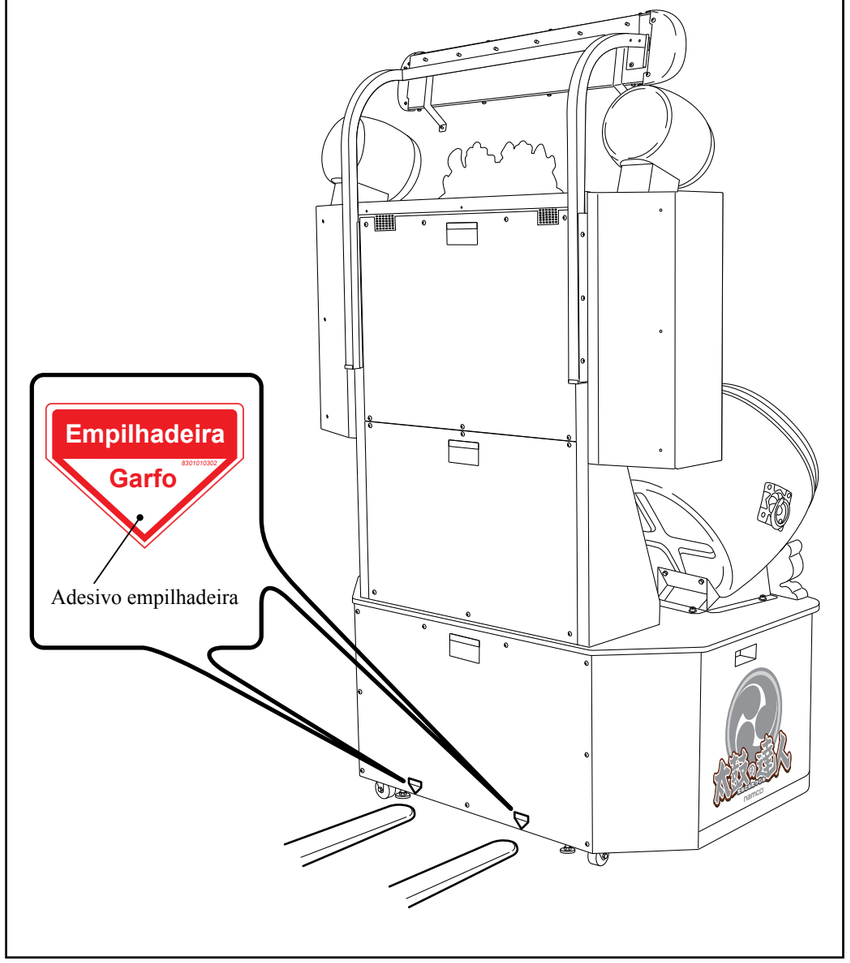
Monitorar montagem de quadro ..... (65 kg): 4



6-2-2 Carga e Descarga de e para um veículo

⚠ ATENÇÃO

- Certifique-se de remover o conjunto do POP para fácil transporte. Carregando a máquina de jogo em um veículo sem retirar o conjunto POP pode resultar em um acidente.
- Ao usar uma empilhadeira para mover ou transportar a máquina, coloque o garfo nas posições indicadas pelos adesivos. Se o garfo é inserido em uma posição diferente da indicada pelas garfo adesivos, a máquina de jogo pode tornar-se desequilibrado e cair, ou resultar em um acidente.



AVISO

- Não submeta a máquina de jogo para impactar enquanto baixá-lo.
- Mova a máquina de jogo com cuidado para evitar danos.
- Certifique-se de levantar os ajustadores de nível para seu nível mais alto. (Veja P. 3 "8A-2-1 Ajustar os Ajustadores nível.")

7. Operação

⚠ ATENÇÃO

- Se uma anormalidade ocorre com esta máquina de jogo, ligue o interruptor de alimentação imediatamente para interromper as operações. Então, certifique-se de desconectar o cabo de alimentação da tomada. A operação da máquina, enquanto a anomalia persistir pode resultar em incêndio ou acidente.
- Poeira acumulando no plugue do cabo de energia pode provocar um incêndio. Inspecione o plugue regularmente e remover qualquer poeira.
- Insira completamente o plugue do cabo de alimentação na tomada. Mau contato pode gerar calor e provocar um incêndio ou queimaduras.
- Antes de iniciar as operações, certifique-se de que a máquina de jogo foi instalado de acordo com as descrições e os procedimentos especificados mostrados neste manual de instruções (ver P. 19 "5. Instalação".) A máquina de jogo que não tenha sido instalado corretamente pode criar riscos de incêndio , ou levar a um choque eléctrico ou falha do sistema.
- Para utilizar esta máquina de jogo de forma segura, certifique-se de realizar a inspeção pré-operação (ver P. 27 "7-3 Inspeção pré-operação") e de manutenção (ver P. 19 "8B. Serviço") descritos neste manual . A omissão dessas inspeções ou serviço pode resultar em um acidente.
- As etiquetas de advertência ligados a esta máquina de jogo contêm informações importantes para garantir a segurança. Certifique-se de observar o seguinte: (. Para os cargos de aplicação etiquetas de advertência, ver P. 3 "1-4 Warning Labels usados nesta máquina Game")
  - Certifique-se de que os rótulos de advertência fixados ao máquina de jogo são sempre claramente visíveis, instalando a máquina em um local apropriado, com ampla iluminação, e mantendo os rótulos limpa em todos os momentos. Além disso, certifique-se de que os rótulos não são ocultadas por outras máquinas de jogos ou objetos.
  - Não remover ou alterar as etiquetas de advertência.
  - Se uma etiqueta de advertência torna-se excessivamente sujo ou danificado, substitua-o por um novo. Para encomendar etiquetas de advertência, entre em contato com seu distribuidor.

7-1 Pessoas que não deve jogar este Game Machine

⚠ ATENÇÃO

- A fim de garantir a segurança dos jogadores, você deve aconselhar uma pessoa a jogar o jogo para sair, se ele / ela cai em qualquer uma das seguintes categorias:
  - Sua / seu comportamento viola os pontos destacados pelos rótulos de advertência sobre a máquina de jogo.

7-2 Precauções de segurança para Jogar

⚠ ATENÇÃO

- Se esta máquina de jogo é instalado em um local onde as crianças jogar os jogos, não se esqueça de preparar uma escadinha seguro. Uma criança pode ser prejudicada se ele / ela tenta subir na máquina de jogo.

⚠ CUIDADO

- Se um jogador começa a sentir-se doente, como resultado de estímulos relacionadas com imagens ou luzes de jogo, você deve informar a ele / ela para parar de jogar e descansar.
- Em casos raros, a estimulação por luzes ou imagens de vídeo podem fazer com que o jogador a ter uma convulsão ou perda de consciência. Se isso acontecer, o jogador deve obter assistência médica imediatamente. Se uma criança pré-escolar é o jogo, não se esqueça de avisar o seu pai (s) para monitorar seus filhos quando eles estão jogando o jogo.

7-3 Inspeção pré-operação

Verifique os seguintes itens antes de abrir o jogo de arcade.
Se forem detectadas quaisquer anormalidades, tomar as medidas necessárias, fazendo referência P. 3 "8B-2 Resolução de problemas".

7-3-1 Inspeção de Segurança (Antes de Power On)

⚠ ATENÇÃO

- Verifique os seguintes locais antes de abrir o jogo de arcade. Estes exames são fundamentais para evitar acidentes e lesões pessoais.

(1) As etiquetas de advertência legível?
(Veja P. 3 "1-4 Warning Labels usados nesta máquina Game".)
(2) É a zona de jogo especificado fornecido?
(Veja P. 3 "5-1-2 Play Zone para o Game Machine instalada".)
(3) Será que todos os reguladores de nível ajustado corretamente?
(Veja P. 3 "8A-2-1 Ajustar os Ajustadores nível.")
(4) São as baquetas lasca e sem danos, e são as tiras de seguro?
(5) É a parte de borracha do tambor taiko montagem livre de cortes e danos?
(6) Este é o cabo alimentação e entrada de energia parte do cabo de alimentação adequada e firmemente?
(7) É o plugue da tomada e saída livre de poeira?

Verifique os seguintes itens depois de ligar o interruptor de alimentação. Se forem detectadas quaisquer anomalias, desligue o interruptor de alimentação imediatamente e operação parar. Em seguida, desligue a ficha de alimentação da tomada e contate o distribuidor.

(8) É qualquer parte do cabo de alimentação ou a ficha anormalmente quente?
(9) Será que tocar a máquina de jogo dar um choque elétrico formigueiro?
(10) Existem cheiros, ruídos anormais queima ou vibrações?
(11) Existem outras anomalias ou avarias?

7-3-2 Inspeção Função (depois de ligar)

(1) É a tela exibida no monitor LCD?
(Veja P. 3 "7-6-7 Teste Monitor (Monitor Test)".)
(2) Está a lâmpada LED e LED ligado?
(Veja P. 19 "(3) Lamp Test (teste de lâmpada)".)
(3) É som produzido normalmente?
(Veja P. 26 "7-6-8 Som Test (teste de som)".)
(4) Quando o aro e face do conjunto do tambor taiko são atingidos, estão os impactos corretos sendo entrada e sons de saída?
(Veja P. 28 "(2) Ajustar a Assembléia Sensor Taiko (TAIKO TEST)".)

7-4 Jogando o Jogo

7-4-1 Visão geral do jogo

Esta máquina de jogo é projetado para ser jogado por um ou dois jogadores (em conjunto) para que possam desfrutar de criar uma performance musical ao acertar o dispositivo de entrada em forma de taiko (em forma de tambor) com as baquetas.

Você pode jogar mais de 200 peças de música, incluindo novas adições, nesta máquina jogo.

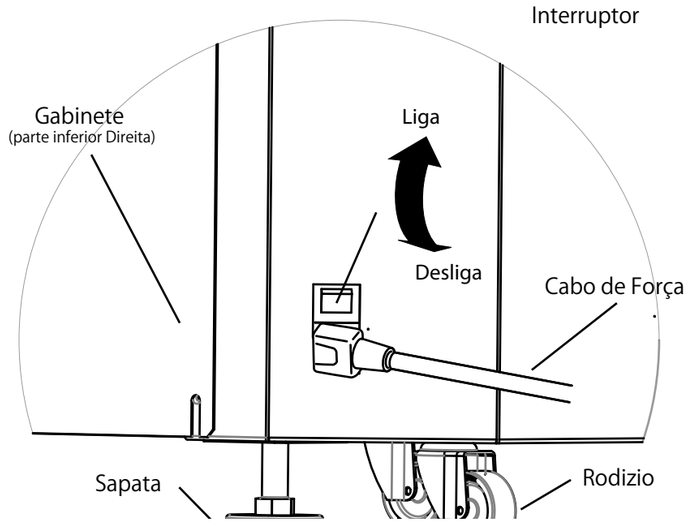
7-4-2 Como operar

Um jogador bate o dispositivo de entrada em forma de tambor com as baquetas no tempo com a música.
Bater o rosto tambor produz um "bam)" som e bater no aro produz a "(Biff)" som.
Durante o jogo, a face do tambor e jante são utilizados como um instrumento musical. Em outros momentos, eles são utilizados para fins de seleção e de confirmação. Bata a borda da mão esquerda para selecionar o lado esquerdo ea borda do lado direito para selecionar o lado direito, e em seguida, bateu o rosto tambor para confirmar sua seleção.

7-5 Interruptores de alimentação e interruptores de ajuste

7-5-1 Ligando o interruptor de força

1 Ligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.

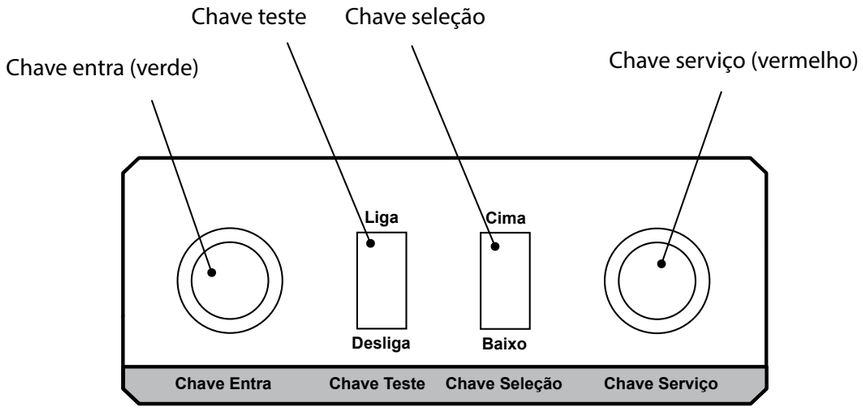


AVISO

- Não desligue o interruptor de ligar ou desligar, a menos que seja necessário. Não observando isso pode causar falha da máquina.
- Ao ligar o interruptor de ligar ou desligar, esperar um mínimo de 30 segundos após o anterior ou desligar a operação.

7-5-2 Interruptor de ajuste

Abra a porta da moeda usando a tecla de bloqueio moeda para encontrar as chaves de ajuste.



(a) Chave de serviço (vermelho)

Solte o parafuso de orelhas (M3 x 10), deslize a tampa da chave de serviço de lado e pressione-o.

Pressionando este interruptor permite-lhe aumentar o número de créditos, sem accionar o contador de moedas.

(b) Chave de teste

Ligue esta chave para exibir a tela de modo de teste.

O modo de teste é utilizado para definir as taxas de jogo e testar cada componente.

(c) Chave de seleção

Pressione este interruptor para cima e para baixo no modo de teste para selecionar o item desejado.

(d) Chave de entrada (Verde)

Depois de selecionar o item desejado usando a chave seleção, pressionar este botão para confirmar e executar os itens selecionados.

7-6 Modo de Teste

7-6-1 Telas do Menu (MENU)

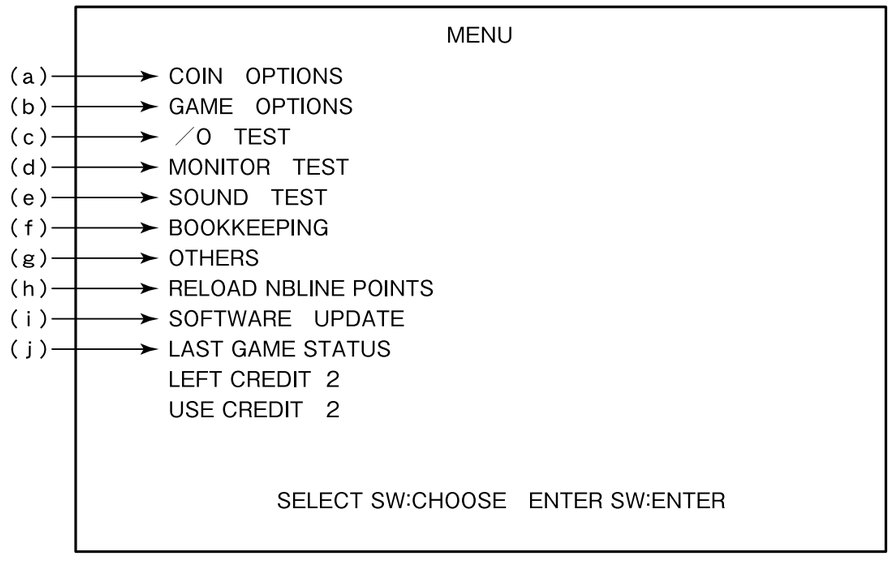
1 Use a tecla de fechamento da moeda para abrir a porta moeda. Quando a chave de teste é definido como ON, aparece a tela "MENU".

2 Vire a chave seletora para cima ou para baixo para selecionar os itens. O item selecionado pisca em vermelho.

3 Pressione o botão Enter para selecionar o item.

4 Depois de terminar o ajuste, selecione "EXIT" e pressione o botão Enter. O visor retorna à tela "MENU".

5 Depois de terminar todos os ajustes, coloque o interruptor de teste para OFF. O visor retorna à tela do jogo.

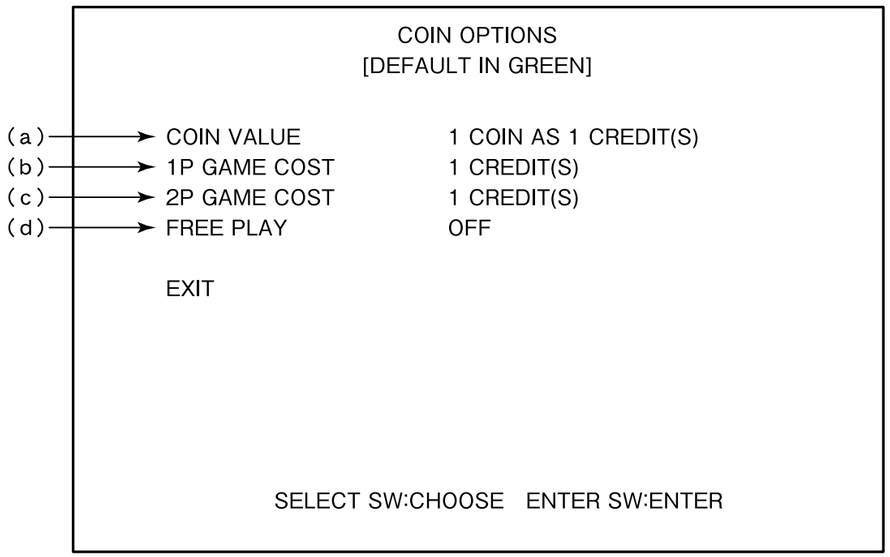


Tela "MENU"

Item	Descrição
(a) COIN OPTIONS	Definir o custo de jogos, etc (ver P. 3 "7-6-2 Configurações Custo do jogo (COIN opções)".)
(b) GAME OPTIONS	Definir o conteúdo do jogo. (Veja p <> "7-6-3 Jogo Definições Conteúdo (OPÇÕES DE JOGO)".)
(c) I/O TEST	Teste a entrada / saída, etc dos interruptores, lâmpadas, e câmera. (Veja p <> "7-6-6 interruptor I / O Teste (I / O TEST)".)
(d) MONITOR TEST	Verifique o status monitor. (Veja P. 19 "7-6-7 (Monitor Test)".)
(e) SOUND TEST	Ajustar o volume, etc (ver P. 26 "7-6-8 Som Test (teste de som)".)
(f) BOOKKEEPING	Verifique os dados do jogo. (Veja p <> "7-6-9 mostrar e inicializando os dados do jogo (CONTABILIDADE)".)
(g) OTHERS	Inicializar a memória backup, etc (Veja p <> "7-6-10 Outras Opções (outros)".)
(h) RELOAD NBLINE	Exibe a tela aponta o RELOAD NBLINE. (Veja p <> "7-6-11 PONTOS RELOAD NBLINE".)
(i) SOFTWARE UPDAT	Atualize o software. (Veja p <> "7-6-12 Atualização de Software (Software UPDATE)".)
(j) LAST GAME STATUS	As condições de jogo imediatamente antes de ligar o interruptor de teste pode ser verificada. (A memória é redefinido quando o interruptor de energia está desligado ou o interruptor de teste é desligado.) CRÉDITO esquerda: contagem de crédito não utilizadas USO DE CRÉDITO: contagem de crédito usado pelo jogador durante o jogo (desde o início até o fim do jogo)

7-6-2 Configurações do jogo de custos (COIN OPÇÕES)

1 Na tela "MENU", selecione "Opções" COIN, e pressione o botão Enter. A tela "COIN OPÇÕES".
2 Vire a chave seletora para cima ou para baixo para selecionar os itens. O item selecionado pisca em vermelho.
3 Pressione o botão Enter. O valor do item selecionado pisca em vermelho. Vire a chave seletora para cima ou para baixo para alterar a configuração. A configuração é mostrado em vermelho, uma vez que é alterado (o ajuste padrão é mostrado em verde).
4 Pressione a tecla ENTER novamente para selecionar outro item.
5 Selecione "EXIT" e pressione o botão Enter para voltar para a tela "MENU".

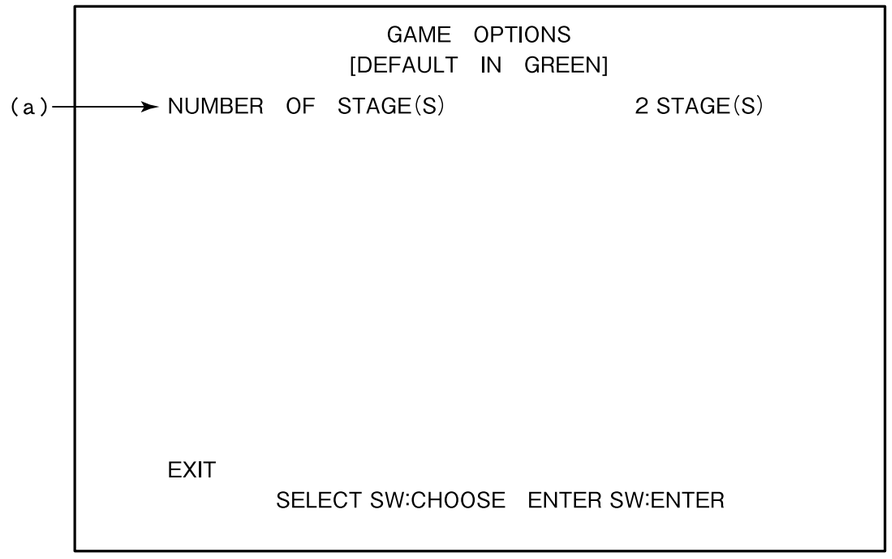


Tela "OPÇÕES DE FICHA

Item	Descrição	Opções	Opções Iniciais
(a) COIN VALUE	"Crédito "contagem por moeda é exibida.	1 Crédito Até 9 Créditos	1
(b) 1P GAME COST	Configuração custo jogo para o 1 ° jogador (Definição de "crédito" contagem necessário para jogar um jogo)	1 Crédito Até 19 Créditos	1
(c) 2P GAME COST	Configuração custo jogo para o 2 ° jogador (Definição de "crédito" contagem necessário para jogar um jogo)	1 Crédito Até 19 Créditos	1
(d) FREE PLAY	Configuração jogo livre	OFF ON	OFF

7-6-3 Configurações de conteúdo (OPÇÕES DE JOGO)

1 Na tela "MENU", selecione "Opções de jogo", e pressione o botão Enter. A tela "Game Options".
2 Vire a chave seletora para cima ou para baixo para selecionar os itens. O item selecionado pisca em vermelho.
3 Pressione o botão Enter. O valor do item selecionado pisca em vermelho. Vire a chave seletora para cima ou para baixo para alterar a configuração. A configuração é mostrado em vermelho, uma vez que é alterado (o ajuste padrão é mostrado em verde).
4 Pressione a tecla ENTER novamente para selecionar outro item.
5 Selecione "EXIT" e pressione o botão Enter para voltar para a tela "MENU".

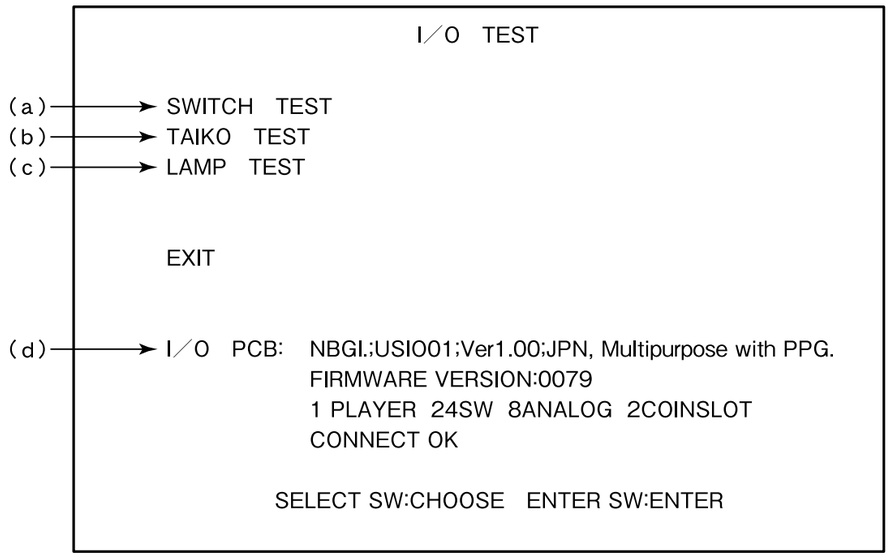


Tela "OPÇÕES DE JOGO"

Item	Descrição	Opções	Opções Iniciais
(a) NUMBER OF STAGES	O número máximo de fases	1 fase a 4 fases	2 fases

7-6-4 Interruptor I/O Test (I/O TEST)

1 Na tela "MENU", selecione "I / O TESTE" e pressione o botão Enter. Aparece a tela de "I / O TEST".
2 Vire a chave seletora para cima ou para baixo para selecionar os itens. O item selecionado pisca em vermelho.
3 Pressione o botão Enter. Aparece a tela de teste do item selecionado.
4 Selecione "EXIT" e pressione o botão Enter para voltar para a tela "MENU".



