

GAME GM-200

ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ.

1. ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΡΟΝΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (1—2,5 Λεπτά)
2. ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΡΙΘΜΟΥ ΝΟΜΙΣΜΑΤΩΝ (1 ή 2)
3. ΤΡΙΑ ΜΠΟΥΤΟΝ ΓΙΑ ΗΧΟΥΣ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.
4. ΤΡΕΙΣ ΕΞΟΔΟΙ ΓΙΑ ΦΩΤΑ. ΟΤΑΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΣΕ ΑΝΑΜΟΝΗ. ΤΑ ΦΩΤΑ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΟΥΝ ΤΥΧΑΙΑ.
ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΟΥΝ ΚΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.
5. ΕΞΟΔΟΣ ΓΙΑ ΦΩΤΑ ΠΟΥ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΟΥΝ **ΜΟΝΟ** ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.
6. ΕΞΟΔΟΣ ΓΙΑ ΗΧΕΙΟ ΜΕ ΕΝΙΣΧΥΤΗ ΜΕ ΡΥΘΜΙΖΟΜΕΝΗ ΕΝΤΑΣΗ 7-10W.
7. ΕΞΟΔΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΜΟΤΕΡ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕΣΩ ΡΕΛΕ 8-16A.
8. ΕΞΟΔΟΣ ΓΙΑ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ.
9. ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΝΟΜΙΣΜΑΤΩΝ ΜΕ ΕΥΑΝΑΓΝΩΣΤΑ DISPLAY 4 ΨΗΦΙΩΝ.
10. Ο ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΗΔΕΝΙΣΤΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ.
11. ΤΡΙΑ ΗΧΟΓΡΑΦΗΜΕΝΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΤΗ.
12. ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ.

1. ΕΞΟΔΟΙ ΓΙΑ ΤΑ ΦΩΤΑ. 12VAC /4-5A.
2. ΕΞΟΔΟΣ ΜΟΤΕΡ. 220-240 VAC.
3. ΕΞΟΔΟΣ ΕΝΙΣΧΥΤΗ. 7-10W / 4 Ω
4. ΕΙΣΟΔΟΣ ΝΟΜΙΣΜΑΤΩΝ. ΣΥΜΒΑΤΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΚΕΡΜΑΤΟΔΕΚΤΕΣ.
5. ΧΡΟΝΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.1-2,5ΛΕΠΤΑ.

ΣΥΝΔΕΣΜΟΛΟΓΙΑ

COIN: ΕΙΣΟΔΟΣ ΓΙΑ ΚΕΡΜΑΤΟΔΕΚΤΗ.

BUT1-2-3: ΕΙΣΟΔΟΣ ΓΙΑ ΜΠΟΥΤΟΝ ΗΧΩΝ.

COM: ΕΠΑΦΗ ΚΟΙΝΗ (ΠΛΗΝ) ΓΙΑ ΚΕΡΜΑΤΟΔΕΚΤΗ ΚΑΙ ΜΠΟΥΤΟΝ.

SPKR: ΜΕΓΑΦΩΝΟ 4-8 Ohm /10W.

COM AC: ΕΠΑΦΗ ΚΟΙΝΗ (ΕΝΑΛΛΑΣΣΟΜΕΝΟ) ΓΙΑ ΦΩΤΑ ALARM, LIGHT 1-2-3.

12VAC: ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑ ΤΗΣ ΣΥΣΚΕΥΗΣ.(Καλό θα είναι να τροφοδοτηθεί η συσκευή αφού έχουν γίνει όλες οι άλλες συνδεσμολογίες.)

240VAC. ΜΟΤΕΡ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΣΤΗΝ ΜΙΑ ΕΠΑΦΗ ΘΑ ΕΝΩΣΟΥΜΕ ΤΗΝ ΦΑΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΕΠΑΦΗ ΘΑ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΜΕ. ΤΟ ΟΥΔΕΤΕΡΟ ΘΑ ΠΑΕΙ ΚΑΤ'ΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ ΜΟΤΕΡ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ .Ο ΡΕΛΕ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΣΑΝ ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΟΜΕΝΩΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΕΝΩΣΟΥΜΕ ΜΟΤΕΡ ΟΠΟΙΑΣΔΗΠΟΤΕ ΤΑΣΕΩΣ