



UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS, S.A.

C/ Pi i Margall, 201

08224 Terrassa – Barcelona – España

Telf: +34 93 739 67 00

Fax: +34 93 739 68 45



ADVERTENCIA

No conecte esta máquina a la red, ni active el interruptor general, sin haber leído extensa y detenidamente el contenido de este manual. Esta máquina debe estar conectada a una toma de tierra. El incumplimiento de este requisito puede causar daños personales y / o averías en los componentes electrónicos.



ADVERTENCIA

Este equipo debe ser instalado y mantenido **ÚNICAMENTE** por personal debidamente cualificado. **UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS, S.A. (UNIDESA)** no se responsabiliza de ningún daño o accidente debido a una inadecuada instalación, uso o modificación no autorizada de este equipo.



ADVERTENCIA

Todos los componentes de la máquina deberán ser sustituidos por recambios originales suministrados por UNIDESA.



Este producto está dentro del alcance de la Directiva 2002/96/CE. Al finalizar el periodo de su utilidad y tener la necesidad de desprenderse del mismo será un residuo. Estos tipos de residuos no están permitidos depositarlos en los contenedores convencionales destinados a los residuos urbanos, cuya competencia es de la correspondiente Administración Local. La gestión de estos residuos requiere de un trato especializado; siendo necesario entregarlos a los agentes autorizados, ubicados en la correspondiente área geográfica en la cual el producto pasa a ser residuo al objeto de simplificar los desplazamientos y garantizar unos procesos conformes a las disciplinas medioambientales.



Estos equipos cumplen la normativa de la marca según el modelo y el país de destino.

DATOS TÉCNICOS	1
INSTALACIÓN	2
INSTRUCCIONES DE JUEGO	3
TEST DE LA MÁQUINA	4
PARÁMETROS DE CONFIGURACIÓN	5
INICIALIZACIÓN	6
CONTADORES	7
MANTENIMIENTO	8
CONEXIONADOS	9

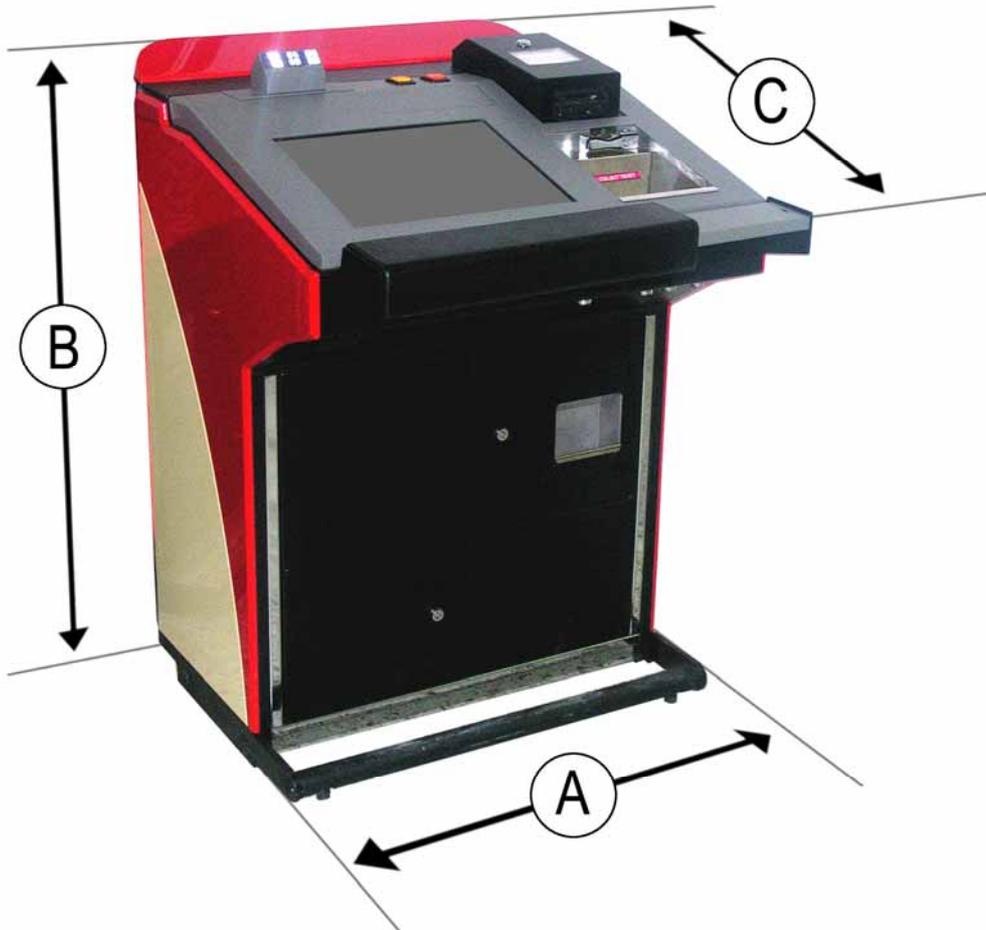
Fecha de publicación: 18 de septiembre de 2006

"La información presentada en este manual pertenece a título exclusivo y privativo a **UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS, S.A.**, sin que su publicación suponga, en modo alguno, que los elementos publicados o en la forma en la cual se presentan, sea del dominio público. En consecuencia, queda terminantemente prohibida su reproducción, así como la fabricación, comercialización y/o distribución o cualquier otra actividad que recaiga sobre los elementos publicados, sin el expreso consentimiento de esta Compañía".

1. Datos técnicos

1.1.	DATOS TÉCNICOS DEL SATÉLITE	1-2
1.2.	ELEMENTOS BÁSICOS DEL SATÉLITE	1-3
1.3.	DATOS TÉCNICOS DEL HOST DESCENTRALIZADO	1-5
1.4.	ELEMENTOS DEL HOST DESCENTRALIZADO.....	1-6
1.4.1.	ELEMENTOS EXTERNOS.....	1-6
1.4.2.	CARTAS PLATAFORMA 2000 (P2K)	1-7
1.4.3.	INDICADORES DE FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSAL CONTROL (UC)	1-7
1.4.4.	CONEXIONES DEL HOST DESCENTRALIZADO (PANEL DE CONEXIÓN)	1-8
1.5.	DATOS TÉCNICOS DE LA EXTRACTORA.....	1-9
1.6.	ELEMENTOS DE LA EXTRACTORA	1-10
1.6.1.	ELEMENTOS EXTERNOS.....	1-10

1.1. DATOS TÉCNICOS DEL SATÉLITE



MEDIDAS		
	mm.	in.
A	725	28,54"
B	975	38,38"
C	900	35,43"