Tela "I/O TESTE"

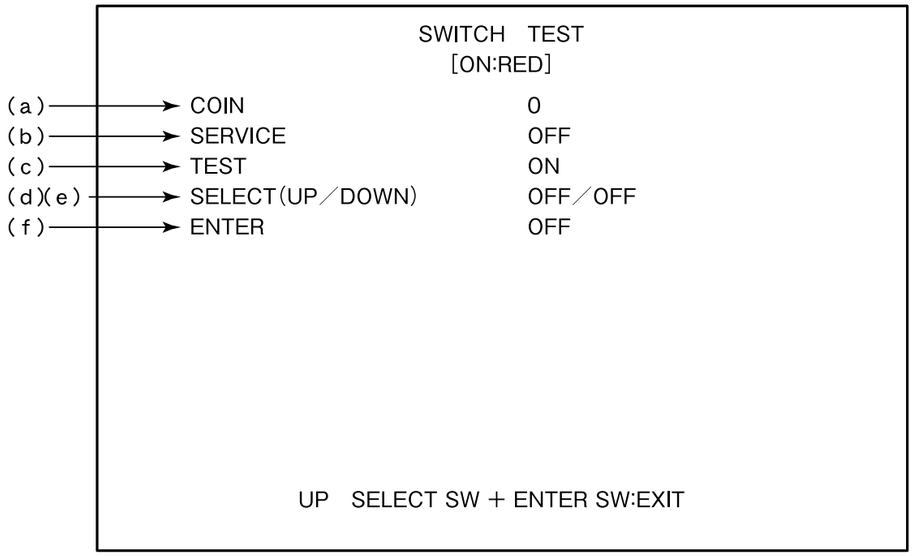
Item	Descrição
(a) SWITCH TEST	Realizar o teste switch. (Veja p <> "(1) Chave de Teste (TEST Switch)".)
(b) TAIKO TEST	Ajuste o sensor do conjunto de tambor taiko. (Veja P. 27 "(2) Ajustar a Assembléia Sensor Taiko (TAIKO TEST)".)
(c) LAMP TEST	Verifique a lâmpada. (Veja P. 19 "(3) Lamp Test (teste de lâmpada)".)
(e) I/O PCB	As informações da placa de PC I / O a ser conectado é exibido. É normal se "CONNECT OK" é exibida em texto verde.

(1) Teste Switch (botão de teste)

1 Na tela "I / O TEST", selecione "TEST Switch", e pressione o botão Enter. A tela "CHAVE DE TESTE".

2 Operar cada switch. O visor muda de "OFF" para "ON".

3 Virar a chave seletora de até enquanto pressiona o botão Enter. O visor volta ao ecrã "I / O Teste".



Tela "CHAVE TESTE "

Item	Descrição
(a) COIN	O valor aumenta em 1 para cada moeda inserida. Quando excede 999, o valor retorna a 0. O contador de moedas está vinculado.
(b) SERVICE	Quando a chave de serviço é pressionado, "ON" é exibido em texto vermelho.
(c) TEST	"ON "é exibido em texto vermelho. Quando o interruptor de teste é desligado, o visor retorna à tela do jogo.
(d) SELECT UP	Quando a chave seletora de é virado para cima, "ON" é exibido em texto vermelho.
(e) SELECT DOWN	Quando o Select chave é virada para baixo, "ON" é exibido em texto vermelho.
(f) ENTER	Quando a chave Enter é pressionado, "ON" é exibido em texto vermelho.

(2) Ajustar o Tambor Assembléia Sensor Taiko (TAIKO TEST)

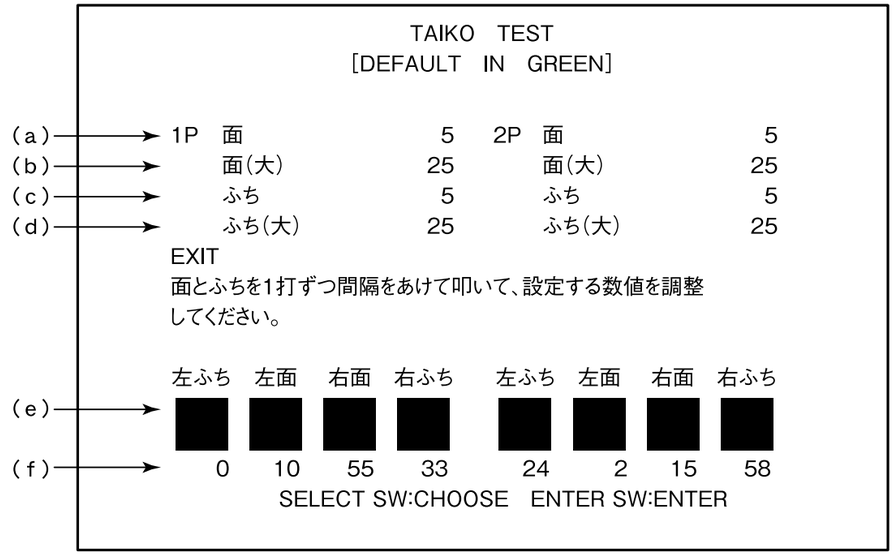
Verifique a resposta quando o rosto e borda do conjunto de tambores taiko são atingidos pelas baquetas, e ajustar o nível de sensibilidade de entrada do sistema (o nível de intensidade necessária para o sistema reconhecer que o conjunto do tambor taiko foi atingida) em cada local de entrada.

1 Na tela "I / O TEST", selecione "TAIKO TEST", e pressione o botão Enter. The Aparece a tela "TAIKO TEST".

2 Vire a chave seletora para cima ou para baixo para selecionar os itens. O item selecionado pisca em vermelho.

3 Pressione o botão Enter. O valor do item selecionado pisca. Vire a chave seletora para cima ou para baixo para aumentar ou diminuir o valor.

4 Depois de ajustar o valor, pressione o botão Enter. O visor retorna à tela de seleção de item. Bata no rosto e borda do conjunto de tambores taiko com intensidade adequada para verificar se o sistema responde corretamente.



"Tela "TESTE TAIKO"

Item	Descrição	Opções	Opções Iniciais
(a) 面	Defina o nível de intensidade para ambos 1P e 2P onde o sistema reconhece que a face (2 localizações no lado esquerdo e direito) do conjunto do tambor taiko foi atingido.	1 to 99	5
(b) 面（大）	Defina o nível de intensidade para ambos 1P e 2P onde o sistema reconhece que a face (2 localizações no lado esquerdo e direito) do conjunto do tambor taiko tem sido duramente atingida.	2 to 100	25
(c) ふち	Defina o nível de intensidade para ambos 1P e 2P onde o sistema reconhece que o aro (2 locais à esquerda e à direita) do conjunto de tambor taiko foi atingido.	1 to 99	5
(d) ふち（大）	Defina o nível de intensidade para ambos 1P e 2P onde o sistema reconhece que o aro (2 locais à esquerda e à direita) do conjunto de tambor taiko tem sido duramente atingida.	2 to 100	25
(e) Input gauge	Quando o sistema reconhece que a face ou a borda do conjunto de tambor taiko foi atingido, o indicador ilumina-se por um tempo.	–	–
(f) Value of the most recent input	A intensidade com que a face ou a borda do tambor taiko foi atingido recentemente.	–	0

5 Depois de terminar o ajuste, selecione "EXIT" e pressione o botão Enter. O visor volta ao ecrã "I / O Teste".

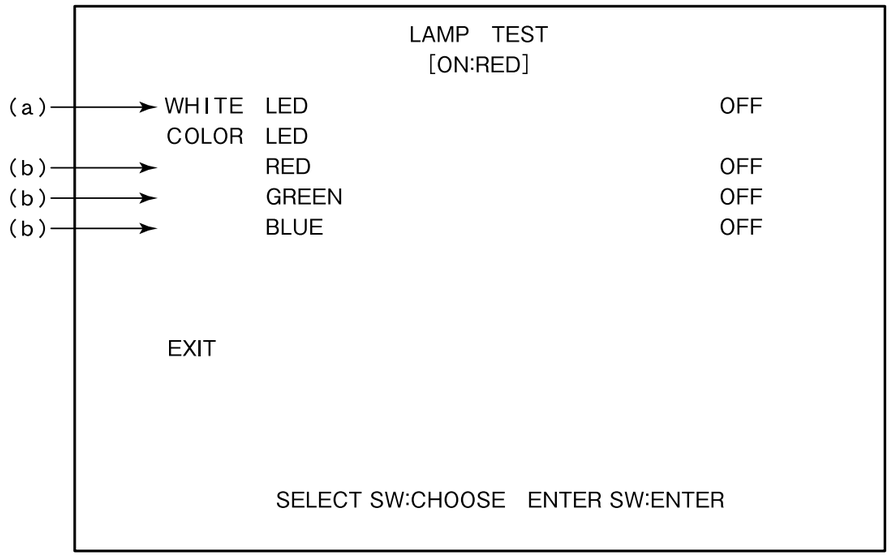
(3) Lamp Test (LAMP TEST)

1 Na tela "I / O TEST", selecione "teste de lâmpada", e pressione o botão Enter. A tela "LAMP TEST".

2 Vire a chave seletora para cima ou para baixo para selecionar os itens. O item selecionado pisca em vermelho.

3 Cada vez que o botão Enter é pressionado, "ON" e "OFF" são trocados entre para o item selecionado.
Enquanto "ON" é selecionado, a luz LED do item correspondente acende.

4 Selecione "EXIT" e pressione o botão Enter para voltar para o "TEST I / O" tela.

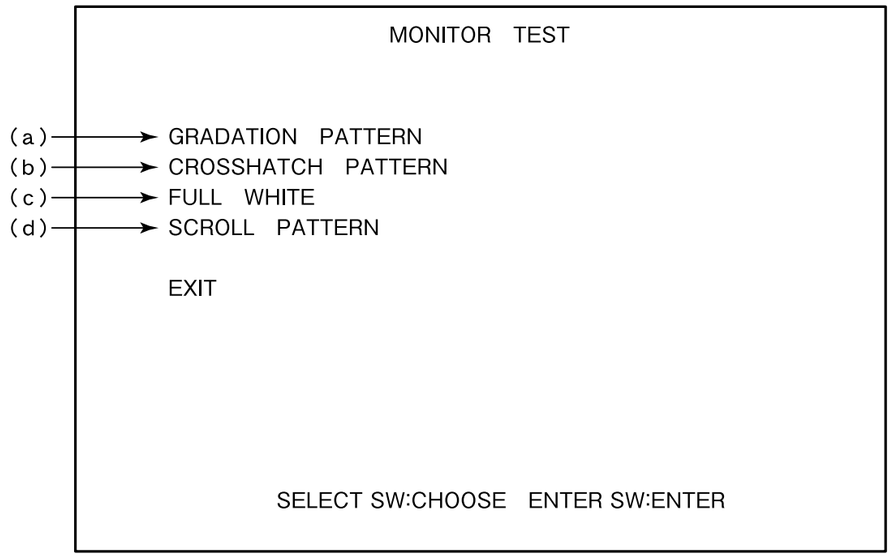


Tela "TESTE DA LÂMPADA"

Item	Descrição
(a) WHITE LED	Enquanto o "ON" é exibido, a luz LED (lado) (branco) acende-se.
(b) COLOR LED	Enquanto o "ON" é exibido para cada um dos vermelhos, verdes e azuis itens, a luz LED (lateral) (full color) acende-se na cor correspondente.

7-6-5 Teste do Monitor (MONITOR TEST)

1. Na tela "MENU", selecione "Monitor Test" e pressione o botão Enter. A tela "MONITOR TEST".
2. Vire a chave seletora para cima ou para baixo para selecionar os itens. O item selecionado pisca em vermelho.
3. Pressione o botão Enter. Aparece a tela padrão do item piscando. Pressione a tecla ENTER novamente para retornar a partir da tela padrão.
4. Selecione "EXIT" e pressione o botão Enter para voltar para a tela "MENU".



Tela "TESTE DO MONITOR"

Item	Description
(a) GRADATION PATTERN	Um padrão de gradação 16 níveis composta de RGB e branco é exibida.
(b) CROSSHATCH PATTERN	Um padrão axadrezado é exibida.
(c) FULL WHITE	A tela inteira é exibido em branco.
(d) SCROLL PATTERN	Mostrar a imagem em movimento e verificar se o processo de digitalização horizontal está sendo executado corretamente.

7-6-6 Teste de Som (SOUND TEST)

1. Na tela "MENU", selecione "Sound Test" e pressione o botão Enter. Aparece a tela "SOUND TEST".
2. Vire a chave seletora para cima ou para baixo para selecionar os itens. O item selecionado pisca em vermelho.
3. Pressione o botão Enter. O valor do item selecionado pisca em vermelho. Vire a chave seletora para cima ou para baixo para alterar a configuração. A configuração é mostrado em vermelho, uma vez que é alterado (o ajuste padrão é mostrado em verde).
4. Pressione a tecla ENTER novamente para selecionar outro item.
5. Selecione "EXIT" e pressione o botão Enter para voltar para a tela "MENU".

Tela "TESTE DO SOM"

Item	Descrição	Opções	Opções Iniciais
(a) VOLUME GAME BGM	Ajustar o volume do BGM durante o jogo. Valor inicial (verde)	0 to 15	15
(b) VOLUME GAME SE	Ajuste o volume da SE durante o jogo. Valor inicial (verde)	0 to 15	15
(c) VOLUME ATTRACT BGM	Ajustar o volume do BGM, durante o modo de atrair. Valor inicial (verde)	0 to 15	15
(d) VOLUME ATTRACT SE	Ajuste o volume da SE durante o modo de atrair. Valor inicial (verde)	0 to 15	15
(e) OUTPUT LEVEL SPEAKER	Defina o nível do alto-falante lateral e centro de saída de som.	0 to 100%	80%
(f) OUTPUT LEVEL WOOFER	Defina o nível do alto-falante woofer de saída de som.	0 to 100%	100%
(g) REQUEST NO.	Especifique o som a ser tocado quando a chave Enter é pressionado enquanto um item está sendo selecionado.	0 to 2	0
(h) LR CHECK	O som de confirmação de estéreo é reproduzido quando o botão Enter é pressionado enquanto um item está sendo selecionado.	–	–
(i) MESSAGE	A fonte do som reproduzido será exibido (a partir de qualquer uma das colunas laterais (esquerda ou direita), de ambos os canais (esquerda + direita), ou a partir do Sub- woofer (WOOFER). (O som é sempre a saída do alto-falante central, tanto através canais esquerdo e direito).	–	–

7-6-7 Exibindo e inicializando os dados do jogo (CONTABILIDADE)

Exibir vários tipos de dados do jogo.

1 Na tela "MENU", selecione "CONTABILIDADE", e pressione o botão Enter. A tela "CONTABILIDADE".

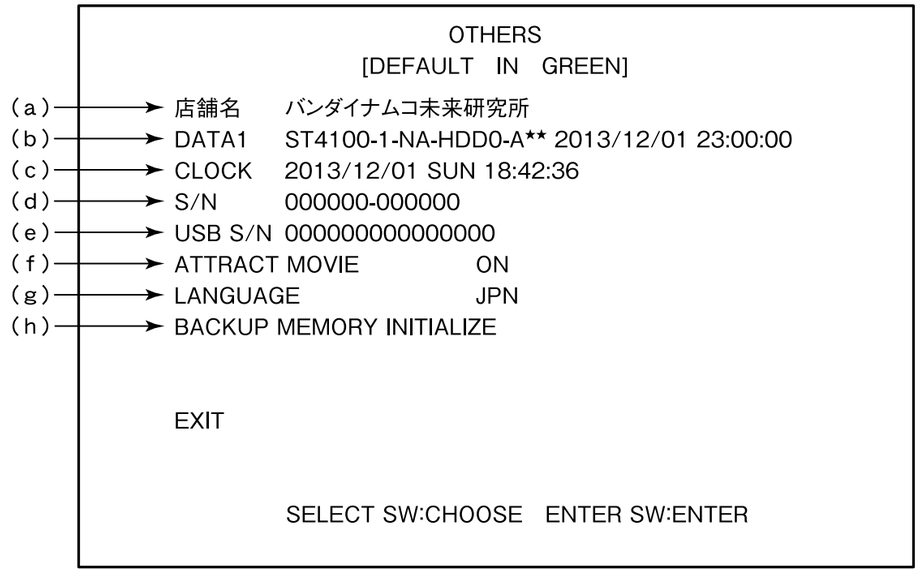
2 Os dados não serão perdidos quando o interruptor de alimentação da máquina é desligada. Os dados são apagados apenas quando "INITIALIZE CONTABILIDADE" contido na tela "CONTABILIDADE" ou "INITIALIZE BACKUP MEMORY" na tela "outros" é executado.
Se "Inicializar CONTABILIDADE" é executado, somente os dados "CONTABILIDADE" é inicializado.

3 Selecione "EXIT" e pressione o botão Enter para voltar para a tela "MENU".

7-6-8 Outras Opções (OUTROS)

Exibir vários tipos de informações e apagar vários tipos de dados. Inicialize os ajustes.

1 Na tela "MENU", selecione "outros", e pressione o botão Enter. Aparece a tela de "outros".
2 Selecione "Inicializar BACKUP MEMORY", e pressione o botão Enter. "NÃO" e "SIM" é exibida. Selecione "Sim", e pressione o botão Enter. Todos os dados armazenados na memória de segurança da máquina de jogo é apagada.
3 Selecione "EXIT" e pressione o botão Enter para voltar para a tela "MENU".



Tela "OUTROS"

Item	Descrição
(a) 店舗名	O nome da loja cadastrado é exibida.
(b) DATA 1	O nome de dados e data são exibidos.
(d) S/N	O número de série da máquina de jogo é apresentado.
(c) USB S/N	O número de série do dongle USB é exibido.
(d) ATTRACT MOVIE	Defina se quer jogar uma imagem em movimento durante o modo de atrair.
(e) LANGUAGE	"POR/ESP. é exibida. (Nenhuma alteração é permitida.)
(f) BACKUP MEMORY INITIALIZE	Selecione este item, e pressione o botão Enter para inicializar todos os dados armazenados na memória de backup.

8A. Instalação e montagem

8A-1 Desmontagem (cumprindo os requisitos de entrega)

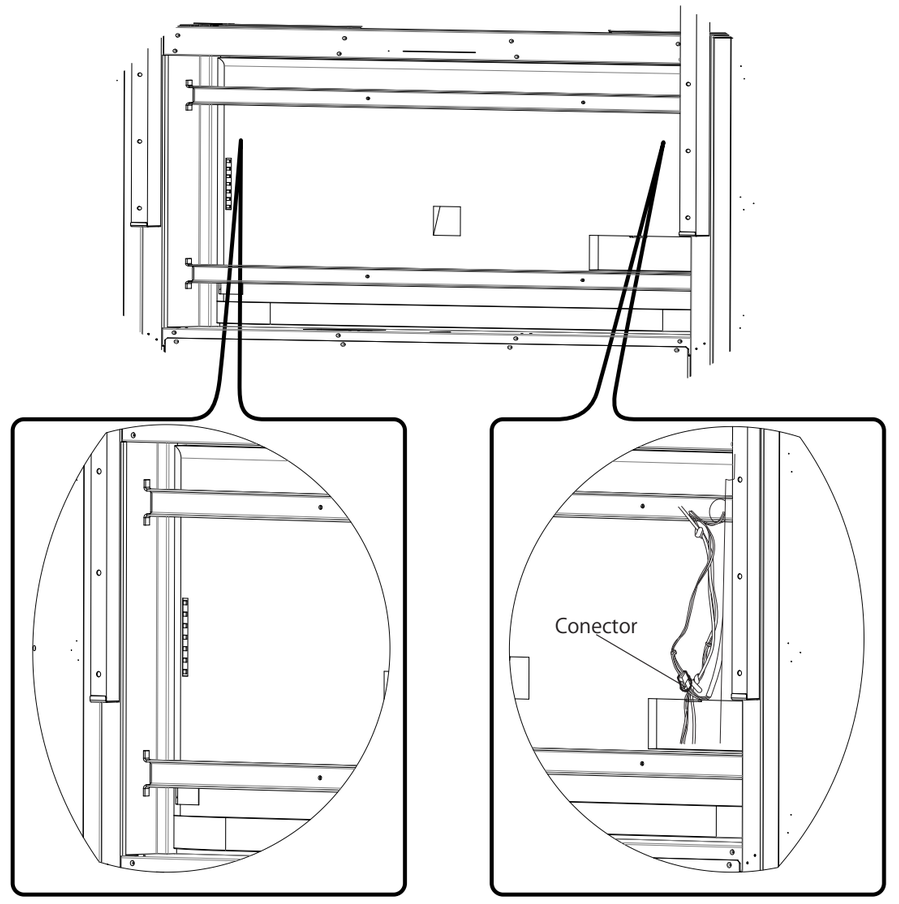
* Dependendo das dimensões da rota de entrega, você pode ter que dividir a unidade.
Se a divisão da unidade não é necessário, vá para o "8A-2 Assembly" P. 26.

8A-1-1 Remoção e Colocação da Assembleia Quadro POP

⚠ATENÇÃO

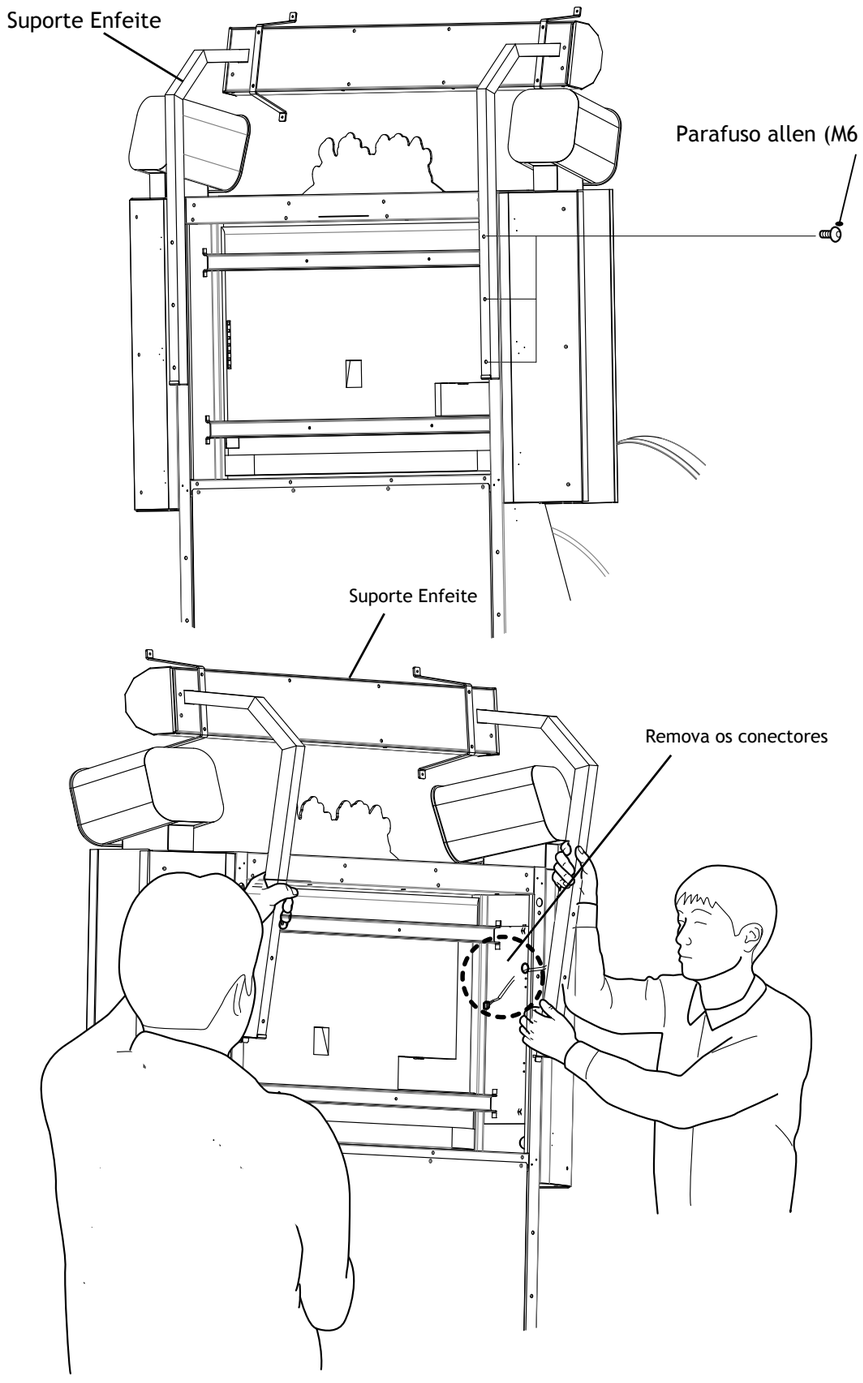
- Ao fixar a montagem do quadro POP, preparar um banquinho ou objeto semelhante como você vai trabalhar em altura. Ter uma postura desajeitada, enquanto trabalhava pode causar uma lesão ou danificar a máquina. Certifique-se de utilizar duas ou mais pessoas para esta operação.

