

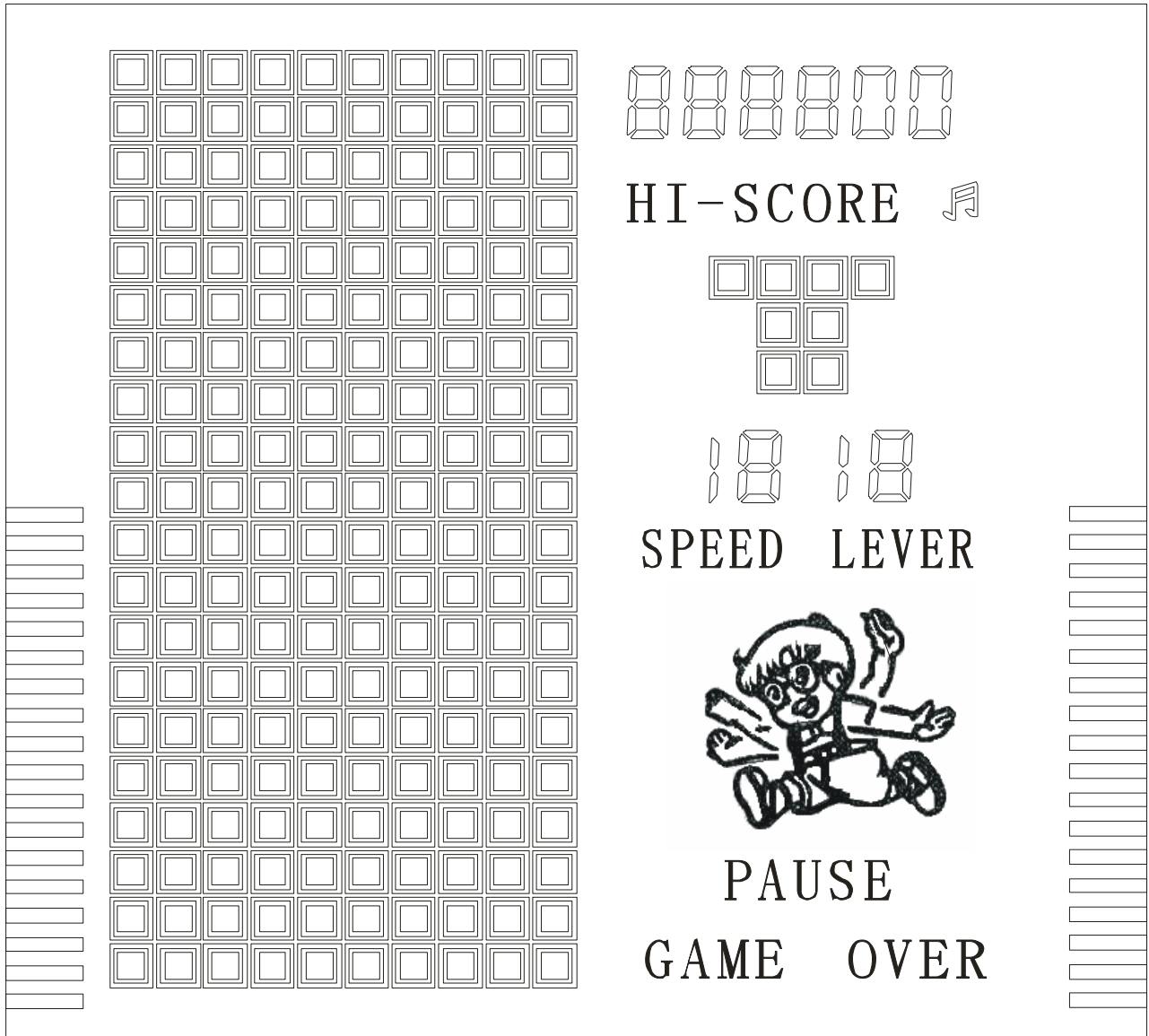


功能特征:

- 工作电压: 3V
- A--Z 26 类, 2574 种游戏
- A 类: 坦克大战 (4 类, 99 种)
- B 类: 赛车游戏 (2 车道、3 车道及其镜像共 4 类, 99 种)
- C 类: 记忆挑战 (99 种)
- D 类: 射击游戏 (射击下落方块, 99 种)
- E 类: 青蛙过河 (99 种)
- F 类: 打魔鬼 (2 类, 99 种)
- G 类: 射击游戏 (填充方块, 99 种, 每种初始出的图案不同)
- H 类: 对对碰 (寻找方块, 比较相同的方块组, 2 类, 99 种)
- I 类~Z 类: 俄罗斯方块 (堆积木, 每类 99 种)
- 4 种开机画面: 8888, 2010, 688, 9999
- P44 = GND, 则开机画面显示 8888 N 1
- P45 = GND, 开机画面显示 2010 N 1
- P44, P45 = GND, 开机画面显示 688 N 1
- P44, P45 悬空, 开机画面显示 9999 N 1