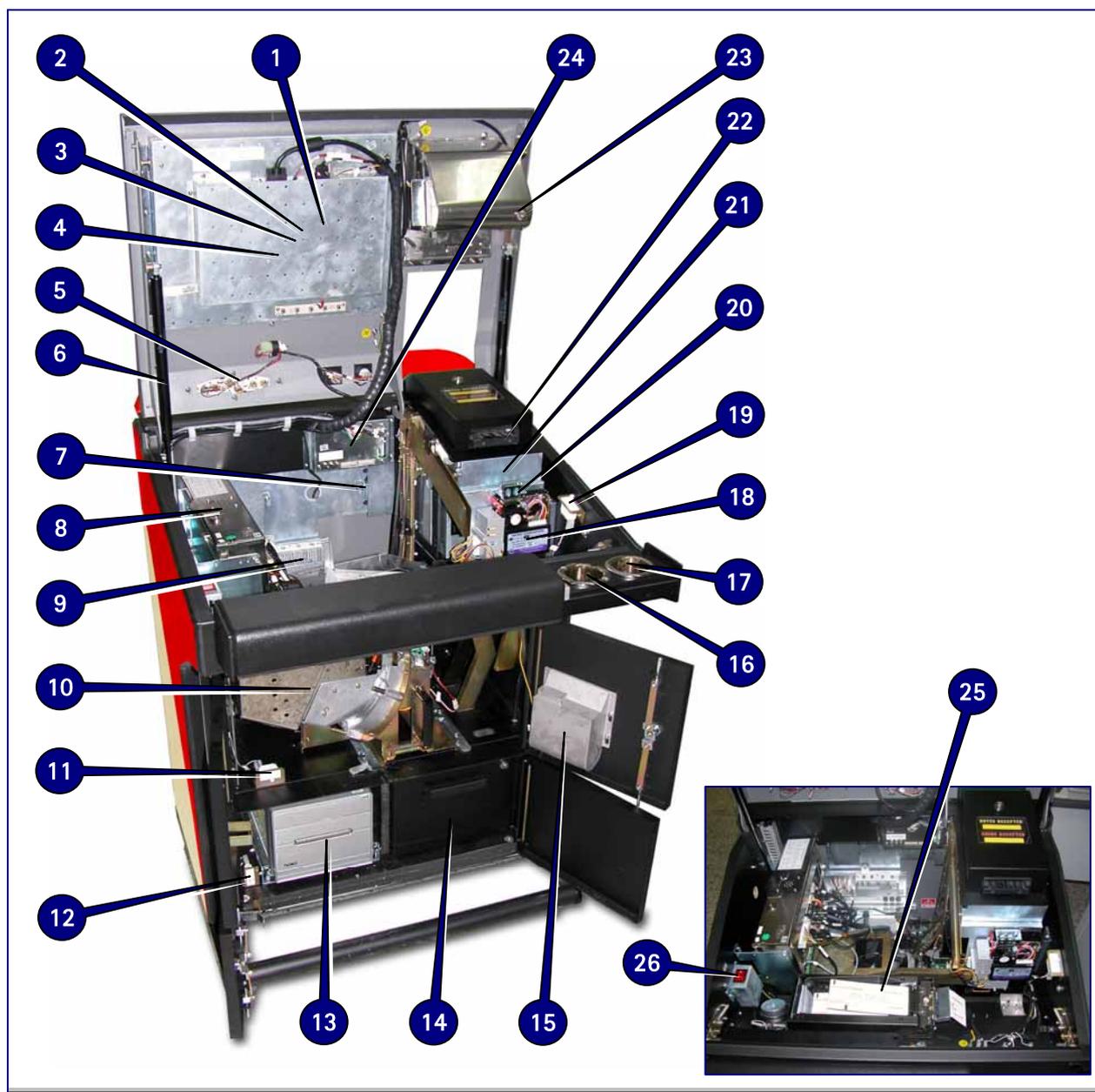
PESO	155 Kg
-------------	--------

1.2. ELEMENTOS BÁSICOS DEL SATÉLITE



1. PULSADORES COBRO
2. SEÑALIZADOR LUMINOSO (JUEGO SPIN ONE)
3. PANTALLA TÁCTIL TFT 17"
4. PUERTA DE SERVICIO SUPERIOR
5. PUERTA DE RECAUDACIÓN
6. PUERTA DE SERVICIO INFERIOR

7. BANDEJA DE DEVOLUCIÓN
8. REPOSABRAZOS
9. BANDEJA DE PREMIOS
10. ENTRADA DE MONEDAS
11. ENTRADA DE BILLETES



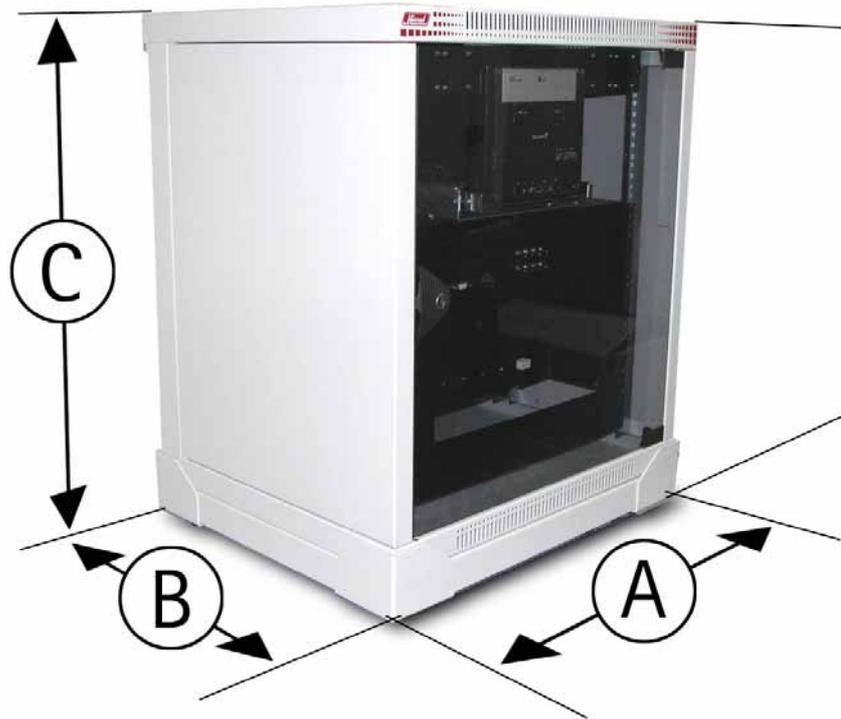
1. TFT 17"
2. CONTROLADORA TFT
3. PLACA INVERTER
4. CONTROLADORA TÁCTIL
5. SEÑALIZADOR LUMINOSO
6. CILINDRO DE GAS
7. VENTILADOR
8. CONJUNTO RACK
9. FUENTE ALIMENTACIÓN
10. HOPPER ASAHI SEIKO (*)
11. MICRO PUERTA ABIERTA
12. MICRO RECAUDACIÓN
13. ORDENADOR PERSONAL (*)
14. CAJÓN DE RECAUDACIÓN

15. DEVOLUCIÓN DE MONEDAS
16. CENICERO
17. POSAVASOS
18. SELECTOR DE MONEDAS
19. MICRO PUERTA ABIERTA
20. EMBUDO SELECTOR MONEDAS
21. STACKER JCM
22. LECTOR BILLETES JCM
23. TUBO EVACUACIÓN LÍQUIDOS
24. PULSADORES DE SERVICIO
25. TITO (*)
26. INTERRUPTOR DE ENCENDIDO

*Según modelo, juego y mercado de destino

Datos técnicos

1.3. DATOS TÉCNICOS DEL HOST DESCENTRALIZADO

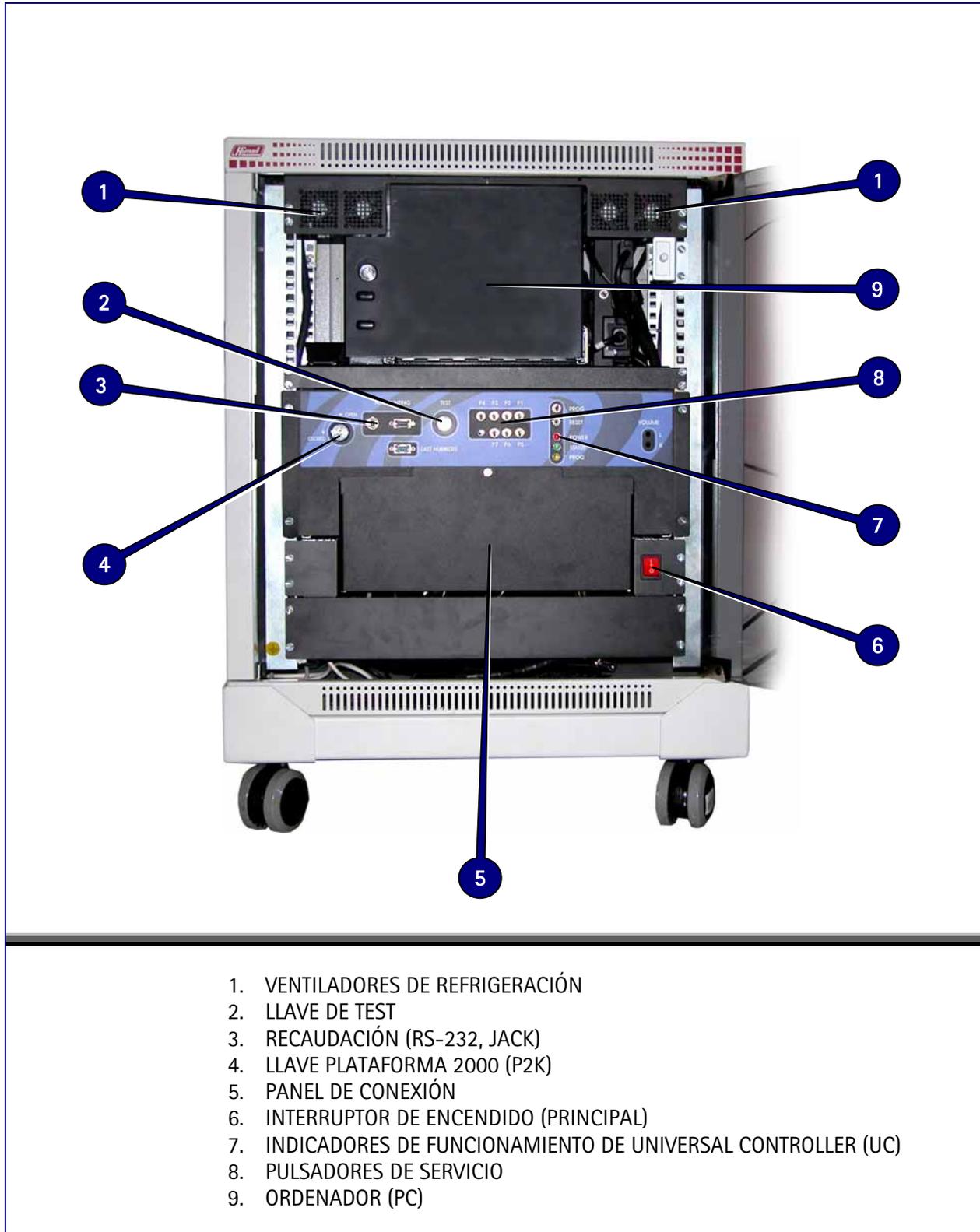


MEDIDAS		
	mm.	in.
A	610	24"
B	510	20"
C	720	28" 1/3"

