



LADY LUCK GAME HANDBOOK

PRESENTADO POR



BELL-FRUIT GAMES **comatel**

Este manual esta referido a la máquina de tipo B LADY LUCK (Número de producto 93.118.063)

Bell Fruits Game, se reserva el derecho de alterar sin previo aviso algunas partes de la maquina, siendo siempre modificaciones no sustanciales del juego.

Para mas informacion, puede contactar con el distribuidor:

Comatel S.A.
C/21, Nave 15,
Pol. Ind. Catarroja
46470 Catarroja
VALENCIA (España)

Tel: 96 127 80 00
Fax: 96 126 91 62

NOTICIA IMPORTANTE

BELL-FRUIT GAMES Ltd posee la exclusiva y el copyright del SOFTWARE en esta máquina. El comprador no tiene autorización para reproducir ninguna de las partes de BELL-FRUIT GAMES-Software, incluyendo la copia de las EPROMS, salvo permiso, concedido por escrito.

BELL-FRUIT GAMES Ltd tambien dispone de varios copyright con derecho de la propiedad intelectual en forma de CARTA DE PATENTE, REGISTRO DE DISEÑO y MARCA REGISTRADA (ambos en vigor y pendiente) aplicable a la máquina. El diseño de la máquina no podrá variar, este derecho es exclusivo de Bell-Fruit Games' y se hará bajo escrito expreso de este.

El Copyright tambien existe en el DISEÑO ARTISTICO DEL CRISTAL de la máquina. Ninguna parte de este dibujo puede ser reproducido total o parcialmente sin la autorización del fabricante.

SCORPION y THREE BELLS DEVICE son MARCA REGISTRADA de Bell-Fruit Games Ltd.

EL USO SIN AUTORIZACION DE ALGUNOS DE LAS PARTES DE LA MAQUINA PUEDEN ACARREAR ACCIONES LEGALES INMEDIATAS.

MANUAL DE JUEGO TIPO B LADY LUCK

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

CONTENIDOS

Sección 1: Introducción

- 1.1 Información del juego
- 1.2 Lamparas
- 1.3 Switch
- 1.4 LED

Sección 2: Mueble y modo demostración

- 2.1 mueble
- 2.2 Modo demostración

Sección 3: Programación de la Máquina.

- 3.1 DIP-Switches
- 3.2 Secuencia de Test
- 3.3 RAMpack contadores electrónicos
- 3.4 Vaciado y recarga de hopper

Sección 4: Esquemas

- 4.1 MPU SCORPION
- 4.2 Power Suply Sanken
- 4.3 Aceptor de monedas – Azkoyen Modular 6
- 4.4 Altavoz, Contadores y display alfanumérico
- 4.5 Luces
- 4.6 Switch
- 4.7 Rodillos
- 4.8 Ajuste de Hopper-Eclipse Scorpion 5 Español
- 4.9 Condiciones de fallo – Fusibles en la placa de fusibles

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

Sección 1: Información

1.1 Información del juego

Este es un producto de "carrete a vídeo" basado en tecnología scorpion 5/adder 5, alojado en el mueble eclipse.

Juego básico

- 3 carretes mecánicos.
- 1 línea ganadora.
- 2 ó 3 apuestas (20c, 40c ó 20c, 40c, 60c), según la versión utilizada.
- Las ganancias se otorgan a tres símbolos de un tipo. Las ganancias pueden jugarse en "bonos".
- 1 – 4 "retrocesos de carrete" pueden otorgarse después de un giro del carrete.
- 3 símbolos de carta superpuestos otorgan la función "Sorpresa" (véase más abajo).
- El símbolo "Joker Xtra" mostrado agrega 1 al contador situado encima del carrete de juego superior. Tres juntos incrementan todos los contadores en 2.
- Los símbolos de "herradura" otorgan bonos directamente.

Las ganancias pueden jugarse (en el panel de ganancias). Un juego perdido transfiere un valor de bono al contador de juego superior.

Función "Sorpresa"

En la pantalla de vídeo se muestran tres reversos de cartas. El jugador puede elegir una carta con el botón de retención correspondiente. La carta seleccionada revelará un valor en euros o bonos. Después las otras cartas revelarán sus valores para mostrar el premio que podría haber obtenido el jugador.

Juego secundario

- 3 carretes de vídeo.
- 5 líneas ganadoras.
- 4 apuestas.
- Las ganancias se otorgan a tres símbolos de un tipo. Las ganancias pueden jugarse en "bonos".
- Los símbolos de Joker (bote) actúan como un símbolo de comodín en un carrete si el contador situado encima del carrete inició el juego con un valor superior a 0.
- Los símbolos de Joker son comodines y duplican las ganancias en las que aparecen.
- Los contadores situados encima de cada carrete se reducen con cada giro del carrete.
- El símbolo "Joker Xtra" mostrado puede agregarse a cualquier contador situado encima de cada carrete (valor máx. 9).
- Las ganancias con tres cartas de un tipo ("Tréboles", "Picas", "Diamantes" y "Corazones") pueden otorgar un mini-juego.
- Los símbolos de "herradura" otorgan bonos directamente.
- Los símbolos de "ficha de casino" (fichas de apuestas) se suman a una pista progresiva para cada apuesta. Al completarse la pista se otorga un mini-juego "aleatorio".
- Las ganancias pueden jugarse – "Doble/Bonos" – en unidades de hasta 4€ o 8€ (según la apuesta). La unidad jugada puede duplicar y sumarse a la ganancia total, que se divide en unidades y se ofrece para jugar.

Mini-juegos

Se accede desde la pista progresiva o desde ganancias de cartas.

Función de carta "alta-baja"

En vez de los carretes, se muestra la parte de arriba de la baraja, con una carta vuelta hacia arriba junto a la misma. El repartidor también se muestra en la pantalla. A su lado hay una escala de ganancias asociadas a cada apuesta. El jugador tendrá la opción de adivinar una carta mayor o menor en base a la carta actual. El jugador elige y se da la vuelta a la carta siguiente. Si el jugador acierta, pasará a un nivel superior en la escala de premios. En caso contrario, la función finaliza y se otorga la ganancia actual.

Escalas de ganancias (valores en euros):

Apuesta superior 1	Apuesta superior 2	Apuesta superior 3	Apuesta superior 4	
			(Jackpot de 120€)	(Jackpot de 240€)
40	60	80	120	240
30	50	60	80	100
24	40	50	60	60
20	32	40	50	50
16	20	32	40	40
12	16	20	32	32
8	12	16	24	24
6	8	12	16	16
4	4	8	8	8

Función de monedas

La pantalla cambia para mostrar 5 filas de 3 monedas. En las monedas se muestran los valores de las ganancias, que aumentan con la altura de la fila. Una moneda en la fila inferior y una moneda en la segunda fila incluyen una flecha hacia arriba en lugar de un valor. El jugador tendrá una parada "falsa" en la fila inferior y se le otorga el valor de parada; o bien, si se selecciona la flecha, la parada pasa a la siguiente fila arriba. Los valores mostrados son más altos según la apuesta que se juegue. Véase la tabla siguiente:

Ganancias utilizadas:

Apuesta – 1 bono

20,00€	16,00€	20,00€	16,00€	20,00€
16,00€	12,00€	██████	12,00€	16,00€
12,00€	8,00€	██████	8,00€	12,00€

Apuesta – 2 bonos

40,00€	20,00€	40,00€	20,00€	40,00€
16,00€	12,00€	██████	12,00€	20,00€
8,00€	12,00€	██████	8,00€	12,00€

Apuesta – 3 bonos

30,00€	40,00€	60,00€	30,00€	50,00€
20,00€	30,00€	██████	16,00€	30,00€
12,00€	16,00€	██████	20,00€	12,00€

Apuesta – 5 bonos

80,00€	50,00€	120,00€	50,00€	80,00€
50,00€	30,00€	██████	30,00€	50,00€
30,00€	20,00€	██████	20,00€	30,00€

Función de "Estrella de la suerte"

Una estrella fugaz se mueve de un lado a otro de la pantalla para revelar un valor de bonos. El jugador puede aceptar o rechazar la oferta. Solo se realiza un número determinado de ofertas antes de que se conceda el valor automáticamente.

Función de "Bolsa"

En la pantalla aparecen cuatro bolsas de dinero, organizadas en forma de esquinas de un cuadrado. Las bolsas revelan y después ocultan un valor. Las cuatro bolsas intercambian aleatoriamente la posición a una velocidad creciente. Las bolsas paran y cada una se resalta sucesivamente para que el jugador pueda seleccionarlas. La bolsa seleccionada revela el valor seleccionado.

Función de "Ruleta"

Se muestra una rueda con segmentos rojos y negros y una bola en su borde interior. Si se ha activado desde una ganancia, se muestra la ganancia inicial. Si se activa desde la pista, se otorga una ganancia inicial de 4€ (2 apuestas inferiores) o 8€ (2 apuestas superiores). El jugador tendrá la opción de elegir rojo o negro y luego la rueda empieza a girar. La bola girará en la dirección opuesta. La rueda se parará y la bola reducirá su velocidad y se parará en uno de los segmentos. En caso de acierto se otorgará de nuevo la ganancia y la función continúa; en caso de fallo la función finalizará con la ganancia acumulada.