1 Localize o conector do lado direto da máquina.



2 Conecte os conectores à testeira.

3 Vire a testeira e prenda com parafusos, três de cada lado.



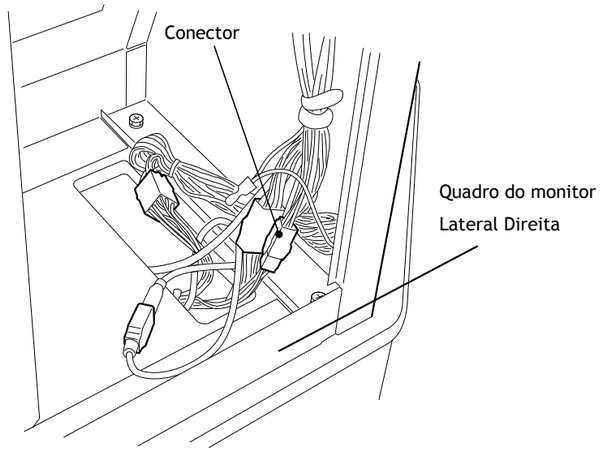
8A-1-2 Separando a Assembleia Quadro do Monitor do conjunto da base do armário

⚠ATENÇÃO

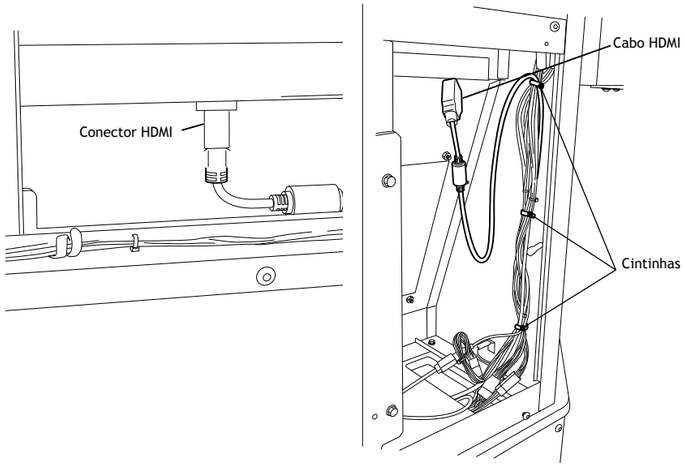
- A montagem da estrutura do monitor pesa cerca de 65 kg. Ao removê-la, use três ou mais pessoas e garantir uma quantidade adequada de espaço de trabalho para evitar acidentes.

1 Remover o monitor cobertura quadro B colocado no lado inferior da montagem da estrutura monitor.
(Ver P. 15 "(3) Remoção e Fixação do Quadro do Monitor Covers A e B".)

2 Remova os quatro conectores e um conector USB.



3 Retire o conector do cabo de vídeo que está ligado ao monitor LCD e, em seguida, retire o cabo de vídeo a partir de três clips de cabo que é fixado ao conjunto da estrutura monitor.



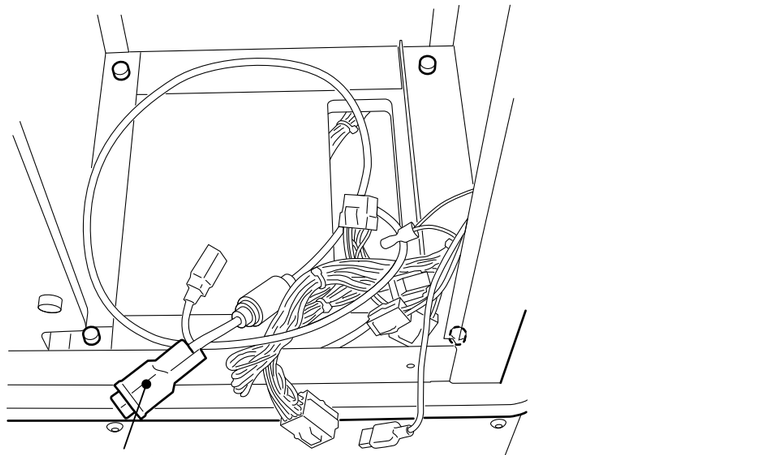
4 Remova os oito parafusos sextavados (com arruelas planas e primavera) (M6

x 30) e separar o conjunto da estrutura do monitor do conjunto da base do armário.

AVISO

- Ao separar as duas unidades, tome cuidado para não permitir que a montagem da estrutura do monitor a cair para a frente.

5 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.



8A-1-3 Remoção e Colocação da Assembléia tambor Taiko

⚠ATENÇÃO

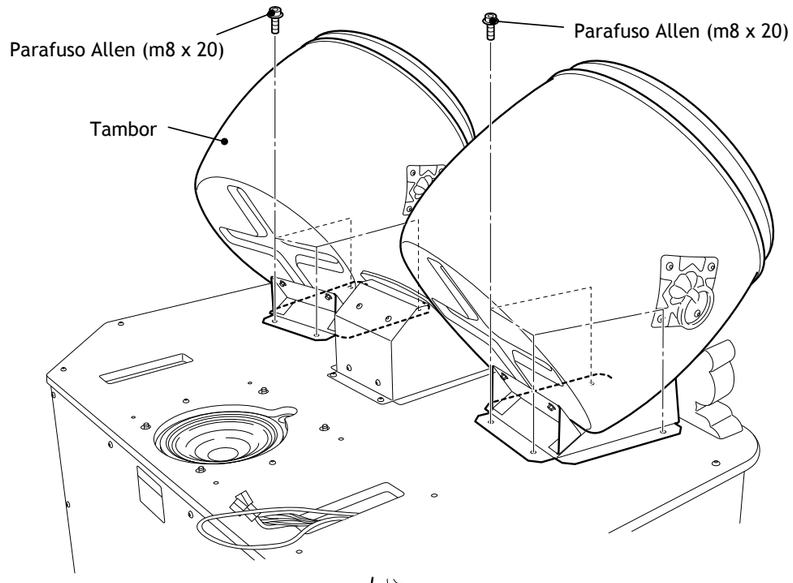
- O conjunto de tambor taiko pesa cerca de 14 kg. Ao removê-la, use duas ou mais pessoas e garantir uma quantidade adequada de espaço de trabalho para evitar acidentes.

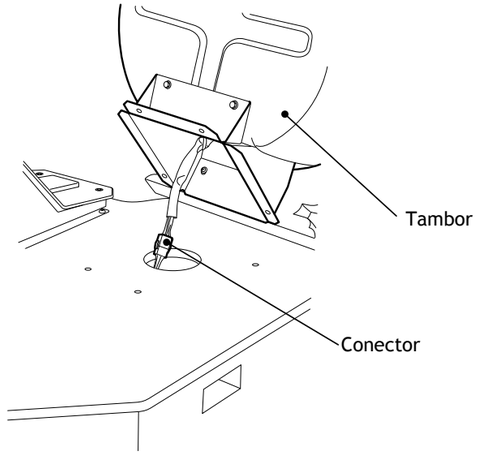
1 Remova os quatro soquetes de flange (M8 x 20) e um conector, em seguida, remover o conjunto de tambor taiko.

2 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.

AVISO

- Depois de prender o conjunto do tambor taiko, não deixe de conferir e ajustar o desempenho do sensor. (Veja P. 22 "(2) Ajustar o Tambor Assembléia Sensor Taiko (TAIKO TEST)".)





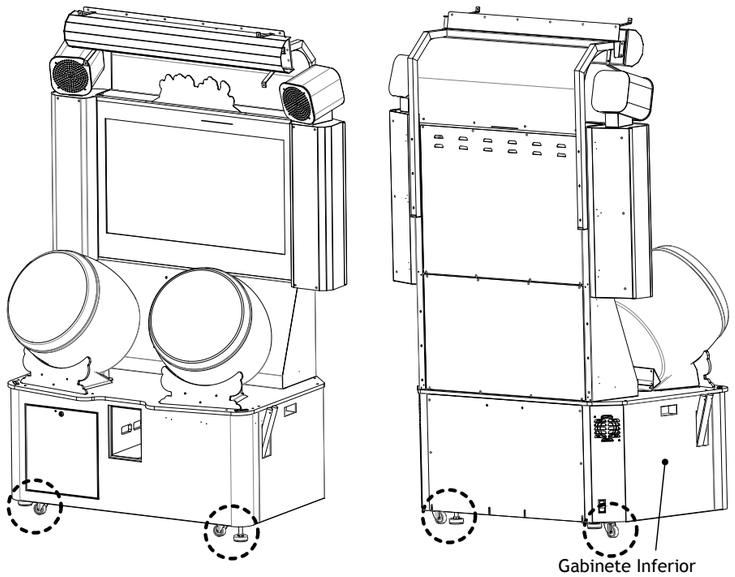
8A-2 montagem

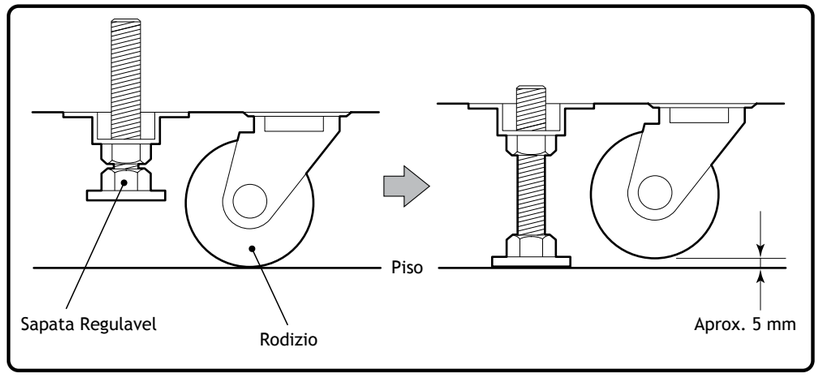
8A-2-1 Ajustando os ajustadores de nível

⚠ATENÇÃO

- Certifique-se de estender os reguladores de nível até que os rodízios são levantadas do chão. É obrigatório Este ajuste para fixar a máquina de jogo no lugar. Se a máquina de jogo não está posicionado de forma segura, ele pode mover-se e causar um acidente ou lesão.

1 Depois de instalar o produto de acordo com P. 19 "5-1 Condições de Instalação", baixe os quatro ajustadores nível do conjunto da base do armário para que a máquina de jogo será posicionado de forma estável e ficar nivelada, regular a posição das rodas para que eles será levantado cinco milímetros do chão.





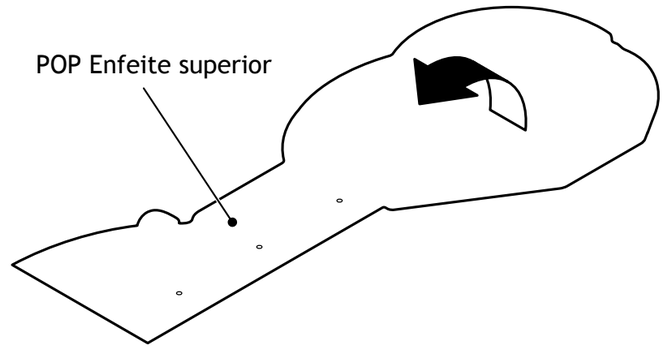
8A-2-2 Colocar POP (Enfeites)

(1) Colocar o POP superior (A)

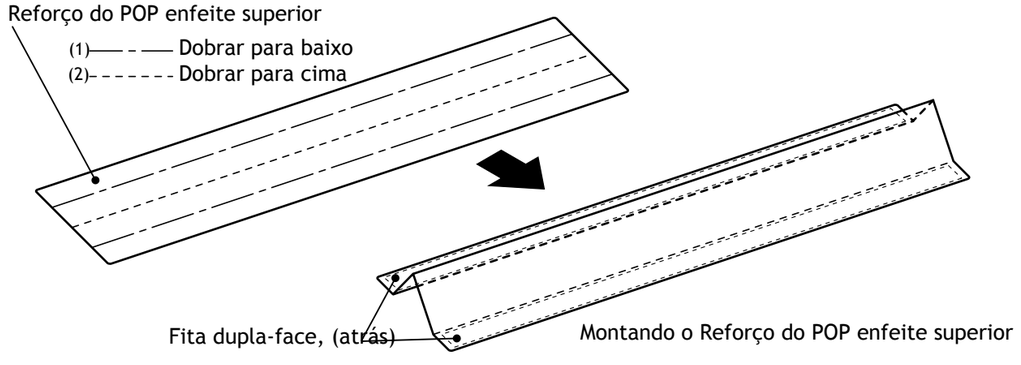
⚠ATENÇÃO

- Ao fixar a POP superior (A), prepare um banquinho ou uma escada para auxilio Ter uma postura desajeitada, enquanto trabalhava pode causar uma lesão ou danificar a máquina. Certifique-se de utilizar duas ou mais pessoas para esta operação.

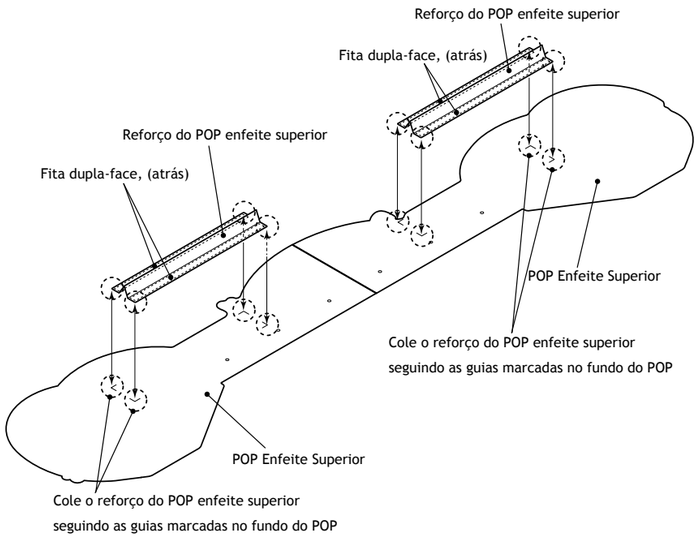
1 Abra a peça "POP superior"..



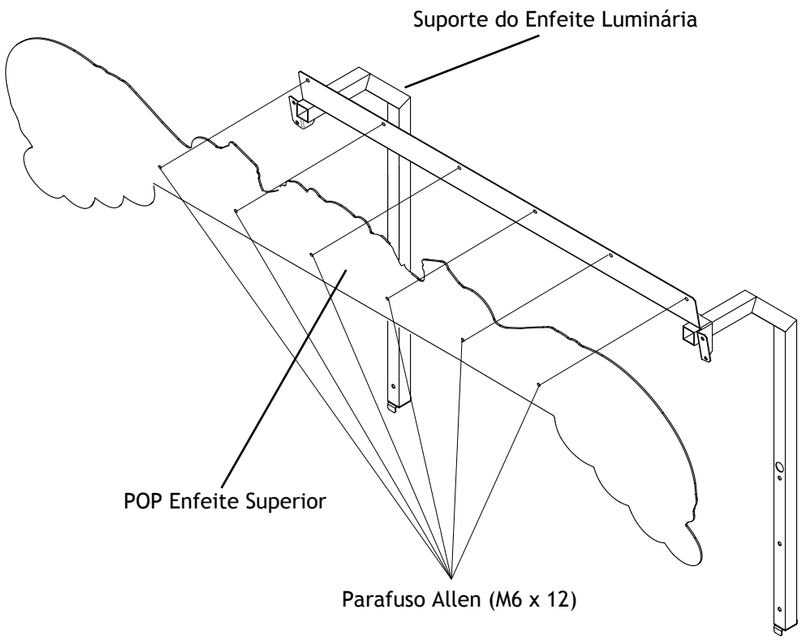
2 Dobrar o reforço POP Superior ao longo dos vincos: em primeiro lugar, dobrar as linhas marcadas (1), então a linha marcada (2), na figura abaixo.



3 Descasque o revestimento de papel da fita adesiva dupla face e anexar o reforço do meio POP na parte de trás do POP média (A), alinhando cuidadosamente seus cantos nas guias.



4 Com o lado impresso colocado para a frente, prenda-a no suporte do POP Superior, usando os seis parafusos fornecidos (M5 x 12, prata) e seis arruelas planas (M5 prata).



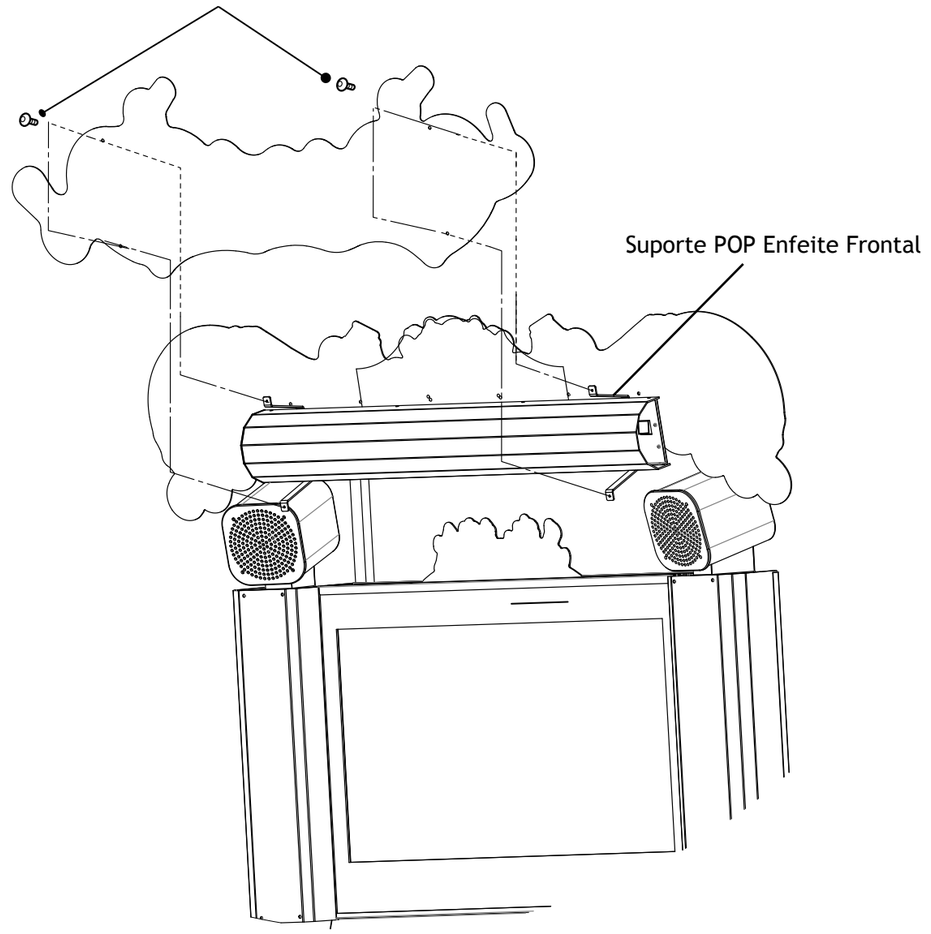
(2) Colocar a POP Frontal (A)

⚠ATENÇÃO

- Ao fixar o POP Frontal (A), prepare um banquinho ou objeto semelhante como você vai trabalhar em altura.
  Ter uma postura desajeitada, enquanto trabalhava pode causar uma lesão ou danificar a máquina. Certifique-se de utilizar duas ou mais pessoas para esta operação.

1 Fixe o personagem POP (A) no suporte de caráter POP, usando quatro parafusos fornecido (M5 x 12, preto).

POP Enfeite Frontal

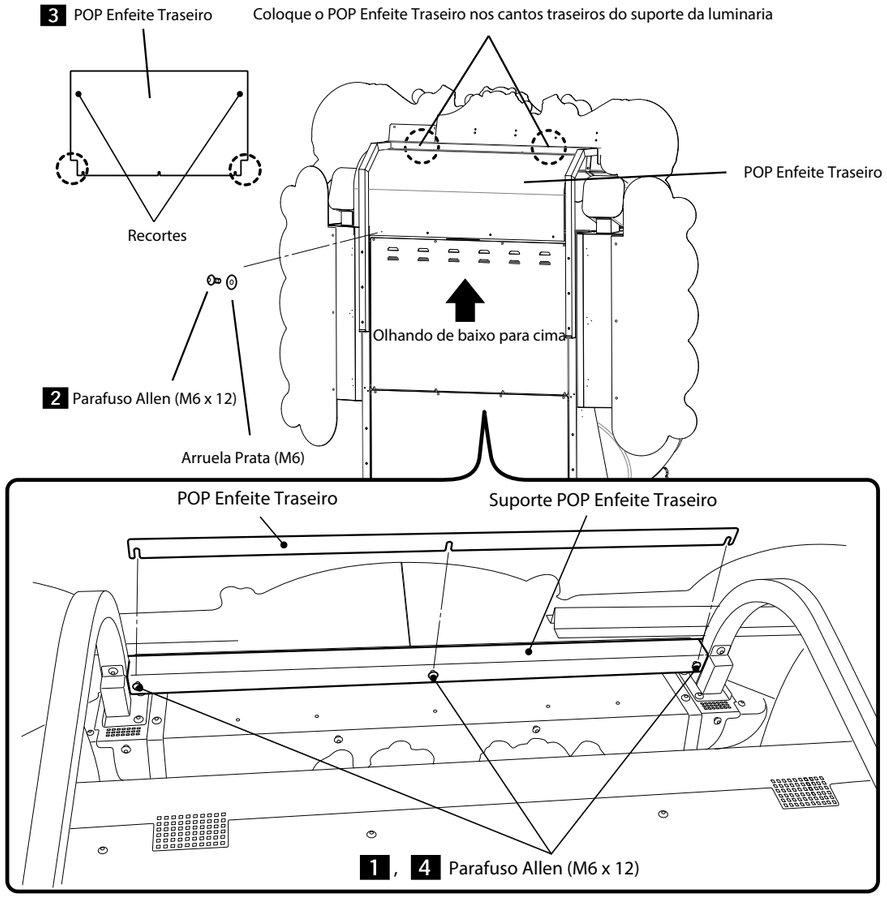


(3) Colocar POP Superior Traseiro (A)

⚠ATENÇÃO

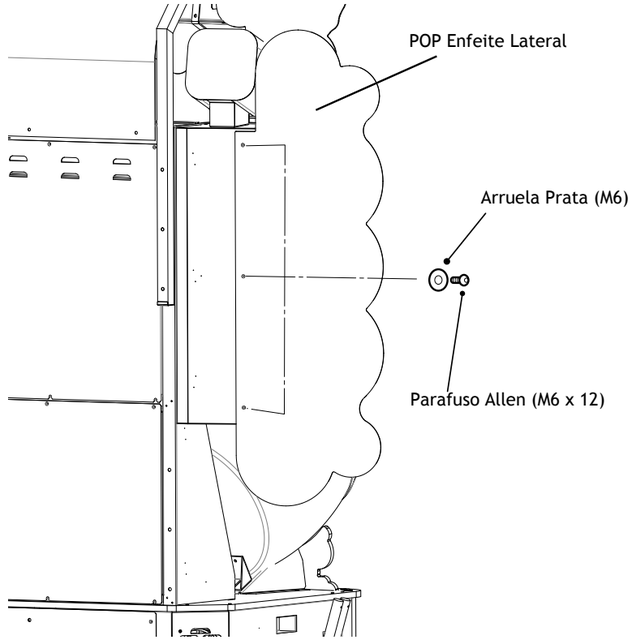
- Ao fixar a POP Superior Traseiro (A), prepare um banquinho ou objeto semelhante como você vai trabalhar em altura.
  Ter uma postura desajeitada, enquanto trabalhava pode causar uma lesão ou danificar a máquina. Certifique-se de utilizar duas ou mais pessoas para esta operação.