PESO	70 Kg
-------------	-------

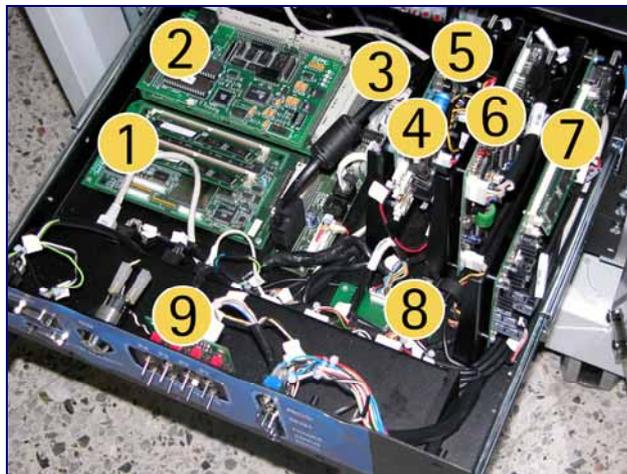
1.4. ELEMENTOS DEL HOST DESCENTRALIZADO

1.4.1. ELEMENTOS EXTERNOS



Datos técnicos

1.4.2. CARTAS PLATAFORMA 2000 (P2K)



1. CARTA VGA
2. CARTAS CPU Y ETHERNET
3. CARTA CONECTORES
4. CARTA RECAUDACIÓN CS4
5. CARTA LÁMPARA FUERA DE SERVICIO (CARTA PEQUEÑA)
6. CARTA UNIVERSAL CONTROLLER (UC)
7. CARTA DE SONIDO
8. CARTA SEÑALES DE CONTROL / COMUNICACIÓN (HACIA EXTRACTORA)
9. CARTA PULSADORES DE SERVICIO

1.4.3. INDICADORES DE FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSAL CONTROL (UC)



LED POWER: indica que la carta Universal Controller está encendida.

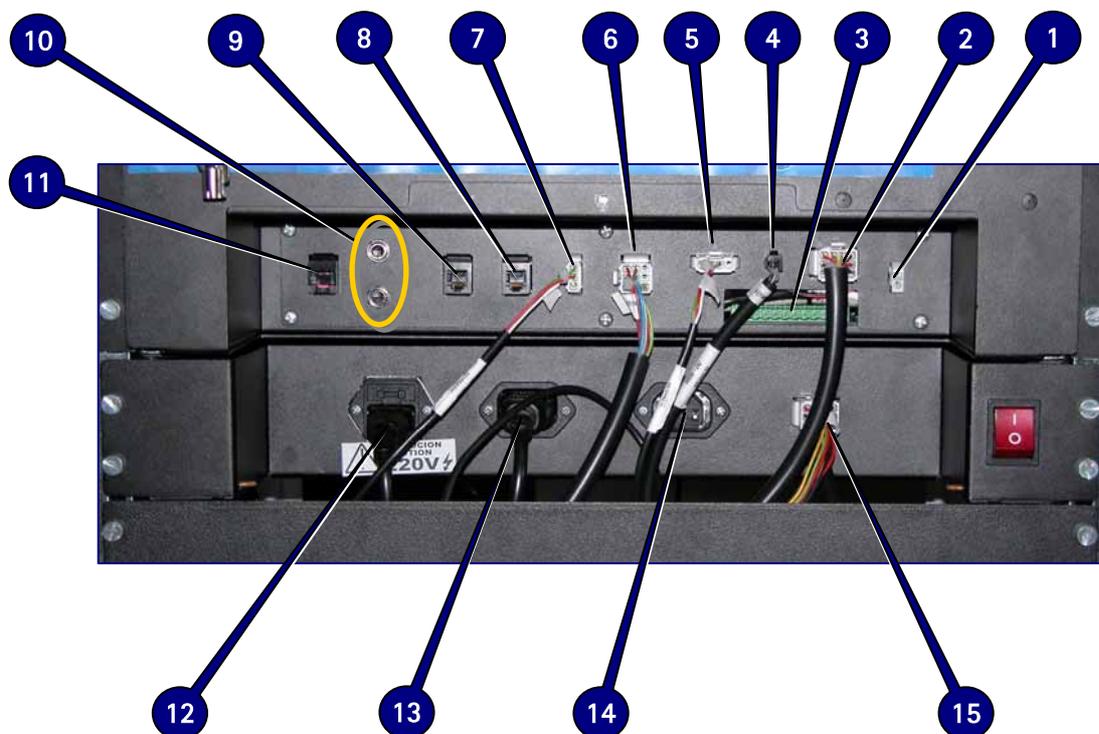
LED STATUS: si parpadea, indica el correcto funcionamiento.

LED PROG: indica que se encuentra en estado de programación. Este estado se utiliza para actualizar la versión programa de la carta Universal Controller. En este estado el equipo no funciona.

PROG (interruptor): para programar la carta Universal Controller, este interruptor debe estar activado. En modo de programación el led naranja (PROG) se iluminará. En modo normal de funcionamiento el led verde (STATUS) parpadeará.

RESET (botón): botón para inicializar la carta Universal Controller. Cuando esta carta es programada es necesario realizar un Reset.

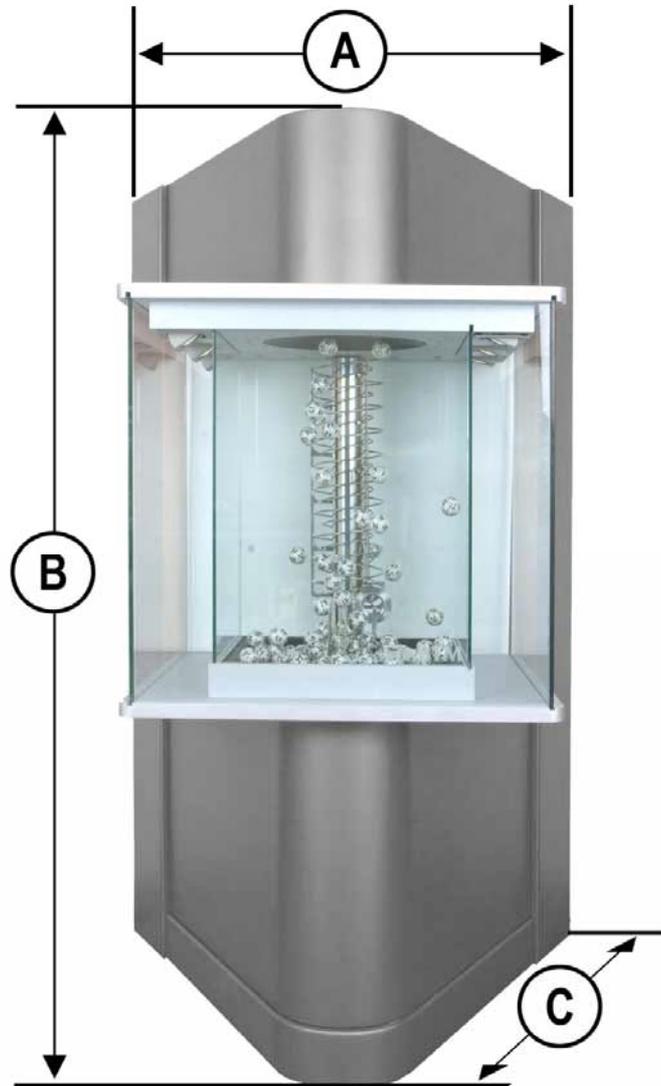
1.4.4. CONEXIONES DEL HOST DESCENTRALIZADO (PANEL DE CONEXIÓN)



1. SEÑAL DE FUERA DE SERVICIO
2. ENTRADA ALIMENTACIÓN CONTINUA
3. SEÑALES DE CONTROL / COMUNICACIÓN (HACIA EXTRACTORA)
4. MICROS PUERTAS DEL HOST
5. UNIDAD DE CONTROL (UC) Y CPU HOST (COMUNICACIÓN RS-232)
6. CONTADORES HOST
7. PC Y CPU HOST (COMUNICACIÓN RS-232)
8. COMUNICACIÓN RS-485 (RJ11)
9. SEÑAL RECAUDACIÓN (RJ11)
10. SALIDA DE AUDIO
11. ETHERNET RJ45 (ENTRADA EXTERNA P2K)
12. ENTRADA TENSIÓN ALTERNA
13. SALIDA TENSIÓN ALTERNA (PC)
14. SALIDA TENSIÓN ALTERNA (VIDEO SWITCH)
15. SALIDA TENSIÓN CONTÍNUA