"Bagatela "

Si se ha activado desde una ganancia, se muestra la ganancia inicial. Si se activa desde la pista, se otorga una ganancia inicial de 4€ (2 apuestas inferiores) o 8€ (2 apuestas superiores). La pantalla muestra una pequeña representación de un tablero de bagatela; una serie de clavijas por encima de 5 aberturas debajo de las cuales hay valores de multiplicación. Una bola en pantalla cae desde arriba y, sorteando las clavijas, se introduce en una de las aberturas. El valor original se multiplica por el valor seleccionado.

Lotería

Cinco números se muestran en la pantalla. Varias bolas se extraen de una pantalla de bolas que giran. Al jugador se le otorga una ganancia por el número de bolas emparejadas: cuantos más emparejamientos, mayor será el premio.

Plan de premios:

No. Coincidente	Apuesta superior 1	Apuesta superior 2	Apuesta superior 3	Apuesta superior 4
5	40,00€	80,00€	120,00€	240,00€
4	30,00€	60,00€	80,00€	100,00€
3	20,00€	30,00€	40,00€	60,00€
2	12,00€	20,00€	30,00€	40,00€
1	8,00€	16,00€	20,00€	30,00€

Notas sobre el acceso al Mini-Juego

Iconos del Mini-juego: Moneda, Carta, Joyero, Ruleta, Estrella, Bagatela, Lotería, Salida
En la pantalla se mostrará un ícono que representa cada función. Cuando se haya completado la pista progresiva, los íconos se iluminan aleatoriamente, el jugador detiene la representación y se otorga una función. Despues, la representación se ejecuta de nuevo, y puede otorgarse otra función. Esto continúa hasta que se seleccione el ícono de "Salida". Las mini-funciones también pueden otorgarse directamente desde ganancias. Sin embargo, la función "Estrella de la suerte" no está disponible desde una ganancia.

Planes de ganancias del juego básico

Versión de 2 apuestas básicas:

(Valores en euros):

	20c	40c
3 7s rojos	80,00	120,00
3 7s amarillos	20,00	40,00
3 7s azules	8,00	16,00
3 limones	4,00	8,00
3 naranjas	3,20	6,40
3 uvas	2,40	4,80
3 ciruelas	1,60	3,20
3 cerezas	0,80	1,60
Cualquiera de los 3 7s	0,40	0,80

Versión de 3 apuestas básicas:
 ((valores en euros):)

	20c	40c	60c
3 7s rojos	80,00	160,00	240,00
3 7s amarillos	20,00	40,00	60,00
3 7s azules	8,00	16,00	24,00
3 limones	4,00	8,00	12,00
3 naranjas	3,20	6,40	9,60
3 uvas	2,40	4,80	7,20
3 ciruelas	1,60	3,20	4,80
3 cerezas	0,80	1,60	2,40
Cualquiera de los 3 7s	0,40	0,80	1,20

Símbolos de bonos - el plan de ganancias siguiente se muestra encima de los carretes. El premio correspondiente se multiplica por el índice de la apuesta jugada. Por ejemplo, una carta en un juego de 40c da 4 bonos (2x2).

3 herraduras	6 bonos
2 herraduras	2 bonos
1 herradura	1 bono

Planes de ganancias del juego superior

Si está activo (véase arriba), el símbolo de Joker es un comodín y duplica la ganancia de la que forma parte.

Versión de 2 apuestas básicas, versión de jackpot de 120 euros

	1 bonos + 20c	2 bonos + 40c	3 bonos + 40c	5 bonos + 40c
3 herraduras	80,00	120,00	120,00	120,00 + 100 Bonos
3 joyas	40,00	80,00	120,00	120,00 + 60 Bonos
3 dólares	20,00	40,00	80,00	120,00 + 40 Bonos
3 picas	4,00	4,00	8,00	8,00
3 diamantes	4,00	4,00	8,00	8,00
3 tréboles	4,00	4,00	8,00	8,00
3 corazones	4,00	4,00	8,00	8,00

Cada herradura	1 bono	2 bonos	3 bonos	5 bonos

Versión de 2 apuestas básicas, versión de jackpot de 240 euros (Galicia)

	1 bonos + 20c	2 bonos + 40c	3 bonos + 40c	5 bonos + 40c
3 herraduras	80,00	160,00	160,00	240,00 + 60 Bonos
3 joyas	40,00	80,00	120,00	160,00 + 40 Bonos
3 dólares	20,00	40,00	80,00	120,00 + 40 Bonos
3 picas	4,00	4,00	8,00	8,00
3 diamantes	4,00	4,00	8,00	8,00
3 tréboles	4,00	4,00	8,00	8,00
3 corazones	4,00	4,00	8,00	8,00

Cada herradura	1 bono	2 bonos	3 bonos	5 bonos
-------------------	---------------	----------------	----------------	----------------

Versión de 3 apuestas básicas, versión de jackpot de 240 euros

	1 bonos + 20c	2 bonos + 40c	3 bonos + 60c	5 bonos + 60c
3 herraduras	80,00	160,00	240,00	240,00 + 60 Bonos
3 joyas	40,00	80,00	120,00	160,00 + 40 Bonos
3 dólares	20,00	40,00	80,00	120,00 + 40 Bonos
3 picas	4,00	4,00	8,00	8,00
3 diamantes	4,00	4,00	8,00	8,00
3 tréboles	4,00	4,00	8,00	8,00
3 corazones	4,00	4,00	8,00	8,00

Cada herradura	1 bono	2 bonos	3 bonos	5 bonos
-------------------	---------------	----------------	----------------	----------------

Tiras de carrete

Juego básico

	Carrete 1	Carrete 2	Carrete 3
1	Ciruela	Ciruela	Ciruela
2	Cereza	Naranja	Uva
3	Limón (c)	Cereza	Naranja (j)
4	Siete azul	Siete azul	Siete rojo
5	Naranja	Uva	Cereza
6	Uva	Naranja (j)	Naranja
7	Ciruela	Cereza	Uva (c)
8	Siete azul	Siete amarillo	Herradura
9	Uva	Herradura	Ciruela
10	Naranja	Uva	Limón
11	Cereza (j)	Naranja	Cereza
12	Siete amarillo	Siete rojo	Siete amarillo
13	Cereza	Ciruela (c)	Limón
14	Siete rojo	Siete amarillo	Siete azul
15	Limón	Herradura	Ciruela
16	Herradura	Limón	Cereza

(c) = carta superpuesta

(j) = Joker Xtra superpuesto

Juego superior

	Carrete 1	Carrete 2	Carrete 3
1	Joker	Joker	Joker
2	Diamantes	Pica	Pica
3	Pica	Pica	Trébol
4	Corazón	Joker Xtra	Herradura
5	Corazón	Trébol	Pica
6	Dólar	Trébol	Diamante
7	Diamantes	Corazón	Diamante
8	Trébol	Diamante	Diamante
9	Trébol	Ficha de casino	Dólar
10	Trébol	Dólar	Corazón
11	Joya	Diamante	Corazón
12	Corazón	Joya	Corazón
13	Corazón	Herradura	Joya
14	Herradura	Corazón	Trébol
15	Diamante	Corazón	Trébol
16	Trébol	Corazón	Trébol