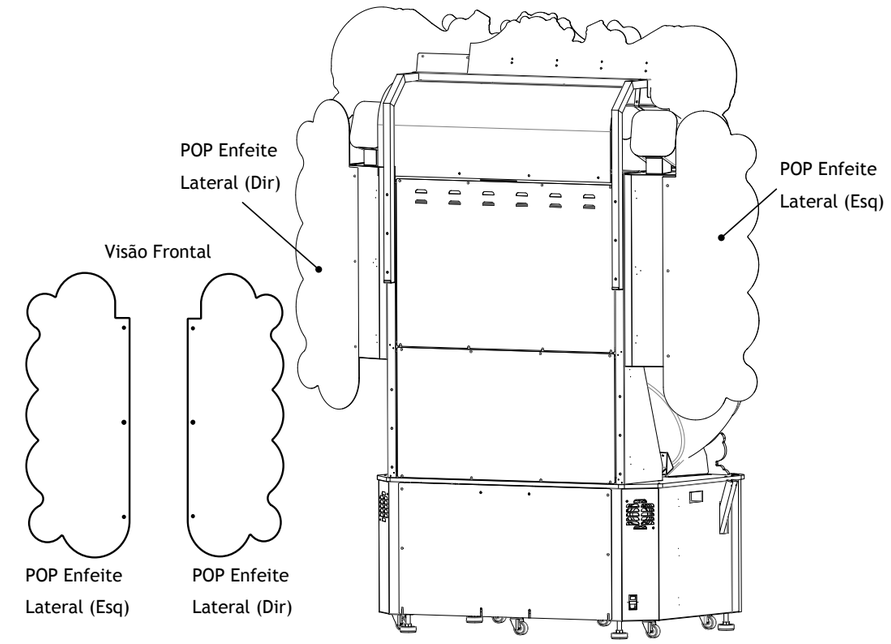
1 Solte os três parafusos Torx (M5 x 12) ligados ao suporte POP meio e retire o retentor POP de volta.
2 Insira a volta POP (A) entre o quadro e a moldura POP monitor, e anexá-lo no local usando os três parafusos Torx fornecidos (M5 x 12, prata) e três arruelas planas (M5 prata) de cada lado.
3 Insira volta POP (A), de modo que seus entalhes se encaixam sob os parafusos Torx (M5 x 12) soltou na etapa 1.
4 Insira o retentor POP de volta entre o POP de volta (A) e os parafusos Torx (M5 x 12) e totalmente aperte os três parafusos Torx (M5 x 12).



(4) Colocar os POP Laterais (AL), (AR)

1 Conecte o lado POP (AL), utilizando os três parafusos Torx fornecidos (M5 x 12, prata) e três arruelas planas (M5 prata).
2 Anexar o POP lado (AR), do mesmo modo.





8A-3 Inserindo o Dongle USB e USB Memory Stick

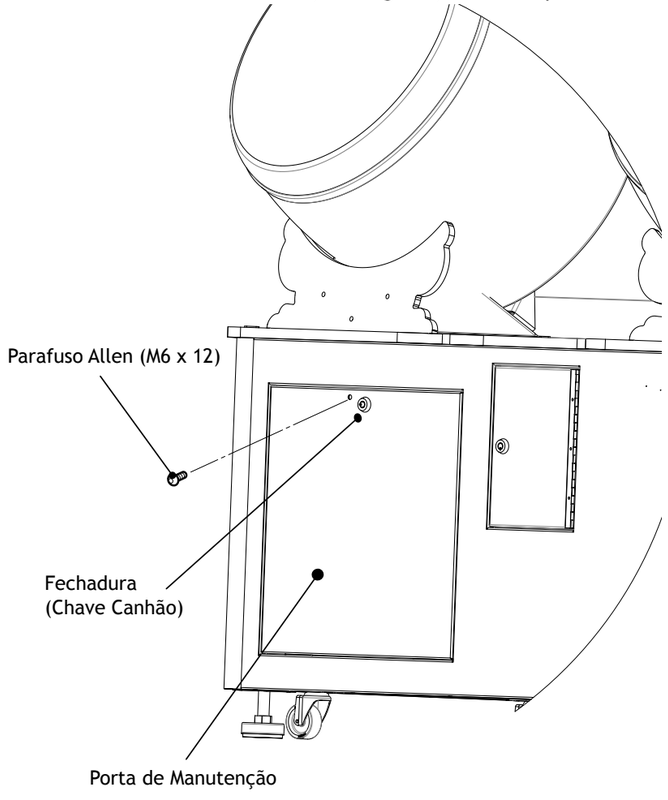
⚠ ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

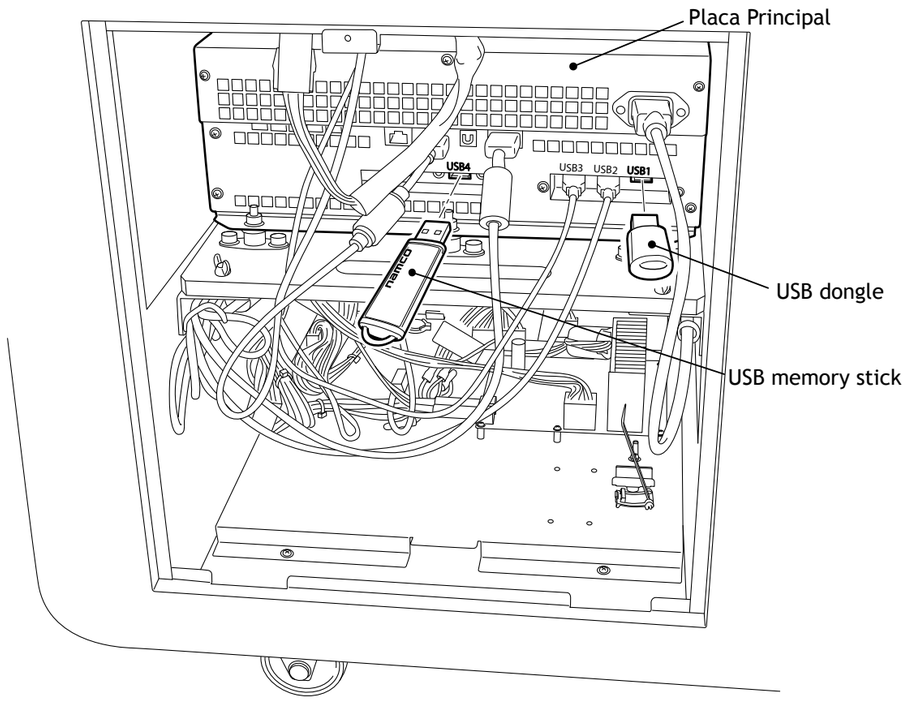
AVISO

- O dongle USB e cartão de memória USB foi propositadamente construído para esta máquina de jogo. Não usá-los para outros instrumentos.
  Além disso, não coloque nenhum dongles USB ou cartões de memória USB que não são projetados para esta máquina de jogo. Se o fizer, pode provocar uma avaria mecânica.
- Certifique-se de ligar o interruptor de alimentação antes de inserir o dongle USB ou cartão de memória USB.
- Certifique-se de anexar a mesma combinação do dongle USB e cartão de memória USB, um de cada, para cada placa de PC jogo.

1 Remova o parafuso truss Phillips (M4 x 10), desbloquear a chave para fechamento da moeda, em seguida, remova a porta de manutenção.



2 Insira o dongle USB em "USB1" no tabuleiro do jogo PC, e o cartão de memória USB em "USB4".



3 Para fixar a porta de manutenção, realizar o procedimento no passo 1 no sentido inverso.

8B. Serviço

⚠ATENÇÃO

- Antes de iniciar o serviço (solução de problemas, reparação, substituição, etc), não se esqueça de desligar o interruptor de alimentação para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido.

8B-1 Inspeção e Serviço - Deve ser realizado por um técnico-

⚠ATENÇÃO

- Realizar manutenção periódica. A não realização de manutenção pode resultar em um acidente inesperado.
- Execute as inspeções diariamente antes de iniciar as operações comerciais. Estes são necessários para evitar acidentes.
  (See P. 16 “7-3 Pre-Operation Inspection”.)

8B-1-1 O que inspecionar

Verifique os seguintes itens de inspeção periódica para verificar anormalidades.

(1) Ajuste do nível de

· Certifique-se de que a máquina de jogo está posicionado de forma estável.

(Veja P. 3 "8A-2-1 Ajustar os Ajustadores nível.")

(2) Cabo Plug Power

· Verifique se o cabo de alimentação está bem conectado à tomada de energia na caixa de cabo da máquina. (Veja P. 19 "8A-3 Ligar o cabo de alimentação e fio terra").

· Limpe a poeira e outras sujidades das peças de ligação.

· Verifique se há rachaduras ou sujeira na cobertura cabo de alimentação.

Se o cabo de alimentação mostra quaisquer sinais de anormalias, certifique-se de substituí-lo.

(3) Parafusos soltos (todos os componentes)

· Parafusos de fixação do conjunto do tambor taiko
(Veja p <> "8A-1-3 Retirar e Colocar o conjunto do tambor Taiko".)

· Definidas separadamente (de acordo com as condições de entrega) parafusos de fixação

(Veja P. 19 "8A-1 Desmontagem (cumprindo os requisitos de entrega)".)

8B-2 Solução de problemas

⚠ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.
- Se o problema dado não incide em qualquer um dos itens descritos em "8B-2 Resolução de Problemas", ou quando suas medidas não melhorar a situação, desligue o interruptor de alimentação rapidamente para parar a operação e entre em contato com seu distribuidor. Continuando a operação como está pode levar a um acidente inesperado.

AVISO

- Se for detectado um problema, verifique em primeiro lugar se os conectores estão bem conectados.
- Se o problema dado não cai sob os itens de P.93 a P. <OV>, ou quando suas medidas não melhorar a situação, entre em contato com seu distribuidor.
- Reparos placa PC devem ser conduzidas pela nossa empresa. Nunca execute uma verificação de condutividade das placas com um testador ou qualquer outra ferramenta.
  Caso contrário, o IC pode ser danificado pela tensão interna do testador.

8B-2-1 Máquina de jogo

Sintoma	Causar grandes	Ação	Página de referência
• A operação não é estável ou a máquina não funciona corretamente.	• A tensão de alimentação está fora do intervalo de 100 a 240 VCA.	• Desconecte todos os dispositivos de alta capacidade (como um ar condicionado ou grande máquina) da mesma linha para garantir a tensão de alimentação especificado.	–
• O aparelho desliga durante a operação.	• O protetor de circuito tenha ativado para ligar o interruptor de alimentação. * O protetor de circuito desliga a corrente quando ocorre uma corrente anormal.	• Ligue o interruptor de alimentação novamente. Se o protetor de circuito opera com frequência, uma anomalia mecânica pode estar ocorrendo. Contate o seu distribuidor.	P.16
• Software do jogo não funciona normalmente.	• Uma placa de PC jogo não está funcionando corretamente.	• Ligue o interruptor de uma vez, em seguida, ligue-o novamente depois de aproximadamente 30 segundos.	P.16

8B-2-2 Conjunto do gabinete inferior

Sintoma	Principal Causa	Ação	Página de referência
• Nenhum som é emitido pelo alto-falante woofer.	• A definição do volume está baixo.	• Ajuste o volume do som.	P.22
	• O terminal Faston do alto-falante woofer é desconectada.	• Conecte o terminal Faston do alto-falante woofer.	–
	• O conector está desligado ou não inserido longe o suficiente.	• Insira o conector a distância apropriada.	P.17 P.22 P.66
	• A Placa AMP PC falhou.	• Substitua a placa AMP PC.	P.66

8B-2-3 Conjunto do gabinete superior

Sintoma	Principal Causa	Ação	Página de referencia
• Nenhum som é emitido pelo alto-falante.	• A definição do volume é baixo.	• Ajuste o volume do som.	P.22
	• O terminal Faston do alto-falante está desligado.	• Conecte o terminal Faston do alto-faltante.	–
	• O conector está desligado ou não inserido longe o suficiente.	• Insira o conector a distância apropriada.	P.17 P.22 P.66
	• Placa AMP PC falhou.	• Substitua a placa AMP PC.	P.66
• The LED light does not light up.	• O diodo emissor de luz se apagar.	• Substitua a luz LED.	P.<?> P.<?>
	• O conector é desconectado.	• Conecte o conector de forma segura.	P.<?> P.<?>
	• A placa PC USIO (T) falhou.	• Recoloque a placa de PC USIO (T).	P.26
• O monitor não mostra imagem	• O conector para o monitor é desligado.	• Ligue o conector.	P.17 P.29
	• O monitor falhou.	• Substitua o monitor.	P.29

8B-2-4 Conjunto do Tambor

Sintoma	Principal Causa	Ação	Página de referência
• A reação da face ou borda não é normal. A parte que foi atingida não responde. Ou seções que não foram atingidos também respondem.	• Ajuste do nível de intensidade no qual o sistema reconhece o tambor taiko foi atingido não é apropriado.	• Redefinir o nível de intensidade.	P.23
	• O conector é desconectado.	• Insira o conector de forma segura.	P.<?> P.<?>
	• O parafuso de fixação do sensor é solto.	• Aplicar agente de bloqueio da linha para o parafuso de fixação do sensor e aperte-a. * Não usar o tambor taiko até que o agente de bloqueio discussão endurecido.	P.<?>
	• O sensor falhou.	• Substitua o sensor.	P.<?>
	• SIF 2 placa PC falhou.	• Substitua SIF 2 placa PC.	P.30
	• O conjunto de tambor taiko está danificado.	• Substitua o conjunto do tambor taiko.	P.<?>

8B-2-5 Conjunto do Pop Frontal

Sintoma	Principal Causa	Ação	Página de referência
• A lâmpada LED não acende.	• A lâmpada LED é solto.	• Aperte a lâmpada LED com segurança.	P.<?>
	• Uma lâmpada não especificado é usado.	• Utilize a lâmpada especificada.	P.<?>
	• A lâmpada LED se apagar.	• Substitua a lâmpada LED.	P.<?>
	• O conector é desconectado.	• Conecte o conector de forma segura.	P.<?>
• A luz do LED não acende.	• O diodo emissor de luz se apagar.	• Substitua a luz LED.	P.38
	• O conector é desconectado.	• Conecte o conector de forma segura.	P.38
	• A placa PC USIO (T) falhou.	• Recoloque a placa de PC USIO (T).	P.26

8B-2-6 Mensagens de erro

Sintomas	Principal Causa	Ação	Página de referência
Ocorreu um erro. (8002* * * *)	• O disco rígido não está conectado corretamente. • A placa PC HDD ou jogo falhou.	• Contate o seu distribuidor.	–
Ocorreu um erro durante a operação de início.			
WARNING:INCORRECT FIRMWARE VERSION!	• A USIO (T) da versão da placa PC não é o correto.	• Troque a Placa USIO (T) PC.	P.26
1-1 コインエラー 1 (Coin error 1)	• O moedeiro falhou.	• Contate o seu distribuidor.	–
1-2 コインエラー 2 (Coin error 2)	• O interruptor serviço falhou.	• Contate o seu distribuidor.	–
1-3 コインエラー 3 (Coin error 3)	• O contador de moedas falhou.	• Contate o seu distribuidor.	–
2-3 バックアップメモリーエラー 1 (Backup memory error 1)	• A placa PC USIO (T) falhou.	• Recoloque a placa de PC USIO (T).	P.26
2-4 バックアップメモリーエラー 2 (Backup memory error 2)			
2-5 バッテリーエラー (Battery error)	• A bateria built-in da placa de PC USIO (T) se esgotou.	• Recoloque a placa de PC USIO (T)	P.26
2-8 バッテリーエラー 2 (Battery error 2)	• A placa PC jogo falhou.	• Contate o seu distribuidor.	–
3-1 I/O エラー 1 (I/O error 1)	• A placa PC USIO (T) falhou.	• Recoloque a placa de PC USIO (T).	P.26
3-2 I/O エラー 2 (I/O error 2)			
3-3 I/O エラー 3 (I/O error 3)			
5-50 ソフトウェアの更新ができます (Software can be updated.)	• O jogo é fornecido sem uma atualização de software.	• Atualize o software.	P.<?>
7-1 カードリーダー未接続 (Card reader not connected)	• O conector é desconectado.	• Insira o conector de forma segura.	P.22 P.3
	• O cartão de leitor / gravador falhou.	• Substitua o leitor / gravador de cartões.	P.3
19-1 システムエラー (System error)	• O dongle USB falhou. • A placa PC jogo falhou.	• Contate o seu distribuidor.	–
19-2 システムエラー (System error)			
20-1 バージョンアップエラー (Version update error)	• Falha ao atualizar o software.	• Contate o seu distribuidor.	–

8B-2-6 Mensagens de erro (Continuação)

Sintoma	Principal Causa	Ação	Página de Referência
21-1 NBLINE POINT balance error	• Não há pontos restantes NBLINE.	• Atualizar os pontos NBLINE.	P.66
22-1 USB ドングルエラー 1 USB dongle error 1	• Foi inserido um dongle USB de outra máquina de jogo ou um dongle USB inválido.	• Insira o dongle USB fornecido exclusivamente para esta máquina de jogo.	P.<?>
22-2 USB ドングルエラー 2 USB dongle error 2	• Não está inserido um dongle USB.	• Insira o dongle USB fornecido exclusivamente para esta máquina de jogo.	P.66
22-3 USB ドングルエラー 3 USB dongle error 3	• O dongle USB está danificado. • A placa PC jogo falhou.	• Contate o seu distribuidor.	–
23-1 USB メモリーエラー 1 USB memory error 1	• oi inserido um dispositivo de memória USB de outra máquina de jogo ou uma memória USB inválido.	• Insira a memória USB fornecido exclusivamente para esta máquina de jogo.	P.66
23-2 USB メモリーエラー 2 USB memory error 2	• Não está inserida uma memória USB.	• Insira a memória USB fornecido exclusivamente para esta máquina de jogo.	P.66
23-3 USB メモリーエラー 3 USB memory error 3	• A memória USB está danificado. • A placa PC jogo falhou.	• Contate o seu distribuidor.	–
23-4 USB メモリーエラー 4 USB memory error 4	• AFoi inserido memória USB de uma versão incorreta ou uma memória USB inválido.	• Insira a memória USB fornecido exclusivamente para esta máquina de jogo.	P.66
24-1 ネットワーク認証エラー Network authentication error	• A autenticação de rede falhou durante a inicialização.	• Contate o seu distribuidor.	–
25-1 セットアップエラー 1 Setup error 1	• A máquina de jogo não conseguiu obter os dados de inicialização necessários a partir da rede.	• Verifique o estado da ligação ao servidor do jogo. • Contate o seu distribuidor.	P.<?>
25-2 セットアップエラー 2 Setup error 2			

8B-3 Remover e recolocar o conjunto de Peças

8B-3-1 Conjunto da base do gabinete

(1) Remoção e Colocação da porta de manutenção

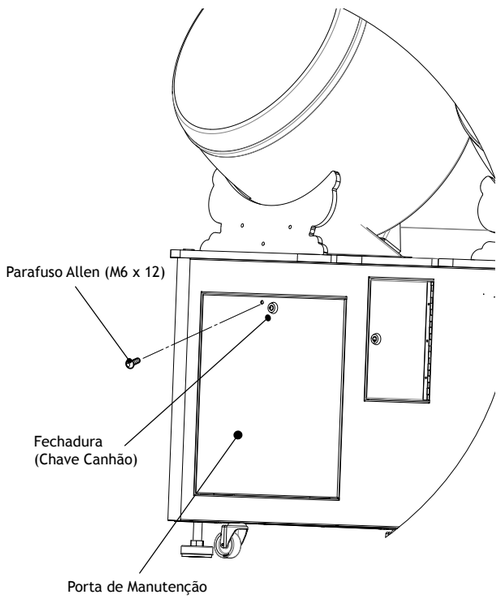
⚠ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

⚠CUIDADO

- Algumas partes da placa de circuito impresso dentro da unidade principal permanecer quente, mesmo depois de o interruptor de energia está desligado. Tenha cuidado para não tocar na placa do PC, pois isso pode causar uma queimadura.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.
2 Remova o parafuso Allen (M6 x 12), desbloquear a chave para a chave fechamento da moeda, em seguida, remova a porta de manutenção.
3 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.



(2) Substit uindo o Placa PC Game

⚠ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

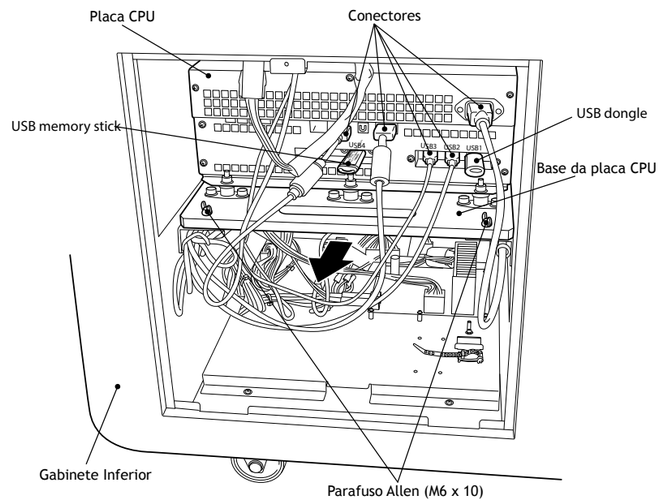
⚠CUIDADO

- Algumas partes da placa de circuito impresso dentro da unidade principal permanecer quente, mesmo depois de o interruptor de energia está desligado. Tenha cuidado para não tocar na placa do PC, pois isso pode causar uma queimadura.

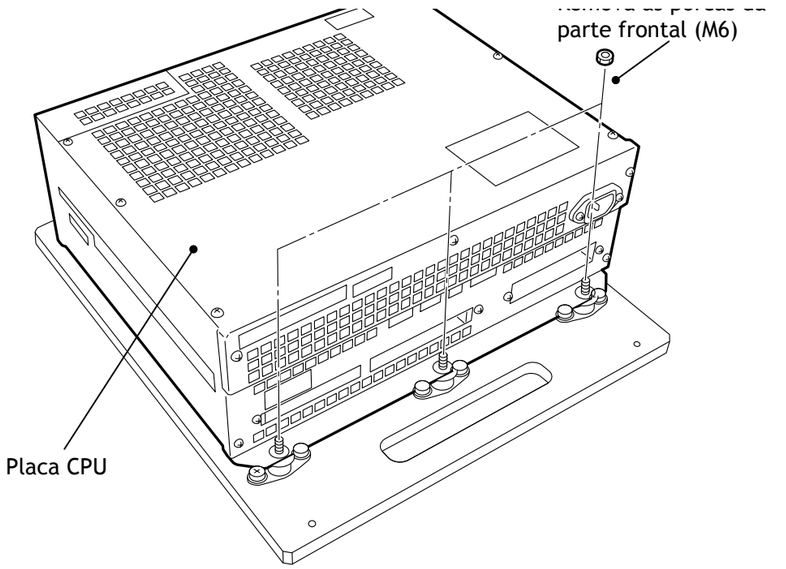
AVISO

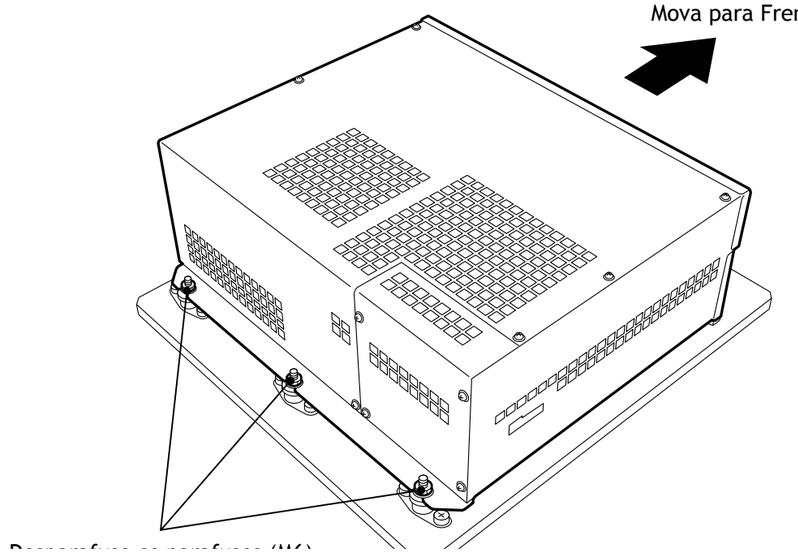
- A placa PC é sensível à eletricidade estática. Se um trabalhador, cujo corpo contém eletricidade estática lida com a placa do PC, partes da placa do PC pode ser danificado.
  Antes de manusear a placa PC, remover a eletricidade estática tocando a superfície do metal aterrado, etc

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.
2 Remova a porta de manutenção.
(Veja P. 19 "(1) Remoção e Colocação da porta de manutenção".)
3 Remova os cinco conectores, o dongle USB, cartão de memória USB, eo cabo LAN. Remova os dois parafusos de orelhas (M4 x 15) para tirar a base de placa PC fora do conjunto da base do armário.