Datos técnicos

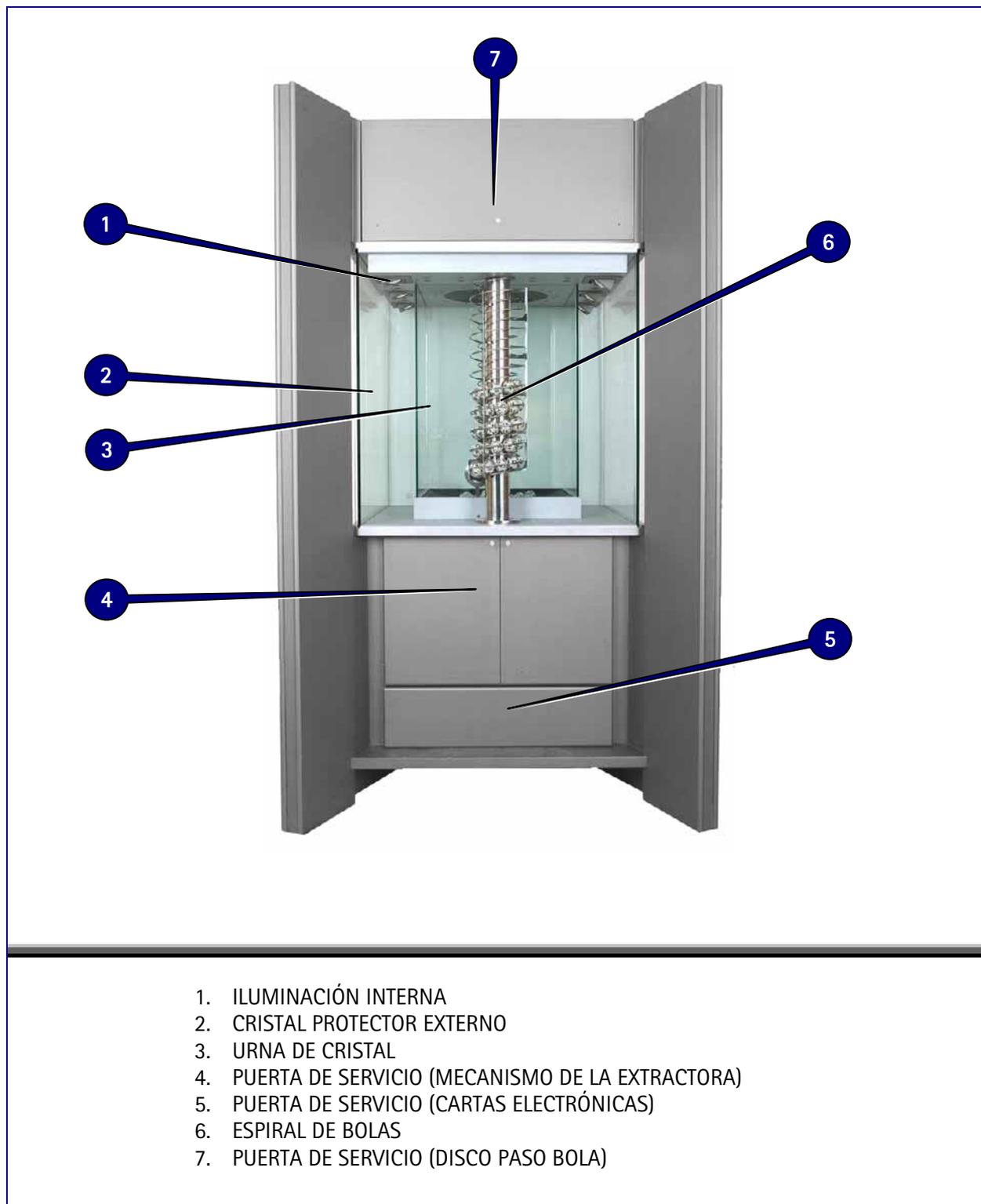
1.5. DATOS TÉCNICOS DE LA EXTRACTORA



MEDIDAS		
	mm.	in.
A	1100	42.9"
B	1850	72.15"
C	1050	40.95"
PESO	250 Kg	

1.6. ELEMENTOS DE LA EXTRACTORA

1.6.1. ELEMENTOS EXTERNOS



2. Instalación

2.1.	ESPECIFICACIONES DE INSTALACIÓN Y SERVICIO.....	2-2
2.1.1.	ADVERTENCIAS DE INSTALACIÓN	2-2
2.1.2.	REQUISITOS DE LA RED DE ALIMENTACIÓN	2-3
2.1.3.	RECOMENDACIONES DE SERVICIO.....	2-3
2.2.	RACK HOST INSTALLATION	2-5
2.3.	INSTALACIÓN DEL SATÉLITE	2-7
2.4.	INSTALACIÓN DEL AUDIO Y DEL VÍDEO (HOST).....	2-12
2.4.1.	INSTALACIÓN DEL VÍDEO.....	2-12
2.4.2.	INSTALACIÓN DEL AUDIO.....	2-15
2.5.	INSTALACIÓN DE LA EXTRACTORA.....	2-17
2.5.1.	FIJACIÓN EXTRACTORA AL SUELO	2-17
2.5.2.	CONEXIÓN DE LA EXTRACTORA.....	2-19
2.6.	PUESTA EN MARCHA DEL HOST DESCENTRALIZADO	2-21
2.7.	PUESTA EN MARCHA DEL SATÉLITE	2-22
2.8.	PUESTA EN MARCHA DE LA EXTRACTORA.....	2-23

2.1. ESPECIFICACIONES DE INSTALACIÓN Y SERVICIO

El personal cualificado de Servicio Técnico con conocimientos de prevención de riesgos derivados de la seguridad eléctrica y mecánica, es la única persona autorizada a realizar la instalación y el posterior servicio de las máquinas.

2.1.1. ADVERTENCIAS DE INSTALACIÓN



ADVERTENCIA

Equipo no preparado para uso exterior.



ADVERTENCIA

No instalar en lugares excesivamente húmedos ni con temperaturas altas.



ADVERTENCIA

Durante la realización del proceso de montaje de la máquina, ésta debe permanecer desconectada de la línea eléctrica.

Instalación

2.1.2. REQUISITOS DE LA RED DE ALIMENTACIÓN



Antes de conectar la máquina a la red de alimentación, asegúrese que la tensión y la frecuencia de la red coinciden con las especificaciones de la placa de identidad de la máquina.



*Este producto es de **CLASE I**. Está equipado con un cable de alimentación con toma de tierra. Para reducir el riesgo de descargas eléctricas, conéctelo siempre a una base de conexión a la red de alimentación con toma de tierra.*



No todos los cables de alimentación eléctrica tienen la misma capacidad. Los cables de extensión de tipo doméstico no están provistos de protecciones contra sobrecargas y por lo tanto no son apropiados para su uso con máquinas recreativas.



La red de alimentación eléctrica debe disponer de un sistema adecuado de protección contra una sobre intensidad. Esta protección debe dimensionarse de acuerdo con los consumos y características técnicas del producto según se describe en el capítulo 1.DATOS TÉCNICOS.

La base de conexión a la red de alimentación deberá ser fácilmente accesible. En el supuesto caso que no sea posible, es responsabilidad de la Dirección de la Explotación el prever un sistema de desconexión eficaz y adecuado para evitar los potenciales riesgos relacionados con la seguridad eléctrica y mecánica que pueden derivarse de la utilización del producto.

2.1.3. RECOMENDACIONES DE SERVICIO

- La desconexión de la máquina de la base de conexión a la red de alimentación deberá realizarse desconectando la clavija de red, nunca estirando del cable de red.
- En los casos en que *Personal Cualificado de Servicio Técnico* tenga que acceder al interior de la máquina, deberá prestar atención a las advertencias indicadas en la misma.
- Antes de cerrar la máquina, el *Personal Cualificado de Servicio Técnico* deberá revisar con especial atención los siguientes puntos:
 - 1) Conexión de todos los puntos marcados con el símbolo de conexión a *tierra de seguridad* eléctrica.
 - 2) Estado de los cables conectados a *tensiones peligrosas*: su cubierta aislante, recorrido, tensiones mecánicas, terminaciones y las distancias de seguridad.

- 3) Estado de los cables conectados a circuitos de muy baja tensión de seguridad cuando pasen por *zonas peligrosas*: cubiertas aislantes, su recorrido y tensiones mecánicas.
- Cuando el *Personal Cualificado de Servicio Técnico* tenga alguna duda deberá consultar directamente a **UNIDESA GAMING & SYSTEMS**.

Todas las piezas, componentes o ensamblajes deberán ser sustituidos por recambios originales y suministrados por **UNIDESA GAMING & SYSTEMS**. Únicamente el *Personal Cualificado de Servicio Técnico* está autorizado a realizar estas operaciones.

Instalación

2.2. RACK HOST INSTALLATION

Extraer el embalaje y protectores del host descentralizado.



IMPORTANTE: Para una correcta refrigeración, dejar una distancia mínima de 20 centímetros entre la tapa posterior y un posible objeto o pared.