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

1.2 LAMPARAS

Data 15	Data 14	Data 13	Data 12	Data 11	Data 10	Data 9	Data 8	STROM	Data 7	Data 6	Data 5	Data 4	Data 3	Data 2	Data 1	Data 0	
Increment St... a	Joker Xra	Cada	Sorpresa	Carta	Carr.3	Avarce	Avarcen	0	Button 8 Injuid Injugo	Button 6 Sobrecarr Jung	Button 5 Auto Reinig	Button 4 Retenga Avance	Button 3. Avance	Button 2. Retenga Cobar	Button 1. Avance		
1 Bonos Horseshoe	2 Bonos Imadura derecha	2 Bonos heradura derecha	6 Bonos heradura derecha	6 Bonos heradura izquierda	ti Bonos heradura izquierda	Avances	Avances	1	€1,20 Verde	€2,40 Verde	€4,80 Verde	€7,20 Verde	€9,60 Verde	€12 Verde	€24 Verde	€360 Verde	
Nata	Azul	Azul	Azul	Azul	Azul	Azul	Azul	4	€1,50 Azul	€3,20 Azul	€6,40 Azul	€12,80 Azul	€16,00 Azul	€40,00 Azul	€60,00 Azul	€120,00 Azul	€240,00 Azul
1 Ficha Amario Izquierdo Verde	1 Ficha Derecha Azul	1 Ficha Derecha Roja	1 Ficha Izquierdo Amario	1 Ficha Izquierdo Roja	1 Ficha Izquierdo Verde	1 Ficha Izquierdo Roja	1 Ficha Izquierdo Roja	5	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul
Ficha 4 Ficha Derecha Izquierdo	4 Ficha Derecha Azul	4 Ficha Derecha Roja	4 Ficha Izquierdo Amario	4 Ficha Izquierdo Roja	4 Ficha Izquierdo Verde	4 Ficha Izquierdo Roja	4 Ficha Izquierdo Roja	6	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul
5 Ficha Derecha Roja	5 Ficha Izquierdo Azul	5 Ficha Izquierdo Roja	5 Ficha Izquierdo Roja	5 Ficha Izquierdo Roja	5 Ficha Izquierdo Roja	5 Ficha Izquierdo Roja	5 Ficha Izquierdo Roja	8	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul
8 Ficha Derecha Izquierdo	8 Ficha Derecha Azul	8 Ficha Derecha Roja	8 Ficha Izquierdo Amario	8 Ficha Izquierdo Roja	8 Ficha Izquierdo Verde	8 Ficha Izquierdo Roja	8 Ficha Izquierdo Roja	9	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul
9 Ficha Derecha Roja	9 Ficha Derecha Azul	9 Ficha Derecha Roja	9 Ficha Izquierdo Amario	9 Ficha Izquierdo Roja	9 Ficha Izquierdo Verde	9 Ficha Izquierdo Roja	9 Ficha Izquierdo Roja	10	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul	€0,40 Azul
Estrella	12	12	12	12	12	12	12	12	Estrella	Estrella	Estrella	Estrella	Estrella	Estrella	Estrella	Estrella	Estrella
Lady Body Lady Ayun	Lady Body Lady Ayun	Lady Body Lady Ayun	Lady Body Lady Ayun	Lady Body Lady Ayun	Lady Body Lady Ayun	Lady Body Lady Ayun	Lady Body Lady Ayun	13	Lady Body Top	Lady Body Top	Lady Body Top	Lady Body Top	Lady Body Top	Lady Body Top	Lady Body Top	Lady Body Top	Lady Body Top
								14									
								15									

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

1.3 Switch

Enchufe M					
	Clavija 1 Negro	Clavija 2 Negro	Clavija 3 Negro	Clavija 4 Negro	Clavija 5 Negro
Clavija 8 Luz 1 Naranja	S1 COBRAR	S2 RETENGA AVANCE	S3 RETENGA AVANCE	S4 RETENGA AVANCE	S5 AUTO AVANCES
Clavija 9 Luz 2 Naranja	S6 SELECCIONAR JUEGO	S7	S8 JUGADA/RIESGO	S9	S10
Clavija 10 Luz 3 Naranja	S11	S12	S13	S14	S15
Clavija 11 Luz 4 Naranja	S16 Hopper 1 baja	S17 Hopper 2 baja	S18 Hopper Presente	S19	S20 Refloote Hopper
Clavija 12 Luz 5 Naranja	S21	S22	S23	S24	S25
Clavija 13 Luz 6 Naranja	S26	S27	S28	S29	S30
	CPU M Clavija 14				
Clavija 14 Luz Naranja	S31	S32	S33	S34	S35
Clavija 15 Luz 8 Naranja	S36	S37	S38	S39	S40
Clavija 16 Luz 9 Naranja	S41	S42	S43	S44	S45
Luz 10					
Luz 11					
Interna Luz 16					
Interna Luz 17					
Interna Luz 18	Llave relleno		Marco puerta delantera	Puerta caja efectivo	
Interna Luz 19					
Switches internos					

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

1.4 LED

Data 15	Data 14	Data 13	Data 12	Data 11	Data 10	Data 9	Data 8	SIROMIS	Data 7	Data 6	Data 5	Data 4	Data 3	Data 2	Data 1	Data 0
								0	Bonos							
								G	Units	F	E	D	C	B	A	D.P.
								1	Bonos							
								10s	Units	10s						
								G	F	E	D	C	B	A	D.P.	D.P.
								2	Bonos							
								100s	Units	100s						
								G	F	E	D	C	B	A	D.P.	D.P.
								3	Monedas							
								Units	Units	Units	Units	Units	Units	Units	Units	Units
								G	F	E	D	C	B	A	D.P.	D.P.
								4	Monedas							
								10s	Units	10s						
								G	F	E	D	C	B	A	D.P.	D.P.
								5	Creditos							
								Units	Units	Units	Units	Units	Units	Units	Units	Units
								G	F	E	D	C	B	A	D.P.	D.P.
								6	Creditos							
								10s	Units	10s						
								G	F	E	D	C	B	A	D.P.	D.P.
								7								
								8								
								9								
								10								
								11								
								12								
								13								
								14								
								15								

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

Sección 2: Mueble y Modo Demostración

2.1 Mueble

El juego esta alojado en un mueble tipo Eclipse. La máquina esta prepara para poder usar monedas Euro €. El aceptador de monedas es de tipo 'Modular 6' de Azkoyen capaz de aceptar monedas de 10€ cents, 20€ cents, 50€ cents, 1€ y 2€. Los pagadores son también de Azkoyen, el modelo U.

2.2 Modo demostración

En modo demostracion podremos jugar simulando el juego de la máquina sin dinero real

Durante este modo, la puerta de arriba o abajo, debe estar abierta.

Par comenzar el modo demostracion presionaremos el boton de JUGADA Se acumularan hasta un total de 100 creditos en el display alfanumerico (80 en reservas y 20 en creditos).

Entonces, usando el boton de juego se puede obtener premios sin que actuen ni hopper ni contadores.

Los tres rodillos pueden ser movidos usando los siguientes botones:

Rodillo 1 – "Retenga 1" + "Auto-Avances"

Rodillo 2 – "Retenga 2" + "Auto-Avances"

Rodillo 3 – "Retenga 3" + "Auto-Avances"

Los rodillos pueden moverse a ganancias a través de:

Rodillo 1 – Bajar pulsando Cobrar y Retenga/Avance 1

Rodillo 2 – Bajar pulsando Cobrar y Retenga/Avance 2

Rodillo 3 – Bajar pulsando Cobrar y Retenga/Avance 3

Los rodillos también se pueden subir presionando al mismo tiempo los botones Auto Avance y Seleccionar Juego y los botones 1,2 ó 3 Retenga/Avance.

Los rodillos superiores también se pueden mover cuando se selecciona el juego superior (cuando corresponda).

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

Sección 3: Programación de la Máquina.

3.1 DIP-Switches

Sobre la CPU hay 16 DIP SW para distintas funciones.

DIP	OFF	ON
1	No usado	
2	Banco	No banco
3	No borra memoria MPU	Borra memoria MPU
4	Auto-Retenga rodillos	No Auto-Retenga rodillos
5	Test lamparas	No test lamparas
6	Reject €20 notes	Accept €20 notes
7	Accept €10 notes	Reject €10 notes
8	No alarma monedas	Alarma monedas
9	No test	Test
10	No usado	
11	No usado	
12	No usado	
13	No usado	
14	Porcentaje de premios	
15	Porcentaje de premios	
16	Porcentaje de premios	

Los Switches 14, 15 y 16 ajustan el porcentaje de pago

Es necesario tener porcentajes de pago entre 70 – 85

%s 70 y 72 se indican pero sólo se utilizan en la versión Asturias del software

El valor predeterminado es All OFF con un valor del 75% y el 70% en la versión Asturias es All OFF.

	70%	72%	75%	77%	79%	81%	83%	85%
14	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON
15	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON
16	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

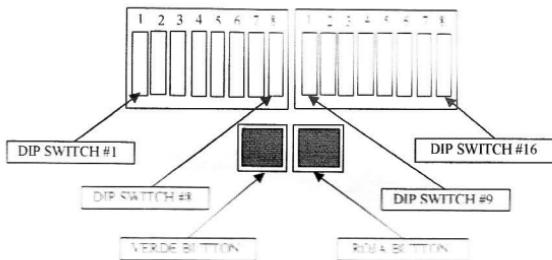
		Caja		
Hopper option	Izquierda	Centro	Derecha	
Frontal 10 € c Trasero 50 € c	10 € c	50 € c	20 € c 1 € 2 €	
Frontal 10 € c Trasero 1 €	10 € c	1 €	20 € c 50 € c 2 €	
Frontal 10 € c Trasero 2 €	10 € c	2 €	20 € c 50 € c 1 €	
Frontal 20 € c Trasero 50 € c	20 € c	50 € c	10 € c 1 € 2 €	
Frontal 20 € c Trasero 1 €	20 € c	1 €	10 € c 50 € c 2 €	
Frontal 20 € c Trasero 2 €	20 € c	2 €	10 € c 50 € c 1 €	

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

3.2 Secuencia de Test

Durante el test una de las puertas debe estar abierta o quitada y no deben haber creditos acumulados en la máquina.