一、全显图:



一、 游戏说明

1、 游戏设置说明

- 1) 1~99 种游戏设置，由上键 (-)、下键 (+) 来循环选择
- 2) 0~10 档速度设置，由右键来循环选择
- 3) 0~10 等级别设置，由左键来循环选择
- 4) A、B、C 类游戏每场游戏总共只有 4 个活力记分（右边一列的 4 个方块表示），每失败 1 次，则减少 1 个记分，当 4 个记分减少为零时，则游戏全部结束。

2、 游戏规则



A类——坦克大战

A1 游戏：初始画面为中间有一个坦克，如图 A1，可由上下左右键来移动，按压旋转键时，炮发射炮弹，每消灭 1 坦克，分数加 500 分，画面的四个角有 4 个坦克不停的移动，同时发射炮弹，要小心躲避这些炮弹，若被击中，则活力记分减少 1 个，同时重新开始本次游戏，若将所有的坦克都消灭，则 SPEED 加 1，自动进入下一场游戏。

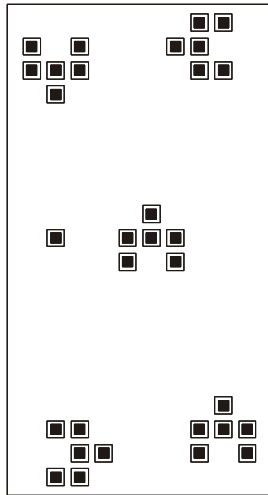


图 A1

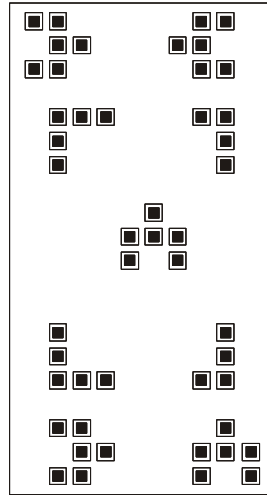


图 A2

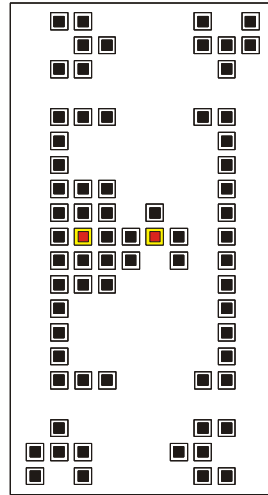


图 A3

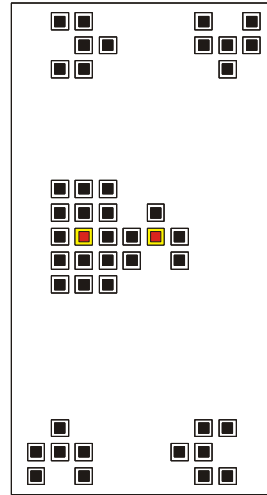


图 A4

A2 游戏：规则同 A1，初始画面在中间多了 1 个方框，如图 A2。

A3 游戏：规则同 A1，初始画面在中间多了 1 个方框和 1 个必须保护不被炮弹击中的炮弹室，如图 A3。

A4 游戏：规则同 A1，初始画面在中间多了 1 个必须保护不被炮弹击中的炮弹室，如图 A4。

A5、A9、A13、A17、A21……A89、A93、A97 游戏：规则同 A1。

A6、A10、A14、A18、A22……A90、A94、A98 游戏：规则同 A2。

A7、A11、A15、A19、A23……A91、A95、A99 游戏：规则同 A3。

A8、A12、A16、A20、A24……A88、A92、A96 游戏：规则同 A4。

B类——赛车游戏

B1、初始画面为 2 车道赛车，如图 B1，赛车在行使过程中会碰到其他赛车，必须小心地避开这些赛车，继续行使。每超过一辆赛车计 100 分，当超过一定数量的分数后，会自动加 500 分，同时 SPEED 也会加 1，自动进入下一场游戏，速度和遇到的赛车会增加。