Abrir la puerta frontal y la puerta lateral del Host.



ATENCIÓN: Esta máquina no puede ser fijada sobre la pared.



Pasar el cable de alimentación y comunicación a través de la ranura inferior.



Conectar el cable de alimentación en el conector hembra de tensión.



Conectar la comunicación Ethernet (ilustración superior: **Número 1**) al conector **RJ45** indicado en la ilustración superior:

1. Comunicación Ethernet a Plataforma 2000 (P2K).

Instalación

2.3. INSTALACIÓN DEL SATÉLITE

Extraer el embalaje y protectores de los satélites.



IMPORTANTE: Para una correcta ventilación del satélite, dejar una distancia mínima de 20 centímetros entre la tapa posterior y un posible objeto o pared.



Tomar la **Llave de recaudación** que está situada en la bandeja de premios.

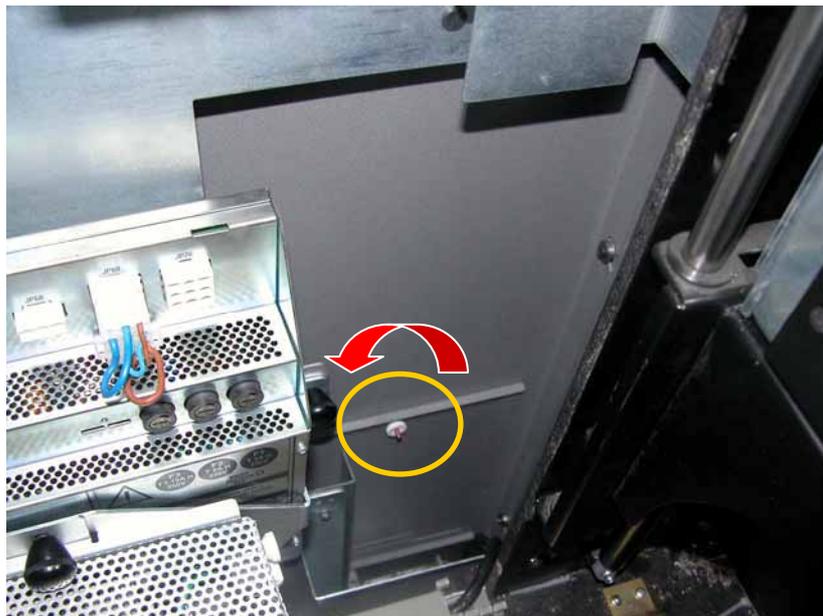


Abrir la puerta de recaudación. En el interior del cajón se encuentran el resto de las llaves.

Instalación



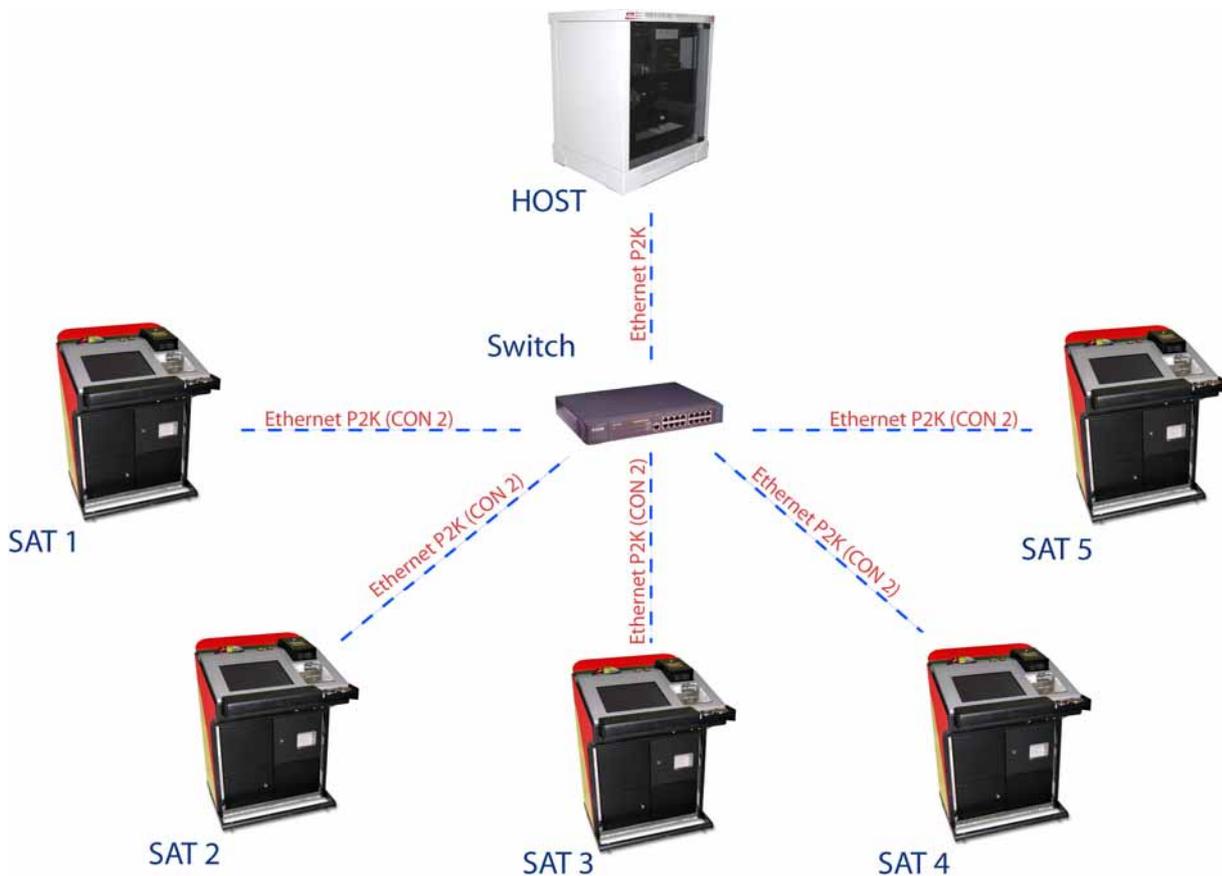
Colocar el satélite en el lugar de instalación y mediante la llave abrir la bandeja superior.

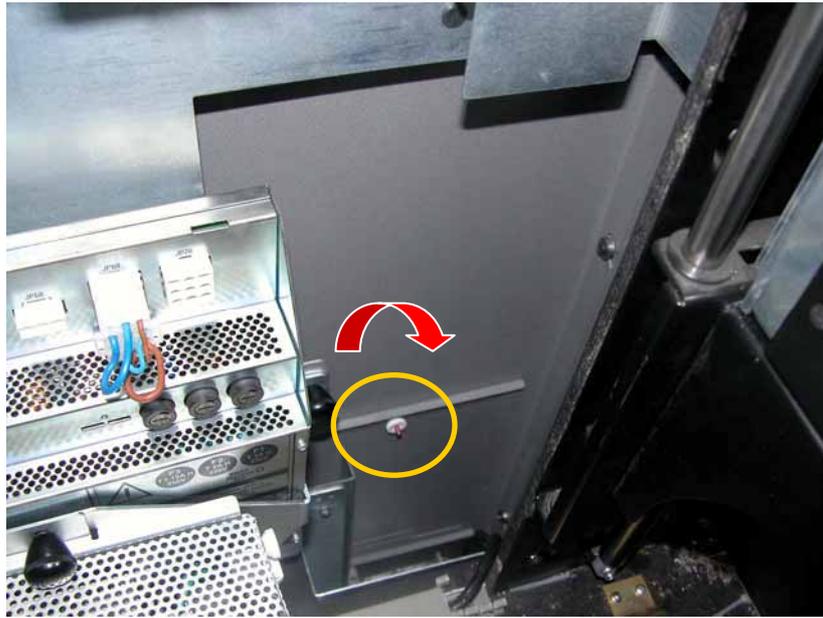


Abrir tapa trasera.



Topología de conexión:





Cerrar la tapa trasera.

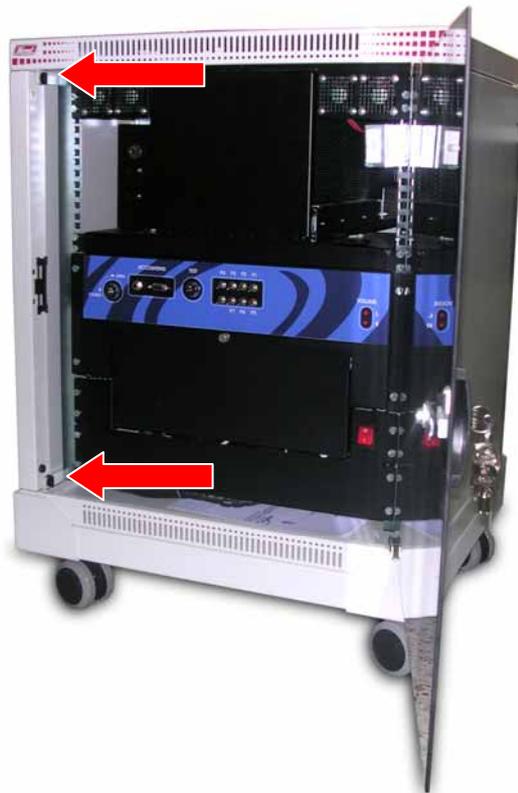
2.4. INSTALACIÓN DEL AUDIO Y DEL VÍDEO (HOST)



ATENCIÓN

Antes de proceder a la instalación del video y del audio, apagar y quitar la alimentación en el host descentralizado.