Cuando la máquina ha sido abierta sin creditos, presione el botón VERDE sobre la MPU Scorpion 5. si la puerta de abajo esta abierta la de arriba puede cerrarse para hacer uso del test facilmente. Si la puerta de abajo esta cerrada, la de arriba debe permanecer abierta.

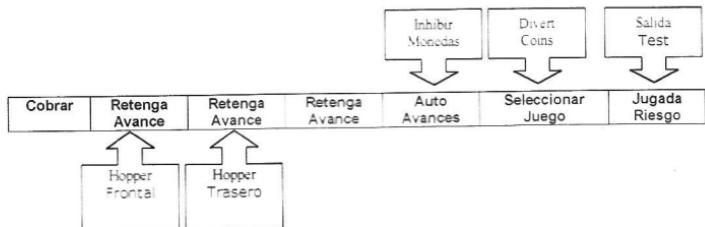


La siguiente regla es aplicada para todos los test:

1. El test puede ir avanzando presionando el botón Jugada.
2. El test comenzara presionando el botón Seleccionar Juego.
3. Es posible volver al test presionando el botón Cobrar y Jugada.
4. Podremos finalizar el test con el botón Jugada.
Despues presionando el botón de test durant tres segundo y el botón de Jugada saldremo del test.

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

TEST DE MONEDAS



Utilice esta prueba para ajustar los hoppers. Mantenga presionado el botón Cobrar y presione Retenga 1 para desplazarse por 10c o 20c para el hopper frontal. Mantenga presionado Cobrar y presione Retenga 2 para 50c, €1 o €2 para el hopper trasero. Presione Auto Avances para aceptar estos cambios y este valor se grabará en la E2PROM.

Presione Cobrar para cancelar los cambios ajustados.

Los ajustes de hopper se guardarán en la E2PROM. Si se cambia la MPU, la EPROM se guardará con la máquina y los ajustes de guardarán junto con todas las mediciones electrónicas.

También se utiliza para todos los ajustes adicionales, como la información de ubicación.

Al presionar Retenga 1 (sin Cobrar) se pagará una moneda del hopper frontal (10c o 20c). Si se mantiene presionado este botón durante 5 segundos se vaciará el hopper. Al presionar Retenga 2 (sin Cobrar) se pagará una moneda del hopper trasero (50c, €1 o €2). Al presionar este botón durante 5 segundos se vaciará el hopper.

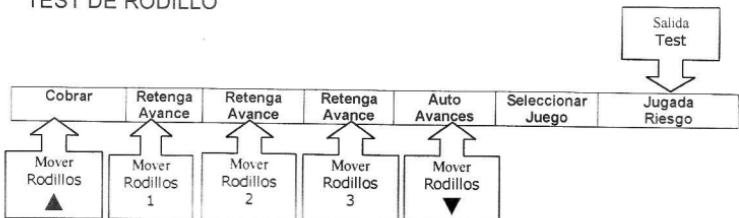
Al presionar Auto Avances se impedirá la entrada y aceptación de monedas y billetes. Al presionar Seleccionar Juego se transferirá la moneda de hopper en su caja de efectivo correspondiente;

Moneda	Hopper	Caja de efectivo
10c	Izquierdo	Izquierda
20c	Delantero	Izquierda
50c	Trasero	Central
€1	Trasero	Central
€2	Trasero	Central

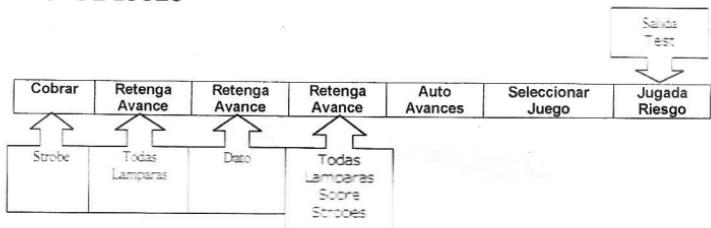
Si se instala un verificador de billetes, en esta prueba es posible introducir billetes de 5€ y 10€. La pantalla alfanumérica confirmará que se ha comprobado el billete y se entregará el billete.

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

TEST DE RODILLO



TEST DE LUCES



TEST DE SWITCH



Presionando cualquier boton o switch aparecera en el display el dato y strobe correspondiente. Pulsando Cobro durante 3 seg. Pasaremos de test.

Monedas ON/OFF

Con el switch de prueba, presione Cobrar y mantenga presionado 3,2,1,3. Mantenga presionado Cobrar y la máquina alternará entre Monedas ON/OFF.

Si el ajuste 'Monedas Off/On' se ajusta en OFF, la máquina acepta sólo 20 créditos sin reserva.

Si se ajusta en ON, la máquina aceptará hasta 100 créditos (20 en Créditos y el resto en Reserva).

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

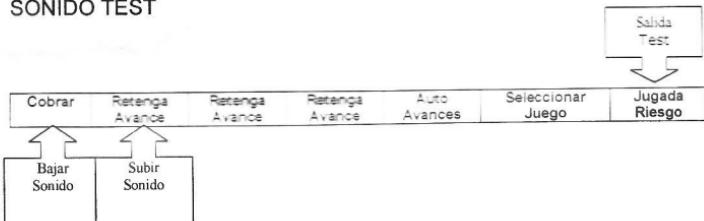
TEST DE DISPLAY

Este test puede ser usado para ver si falla algunos de los display o segmentos, durante el test aparecerán 0, X y +.

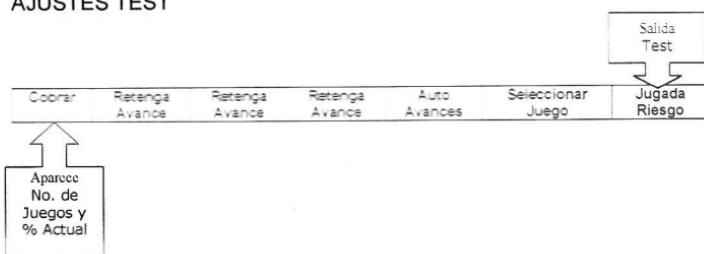
TEST DE CONTADORES

La máquina indicará que el contador SEC está instalado y conectado. Si se instalan contadores mecánicos, el test detectará el número de contadores conectados, y el ajuste será 2, SALIDAS y ENTRADAS, o 3 si se instala un contador de BILLETES.

SONIDO TEST



AJUSTES TEST



Con este test, el ajuste de porcentajes en la MPU se mostrará como;

PORCENTAJE = 75.000

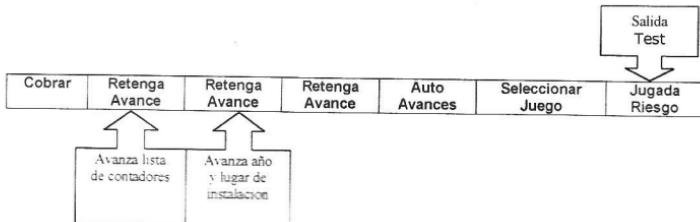
Al pulsar el botón Cobrar se mostrará

xxx yy.yyy

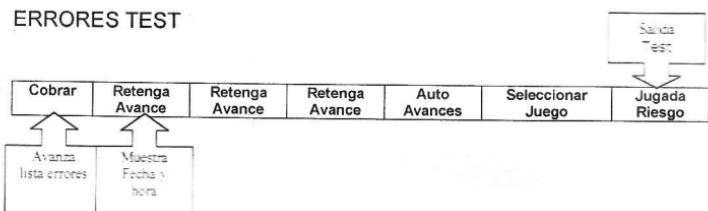
donde xxx es el número de juegos que se han jugado, y yy.yyy es el porcentaje real de pago. Al pulsar el botón Cobrar, se alternará entre el porcentaje final y el porcentaje real

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

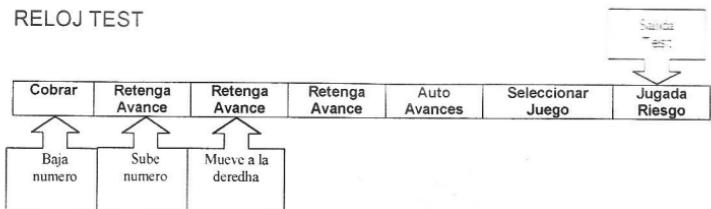
REGISTROS TEST



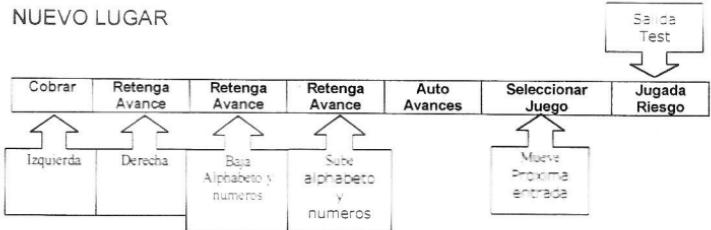
ERRORES TEST



RELOJ TEST

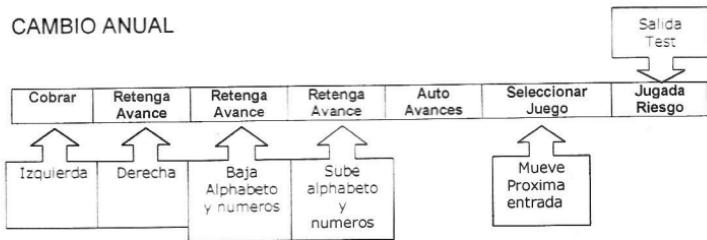


NUEVO LUGAR



LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

CAMBIO ANUAL



Es este test, todas las lámparas están encendidas (ON), y el nombre de la máquina aparece en la pantalla alfanumérica.