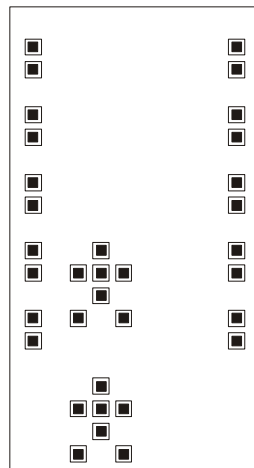


图 B1

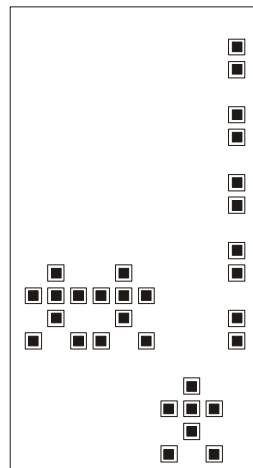


图 B2



- B2 游戏: 初始画面为 3 车道赛车, 如图 B2, 规则同 B1。
- B3 游戏: 规则同 B1, 画面为 B1 的镜像。
- B4 游戏: 规则同 B1, 画面为 B2 的镜像。
- B5、B9、B13、B17、B21……B89、B93、B97 游戏: 规则同 B1。
- B6、B10、B14、B18、B22……B90、B94、B98 游戏: 规则同 B2。
- B7、B11、B15、B19、B23……B91、B95、B99 游戏: 规则同 B3。
- B8、B12、B16、B20、B24……B88、B92、B96 游戏: 规则同 B4。

C 类——记忆挑战 (99 种)

C1 游戏: 显示画面如 F1, 随机显示一组位置; 显示完后, 按上、下、左、右来重复刚才所显示的位置, 完全正确, 显示个数加一, 进入下一次游戏; 输入位置错误游戏结束。

D 类——射击游戏 (射击下落方块)

D1 游戏: 初始画面为方块从画面顶部落下, 底部有一个单炮可左右移动, 如图 D1, 当按压旋转键时, 炮发射炮弹击落下方落的方块, 每消灭 1 方块, 分数加 100 分, 若方块自动降落到底部, 则活力记分减少 1 个, 同时重新开始本次游戏。当分数增加到一定程度, 会自动加 2000 分, 同时 SPEED 加 1, 自动进入下一场游戏, 方块的下落速度加快, 数量增多。

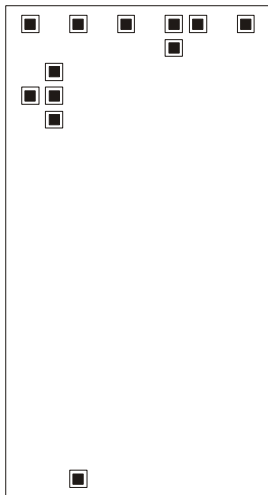


图 D1

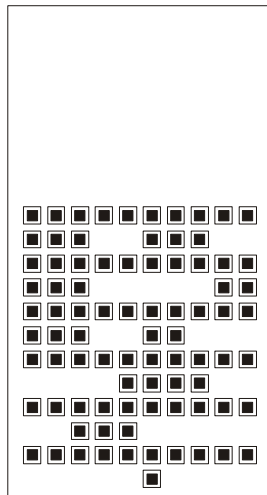


图 E1

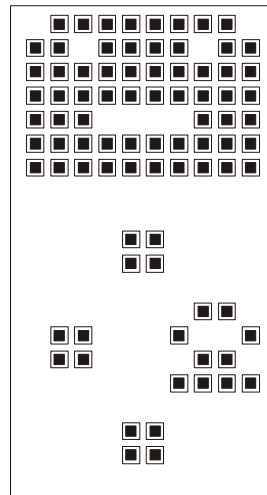


图 F1

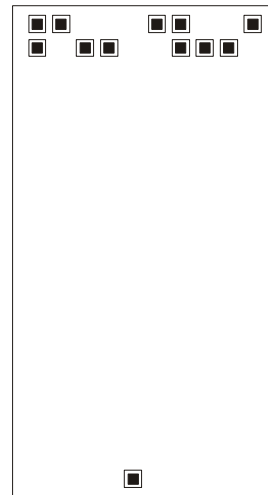


图 G1

D2~D99 游戏: 规则同 D1。

E 类——青蛙过河 (99 种)

E1 游戏: 如图 E1 所示, 一只站在河岸的青蛙 (方块) 要从空隙中穿过不同流向的河流, 小心不要让流动的方块碰到, 否则游戏失败, 则活力记分减少 1 个, 同时重新开始本次游戏。当青蛙穿过河流后依次排在上方的河岸, 排满 5 个方块, 速度升级。

E2~E99 游戏: 规则同 E1。

F 类——打魔鬼 (99 种)

F1 游戏: 如图 F1, 魔鬼会在四个不同地方随机出现, 按上、下、左、右打中出现的魔鬼; 如果在规定时间内没有打中或打错, 减少一个生命。

F2 游戏: 规划同 F1, 但方向键同时, 要按下旋转键。

G 类——射击游戏 (填充方块, 99 种, 每种初始出的图案不同)