2.4.1. INSTALACIÓN DEL VÍDEO



Abrir la puerta frontal y la puerta lateral del Host.



Abrir la puerta de protección del PC.



Pasar el cable de vídeo a través de la abertura inferior.



Salida de vídeo
hacia el monitor

Colocar el cable de vídeo en el conector DB15 (al lado derecho del PC) y cerrar todas las puertas.

Instalación

2.4.2. INSTALACIÓN DEL AUDIO



El Host tiene instalado un amplificador. Para aprovechar al máximo la potencia del amplificador, es recomendable instalar unos altavoces de 8 Ohms.

Conectar el audio a los dos conectores JACK (dos canales) indicados en la ilustración inferior:



Cerrar todas las puertas.

Instalación

2.5. INSTALACIÓN DE LA EXTRACTORA

2.5.1. FIJACIÓN EXTRACTORA AL SUELO



ATENCIÓN: Este aparato debe fijarse al suelo según las instrucciones de instalación para evitar la inclinación, temblores o el balanceo del aparato.

Para fijar la Extractora en el suelo seguir los siguientes pasos:

- 1) Situar la Extractora en el lugar de instalación. Las escudras de fijación se colocarán según la ilustración inferior.



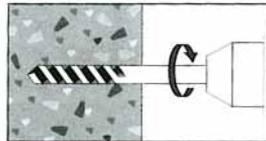
- 2) Fijar las escudras al mueble de la Extractora.



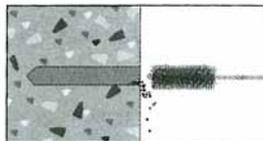
- 3) Señalar en el suelo el lugar donde colocar los tacos de expansión.



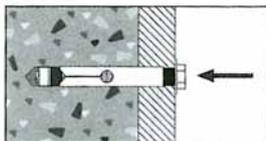
- 4) Desplazar la máquina para facilitar el taladro en el suelo.
5) Taladrar los puntos marcados en el suelo mediante una broca de **8 mm**.



- 6) Limpiar los orificios realizados.



- 7) Una vez realizados los agujeros, colocar la máquina sobre éstos. Colocar los tacos de expansión y atornillar éstos para la fijación de la Extractora.



Instalación

2.5.2. CONEXIÓN DE LA EXTRACTORA

Para la instalación de la Extractora, siga las siguientes instrucciones:

- 1) Conectar el **cable de datos** directamente a la UC (Universal Controller) mediante el conector de verde de 10 vías (Ilustración 1). Conectar el otro extremo del **cable de datos** a la extractora mediante el conector DB9 o mediante el conector verde de 10 vías (ilustración 2 – Número 1). El tipo de conector a utilizar dependerá de la versión de extractora instalada y del tipo de conexión a realizar (*el cable de datos debe ser fabricado de acuerdo a las indicaciones del manual de servicio*):



Ilustración 1

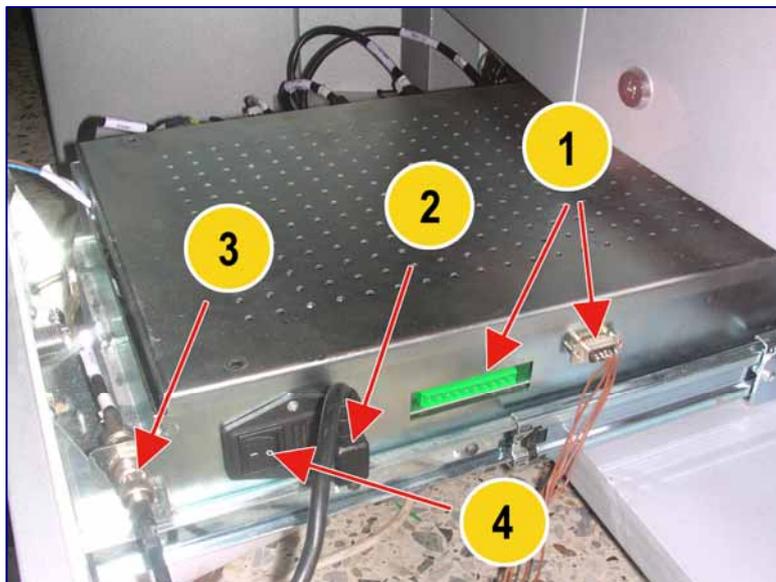


Ilustración 2

- 2) Conectar el cable de alimentación (230 VAC) (Ilustración 2 – Número 2).
- 3) Accionar el interruptor principal hacia la posición de **encendido (I)** (Ilustración 2 – Número 4).

- 4) Enchufar el conector macho (BNC) del cable coaxial (RG-59), al conector hembra (BNC) de la Extractora (Ilustración 2 – Número 3), para obtener la señal de vídeo de la cámara. El otro extremo del cable (RG-59) se conectará, mediante el conector RCA macho, a la capturadora de vídeo instalada en el PC del HOST. Dependiendo de la capturadora de vídeo instalada, necesitará un adaptador para la correcta conexión, distribuido por el fabricante de la capturadora (Ilustración 3).

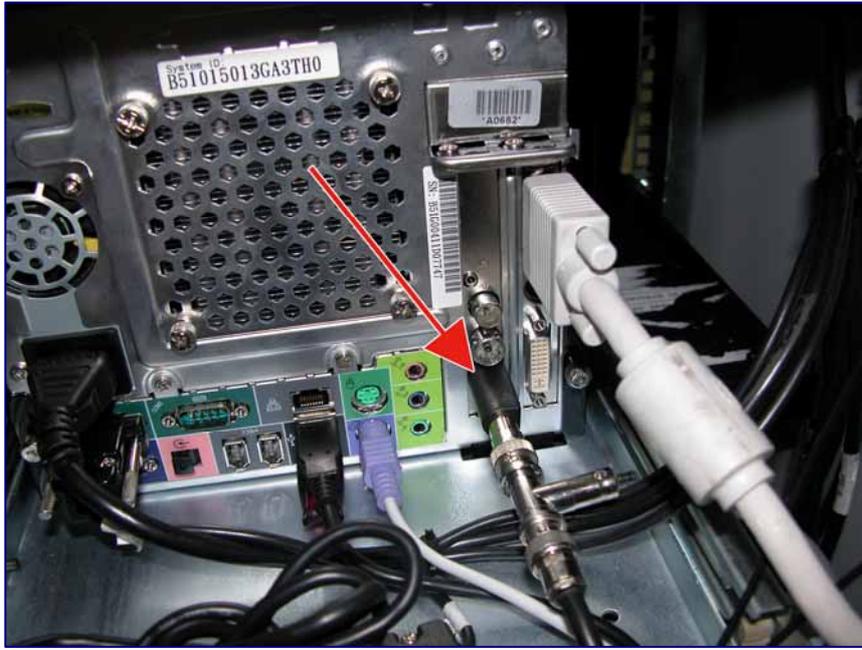


Ilustración 3



ATENCIÓN: El cable coaxial de vídeo y el cable de datos deben ser fabricados de acuerdo a las indicaciones del manual de servicio.

Instalación

2.6. PUESTA EN MARCHA DEL HOST DESCENTRALIZADO

Realizar una inspección visual de la instalación para detectar alguna anomalía.

Comprobar que el host descentralizado tiene el interruptor principal en posición **apagado (0)**.



Comprobar que el conector de alimentación y el de comunicación están correctamente conectados.

Comunicación Ethernet con PC



Conector de alimentación

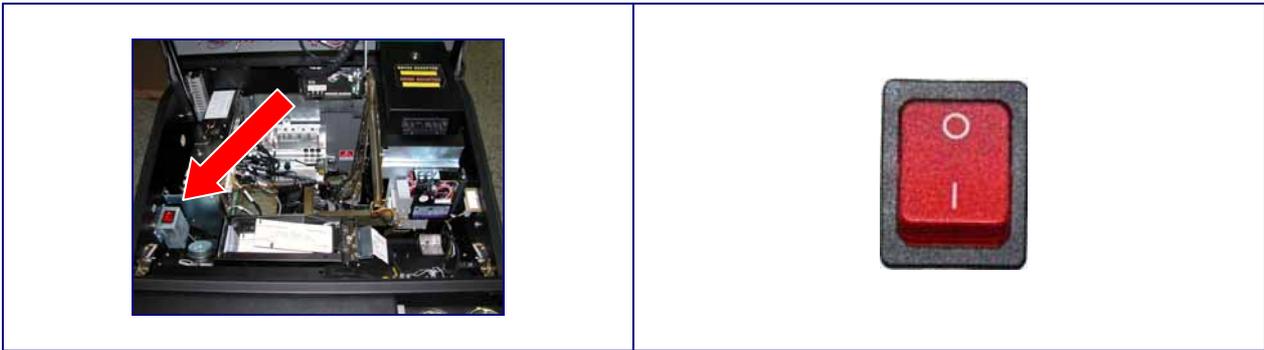
Conectar la clavija de alimentación a la red.