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

3.3 RAM pack contadores electrónicos

Para ver todos contadores electrónicos inserte y gire la llave Refill, presione el botón Cobrar hasta que aparezca SALA;

Para cambiar de lista presione el botón RETENGA / AVANCE 1

SALA

OPER

FECHA

TOT 1	Nº JUEGOS APUESTA 1
TOT 2	Nº JUEGOS APUESTA 2
TOT 3	Nº JUEGOS APUESTA 3
JUGADA	Nº TOTAL DE JUEGOS CON RECUENTOS 2/3 APUESTA 2/3 (20C)
PREMIO	EUROS (20C)
ENTRADA	EUROS (1C)
SALIDA	EUROS (1C)
PORCENTAJE	%
RELLE	EUROS (1C)
TOT SAL	EUROS (20C)
TOT CAJ	EUROS (1C)
CAMBIO	EUROS (1C)
10C ENT	Nº de MONEDAS
20C ENT	Nº DE MONEDAS
50C ENT	Nº DE MONEDAS
1E ENT	Nº DE MONEDAS
2E ENT	Nº DE MONEDAS
5E ENT	Nº DE BILLETES
10E ENT	Nº DE BILLETES
20E ENT	Nº DE BILLETES
10C SAL	Nº DE MONEDAS
20C SAL	Nº DE MONEDAS
50C SAL	Nº DE MONEDAS
1E SAL	Nº DE MONEDAS
2E SAL	Nº DE MONEDAS
CAJA 1 E	EUROS (1C)
CAJA 2 E	EUROS (1C)
CAJA 3 E	EUROS (1C)
CAJA BIL	EUROS (BILLETES) (1C)
10C CAM	Nº DE MONEDAS
20C CAM	Nº DE MONEDAS
50C CAM	Nº DE MONEDAS
1E CAM	Nº DE MONEDAS
2E CAM	Nº DE MONEDAS
10C HOP	Nº DE MONEDAS
20C HOP	Nº DE MONEDAS
50C HOP	Nº DE MONEDAS
1E HOP	Nº DE MONEDAS
2E HOP	Nº DE MONEDAS

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

PRESIONAR RETENGA 1 otra vez para ir al principio de la lista

PRESIONAR RETENGA 2

DATOS SALA 1 SOBRE DISPLAY

PRESIONE RETENGA 1 Y AVANZAREMOS EN LA LISTA

NOTE

OPER

FECHA

JUGADA N° TOTAL DE JUEGOS CON RECUENTOS 2/3 APUESTA 2/3 (20C)

SALIDA EUROS (20C)

PORCEN %

TOT BIL EUROS (1€)

RIE ENT EUROS (1C)

RIE SAL EUROS (1C)

TOT CAJ EUROS (1C)

PRESIONE RETENGA 2 PARA VER MISMO POR

SALA2

SALA3

SALA4

V

SALA20

PRESIONE RETENGA 2 SIGUIENTE PASO

DATOS ANO 1

NOTE

OPER

FECHA

JUGADA N° TOTAL DE JUEGOS CON RECUENTOS 2/3 APUESTA 2/3 (20C)

SALIDA EUROS (20C)

PORCEN %

TOT BIL EUROS (1€)

RIE ENT EUROS (1C)

RIE SAL EUROS (1C)

TOT CAJ EUROS (1C)

PRESIONE RETENGA 2 SIGUIENTE PASO

DATOS ANO 2

DATOS ANO 3

DATOS ANO 4

DATOS ANO 5

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

PRESIONE RETENGA 2 PARA

TOTALES CRÉDITOS

PRESIONE RETENGA 1 PARA

TOT JUG Total jugado por vida (20C)

TOT SAL Total ganado por vida (20C)

TOT BIL EUROS (1€)

PRESIONE RETENGA 2 PARA

DATO CORTO PLAZO

3.4 Vaciado y recarga de hopper

Es posible insertar monedas sin abrir la puerta superior simplemente introduciendo la llave de refill y girándola. Presionando el botón de Jugada / Riesgo avanzaran las opciones apareciendo Refilled 0000, las monedas serán acumuladas sobre los contadores electrónicos.

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

Sección 4: Esquemas

4.1 MPU SCORPION 5

PLUG	FUNCTION	CONNECTOR	NO. PINS	POLARISED PIN
A	Power Supply	Mini Fit Jr	20	-
B	Cab Switches	Dual row Header	10	7
C	Reel Inputs	Dual row Header	10	3
D	Reel Outputs	Dual row Header	40	37
E	Game Switches	Dual row Header	20	6
F	LED	Dual row Header	34	18
G	Stake / Prize Key	D Type Socket	9	-
H	% Key	D Type Plug	9	-
J	Lamps	Dual row Header	34	17
K	Reel Lamps	Dual row Header	16	9
L	General I/O	Dual row Header	16	17
M	Audio Output	Dual row Header	10	8
N	Alpha 1 & 2	0.1" KK Connector	11	3
P	SEC Meter	0.1" KK Connector	7	5
Q	CC Talk I/F	Dual row Header	10	6
R	RS232 Port #2	0.1" KK Connector	8	6
S	RS232 Port #1	D Type Plug	25	-
T	HI2 I/F	Dual row Header	10	9
V	I2C I/F	0.1" KK Connector	6	3
Z	Game Card.	DIN a+b+c Edge Connector	96 Way	-

BLK	-	Negro	BRN	-	Marrón	RED	-	Rojo
ORG	-	Naranja	YLW	-	Armarillo	GRN	-	Verde
BLU	-	Azul	VLT	-	Violeta	GRY	-	Gris
WHT	-	Blanco	PNK	-	Rosa	SLV	-	Silver
GLD	-	Dorado	SCN	-	Plata			

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG A - POWER SUPPLY

Pin.01	GRN	+13.5V_REELS	Pin.11	-	GND
Pin.02	GRN	+13.5V_REELS	Pin.12	BLK	GND
Pin.03	WHT	+44V_LAMPS	Pin.13	BLK	GND
Pin.04	WHT	+44V_LAMPS	Pin.14	BLK	GND
Pin.05	YLW	+5V	Pin.15	BLK	GND
Pin.06		+5V	Pin.16	BLK	GND
Pin.07	RED	+13.5V	Pin.17	BLK	GND
Pin.08	RED	+13.5V	Pin.18	BLK	GND
Pin.09	BLU	-12V	Pin.19	BLK	GND
Pin.10	PNK	+24V	Pin.20		GND

PLUG B – CAB SWITCHES

Pin.01	BLK/BRN	DSW_IP0	Pin.06	ORG	DSW_ST
Pin.02	BLK/RED	DSW_IP1	Pin.07	– POLARISING KEY-	
Pin.03	BLK/ORG	DSW_IP2	Pin.08		
Pin.04	BLK/YLW	DSW_IP3	Pin.09	RED	+13.5V
Pin.05	BLK/GRN	DSW_IP4	Pin.10	BLK	GND

PLUG C – REEL INPUTS

Pin.01	YLW	+5V	Pin.06	BLK/ORG	R_I_C
Pin.02	BLK	GND	Pin.07	BLK/YLW	R_I_D
Pin.03	– POLARISING KEY		Pin.08	BLK/GRN	R_I_E
Pin.04	BLK/BRN	R_I_A	Pin.09	RED	+13.5V
Pin.05	BLK/RED	R_I_B	Pin.10	BLK/BLU	R_I_F