4 Solte os três porcas (M6) na parte de trás, retire as três porcas (M6) na parte da frente e puxe a placa do PC jogo para a frente para mudar o quadro.





5 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.

AVISO
- Ao ligá-la, certifique-se de que os conectores estão trancadas com segurança.

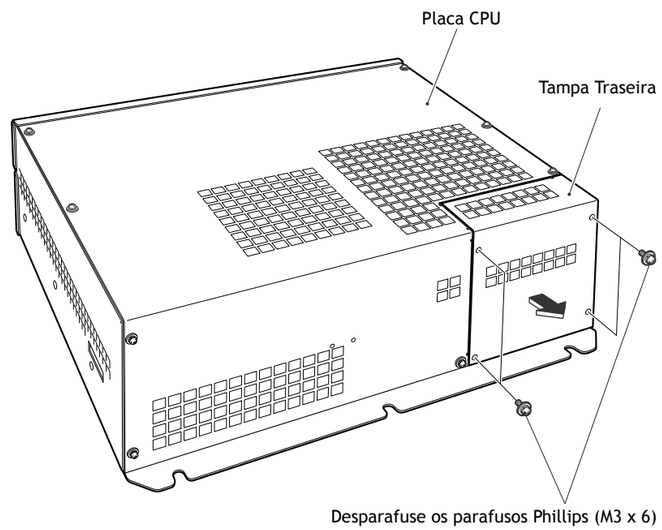
(3) Substituir o disco rígido

AVISO
- Esta operação só deve ser realizada por técnicos.
- Durante a instalação, os trabalhadores devem garantir que seus corpos não contêm qualquer eletricidade estática. A eletricidade estática pode causar falhas e danos ao produto.
- Nunca execute uma verificação de condutividade das placas com um testador ou qualquer outra ferramenta. Caso contrário, o IC na placa do PC do jogo podem ser danificados pela tensão interna do testador e do conselho pode funcionar mal.

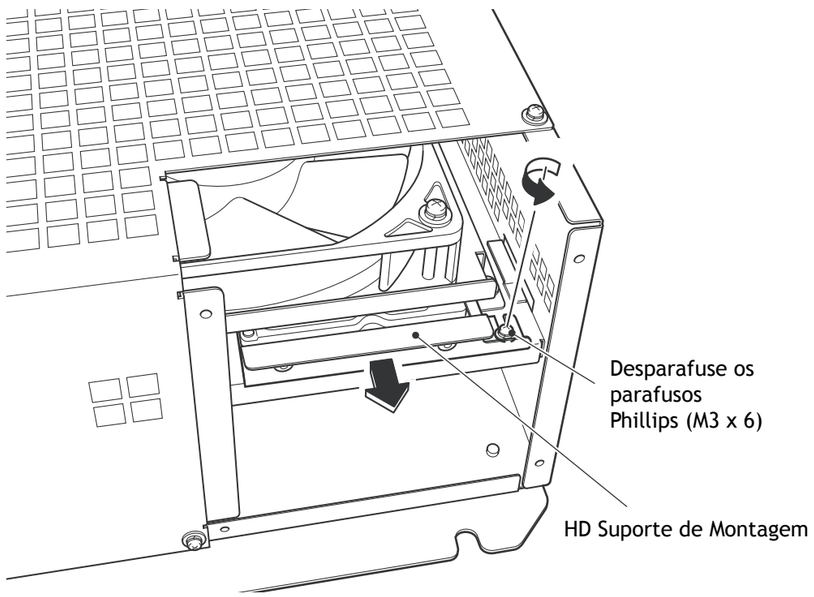
- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.
2 Remova a porta de manutenção.
(Veja P. 58 "(1) Remoção e Colocação da porta de manutenção".)
3 Remova a placa de PC do jogo.
(Veja P. 16 "(2) Substituir o PC Board Game").
4 Remova os quatro parafusos de cabeça Phillips pan (com arruelas planas e primavera) (M3 x 6) na parte traseira da placa de PC do jogo, em seguida, retire a tampa traseira.

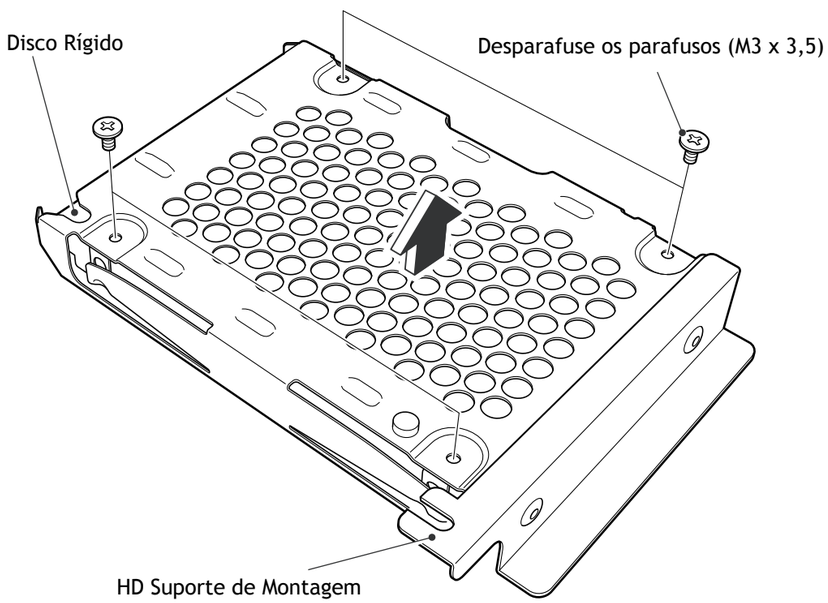
* Coloque a tampa traseira novamente após a substituição do disco rígido para que ele não será perdido.



5 Solte o parafuso de cabeça panela Phillips (com anilha e primavera) (M3 x 8) ao lado do suporte de montagem do disco rígido para retirar o suporte de montagem do disco rígido.



6 Gire o suporte de montagem e remova os quatro parafusos de cabeça chata (M3 x 3.5), em seguida, retire o disco rígido do suporte de montagem do disco rígido, e substituí-lo.



7 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.

(4) Remoção e Fixação da Base de Dados de Regulador

⚠ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

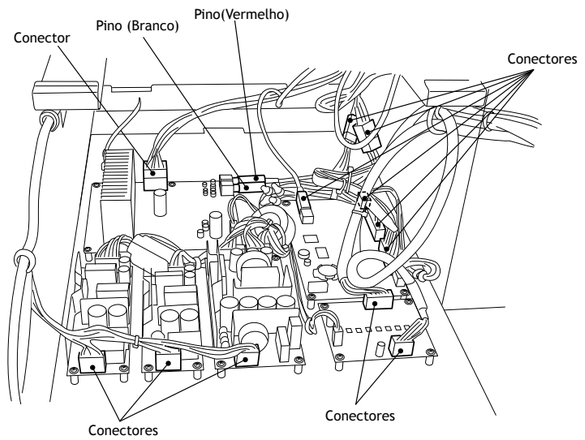
⚠ PERIGO

- Algumas partes da placa de circuito impresso dentro da unidade principal permanecer quente, mesmo depois de o interruptor de energia está desligado. Tenha cuidado para não tocar na placa do PC, pois isso pode causar uma queimadura.

AVISO

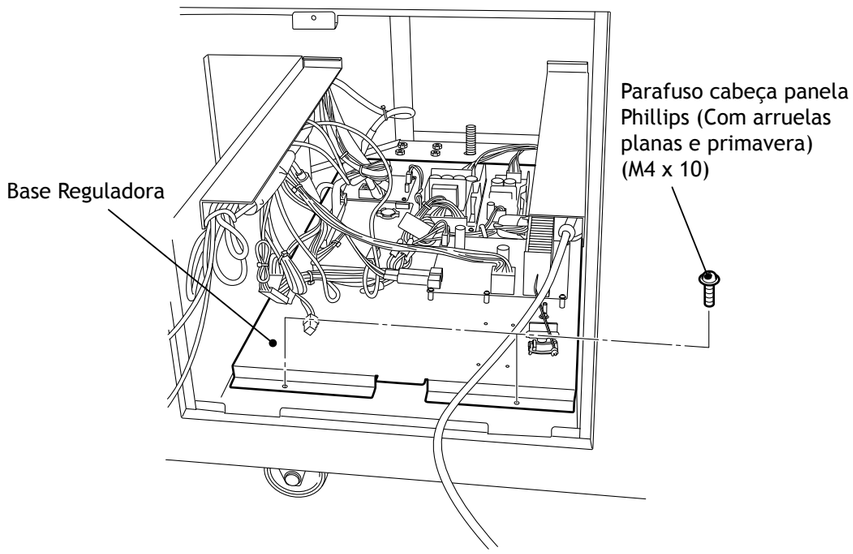
- A placa PC é sensível à eletricidade estática. Se um trabalhador, cujo corpo contém eletricidade estática lida com a placa do PC, partes da placa do PC pode ser danificado.
  Antes de manusear a placa PC, remover a eletricidade estática tocando a superfície do metal aterrado, etc.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.
2 Remova a porta de manutenção.
(Veja P. 58 "(1) Remoção e Colocação da porta de manutenção".)
3 Remova o cabo LAN.
(Veja P. 16 "8A-5 Ligar o cabo LAN".)
4 Remova a placa de PC do jogo.
(Veja P. 16 "(2) Substituir o PC Board Game".)
5 Remova os 12 conectores, em seguida, retire a ficha de pinos (branco) e o pino (vermelho).



[Como pode ser visto a partir do lado traseiro do conjunto da base do armário]

6 Remova os dois parafusos de cabeça Phillips pan (com arruelas planas e primavera) (M4 x 10), em seguida, remover a base do regulador.



7 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.

(5) Substituindo a Placa PC AMP

⚠ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

⚠CUIDADO

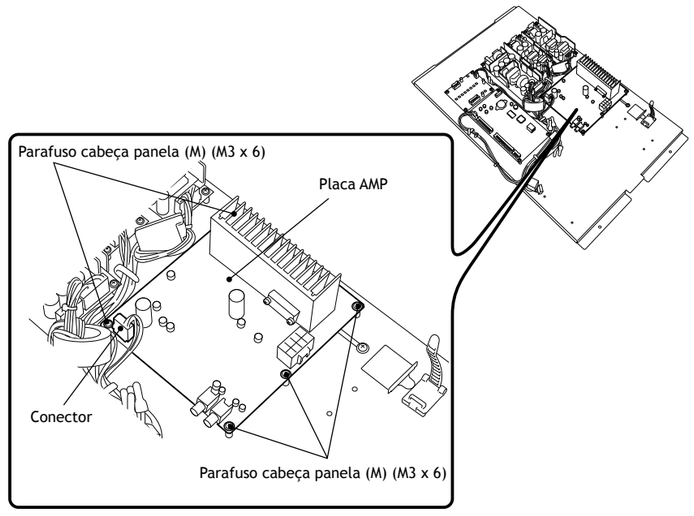
- Algumas partes da placa de circuito impresso dentro da unidade principal permanecer quente, mesmo depois de o interruptor de energia está desligado. Tenha cuidado para não tocar na placa do PC, pois isso pode causar uma queimadura.

AVISO
- A placa PC é sensível à eletricidade estática. Se um trabalhador, cujo corpo contém eletricidade estática lida com a placa do PC, partes da placa do PC pode ser danificado.
  Antes de manusear a placa PC, remover a eletricidade estática tocando a superfície do metal aterrado, etc.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.

2 Remova a porta de manutenção, em seguida, remover a base do regulador. (Veja P. 63 "(4) Remoção e Fixação da Base de Dados do regulador".)

3 Remova os cinco parafusos (M) (M3 x 6) e substituir a placa AMP PC.



4 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.

AVISO
- Ao ligá-la, certifique-se de que os conectores estão trancadas com segurança.

(6) Substituindo o Placa PC SIF 2

⚠ ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

⚠ PERIGO

- Algumas partes da placa de circuito impresso dentro da unidade principal permanecer quente, mesmo depois de o interruptor de energia está desligado. Tenha cuidado para não tocar na placa do PC, pois isso pode causar uma queimadura.

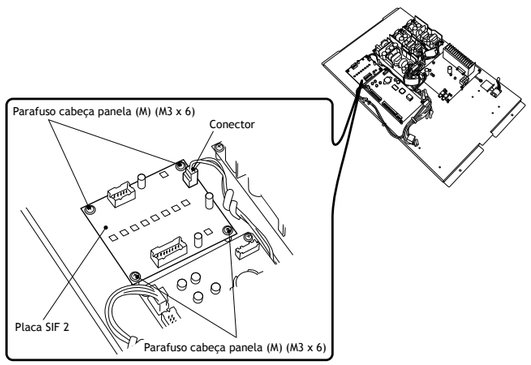
AVISO

- A placa PC é sensível à eletricidade estática. Se um trabalhador, cujo corpo contém eletricidade estática lida com a placa do PC, partes da placa do PC pode ser danificado.
  Antes de manusear a placa PC, remover a eletricidade estática tocando a superfície do metal aterrado, etc.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.

2 Remova a porta de manutenção, em seguida, remover a base do regulador. (Veja P. 63 "(4) Remoção e Fixação do Regulador da base".)

3 Retire os quatro parafusos (M) (M3 x 6) e do conector, e substituir a placa SIF 2 PC.



4 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.

AVISO

- Ao ligá-la, certifique-se de que os conectores estão trancadas com segurança.
- Depois de substituir a placa SIF 2 PC, certifique-se de verificar e ajustar o funcionamento do conjunto do tambor taiko no modo de teste. (Veja P. 22 "(2) Ajustar o Tambor Assembléia Sensor Taiko (TAIKO TEST)".)

(7) Substituir a USIO (T) PC Board

⚠ ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

⚠ PERIGO

- Algumas partes da placa de circuito impresso dentro da unidade principal permanecer quente, mesmo depois de o interruptor de energia está desligado. Tenha cuidado para não tocar na placa do PC, pois isso pode causar uma queimadura.

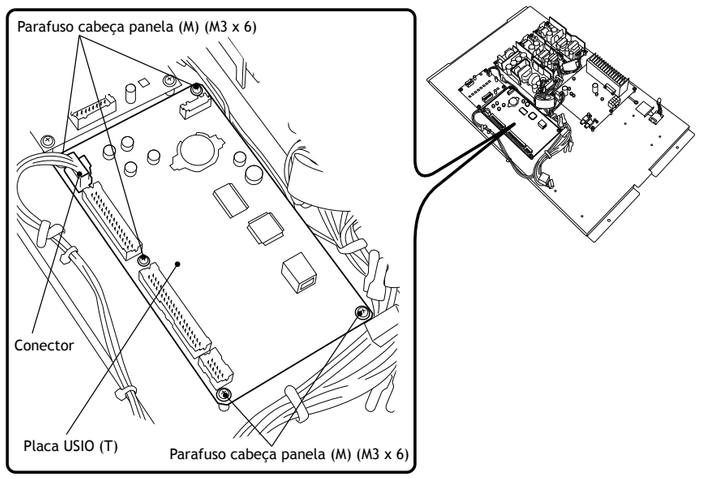
AVISO

- A placa PC é sensível à eletricidade estática. Se um trabalhador, cujo corpo contém eletricidade estática lida com a placa do PC, partes da placa do PC pode ser danificado.
  Antes de manusear a placa PC, remover a eletricidade estática tocando a superfície do metal aterrado, etc.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.

2 Remova a porta de manutenção, em seguida, remover a base do regulador. (Ver P. 63 "(4) Remoção e prendem a base Regulador".)

3 Remova os cinco parafusos (M) (M3 x 6) e do conector, e substituir a placa PC USIO (T).



4 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.

AVISO

- Ao ligá-la, certifique-se de que os conectores estão trancadas com segurança.

(8) Substituir o regulador de comutação

⚠ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

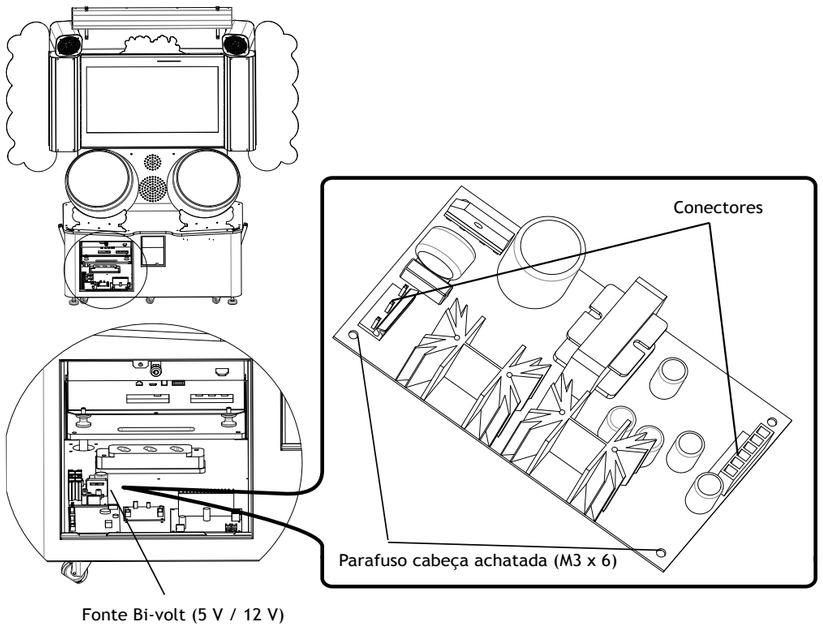
⚠ PERIGO

- Algumas partes da placa de circuito impresso dentro da unidade principal permanecer quente, mesmo depois de o interruptor de energia está desligado. Tenha cuidado para não tocar na placa do PC, pois isso pode causar uma queimadura.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.

2 Remova a porta de manutenção, em seguida, remover a base do regulador. (Veja P. 63 "(4) Remoção e prendem a base Regulador".)

3 Retire os quatro parafusos (M) (M3 x 6) de cada lado, os conectores de 5 V e 12 V, e os dois conectores de 24 V, e substituir a 5 V, 12 V, 24 V ou regulador de comutação.



4 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.

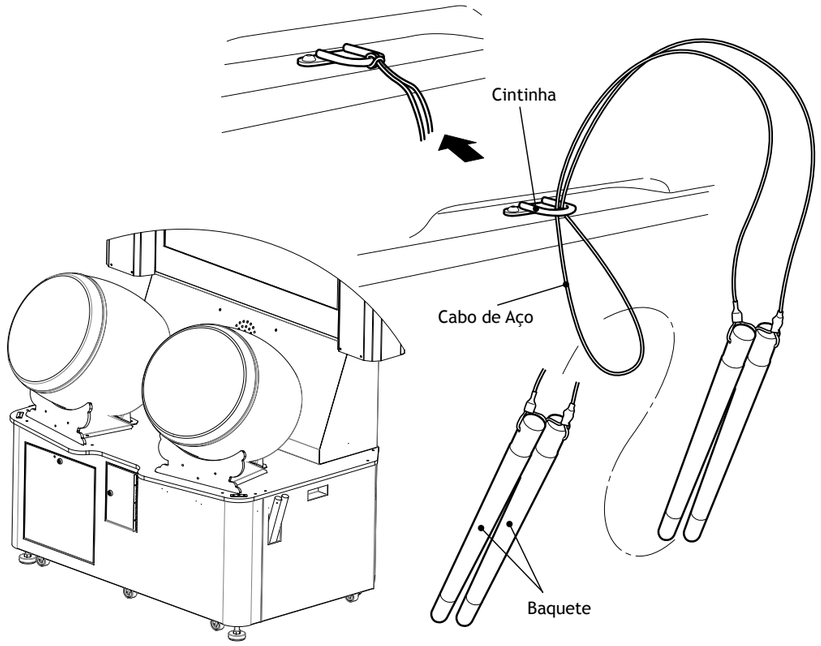
AVISO
- Ao ligá-la, certifique-se de que os conectores estão trancadas com segurança.

(9) Substituindo as baquetas

1 Cortar a cinta usando um par de tesouras ou uma ferramenta similar e remover os antigos pilões.

2 Insira a correia de novas baquetas no gancho, passe as baquetas (esquerda: vermelho, direita: azul) através do aro da alça e prenda-os.

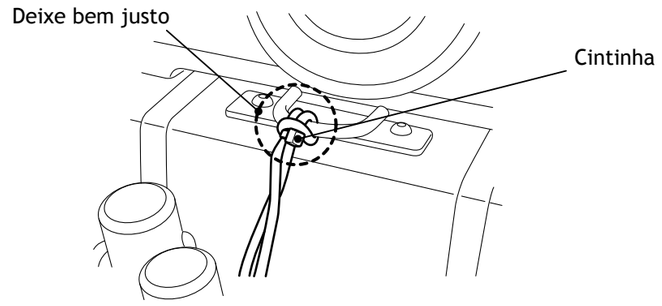
AVISO
- Quando você conecta as baquetas, garantir que a alça da vara da mão direita e que da vara da mão esquerda são iguais em comprimento.
- As baquetas vermelhas deve ser anexado no lado da mão esquerda e as baquetas azuis no lado direito.



3 Prenda o nó usando uma cinta de nylon.

⚠CUIDADO

- Cortar qualquer excesso de comprimento do cinta de nylon usando um par de tesouras ou ferramenta semelhante. Ao fazê-lo, certifique-se de que a superfície de corte não é nítida.



8B-3-2 Monitorar montagem Bastidor

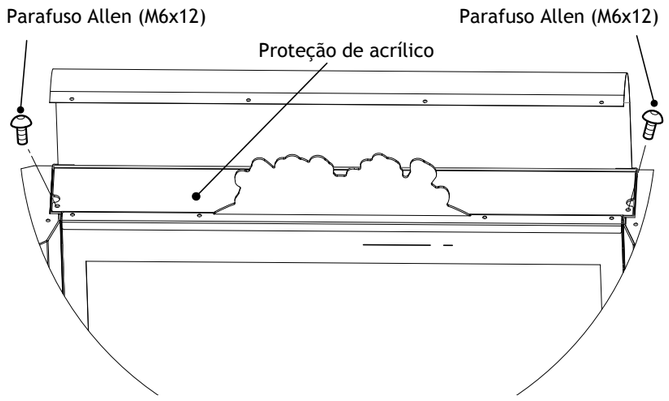
(1) Substituir as luzes de LED (luzes superiores)

⚠ATENÇÃO

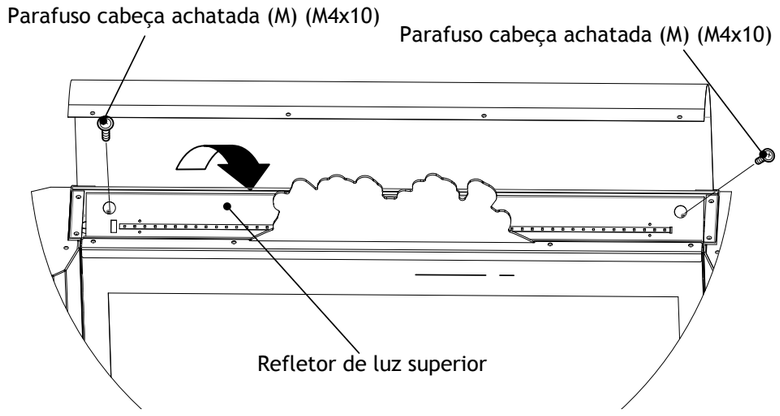
- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque elétrico, ter um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.

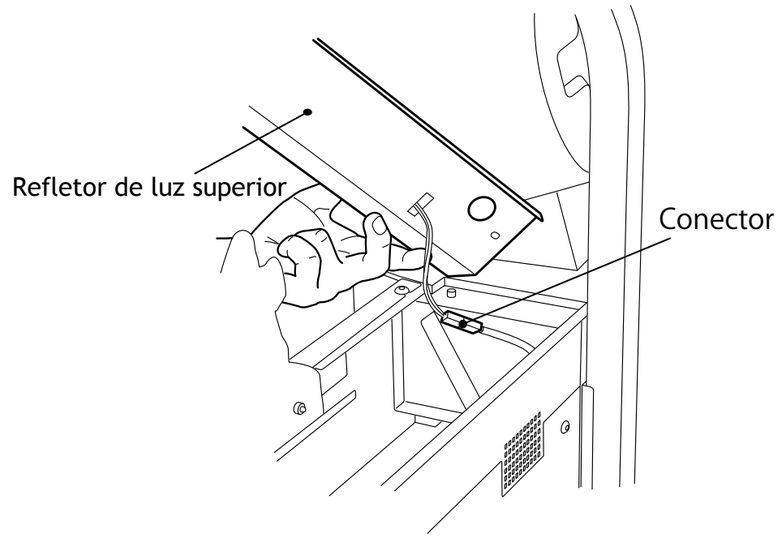
2 Remova os dois parafusos Torx (M5 x 12), em seguida, retire a tampa da luz superior.