左右移动，射击消除上边落下的方块

H类——对对碰（寻找方块，比较相同的方块组，2类，99种）

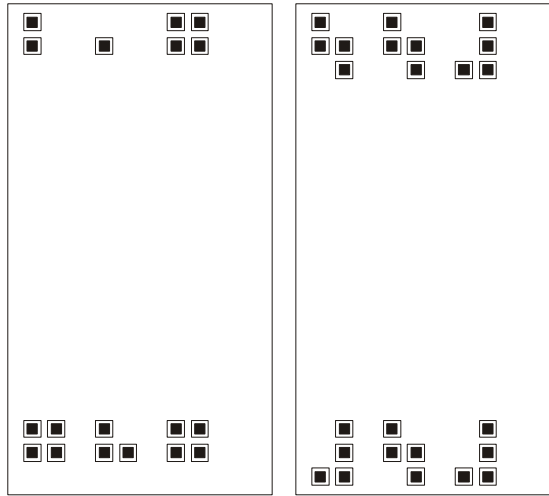


图 H1

图 H2

用左、右、上三个键改变方块形状，发射出去，如果与下落块都相同则消去，下落块会变化一次或二次（根据游戏类别）

I类~Z类——俄罗斯方块（堆积木，每类99种）

I类游戏：标准型、有穿透块、炸弹、射击填空、消空，消行变形多种变化

J类游戏：I+落地左移

K类游戏：I+落地上移

L类游戏：I+落地左移+落地上移

M类游戏：I+旋转时方块变形

N类游戏：M+落地左移

O类游戏：M+落地上移

P类游戏：M+落地左移+落地上移

Q类游戏：I+障碍

R类游戏：Q+落地左移

S类游戏：Q+落地上移

T类游戏：Q+落地左移+落地上移

U类游戏：M+障碍

V类游戏：U+落地左移

W类游戏：U+落地上移

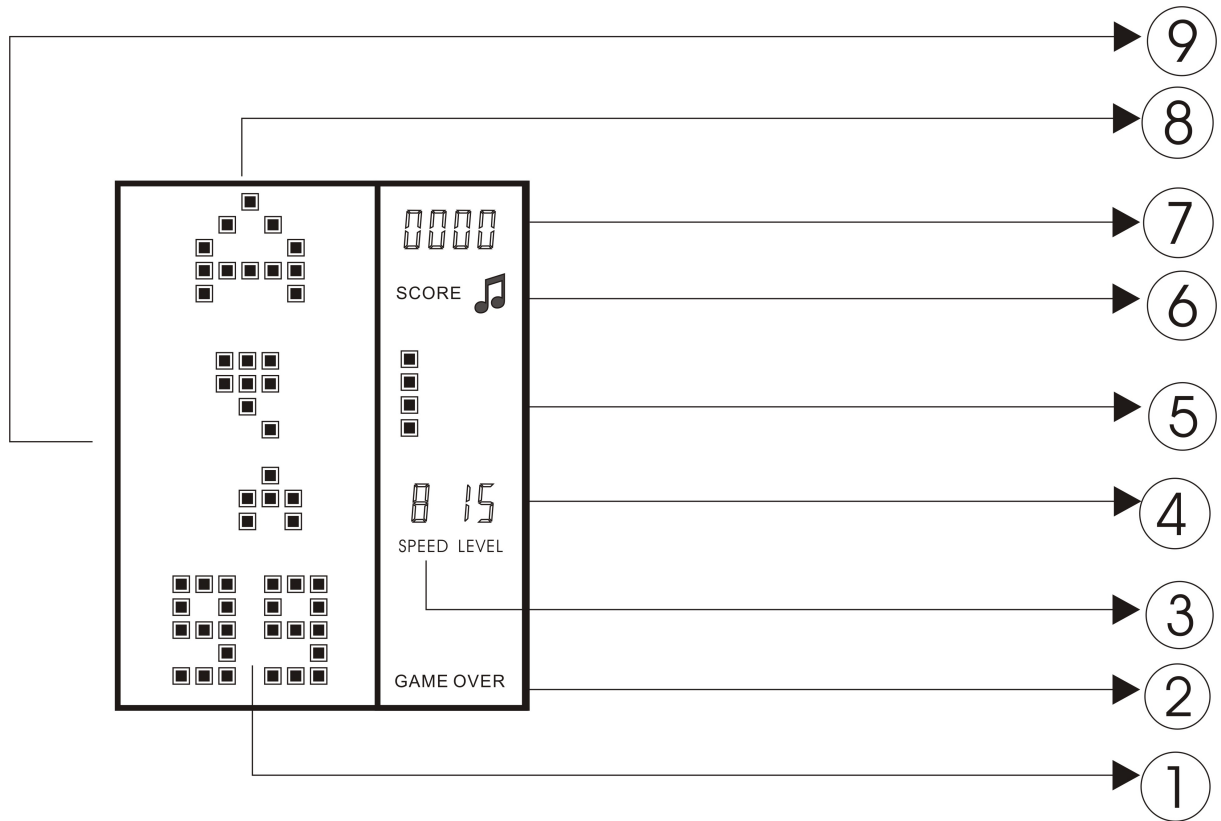
X类游戏：U+落地左移+落地上移


Y类游戏：扩展、穿透、炸弹、消空、填空、消行变形

Z类游戏：Y+落地左移



3、LCD 画面说明