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG D – REEL OUTPUTS

Pin.01	GRN	+13.5V_REELS	Pin.21	BLK/GRN	RD_D0
Pin.02	GRN	+13.5V_REELS	Pin.22	BLK/BLU	RD_D1
Pin.03	BLK/BRN	RD_A0	Pin.23	BLK/VLT	RD_D2
Pin.04	BLK/RED	RD_A1	Pin.24	BLK/GRY	RD_D3
Pin.05	BLK/ORG	RD_A2	Pin.25	GRN +13.5V_REELS	
Pin.06	BLK/YLW	RD_A3	Pin.26	GRN +13.5V_REELS	
Pin.07	GRN	+13.5V_REELS	Pin.27	BLK/BRN	RD_E0
Pin.08	GRN	+13.5V_REELS	Pin.28	BLK/RED	RD_E1
Pin.09	BLK/GRN	RD_B0	Pin.29	BLK/ORG	RD_E2
Pin.10	BLK/BLU	RD_B1	Pin.30	BLK/YLW	RD_E3
Pin.11	BLK/VLT	RD_B2	Pin.31	GRN +13.5V_REELS	
Pin.12	BLK/GRY	RD_B3	Pin.32	GRN +13.5V_REELS	
Pin.13	GRN	+13.5V_REELS	Pin.33	BLK/GRN	RD_F0
Pin.14	GRN	+13.5V_REELS	Pin.34	BLK/BLU	RD_F1
Pin.15	BLK/BRN	RD_C0	Pin.35	BLK/VLT	RD_F2
Pin.16	BLK/RED	RD_C1	Pin.36	BLK/GRY	RD_F3
Pin.17	BLK/ORG	RD_C2	Pin.37	- POLARISING KEY.	
Pin.18	BLK/YLW	RD_C3	Pin.38	GND	_REELS
Pin.19	GRN	+13.5V_REELS	Pin.39	GND	_REELS
Pin.20	GRN	+13.5V_REELS	Pin.40	GND	_REELS

PLUG E – GAME SWITCHES

Pin.01	ORG/BLK	SWD_0	Pin.11	BLK/GRN	LDS_04
Pin.02	ORG/BRN	SWD_1	Pin.12	BLK/BLU	LDS_05
Pin.03	ORG/RED	SWD_2	Pin.13	BLK/VLT	LDS_06
Pin.04	ORG/YLW	SWD_3	Pin.14	BLK/GRY	LDS_07
Pin.05	ORG/GRN	SWD_4	Pin.15	BLK/WHT	LDS_08
Pin.06	- POLARISING KEY.		Pin.16	BLK/PNK	LDS_09
Pin.07	BLK/BRN	LDS_00	Pin.17	BLK/PNK/BRN	LDS_10
Pin.08	BLK/RED	LDS_01	Pin.18	BLK/PNK/RED	LDS_11
Pin.09	BLK/ORG	LDS_02	Pin.19	RED	+13.5V
Pin.10	BLK/YLW	LDS_03	Pin.20	BLK	GND

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG F – LED's

Pin.01	RED/BLK	LLD_00	Pin.18	– POLARISING KEY.	
Pin.02	RED/BRN	LLD_01	Pin.19	BLK/BRN	LDS_00
Pin.03	RED/ORG	LLD_02	Pin.20	BLK/RED	LDS_01
Pin.04	RED/YLW	LLD_03	Pin.21	BLK/ORG	LDS_02
Pin.05	RED/GRN	LLD_04	Pin.22	BLK/YLW	LDS_03
Pin.06	RED/BLU	LLD_05	Pin.23	BLK/GRN	LDS_04
Pin.07	RED/VLT	LLD_06	Pin.24	BLK/BLU	LDS_05
Pin.08	RED/GRY	LLD_07	Pin.25	BLK/VLT	LDS_06
Pin.09	RED/WHT	LLD_08	Pin.26	BLK/GRY	LDS_07
Pin.10	RED/PNK	LLD_09	Pin.27	BLK/WHT	LDS_08
Pin.11	RED/PNK/BLK	LLD_10	Pin.28	BLK/PNK	LDS_09
Pin.12	RED/PNK/BRN	LLD_11	Pin.29	BLK/PNK/BRN	LDS_10
Pin.13	RED/PNK/ORG	LLD_12	Pin.30	BLK/PNK/RED	LDS_11
Pin.14	RED/PNK/YLW	LLD_13	Pin.31	BLK/PNK/ORG	LDS_12
Pin.15	RED/PNK/GRN	LLD_14	Pin.32	BLK/PNK/YLW	LDS_13
Pin.16	RED/PNK/BLU	LLD_15	Pin.33	BLK/PNK/GRN	LDS_14
Pin.17			Pin.34	BLK/PNK/BLU	LDS_15

PLUG G – STAKES / PRIZES KEY

Pin.01	BLK/PNK + BRN	LDS_10	Pin.06	ORG/GRN	SWD_0
Pin.02	ORG/BLK	SWD_0	Pin.07	ORG/BLU	SWD_1
Pin.03	ORG/BRN	SWD_1	Pin.08	ORG/VLT	SWD_2
Pin.04	ORG/RED	SWD_2	Pin.09	BLK/PNK/RED	LDS_11
Pin.05	ORG/YLW	SWD_3			

PLUG H – PERCENTAGE KEY

Pin.01	BLK/PNK	LDS_09	Pin.06	ORG/GRN	SWD_0
Pin.02	ORG/BLK	SWD_0	Pin.07	ORG/BLU	SWD_1
Pin.03	ORG/BRN	SWD_1	Pin.08	ORG/VLT	SWD_2
Pin.04	ORG/RED	SWD_2	Pin.09	BLK/WHT	LDS_08
Pin.05	ORG/YLW	SWD_3			

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG J - LAMPS

Pin.01	WHT/BLK	LPD_00	Pin.18		
Pin.02	WHT/BRN	LPD_01	Pin.19	BLK/BRN	LDS_00
Pin.03	WHT/RED	LPD_02	Pin.20	BLK/RED	LDS_01
Pin.04	WHT/ORG	LPD_03	Pin.21	BLK/ORG	LDS_02
Pin.05	WHT/YLW	LPD_04	Pin.22	BLK/YLW	LDS_03
Pin.06	WHT/GRN	LPD_05	Pin.23	BLK/GRN	LDS_04
Pin.07	WHT/BLU	LPD_06	Pin.24	BLK/BLU	LDS_05
Pin.08	WHT/VLT	LPD_07	Pin.25	BLK/VLT	LDS_06
Pin.09	WHT/GRY	LPD_08	Pin.26	BLK/GRY	LDS_07
Pin.10	WHT/PNK	LPD_09	Pin.27	BLK/WHT	LDS_08
Pin.11	WHT/PNK/BLK	LPD_10	Pin.28	BLK/PNK	LDS_09
Pin.12	WHT/PNK/BRN	LPD_11	Pin.29	BLK/PNK/BRN	LDS_10
Pin.13	WHT/PNK/RED	LPD_12	Pin.30	BLK/PNK/RED	LDS_11
Pin.14	WHT/PNK/ORG	LPD_13	Pin.31	BLK/PNK/ORG	LDS_12
Pin.15	WHT/PNK/YLW	LPD_14	Pin.32	BLK/PNK/YLW	LDS_13
Pin.16	WHT/PNK/GRN	LPD_15	Pin.33	BLK/PNK/GRN	LDS_14
Pin.17	- POLARISING KEY.		Pin.34	BLK/PNK/BLU	LDS_15

PLUG K – REEL LAMPS

Pin.01	WHT/BLK	LPD_00	Pin.09	- POLARISING KEY.
Pin.02	WHT/BRN	LPD_01	Pin.10	
Pin.03	WHT/RED	LPD_02	Pin.11	BLK/ORG
Pin.04	WHT/ORG	LPD_03	Pin.12	BLK/YLW
Pin.05	WHT/YLW	LPD_04	Pin.13	BLK/GRN
Pin.06	WHT/GRN	LPD_05	Pin.14	BLK/BLU
Pin.07	WHT/BLU	LPD_06	Pin.15	BLK/VLT
Pin.08	WHT/VLT	LPD_07	Pin.16	BLK/GRY

PLUG L – General I/O

Pin.01	BLK/BRN	SPOP0	Pin.09	ORG/RED	SPIP2
Pin.02	BLK/RED	SPOP1	Pin.10	ORG/YLW	SPIP3
Pin.03	BLK/ORG	SPOP2	Pin.11	RED	+13.5V
Pin.04	BLK/YLW	SPOP3	Pin.12	RED	+13.5V
Pin.05	- POLARISING KEY.		Pin.13	BLK	GND
Pin.06			Pin.14	BLK	GND
Pin.07	ORG/BLK	SPIP0	Pin.15	YLW	+5V
Pin.08	ORG/BRN	SPIP1	Pin.16	YLW	+5V

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG M – AUDIO OUTPUT

Pin.01	WHT/BLK	AUD_OUT LH	Pin.06	GND_AUDIO
Pin.02	BLK	GND_AUDIO	Pin.07	AUD_IN RH
Pin.03	RED/BLK	AUD_OUT RH	Pin.08 – POLARISING KEY.	
Pin.04	BLK	GND_AUDIO	Pin.09	GND_AUDIO
Pin.05		AUD_IN LH	Pin.10	RED +13.5V

PLUG N – ALPHA 1 & 2

Pin.01	A COL.1	+13.5V	Pin.07	B COL.1	+13.5V
Pin.02	A COL.2	ACLK1	Pin.08	B COL.2	ACLK2
Pin.03	– POLARISING KEY.		Pin.09	B COL.3	ADAT2
Pin.04	A COL.3	ADAT1	Pin.10	B COL.4	ARST2
Pin.05	A COL.4	ARST1	Pin.11	B COL.5+SCN	GND
Pin.06	A COL.5+SCN	GND			