3 Remova os dois parafusos (M) (M4 x 10) e puxe a luz do refletor superior em sua direção.



4 Remova o conector, em seguida, remover o refletor de luz superior.

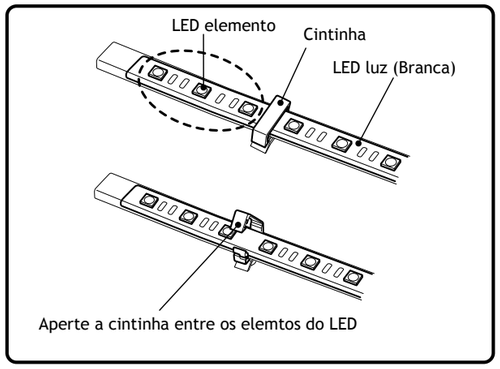


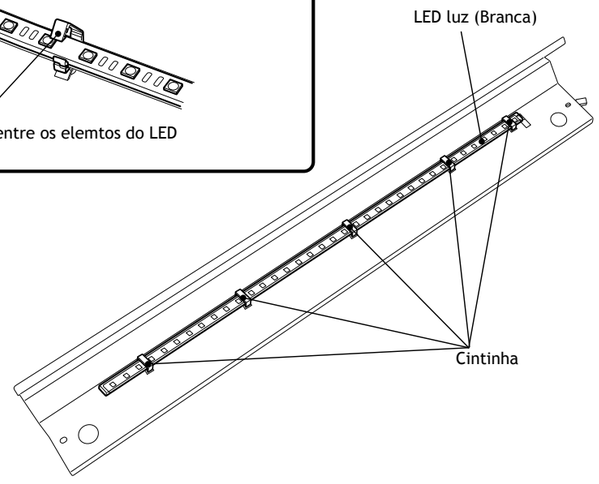
5 Remova os cinco grampos e substituir o diodo emissor de luz com um novo (branco).

6 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.

AVISO

- Ao fixa-lo, garantir a luz do LED (branco), de modo que a braçadeira será no centro, entre os elementos de LED.





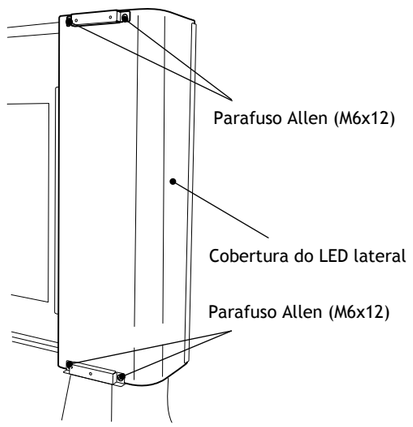
(2) Substituir as luzes de LED (lado)

⚠ATENÇÃO

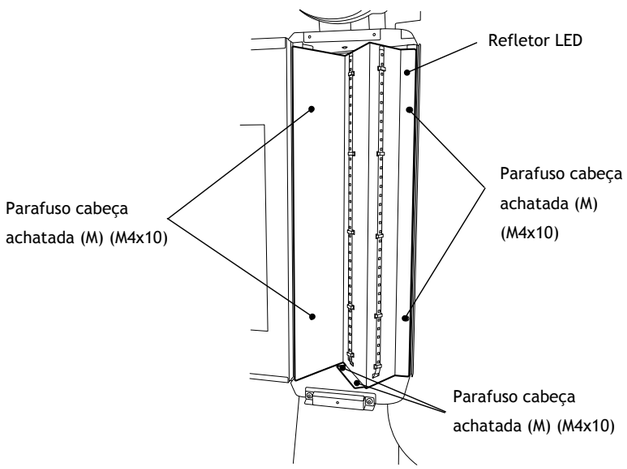
- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.

2 Solte os dois parafusos Torx (M5 x 20), remova os dois parafusos Torx (M5 x 12), em seguida, retire a tampa lateral de LED (R) e da tampa lateral titular A.

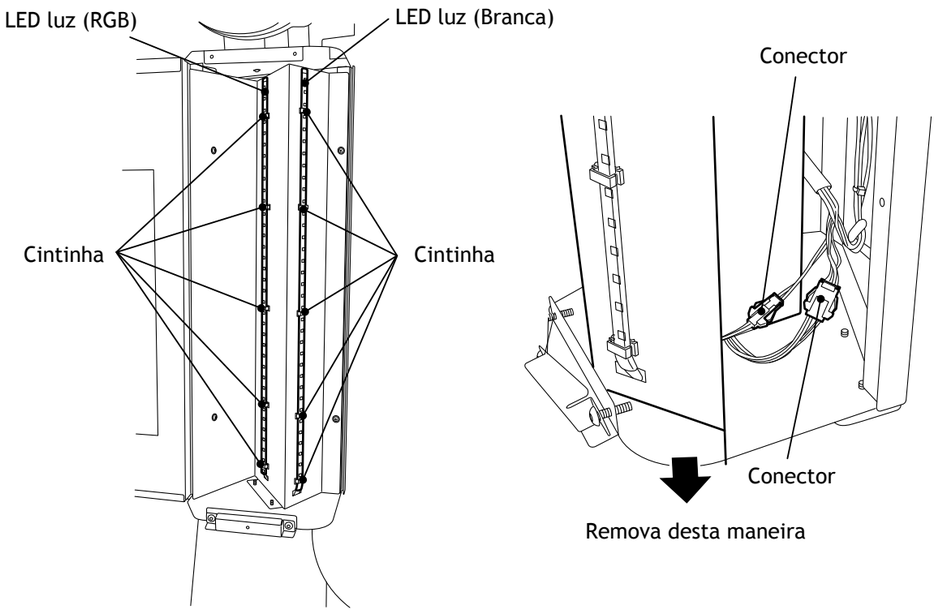


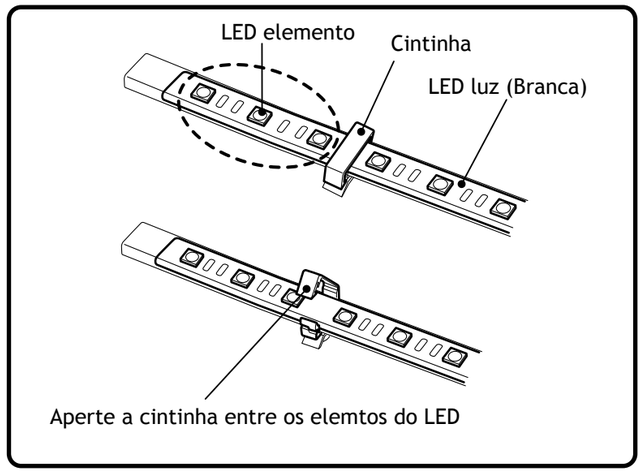
3 Remova os seis parafusos (M) (M4 x 10), em seguida, remover o refletor LED.



3 Remova os cinco sargentos e conector da luz LED para ser substituído, em seguida, substituir a luz do LED.

4 Substituir a luz do LED, no lado da mão esquerda do mesmo modo.





7 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.

AVISO

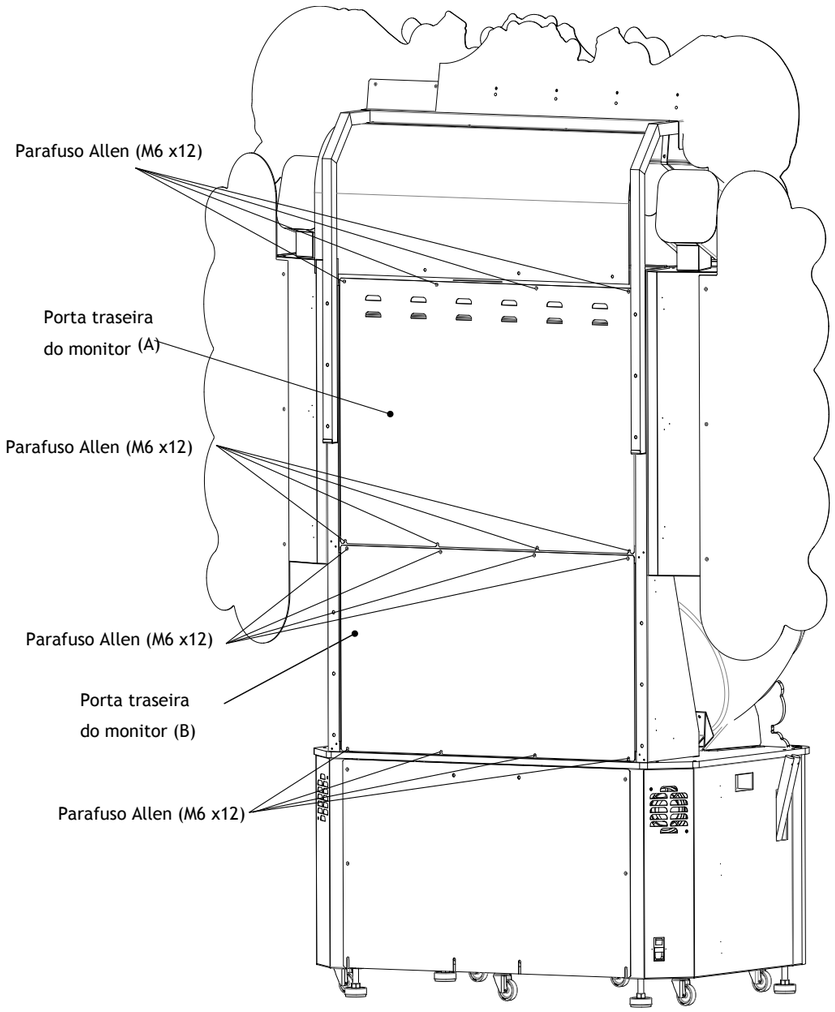
- Uma luz de LED é branco eo outro é cheio de cor. Não se esqueça de anexá-los nas posições corretas.
- Ao fixar-lo, garantir a luz do LED (branco), de modo que a braçadeira será no centro, entre os elementos de LED.
- Ao ligá-la, certifique-se de que os conectores estão trancadas com segurança.

(3) Removendo e Instalando as portas traseiras A e B

⚠ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do gabinete.
2 Solte os três parafusos Torx (M5 x 12), em seguida, remova os quatro parafusos Torx (M5 x 12) para remover a tampa quadro monitor A.
3 Solte os três parafusos Torx (M5 x 12), remova os três parafusos Torx (M5 x 12), em seguida, remova o monitor cobertura quadro B.
4 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.



(4) Substituir o vidro do monitor

⚠ATENÇÃO

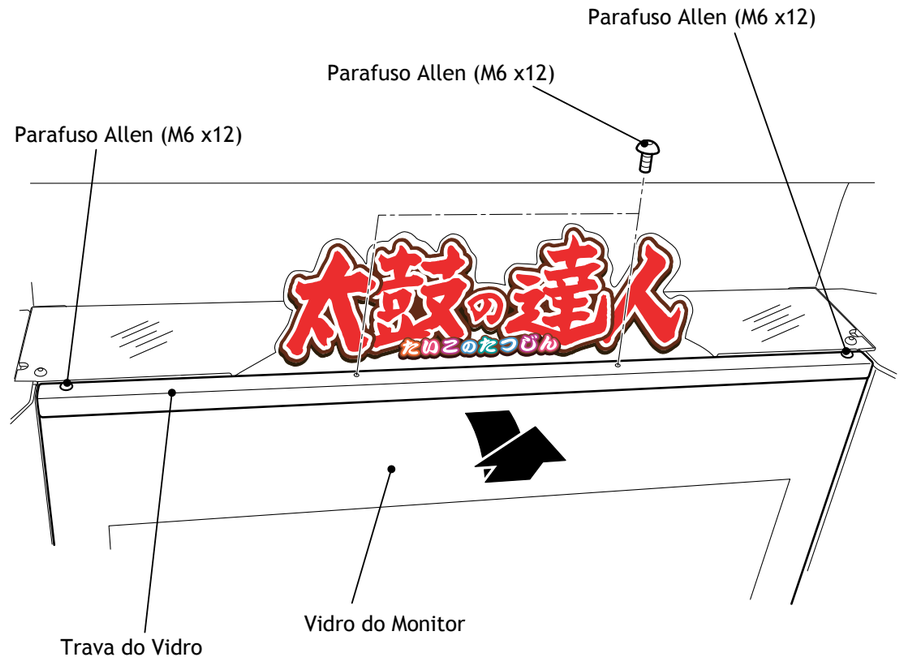
- Para evitar acidentes, certifique-se de que você tem dois ou mais trabalhadores e uma quantidade adequada de espaço para que eles trabalhem .

1 Solte os dois parafusos Torx (M5 x 12) do lado de fora, remova os dois parafusos Torx (M5 x 12) no interior, remover o suporte do vidro, em seguida, substituir o vidro do monitor.

AVISO

- Para remover o vidro do monitor, remova o suporte do vidro, mantendo o vidro do monitor, em seguida, remover o vidro do monitor puxando-o para cima.

2 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.



(5) Substituir o monitor

⚠ATENÇÃO

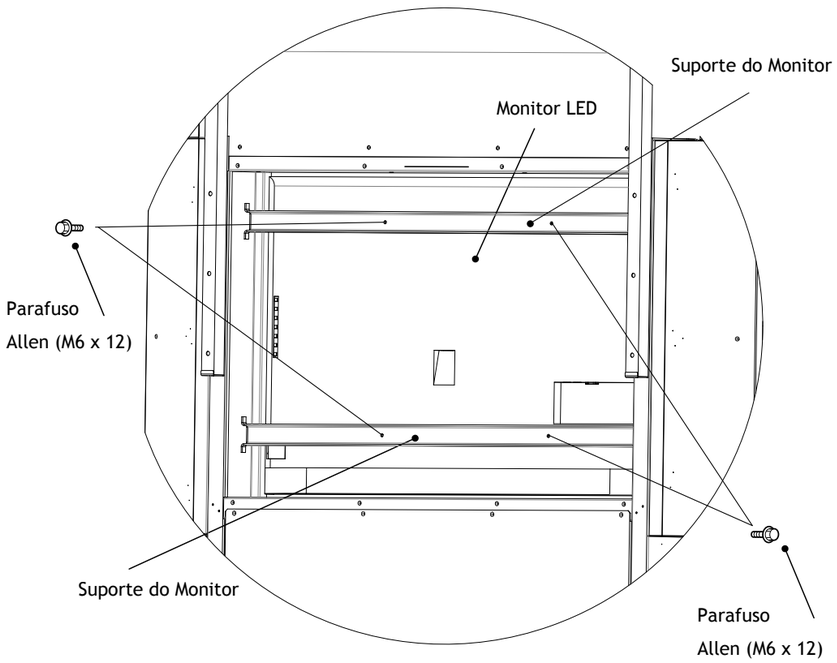
- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.
2 Remover o vidro do monitor.
(Veja P. 75 "(4) Substituir o vidro do monitor".)
3 Remover a porta traseira A.
(Veja P. 74 "(3) Removendo e instalando as portas traseiras A e B.
4 Desparafusar os 4 parafusos que se encontrar no suporte do monitor. O monitor irá sair pela parte frontal da máquina

⚠ATENÇÃO

- Ao desparafusar o monitor do seu suporte, ele poderá tombar para frente, portanto tenha outra pessoa segurando o monitor na parte frontral da maquina

AVISO •Para remover o monitor LCD, coloque um pano macio sobre a superfície plana com antecedência, para evitar que a tela seja danificado.



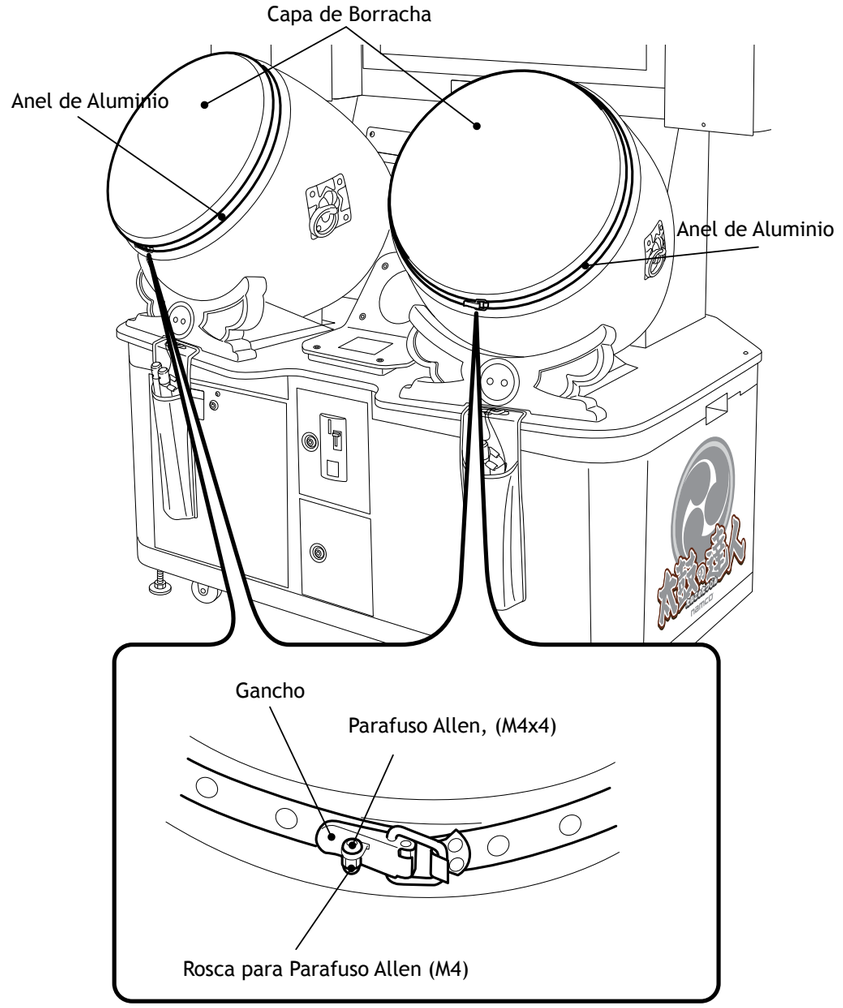
8B-3-3 Montagem do Tambor Taiko

(1) Substituição da Superficie de Borracha

⚠ATENÇÃO

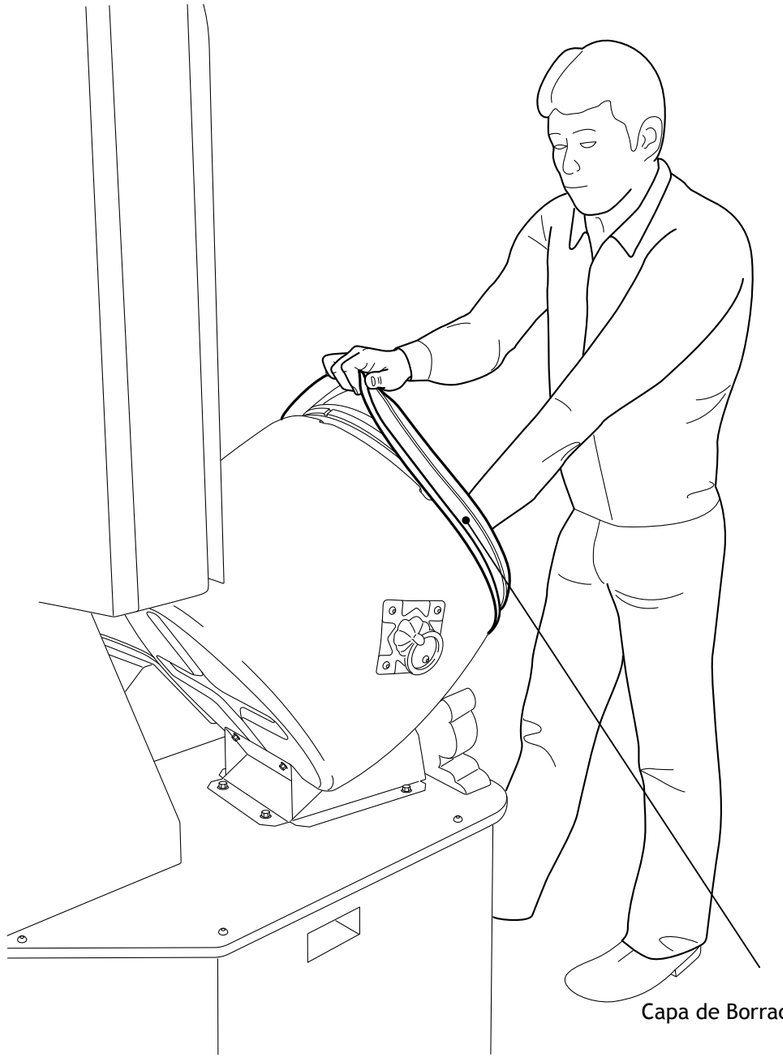
- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.
2 Retire o sextavado parafuso de cabeça (M4 x 4) ea porca sextavada (M4) de cada lado e destravar o gancho.
3 Remova o anel de aro.



4 Substituir a superficie de borracha

5 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso.



AVISO

- Ao ligá-la, aplicar o agente de bloqueio da linha para a porca hexagonal (M4) para evitar que os parafusos se saindo devido à vibração. Não usar o tambor taiko até que o agente de bloqueio discussão endurecido.

(2) Substituição do sensor

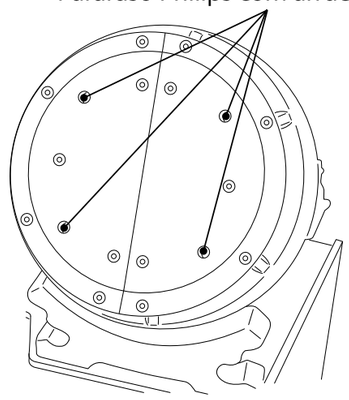
ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

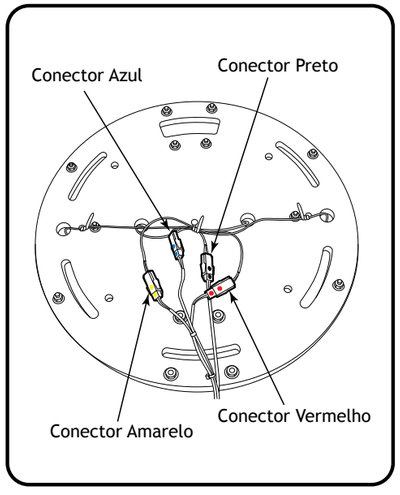
1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.

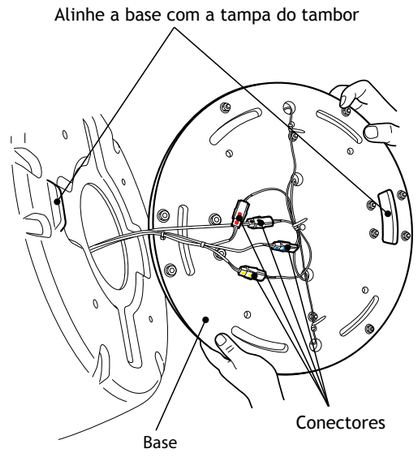
2 Remova a Superficie de Borracha.
(Veja P. 78 “(1) Substituição Da Superficie de Borracha”.)

3 Remova os quatro parafusos de cabeça sextavada Phillips (com arruelas planas e primavera) (M6 x 20) e os quatro arruelas planas (O18).



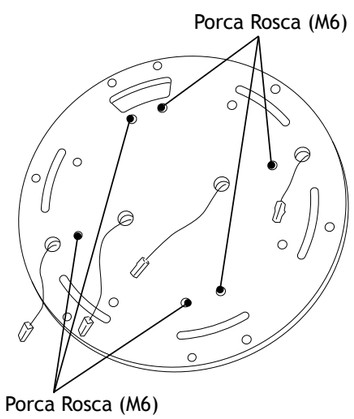
4 Retirar os quatro conectores e remover o sensor, juntamente com a base.





[Para Superfície]

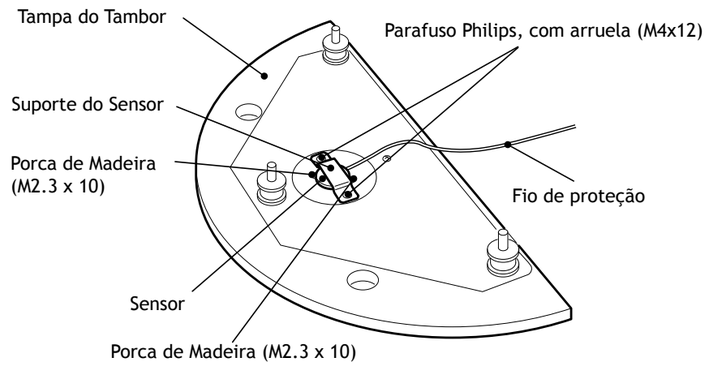
1 Remova as três porcas de flange (M6) em cada bloco e remover as pastilhas.