- ①——显示当前游戏的种类，选择范围：1~99，共 99 种。
- ②——显示游戏结束像标（GAME OVER）或者游戏暂停像标（PAUSE）。
- ③——显示速度像标。
- ④——显示级别像标。
- ⑤——显示本次游戏活力记分（最多 4 个方块）或提示下一个要出现的模块（用于俄罗斯方块）。
- ⑥——显示声音像标（）。
- ⑦——显示游戏得分数字。
- ⑧——显示当前模块的类别，选择范围：A~Z，共 26 种。
- ⑨——显示当前游戏的模块内容。

4、按键说明

ON/OFF 键：游戏机开关按键。

UP 键：有 2 个功能：A. 向上移动键；B. 游戏种类选择 “-” 减（99~1 共 99 种）

DOWN 键：有 2 个功能：A. 向下移动键；B. 游戏种类选择 “+” 减（1~99 共 99 种）



RIGHT 键：有 2 个功能：A. 向右移动键；B. 游戏速度（SPEED）选择键（0—10 共 11 档）

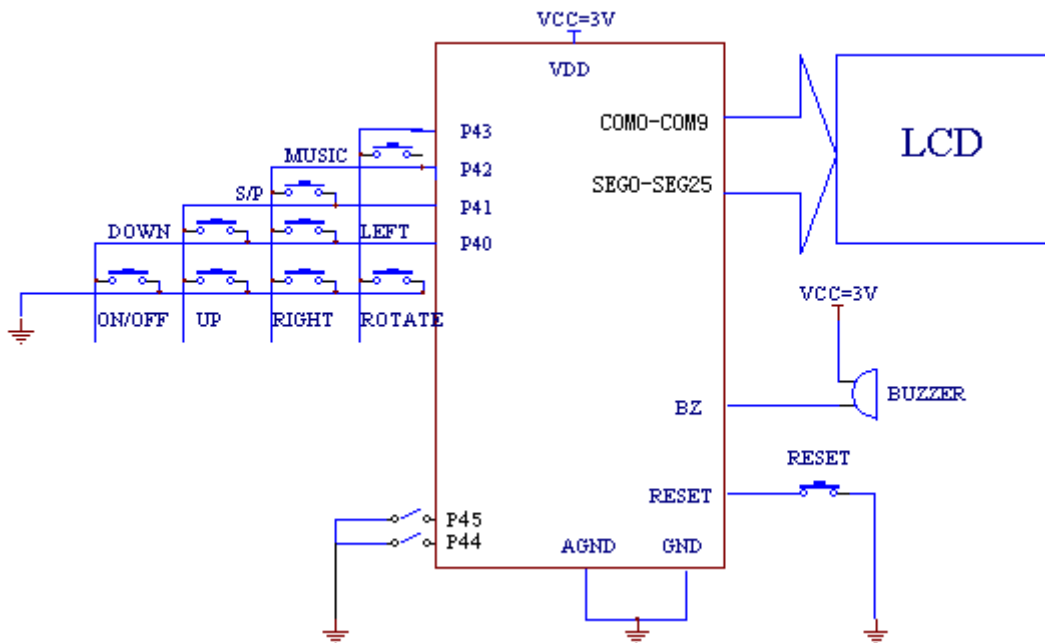
LEFT 键：有 2 个功能：A. 向左移动键；B. 游戏级别（LEVEL）选择键（0—10 共 11 档）