PLUG P – SEC METER

Pin.01	BLK/BRN	SECDIN	Pin.05	– POLARISING KEY
Pin.02	BLK/RED	SECLK	Pin.06	RED +13.5V
Pin.03	BLK/ORG	SECDOUT	Pin.07	BLK GND
Pin.04	BLK/YLW	SECRST		

PLUG Q – CCTalk I/F

Pin.01	WHT	CCTALK	Pin.06	– POLARISING KEY.
Pin.02	BLK	GND	Pin.07	RED +13.5V
Pin.03	WHT	CCTALK	Pin.08	BLK GND
Pin.04	BLK	GND	Pin.09	BLK GND
Pin.05	BLK/BRN	CC_RST	Pin.10	PNK +24V

PLUG R – RS232 PORT 2

Pin.01	RED	+13.5V	Pin.05	BLK/YLW CTS_2
Pin.02	BLK/BRN	RXD_2	Pin.06 –	POLARISING KEY.
Pin.03	BLK/RED	TXD_2	Pin.07	BLK GND
Pin.04	BLK/ORG	RTS_2	Pin.08	BLU -12V

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG S – RS232 PORT 1

Pin.01	BLK	GND	Pin.14		
Pin.02	BLK/BRN	RXD_1	Pin.15		
Pin.03	BLK/RED	TXD_1	Pin.16		
Pin.04	BLK/ORG	RTS_1	Pin.17		
Pin.05	BLK/YLW	CTS_1	Pin.18	BLK	GND
Pin.06			Pin.19		
Pin.07	BLK	GND	Pin.20		
Pin.08			Pin.21		
Pin.09			Pin.22		
Pin.10			Pin.23		
Pin.11	BLU	-12V	Pin.24		
Pin.12			Pin.25	RED	+13.5V
Pin.13					

PLUG T – HI2 I/F

Pin.01	WHT/BLK	HI2_DATA	Pin.06	PNK	+24V
Pin.02	BLK	GND	Pin.07	RED	+13.5V
Pin.03	WHT/BRN	HI2_BUSY	Pin.08	BLK	GND
Pin.04	BLK	GND	Pin.09 -	POLARISING KEY.	
Pin.05	BLK/BRN	HI2_RST	Pin.10	RED	+13.5V

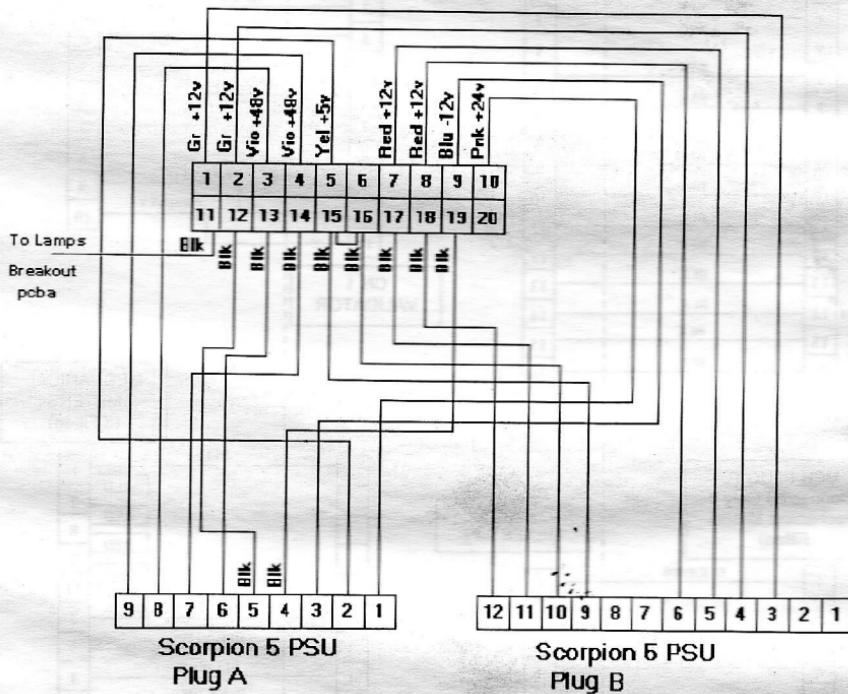
PLUG V – I2C I/F

Pin.01	RED	+13.5V	Pin.04	BLK/BRN	SDA
Pin.02	YLW	+5V	Pin.05	BLK/RED	SCL
Pin.03 -	POLARISING KEY.		Pin.06	BLK	GND

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

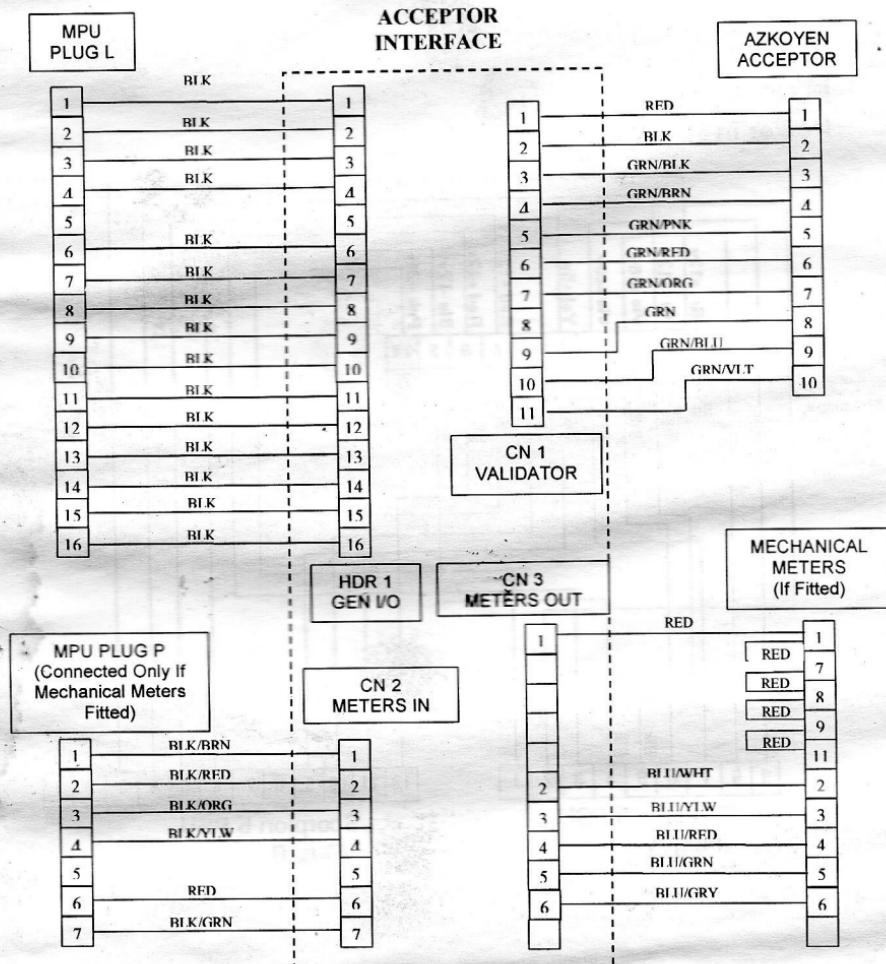
4.2 Power Suplì Sanken

PLUG A Power in



LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

4.3 Aceptor de monedas - Azkoyen Modular 6



MPU PLUG P
(Connected Only If
Mechanical Meters
Fitted)

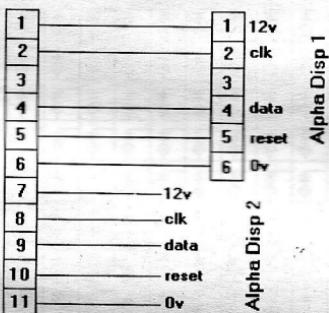
Este comprobador aceptará monedas al mismo tiempo
€0.05 €0.10 €0.20 €0.50 €1 €2

La trayectoria de las monedas se controla con los solenoides en el
clasificador de 5 direcciones.