Accionar el interruptor principal hacia la posición **encendido (I)**.

2.7. PUESTA EN MARCHA DEL SATÉLITE

Realizar una inspección visual de la instalación para detectar alguna anomalía.

Comprobar que el satélite tiene el interruptor principal en posición **apagado (0)**.



Comprobar que el cable hacia el filtro y los de alimentación general están conectados.



Conectar la clavija de alimentación a la red.

Accionar el interruptor principal hacia la posición **encendido (I)**.

Instalación

2.8. PUESTA EN MARCHA DE LA EXTRACTORA

Para poner en marcha la extractora realizar los siguientes pasos:

- 1) Realizar una inspección visual de la instalación para detectar alguna anomalía.
- 2) Insertar el conector del cable de red a una toma de alimentación de la sala.

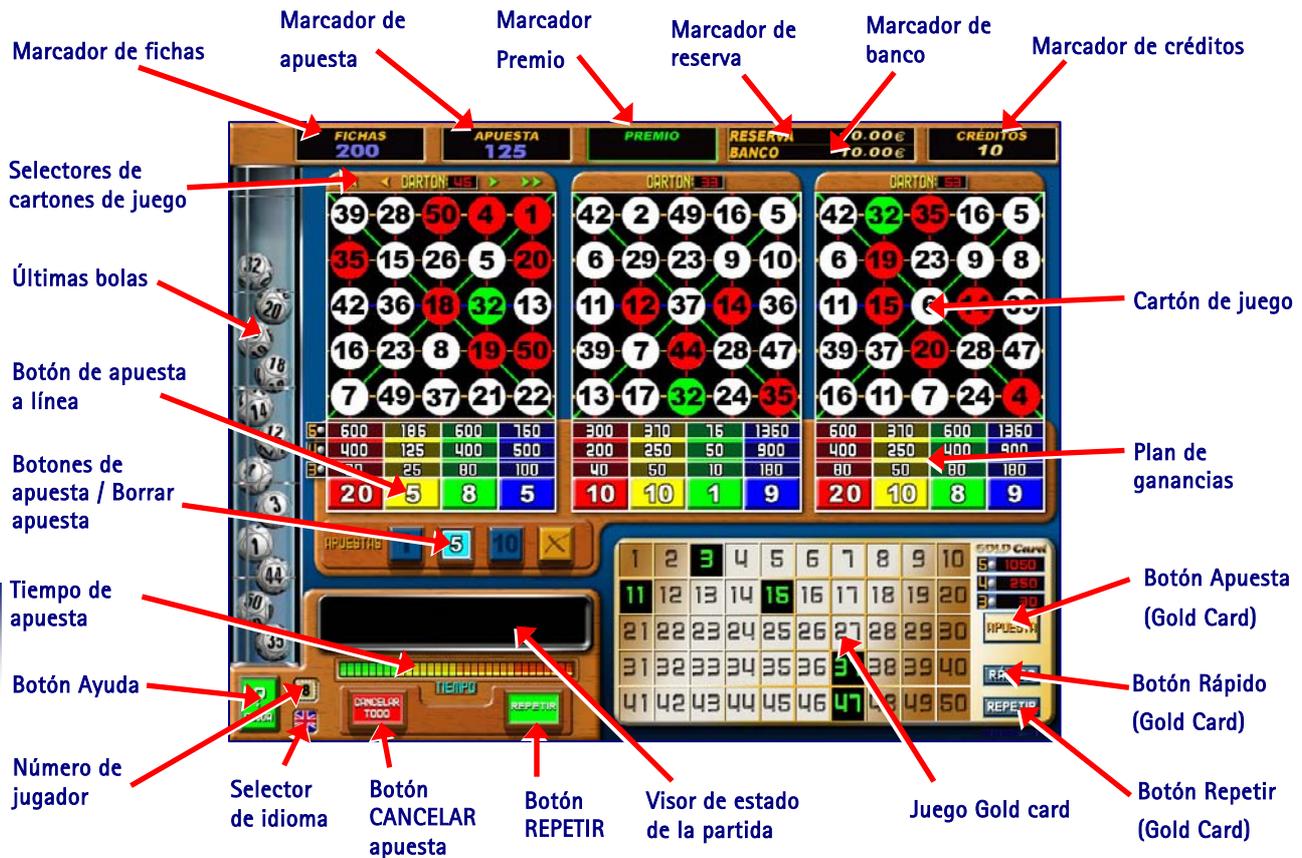


ATENCIÓN: El método de conexión y desconexión se realizará mediante el enchufe del cable de alimentación del aparato.

3. Descripción de juego

3.1.	DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS DE PANTALLA.....	3-2
3.2.	DESCRIPCIÓN DE LOS PULSADORES	3-3
3.3.	MECANISMO DEL JUEGO.....	3-3
3.4.	DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS	3-4
3.4.1.	JUEGO SPIN ONE (juego de luces)	3-4
3.4.2.	JUEGO A BANCO / FICHAS	3-4
3.4.3.	JUEGO DE BINGO	3-4
3.4.4.	JUEGO GOLD CARD.....	3-5
3.5.	PLAN DE GANANCIAS.....	3-6
3.5.1.	PARA 12 BOLAS.....	3-6
3.5.2.	PARA 14 BOLAS.....	3-6
3.5.3.	PLAN DE GANANCIAS DEL JUEGO GOLD CARD	3-6
3.5.3.1.	PARA 12 BOLAS.....	3-6
3.5.3.2.	PARA 14 BOLAS.....	3-6

3.1. DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS DE PANTALLA



Marcador de fichas: muestra las fichas disponibles para el juego de bingo.

Marcador de apuesta: visualiza la suma de apuestas realizadas en los 3 cartones superiores y en el juego Gold Card.

Marcador de reserva: en este marcador se acumulan los créditos siempre que se supere, en el visor de Créditos (configurable en Euros), la cantidad máxima permitida por las leyes de cada Comunidad Autónoma.

Marcador de banco: en este marcador se incrementarán los premios conseguidos si no se juega al juego **A BANCO** (configurable en Euros). Según las leyes de cada Comunidad Autónoma este Banco de premios se permitirá jugar.

Marcador de créditos: en este marcador se acumularán los créditos introducidos hasta un máximo que dependerá de la configuración según las leyes de cada Comunidad Autónoma. Al superar esta cantidad, los créditos que se introduzcan a continuación se acumularán en el visor Reserva.

Visor de estado de la partida: muestra el estado en el que se encuentra la partida.

Marcador Premio: visualiza el premio obtenido en el juego Spin One (juego de luces).

Tiempo de apuesta: muestra el tiempo disponible para realizar apuestas.

Botones de apuesta: con estos pulsadores se seleccionará el valor de la apuesta (cada botón tiene un valor distinto de apuesta).

Botón borrar apuesta: al activar esta botón se permitirá eliminar la apuesta deseada de los 3 cartones superiores.

Botón de apuesta a línea: mediante estos pulsadores se seleccionará sobre que grupos de línea quiere realizar las apuestas.

Últimas bolas: muestra las últimas bolas premiadas.

Cancelar todos: este botón cancela todas las apuestas existentes en los cartones de juego y en el juego Gold Card.

Cancelar último: este botón cancela la última apuesta realizada, tanto en los cartones de juego como en el juego Gold Card.

Repetir: repite todas las apuestas realizadas en los cartones de juego y en el juego Gold Card.

Botón Ayuda: al presionar este botón se mostrará una pantalla recordando las reglas del juego y el plan de ganancias.

Cartón de juego: cartón de juego.

Plan de ganancias: mostrará los premios.

Selectores de cartón de juego: estos botones permiten cambiar el cartón de juego.

Botón Rápido (Gold Card): selecciona 5 números al azar en el juego Gold Card.

Repetir (Gold Card): repite solamente las apuestas realizadas en el juego Gold Card.

Botón apuesta (Gold Card): incrementa la apuesta en el juego Gold Card. El valor del incremento es seleccionado mediante los botones de apuesta.

Descripción de juego

3.2. DESCRIPCIÓN DE LOS PULSADORES

A continuación se describe la función de los distintos pulsadores de juego disponibles en la máquina:

- Pulsador **COBRAR**: mediante este pulsador el jugador podrá cobrar los créditos acumulados.
- Pulsador **APUESTA MÍNIMA**: al presionar este pulsador se lanzará una partida al juego Spin One (juego de luces) a **apuesta mínima**.
- Pulsador **APUESTA MÁXIMA**: al presionar este pulsador se lanzará una partida al juego Spin One (juego de luces) a **apuesta máxima**.
- Pulsador **A BANCO**: convierte el premio en fichas y créditos.