ROTATE 键：模块旋转键（A~Z 共 26 种）

S/P 键：游戏开始（START）/游戏暂停（PAUSE）按键。

MUSIC 键：音乐控制键，可调节音量大小，连续按压 4 次则为关闭音乐

二、原理图

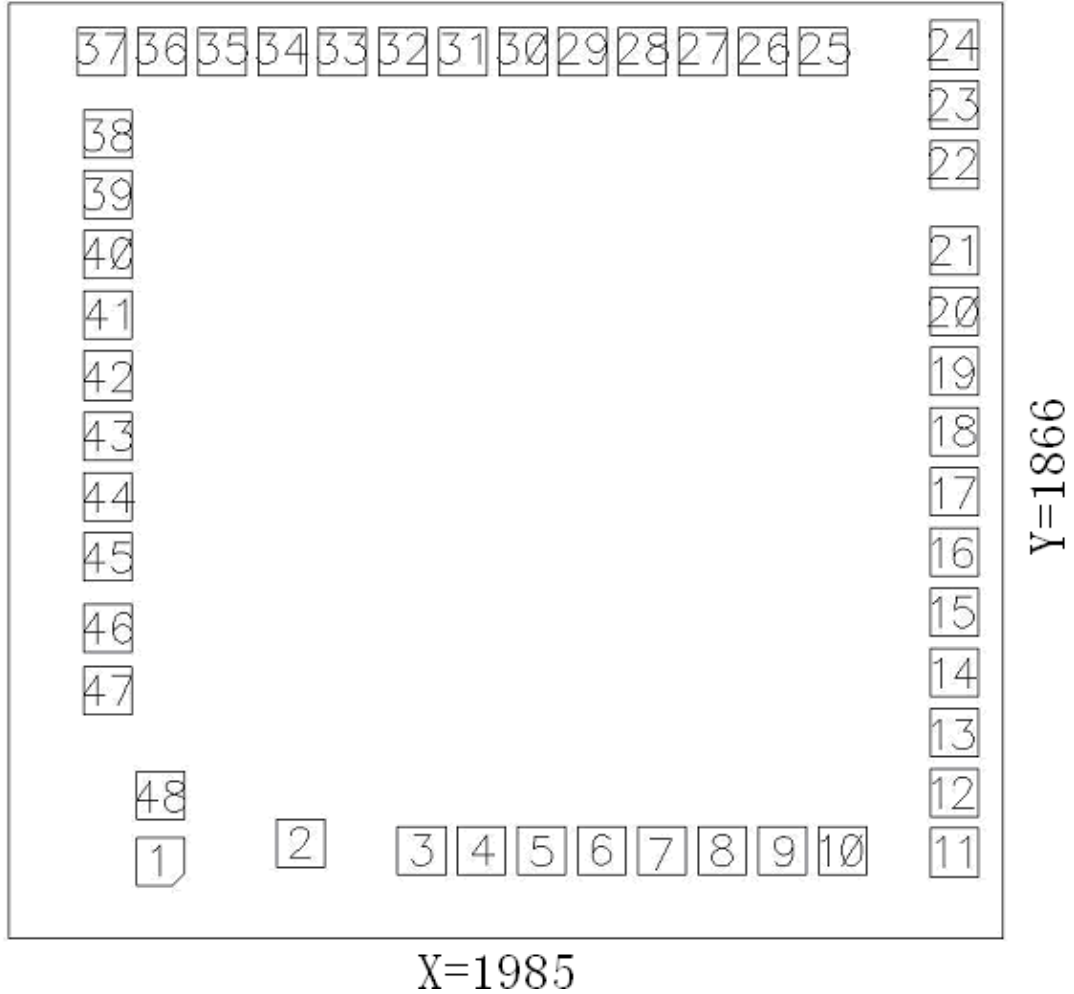


衬底是接地

注：蜂鸣器焊接顺序：先焊好蜂鸣器再焊接到主板



三、PAD 图



包括：划片道 X=84um; Y=65um PAD(80*80)

BONDING DIAGRAM:

PIN NO	NAME	SG12875		PIN NO	NAME	SG12875	
		X	Y			X	Y
1	BZ	252.15	127.75	25	SEG<21>	1354.5	1474.85
2	vdd	485.3	157.4	26	SEG<22>	1254.5	1474.85
3	RST_EXTb	686.6	145.2	27	SEG<23>	1154.5	1474.85
4	SEG<0>	786.6	145.2	28	SEG<24>	1054.5	1474.85
5	SEG<1>	886.6	145.2	29	SEG<25>	954.5	1474.85
6	SEG<2>	986.6	145.2	30	COM<9>	854.5	1474.85
7	SEG<3>	1086.6	145.2	31	COM<8>	754.5	1474.85
8	SEG<4>	1186.6	145.2	32	COM<7>	654.5	1474.85
9	SEG<5>	1286.6	145.2	33	COM<6>	554.5	1474.85
10	SEG<6>	1386.6	145.2	34	COM<5>	454.5	1474.85