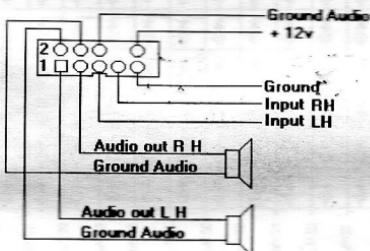
LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

4.4 Altavoz, Contadores y display alfanumerico

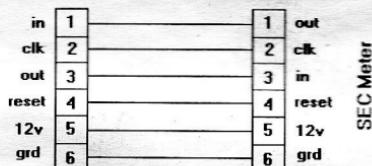
PLUG N Alpha Display



Plug M Audio



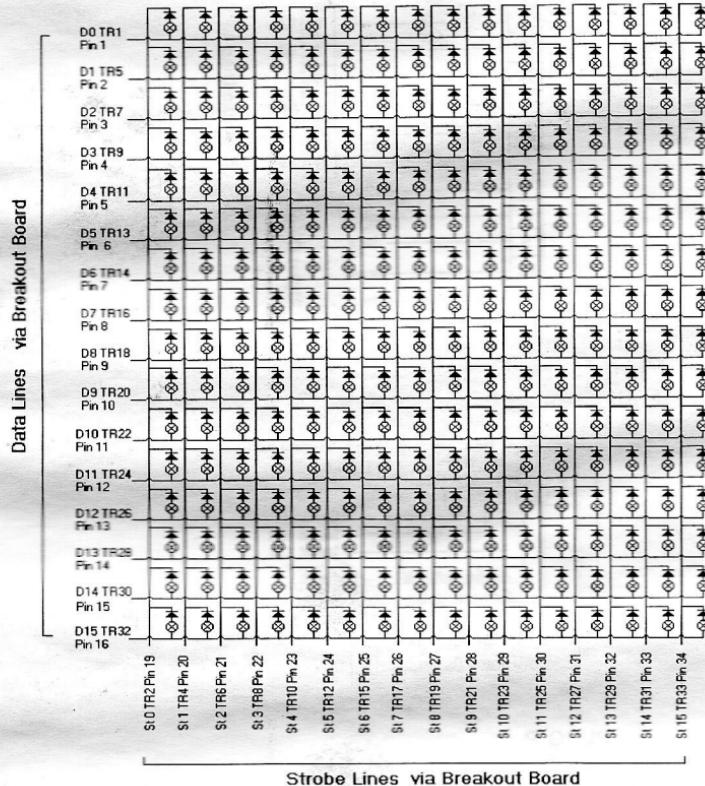
PLUG P SEC Meter



LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

4.5 Luces

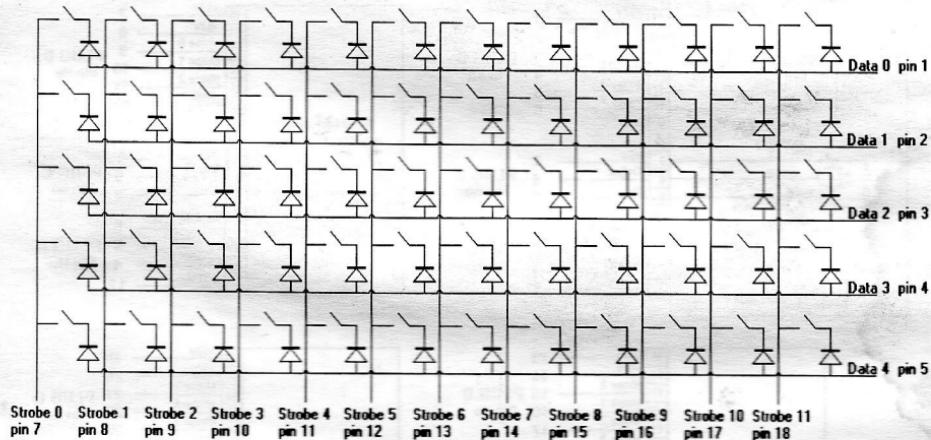
PLUG J Lamps



LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

4.6 Switch

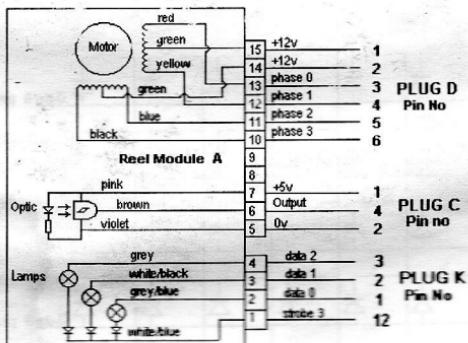
PLUG E



LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

4.7 Rodillos

Plugs C,D and K



15	+12v	7
14	+12v	8
13	phase 0	9
12	phase 1	10
11	phase 2	11
10	phase 3	12
9	+5v	
8	Output	
7	0v	
6	data 5	1
5	data 4	2
4	data 3	3
3	strobe 3	4

PLUG D

PLUG C

PLUG K

15	+12v	13
14	+12v	14
13	phase 0	15
12	phase 1	16
11	phase 2	17
10	phase 3	18
9	+5v	
8	Output	1
7	0v	2
6	data 2	3
5	data 1	2
4	data 0	1
3	strobe 4	13

PLUG D

PLUG C

PLUG K

15	+12v	19
14	+12v	20
13	phase 0	21
12	phase 1	22
11	phase 2	23
10	phase 3	24
9	+5v	
8	Output	1
7	0v	2
6	data 5	3
5	data 4	2
4	data 3	1
3	strobe 4	13

PLUG D

PLUG C

PLUG K

15	+12v	25
14	+12v	26
13	phase 0	27
12	phase 1	28
11	phase 2	29
10	phase 3	30
9	+5v	
8	Output	1
7	0v	2
6	data 2	3
5	data 1	2
4	data 0	1
3	strobe 5	14

PLUG D

PLUG C

PLUG K

15	+12v	31
14	+12v	32
13	phase 0	33
12	phase 1	34
11	phase 2	35
10	phase 3	36
9	+5v	
8	Output	1
7	0v	2
6	data 5	3
5	data 4	2
4	data 3	1
3	strobe 5	14

PLUG D

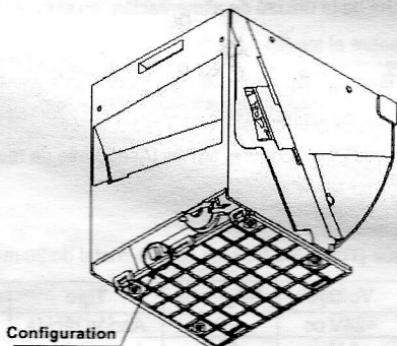
PLUG C

PLUG K

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

4.8 Ajuste de Hopper-Eclipse Scorpion 5 español

Los hopper Azkoyen Tipo U pueden ajustarse mediante un switch DIL bidireccional a la dirección serie correcta. Las direcciones se encuentran debajo del hopper y se deben ajustar antes del montaje sobre la base del hopper. Los ajustes para los switches Dil deben ser los siguientes;



	SW1	SW2	SW8
Dirección 1 (Back hopper):	OFF	OFF	ON
Dirección 2 (Front hopper):	ON	OFF	ON



LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

4.9 Condiciones de fallo – Fusibles en la placa de fusibles [36.271.001]

Si la máquina incluye fusibles PCB [36.271.001], puede haber situaciones en las que algunos componentes dejen de funcionar. La causa puede ser el fallo del fusible correspondiente que protege la línea de voltaje de los componentes. En este caso, es posible que sea necesario sustituir el fusible.

Método

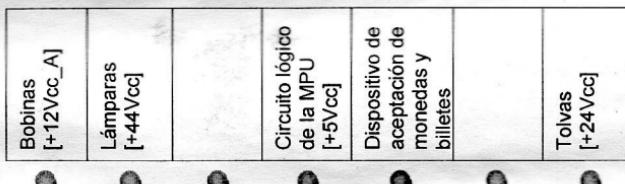
1. Desconecte la máquina del suministro eléctrico
2. Abra la puerta de la caja exterior del dinero.
3. La placa de fusibles está situada la derecha de la unidad de alimentación, en el mismo estante
4. Extraiga la tuerca de palomilla y levante sobre el tornillo
5. Desconecte la conexión del cableado de la unidad de alimentación
6. Empuje hacia delante el conjunto de la placa de fusibles
7. Tire de los 4 remaches que sujetan la tapa de plástico por el agarre [Asegúrese de retener los remaches]
8. Quite la tapa de plástico.
9. Identifique qué fusible es necesario sustituir [Todos los fusibles son de cristal de 20 mm x 5 mm]

Fusible	Componentes asociados	Voltaje	Régimen	Tipo	N.º pieza BFG
F1	Tolvillas de monedas	+24V cc	F2A	Acción rápida	54.900.212
F2	Circuito lógico de la MPU	+5 Vcc	F2A	Acción rápida	54.900.212
F3	Lámparas	+44 Vcc	F3.15A	Acción rápida	54.900.312
F4	Bobina	+13Vcc_A	F3.15A	Acción rápida	54.900.312
F5	E/S de la MPU ; comunicaciones; interfaces de controladores, dispositivos de aceptación de monedas y billetes	+13Vcc_B	F3.15A	Acción rápida	54.900.312

10. Con un destornillador de punta plana, saque el portafusibles del soporte

11. Deseche el fusible 'fundido' y sustitúyalo por un fusible del régimen **CORRECTO**

Nota: si la instalación de un nuevo fusible no solucione el funcionamiento incorrecto del componente, compruebe que esté encendido el diodo LED en la MPU.



Si el diodo LED no está encendido, es posible que haya un cortocircuito a tierra, lo que exige un diagnóstico adicional.

12. Vuelva a montar los componentes en el orden inverso [Pasos 9-1]

LADY LUCK (MUEBLE ECLIPSE)