2 Remova os dois parafusos de cabeça Phillips pan (com arruelas planas e primavera) (M4 x 12), em seguida, remover o suporte do sensor de.

3 Remova os dois parafusos de madeira (M2.3 x 10) e substituir o sensor.

4 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso. Ao ligá-la, combine as cores dos conectores e os dos selos.

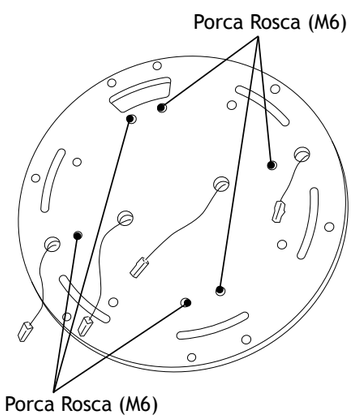


AVISO

- Ao ligá-la, aplicar o agente de bloqueio da linha para evitar que os parafusos se saindo devido à vibração. Não usar o tambor taiko até que o agente de bloqueio discussão endurecido.
- Ao ligá-la, certifique-se de que os conectores estão trancadas com segurança.
- Ao ligá-la, alinhe a base eo tambor taiko.
- Ao ligá-la, tenha cuidado para garantir o chicote eo conector não fique dobrado.
- Quando você ligar o parafuso de madeira (M2.3 x 10), aplicar agente adesivo de madeira para o parafuso.
- Depois de substituir o sensor, certifique-se de verificar e ajustar o funcionamento do sensor no modo de teste. (Veja P. 22 "(2) Ajustar a Assembléia Sensor Taiko (TAIKO TEST)".)

[Para Superfície]

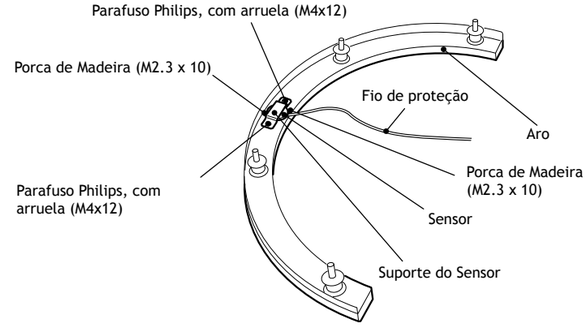
1 Remova as três porcas de flange (M6) em cada bloco e remover as pastilhas.



2 Remova os dois parafusos de cabeça Phillips pan (com arruelas planas e primavera) (M4 x 12), em seguida, remover o suporte do sensor de.

3 Remova os dois parafusos de madeira (M2.3 x 10) e substituir o sensor.

4 Para anexá-lo, execute o procedimento no sentido inverso. Ao ligá-la, combine as cores dos conectores e os dos selos.



AVISO

- Ao ligá-la, aplicar o agente de bloqueio da linha para evitar que os parafusos se saindo devido à vibração. Não usar o tambor taiko até que o agente de bloqueio discussão endurecido.
- Ao ligá-la, certifique-se de que os conectores estão trancadas com segurança.
- Ao ligá-la, alinhe a base eo tambor taiko.
- Ao ligá-la, tenha cuidado para garantir o chicote eo conector não fique dobrado.
- Quando você ligar o parafuso de madeira (M2.3 x 10), aplicar agente adesivo de madeira para o parafuso.
- Depois de substituir o sensor, certifique-se de verificar e ajustar o funcionamento do sensor no modo de teste. (Veja P. 22 "(2) Ajustar a Assembléia Sensor Taiko (TAIKO TEST)".)

8B-3-5 Montagem do POP

(1) Substituir as lâmpadas LED

⚠ATENÇÃO

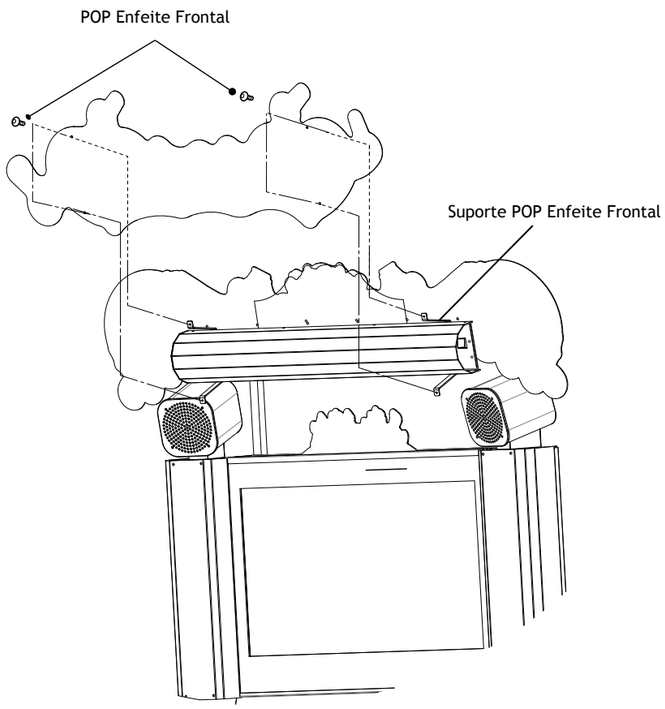
- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que circuitos eletrônicos sejam danificados, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.
- Ao fixar a montagem do quadro POP, preparar um banquinho ou objeto semelhante como você vai trabalhar em altura. Ter uma postura desajeitada, enquanto trabalhava pode causar uma lesão ou danificar a máquina. Certifique-se de utilizar duas ou mais pessoas para esta operação.

⚠CUIDADO

- Algumas partes da lâmpada LED permanecer quente mesmo depois de o interruptor de energia está desligado, e pode causar uma queimadura. Antes de trabalhar sobre ele, garantir que ele tenha arrefecido.

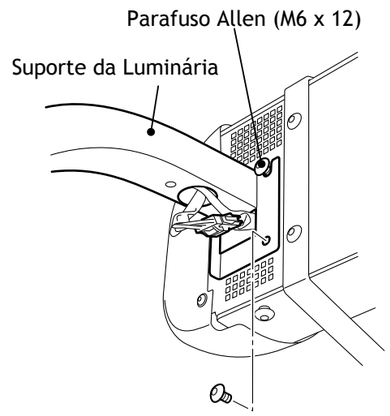
1 Desligue o interruptor de alimentação localizado na parte inferior traseira do conjunto da base do armário.

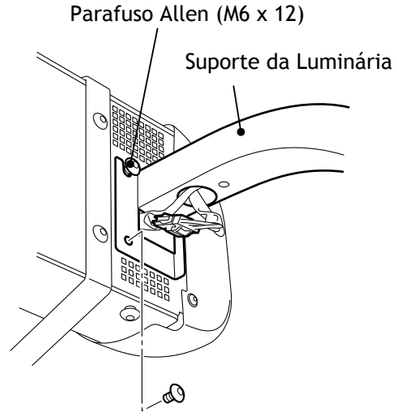
2 Remova os quatro parafusos Torx (M5 x 12, preto), depois remova o POP personagem (A).

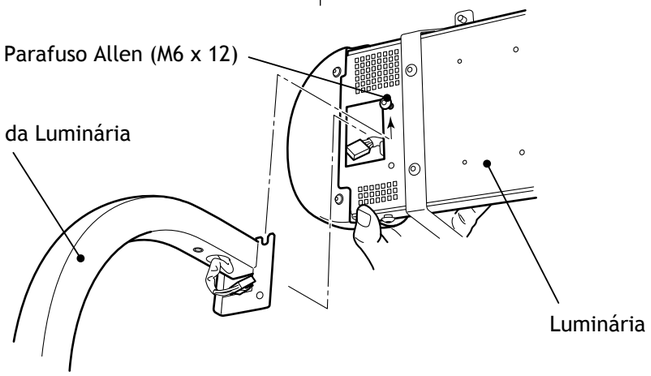


3 Retire o parafuso Torx (M5 x 12), em seguida, retire duas tampas e conectores do chicote POP.

4 Solte o parafuso Torx (M5 x 12), remova o parafuso Torx (M5 x 12) e retire a luz POP da montagem do quadro POP.



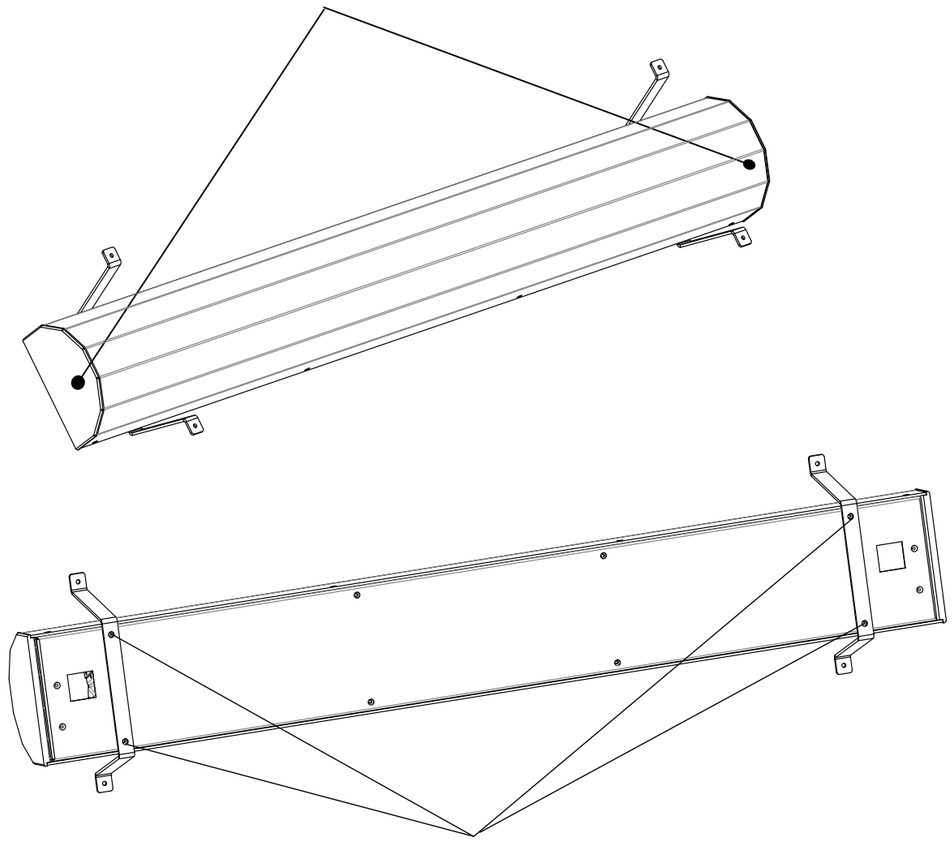




5 Remova os seis parafusos de cabeça redonda (M4 x 12), em seguida, retire a tampa da luz POP.

6 Retire a lâmpada LED, girando-o para a esquerda, e substituí-lo por um novo.
[Use uma base de lâmpada LED tipo E26, equivalente a uma lâmpada branca neutra geral elétrica de 100 VCA, 7,5 W.]

Laterais da Luminária



Prafuso Allen (M6 x 12)

AVISO

- Certifique-se que a lâmpada LED tem a classificação especificada. Não use uma lâmpada de LED que tem uma classificação superior ou uma lâmpada que não seja um LED (uma lâmpada, etc).
  Caso contrário, a tampa da luz POP podem ser danificados pelo calor ou o protetor de circuito pode funcionar mal.

(2) Substituir as luzes de LED (luz POP)

⚠ATENÇÃO

- Para prevenir-se e / ou outras pessoas de receber um choque eléctrico, com um acidente ou de ser ferido, e para evitar que os circuitos eletrônicos de ser danificado, não se esqueça de desligar o interruptor principal antes de iniciar as operações.

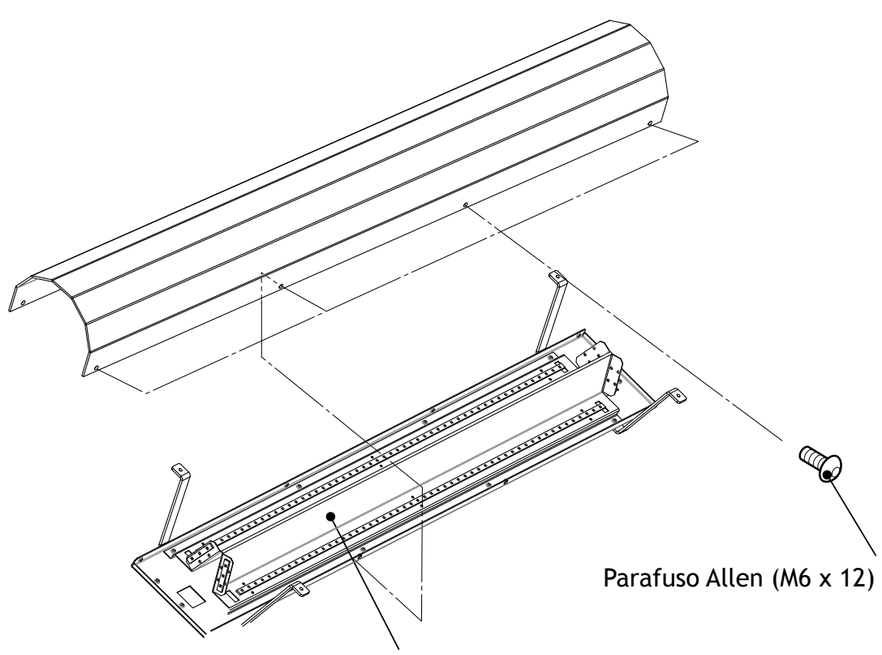
⚠CUIDADO

- Algumas partes da lâmpada LED permanecer quente mesmo depois de o interruptor de energia está desligado, e pode causar uma queimadura. Antes de trabalhar sobre ele, garantir que ele tenha arrefecido.

1 Retire a luz POP.
(Veja p 85 "(1) Substituir as lâmpadas LED".)

2 Remova os oito parafusos Allen (M6 x 12), em seguida, retire a tampa da luz POP.

* Há projeções para enganchar a tampa luz POP na parte de trás da base de caixa de luz. Para remover a tampa da luz POP, puxe para cima a parte traseira da tampa.



Parafuso Allen (M6 x 12)

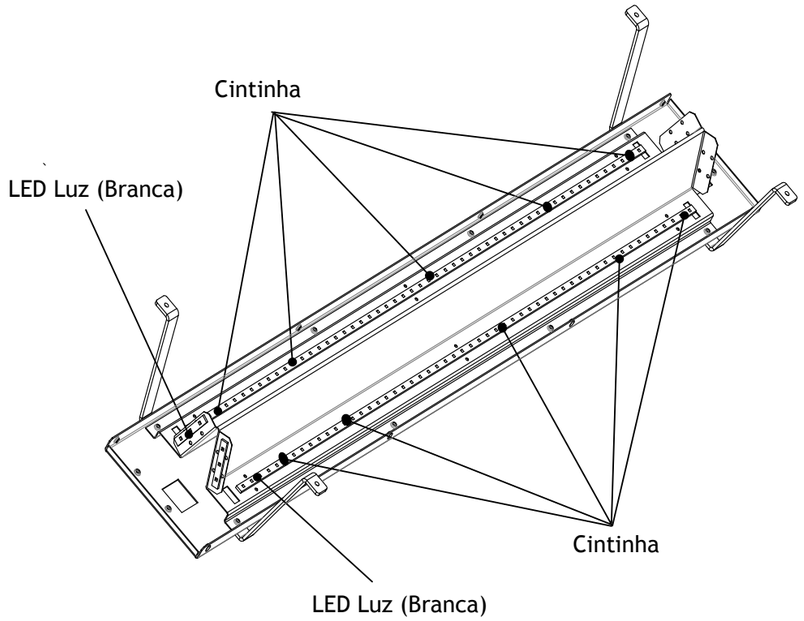
Caixa da Luminária

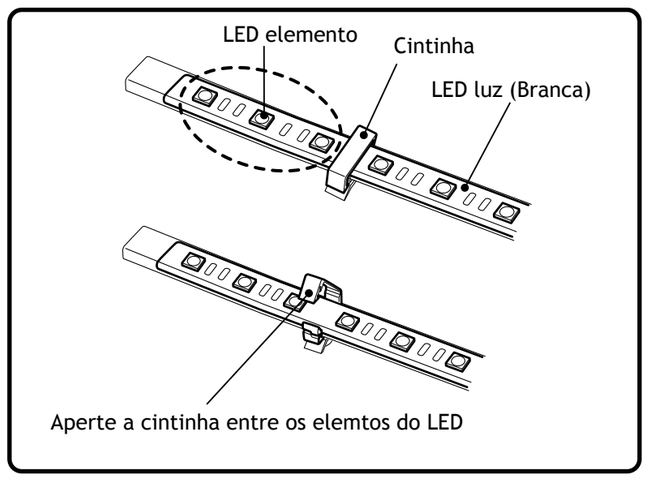
3 Remove the connector and the five clamps on each side, and replace the LED light with a new one (white).

4 To attach it, perform the procedure in reverse.

AVISO

- When attaching it, secure the LED light (white) so that the clamp will be in the center between the LED elements.
- When attaching it, ensure that the connectors are locked securely.





9. Descarte

⚠ ATENÇÃO

- Ao descartar a máquina de jogo, siga as normas aplicáveis para a coleta, transporte e disposição.
- Ao delegar a coleta, transporte e disposição da máquina de jogo, certifique-se de delegar esse trabalho para especialistas em cada campo.

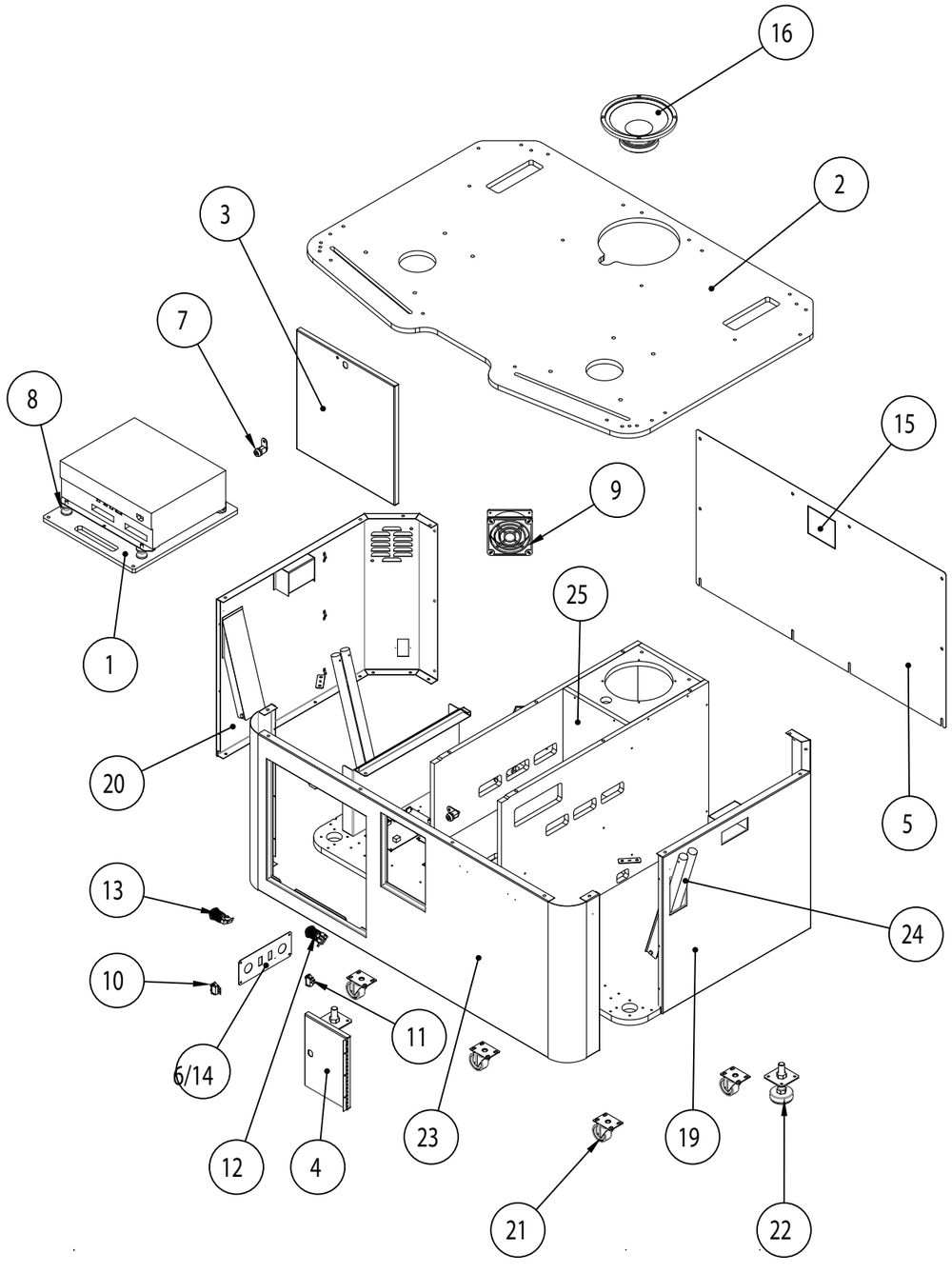
AVISO

- Ao descartar esta máquina de jogo, certifique-se de destruir a placa de PC jogo na máquina de jogo e descartá-la, juntamente com a máquina de jogo de tal forma que não pode ser reutilizado.

  É proibido copiar, adaptar, distribuir publicamente, ou usar o disco rígido ou a memória USB incluído nesta máquina de jogo para outros fins que o funcionamento desta máquina de jogo propósitos. O software do disco rígido e da memória USB é protegido por leis de direitos autorais. Quanto à violação das leis de direitos autorais pode sujeitar pessoas em causa a sanções penais.
  Não utilize o disco rígido e memória USB incluído nesta máquina de jogo que não seja para a máquina de jogo especificado ou de mídia. Se o fizer, pode provocar uma avaria mecânica.