11	SEG<7>	1573.75	142.85	35	COM<4>	354.5	1474.85
12	SEG<8>	1573.75	242.85	36	COM<3>	254.5	1474.85
13	SEG<9>	1573.75	342.85	37	COM<2>	154.5	1474.85
14	SEG<10>	1573.75	442.85	38	COM<1>	164.25	1338.15
15	SEG<11>	1573.75	542.85	39	COM<0>	164.25	1238.15
16	SEG<12>	1573.75	642.85	40	P4<0>	164.25	1137.45
17	SEG<13>	1573.75	742.85	41	P4<1>	164.25	1036.75
18	SEG<14>	1573.75	842.85	42	P4<2>	164.25	936.05
19	SEG<15>	1573.75	942.85	43	P4<3>	164.25	835.35
20	SEG<16>	1573.75	1042.85	44	P4<4>	164.25	734.65
21	SEG<17>	1573.75	1142.85	45	P4<5>	164.25	633.95
22	SEG<18>	1573.75	1286.2	46	gnd	164.25	515.4
23	SEG<19>	1573.75	1386.2	47	AGND	164.25	411.4
24	SEG<20>	1573.75	1486.2	48	BZB	252.15	237.75

四、LCD 图



深圳市晶峰达电子科技有限公司

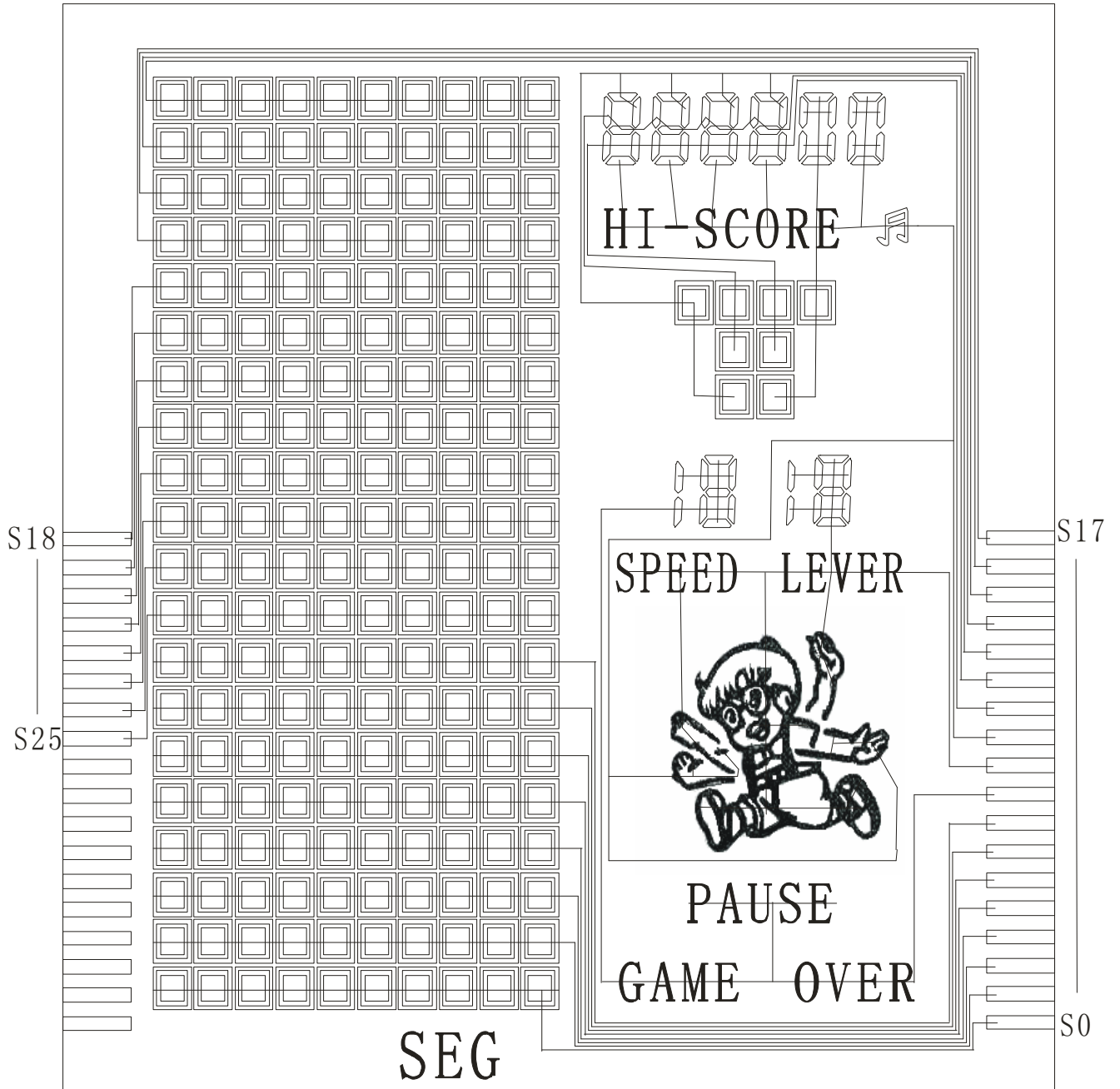
东莞市琪芯电子有限公司

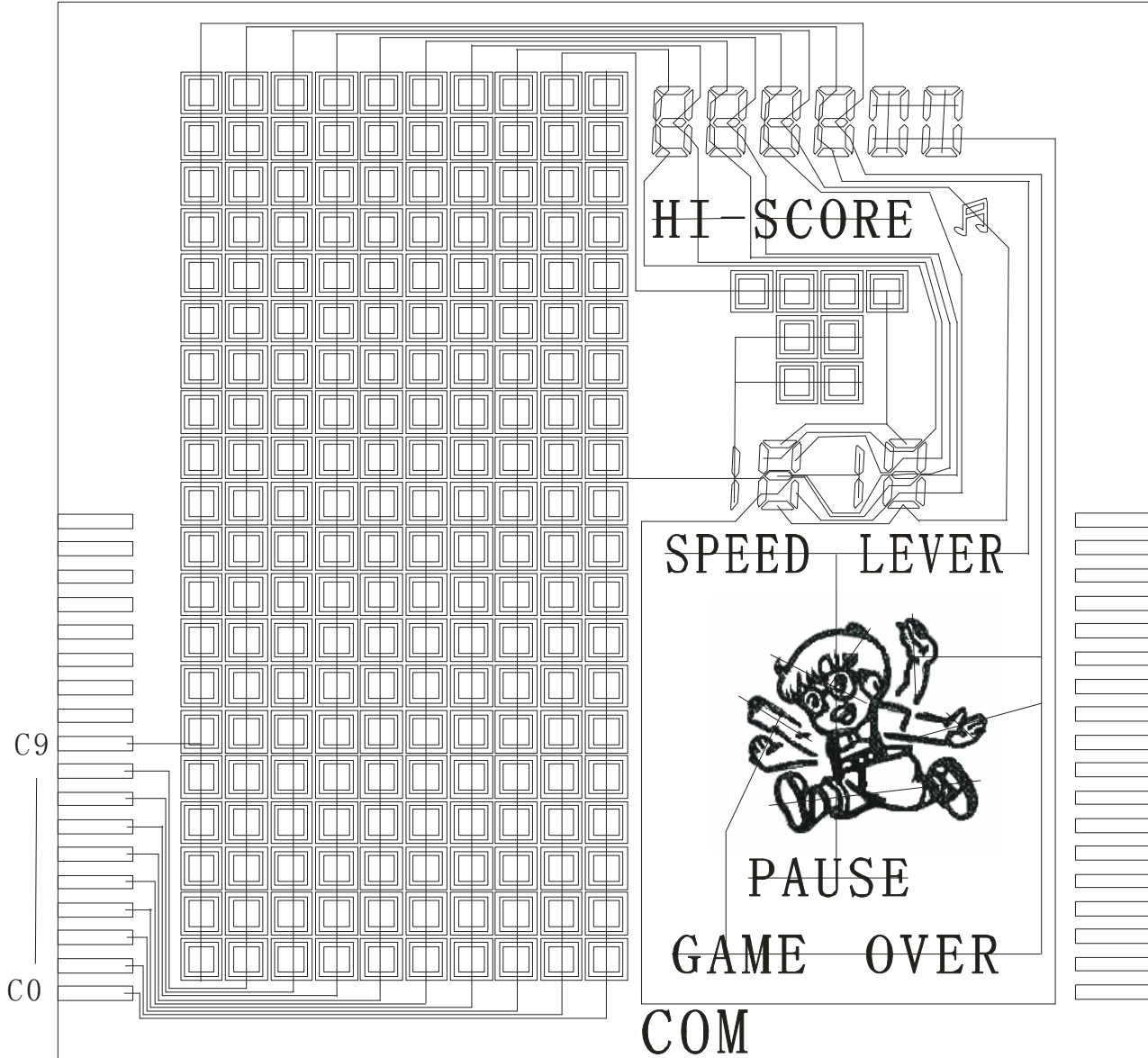
电话:13798528768, 0769-81555915 传真:85338927

邮箱:info@jfd-ic.com, QQ:1873357672

网址:www.jfd-ic.com MSN:aleafuyzf@hotmail.com

Skype:junfuyu 阿里旺旺:晶峰达电子科技





LCD 参数: 1/10DUTY, 1/4BAIS, 3V

注意: IC 与 LCD 的实际对应关系

LCD PIN: S0-----S17 S18-----S25 C9-----C0

IC PIN: S0-----S17 S18-----S25 C9-----C0

V1 TO V1.1: 增加蜂鸣器焊接顺序说明