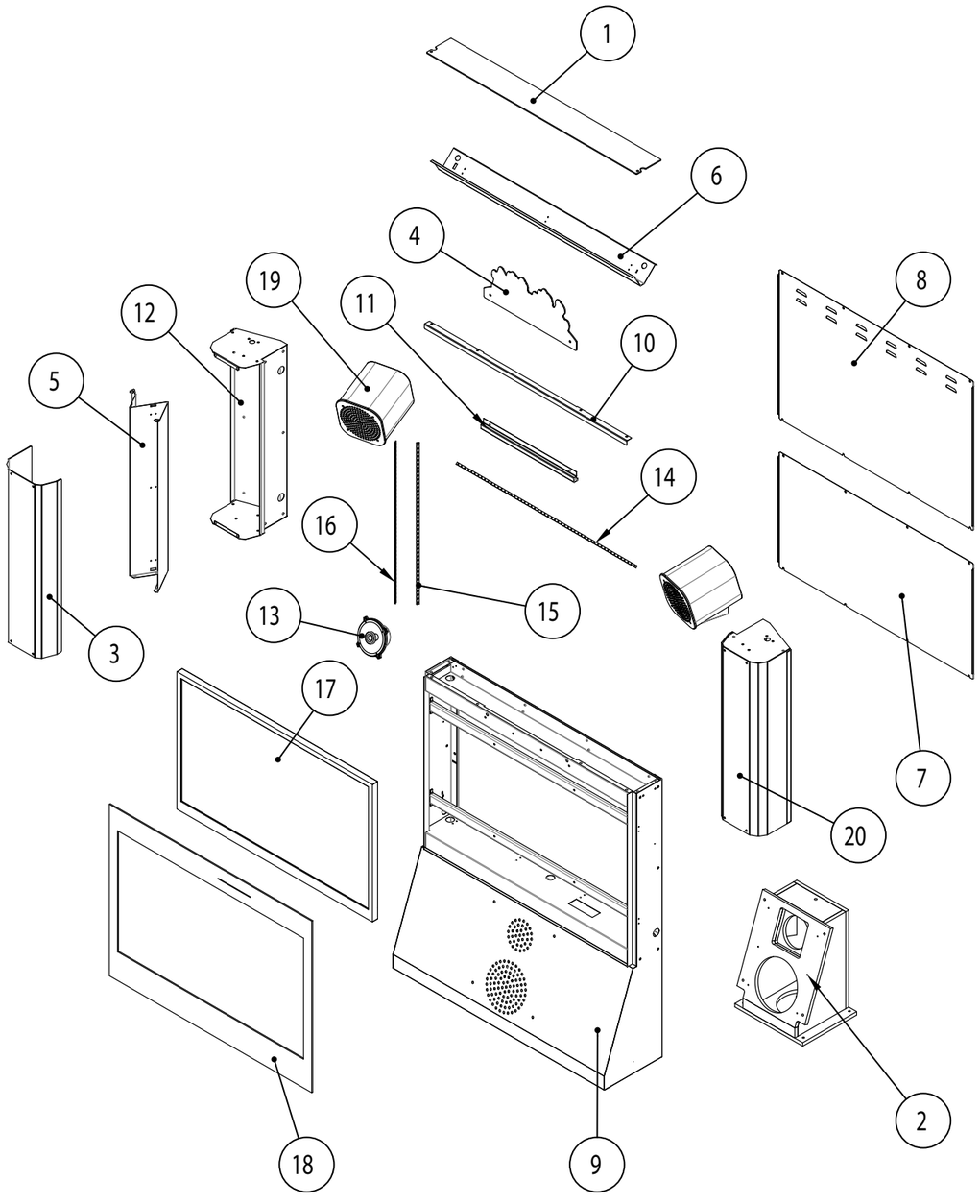
10. Lista de Peças

10-1 Gabinete Inferior



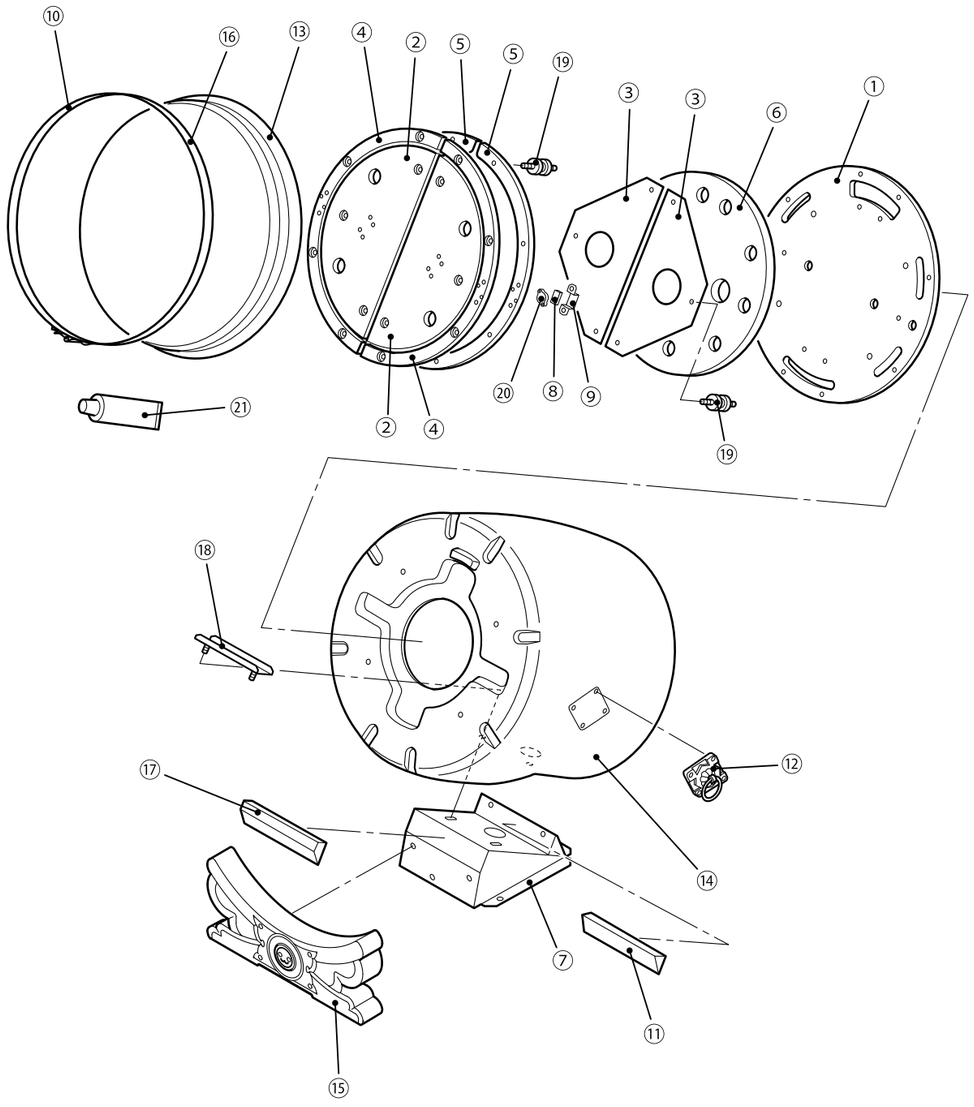
No.	Nome	Quant.	Código
1	Base da CPU	1	21.000.441
2	Tampo Corpo	1	21.000.442
3	Porta Manutenção	1	33.001.446
4	Conj. Porta Frontal Menor	1	33.001.448
5	Tampa Traseira	1	33.001.444
6	Chapa Botões de Serviço	1	33.001.442
7	Fechadura Acessório Canhão Eago	1	64.700.006
8	Coxim Corcel - P	4	67.000.007
9	Ventilador Quadrado. 120 x 120 x 38mm	1	40.000.014
10	Interruptor Tecla Margirus Ref. 15105	1	40.800.001
11	Interruptor Tecla Margirus Ref. 20123	1	40.800.003
12	Botão Nylon Vermelho	1	60.000.003
13	Botão Nylon Verde	1	60.000.004
14	Adesivo Manutenção	1	70.000.119
15	Alto-Faltante 8"	1	40.000.004
16	Cabo Av - Ps1 / Ps2	1	40.200.038
17	Cabo USB Am x BM 1,80m	1	40.200.039
18	Conj. Lateral Direita	1	33.001.513
19	Conj. Lateral Esquerda	1	33.001.514
20	Rodizio Giratório 2" S/ Trava	6	65.700.009
21	Sapata M-16	4	65.700.018
22	Conj. Frontal Inferior S/ Ficha	1	33.001.526
23	Baqueta	4	23.000.457
24	Conj. Corpo Gabinete Madeira	1	68.000.063

10-2 Gabinete Superior



No.	Nome	Quant.	Código
1	Acrilico Tampa Led Superior	1	21.000.464
2	Conj. Caixa Falante Cima	1	21.000.468
3	Acrilico da Orelha	1	21.000.470
4	Acrilico Testeira Taiko	1	21.000.465
5	Espelho LED Orelha Esquerda	1	31.001.489
6	Chapa de Inox da Luminária Superior	1	31.001.478
7	Porta Traseira Meio	1	31.001.470
8	Porta Traseira Superior	1	33.001.471
9	Conj. Soldado Caixa Monitor	1	33.001.522
10	Trava Vidro	1	33.001.476
11	Apoio Acrilico da Testeira	1	33.001.477
12	Conj. Soldado Orelha Esquerdo	1	33.001.524
13	Alto-Falante - 5" 4 OHMS Premium Titan	1	40.000.028
14	Fita Led Branca	900mm	41.000.004
15	Fita Led Branca	700mm	41.000.004
16	Fita Led RGB	700mm	41.000.014
17	Monitor Profissional 42" AOC PDL4210Q	1	41.800.009
18	Vidro do Monitor	1	67.000.030
19	Conj. Montagem Suporte do Falante	2	68.000.064
20	Conj. Orelha Direita	1	68.000.069

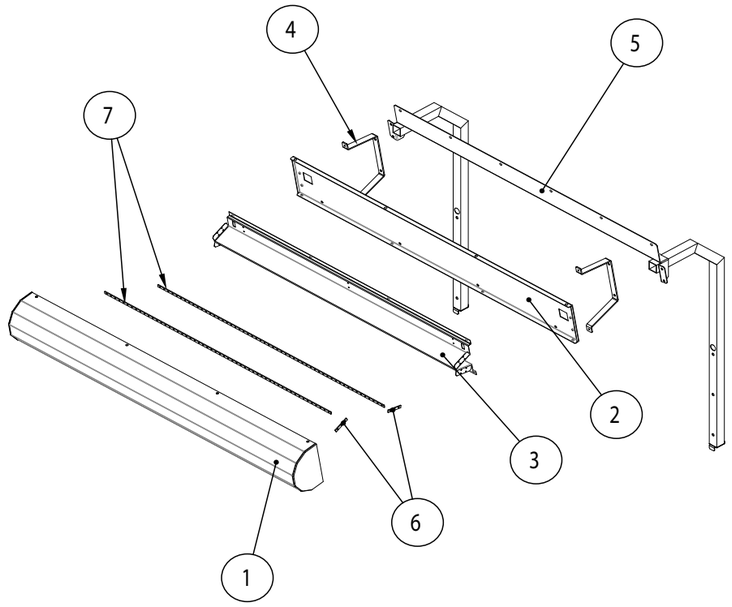
10-3 Tambor



No.	Nome	Quant.	Código
1	Base	1	67.000.032
2	Pad	2	67.000.033
3	Pad plate <ST1>	2	67.000.034
4	Rim	2	67.000.035
5	Rim plate <ST1>	2	67.000.036
6	Silencer <ST1>	1	67.000.037
7	Body mounter <ST1>	1	67.000.038
8	Sensor pad <ST1>	4	67.000.039
9	Sensor holder <ST1>	4	67.000.040
10	Rim ring <ST1>	1	67.000.041
11	Sponge tape A <ST1>	1	67.000.042
12	Side plate <ST1>	2	67.000.043
13	Pad mask	1	67.000.044
14	Taiko drum <ST1>	1	67.000.045
15	Stand <ST1>	1	67.000.046
16	Tack sticker <ST1>	3	67.000.047
17	Sponge tape B <ST1>	1	67.000.048
18	Mounting bracket <ST1>	1	67.000.049
19	Anti-vibration rubber <ST1>	14	67.000.050
20	Sensor <ST1> (with harness connector)	4	67.000.051
21	Thread locking agent	1	67.000.052

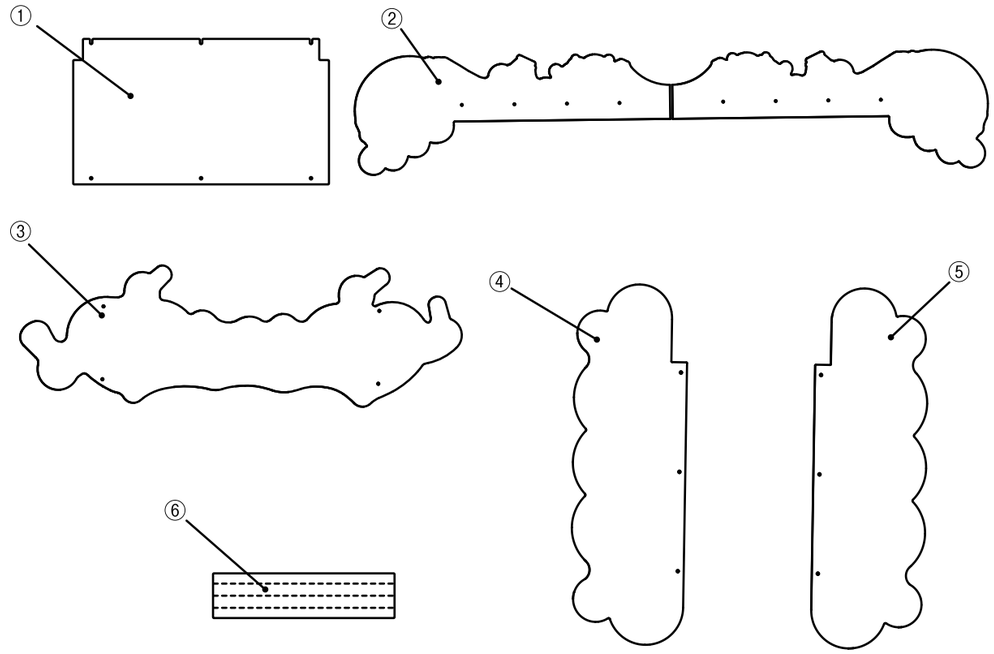
* Taiko drum assembly parts up to "太鼓の達人"(Taiko Drum Master) 14 are not able to be used on this game machine except parts numbered 1, 2, 4, and 13.

10-4 Luminária Superior



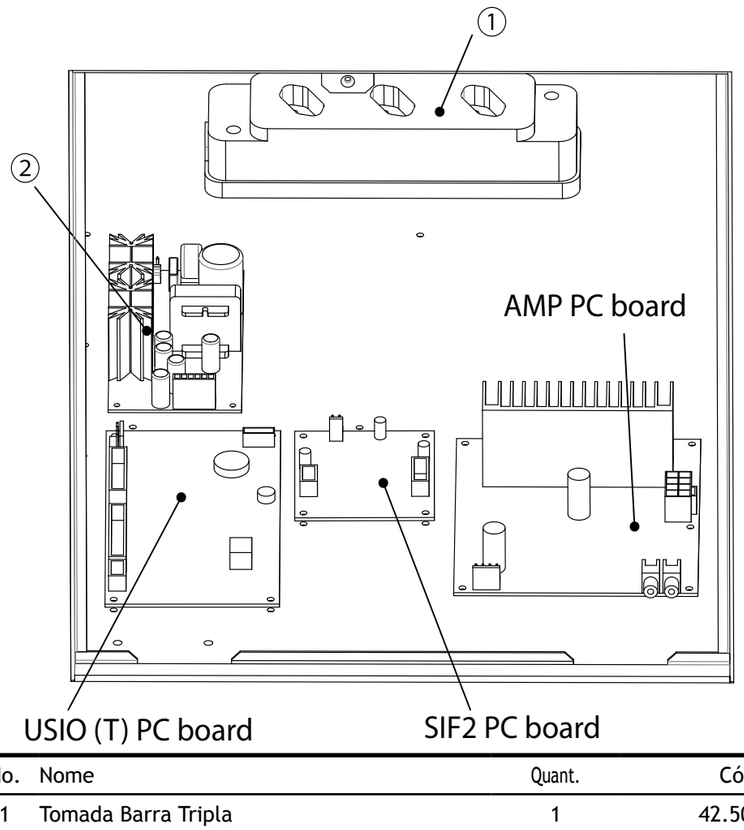
No.	Nome	Quant.	Código
1	Conj. Acrílico Luminária	1	21.000.469
2	Caixa da Luminária	1	31.001.501
3	Espelho Luminária	1	31.001.502
4	Omega POP Frente Luminária	2	33.001.503
5	Conj. Soldado Luminária	1	33.001.520
6	Fita Led Branca	50mm	40.000.004
7	Fita Led Branca	900mm	40.000.004

10-5 Conjunto POP



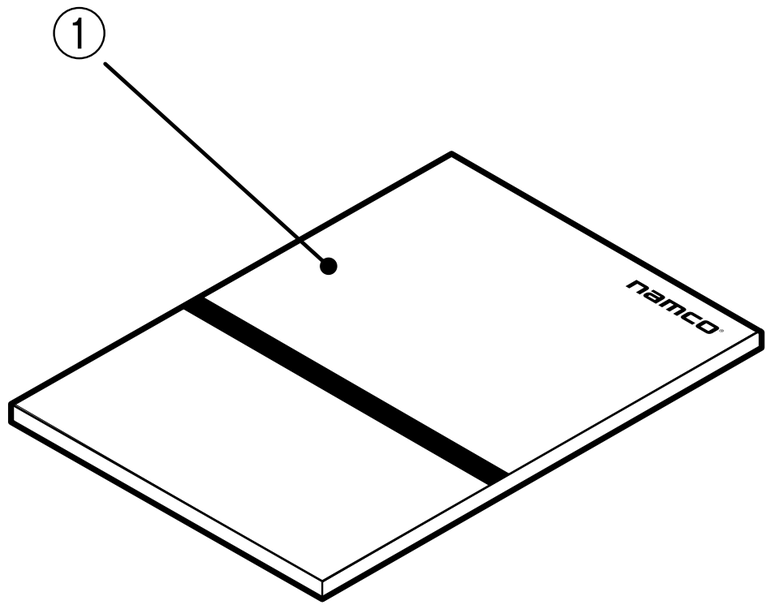
No.	Nome	Quant.	Código
1	Enfeite POP Traseiro	1	70.000.133
2	Enfeite POP Superior	1	70.000.136
3	Enfeite POP Frontal	1	70.000.122
4	Enfeite POP Lateral (Dir.)	1	70.000.137
5	Enfeite POP Lateral (Esq.)	1	70.000.138
6	Reforço do POP Superior	2	70.000.139

10-6 Fonte de Energia



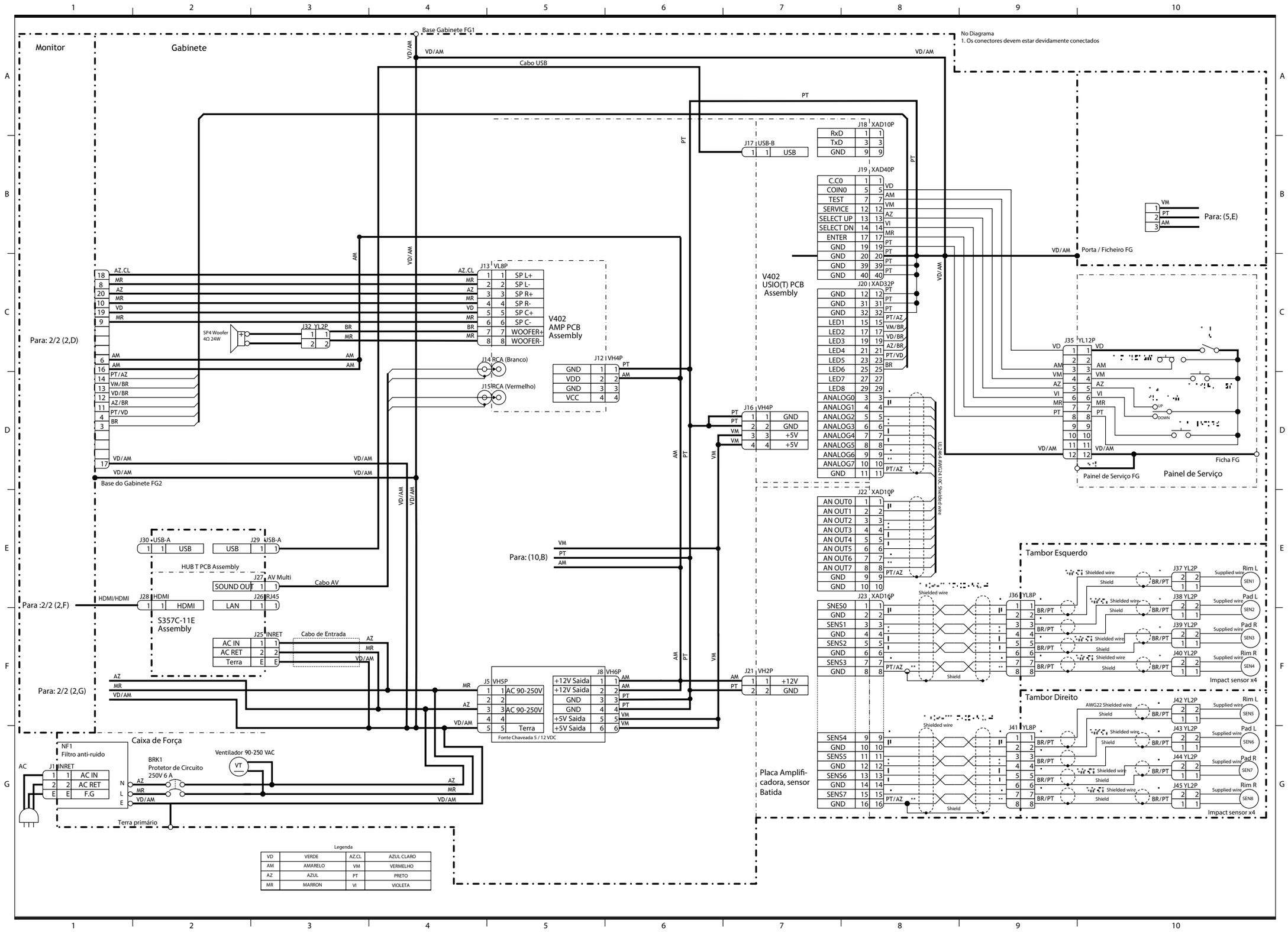
No.	Nome	Quant.	Código
1	Tomada Barra Tripla	1	42.500.003
2	Fonte Chaveada P5-68 M	1	40.700.015

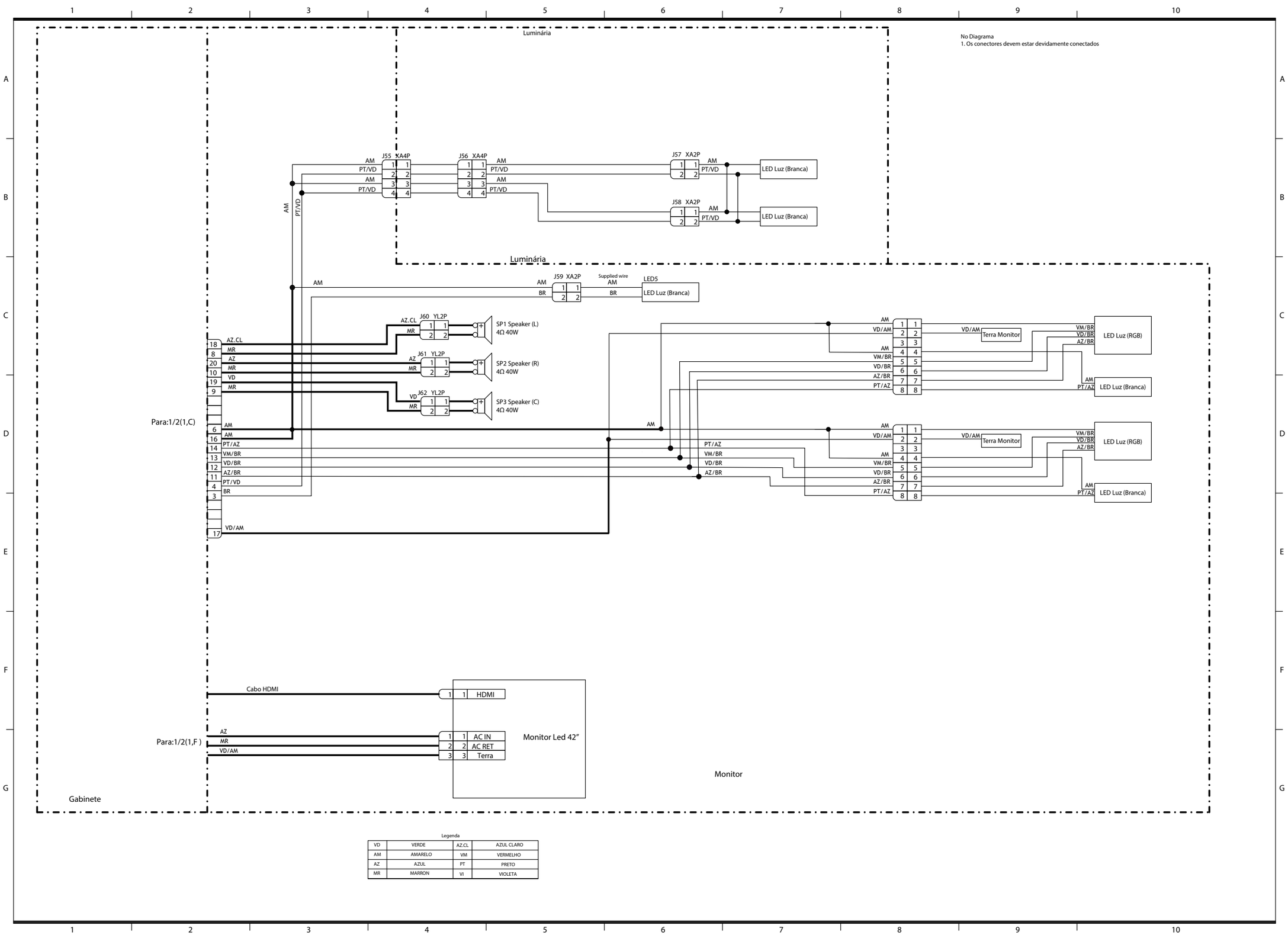
10-7 Outros



No.	Nome	Quant.	Código
1	Manual do Operador	1	67.000.053

11. Diagrama Elétrico (1/2)





Legenda

VD	VERDE	AZ.CL	AZUL CLARO
AM	AMARELO	VM	VERMELHO
AZ	AZUL	PT	PRETO
MR	MARRON	VI	VIOLETA

12. Assistência Técnica

Em caso de dúvida o operador pode entrar em contato com a Assitencia Tecnica autorizada, para tal, basta localizar na parte inferior de sua maquina, o adesivo que contem seu numero de serie e telefones para contato. Conforme a figura abaixo.