3.3. MECANISMO DEL JUEGO

El procedimiento que deberá seguir el jugador para realizar una partida será el siguiente:

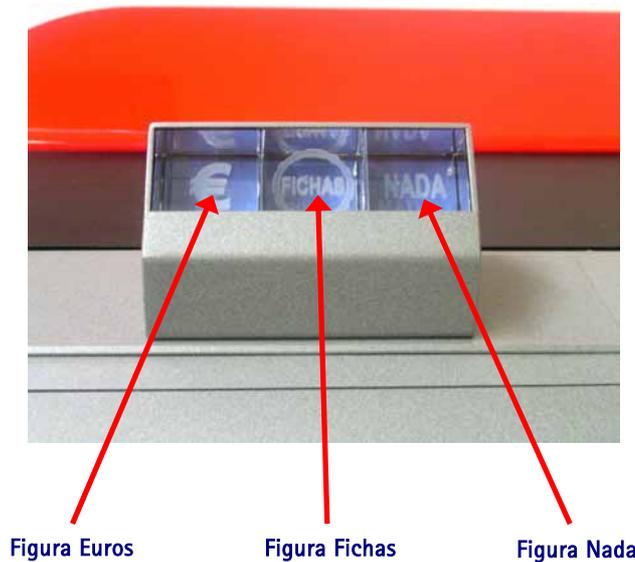
1. El jugador introducirá monedas que se acumularán en el marcador de **CRÉDITOS**.
2. El jugador comenzará con el juego **Spin One**. Para jugar a este juego, el jugador dispone de dos pulsadores, **Apuesta mínima** y **Apuesta máxima**. Al presionar estos pulsadores se lanzará una partida al juego de luces **Spin One**. Las luces se iluminarán al azar hasta mostrar una figura (ver *DESCRIPCIÓN DE JUEGOS*).
3. En el momento que el jugador dispone de fichas, podrá seleccionar la apuesta y el grupo de líneas al que quiere apostar. Cuando se juega al juego de bingo, hay que tener en cuenta que:
 - a. El jugador puede jugar hasta con 3 cartones (el jugador puede escoger entre 999 cartones).
 - b. Es posible apostar en el siguiente cartón una vez apostados un mínimo de créditos (configurable mediante el test).
 - c. El jugador puede congelar los cartones con los que juega (en cada partida los cartones son actualizados al azar). Al congelar los cartones, el jugador puede seguir jugando con los mismos que en la partida anterior. Para congelar un cartón se deberá presionar sobre éste (en la zona superior del cartón).
 - d. Para jugar al juego Gold Card, el total de la apuesta en los tres cartones debe superar un mínimo de créditos (configurable en el test de la máquina), y en cada cartón debe haber una apuesta mínima de créditos (configurable en el test de la máquina).
 - e. No se podrá apostar en los cartones cuando el conjunto de apuestas provoque que se pueda superar el premio máximo permitido.
4. Una vez ha finalizado el tiempo de apuesta, la máquina extraerá 12 bolas de un total de 50.
5. Si el jugador tiene una combinación de 3, 4 y 5 números en línea en una línea apostada, obtendrá el premio base de línea multiplicado por la apuesta realizada en dicho grupo de línea. Una vez conseguido un premio, el jugador podrá cobrarlo o jugar al juego **A BANCO** para obtener más créditos y fichas.
6. Para cada partida de bingo, el jugador deberá realizar como mínimo una partida al juego **Spin One**.

3.4. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

3.4.1. JUEGO SPIN ONE (JUEGO DE LUCES)

El juego **Spin One** permite jugar partidas para conseguir fichas para poder jugar al juego de bingo. El resultado del juego puede ser:

- Euros: el jugador obtiene un premio en Euros según la apuesta realizada.
- Fichas: se obtiene un número de fichas que se podrán utilizar para el juego de bingo. El número de fichas premiadas es variable según la apuesta realizada. El número de fichas obtenidas se acumulan en el marcador **FICHAS**.
- Nada: el jugador no obtiene premio.



3.4.2. JUEGO A BANCO / FICHAS

Cuando se consigue un premio en el juego de **Bingo**, se permite convertir este premio en Fichas y Créditos presionando el pulsador **A BANCO**.

3.4.3. JUEGO DE BINGO

Cuando el jugador, mediante el juego **Spin One**, ha conseguido acumular las fichas suficientes, podrá jugar al juego de bingo.

Descripción de juego

3.4.4. JUEGO GOLD CARD

El jugador deberá seleccionar 5 de los 50 números disponibles. El premio (ver plan de ganancias de Gold Card) es multiplicado por la apuesta realizada en el juego Gold Card. Los valores mínimo y máximo de las apuestas son especificados en el test de la máquina.



Botón Rápido (Gold Card): selecciona 5 números al azar.

Repetir (Gold Card): repite sólo las apuestas realizadas en el juego Gold Card.

Botón de Apuesta (Gold Card): incrementa la apuesta en el juego Gold Card. El valor de incremento es seleccionado mediante los botones de apuesta.

3.5. PLAN DE GANANCIAS

3.5.1. PARA 12 BOLAS

12 BOLAS	PREMIO BASE
5 EN LÍNEA	180
4 EN LÍNEA	110
3 EN LÍNEA	20
5 EN LÍNEA	90
4 EN LÍNEA	55
3 EN LÍNEA	10
5 EN LÍNEA	45
4 EN LÍNEA	27
3 EN LÍNEA	5
5 EN LÍNEA	36
4 EN LÍNEA	22
3 EN LÍNEA	4

3.5.2. PARA 14 BOLAS

14 BOLAS	PREMIO BASE
5 EN LÍNEA	170
4 EN LÍNEA	60
3 EN LÍNEA	10
5 EN LÍNEA	80
4 EN LÍNEA	30
3 EN LÍNEA	5
5 EN LÍNEA	35
4 EN LÍNEA	13
3 EN LÍNEA	3
5 EN LÍNEA	35
4 EN LÍNEA	12
3 EN LÍNEA	2

3.5.3. PLAN DE GANANCIAS DEL JUEGO GOLD CARD

3.5.3.1. PARA 12 BOLAS

12 bolas	
ACIERTOS	PAGO
5	210
4	50
3	6

3.5.3.2. PARA 14 BOLAS

14 bolas	
ACIERTOS	PAGO
5	110
4	25
3	4

4. Test del sistema

4.1.	TEST DEL HOST DESCENTRALIZADO	4-3
4.1.1.	MAIN SERVICE MENU	4-3
4.1.1.1.	HARDWARE TEST	4-4
4.1.1.1.1.	INPUTS TEST	4-4
4.1.1.1.2.	OUTPUTS TEST	4-4
4.1.1.1.3.	AUDIO TEST	4-4
4.1.1.1.4.	VIDEO TEST	4-5
4.1.1.1.5.	BLOWER TEST	4-5
4.1.1.2.	CONFIGURATION	4-5
4.1.1.3.	ERRORS	4-5
4.1.1.3.1.	ERRORS LOG	4-6
4.1.1.4.	BLOWER	4-6
4.1.1.4.1.	TEST BLOWER	4-6
4.1.1.4.2.	TEST BLOWER LOOP	4-6
4.1.1.5.	SHA 1	4-7
4.2.	TEST DEL SATÉLITE	4-8
4.2.1.	HARDWARE TEST	4-9
4.2.1.1.	INPUTS TEST	4-9
4.2.1.2.	OUTPUTS TEST	4-9
4.2.1.3.	AUDIO TEST	4-10
4.2.1.4.	VIDEO TEST	4-10
4.2.1.4.1.	GRAPHICS TEST	4-10
4.2.1.4.2.	TOUCH SCREEN TEST	4-11
4.2.1.4.3.	TOUCH SCREEN CALIBRATION	4-11
4.2.1.5.	TOWER TEST	4-11
4.2.1.6.	MACHINE STATUS	4-12
4.2.2.	INTERNAL COUNTERS READING	4-12
4.2.2.1.	ACCOUNTING COUNTERS (TOTAL)	4-12
4.2.2.2.	MULTIGAME COUNTERS (TOTAL)	4-12
4.2.2.3.	ACCOUNTING COUNTERS (PARCIAL)	4-13
4.2.2.4.	MULTIGAME COUNTERS (PARTIAL)	4-13
4.2.2.5.	MAIN COUNTERS	4-13
4.2.2.6.	LAST GAMES COUNTERS	4-13
4.2.2.6.1.	LAST GAMES EXTRA	4-14
4.2.2.6.2.	LAST GAMES SPIN ONE	4-14
4.2.2.7.	GLOBAL COUNTERS	4-14
4.2.2.8.	EVENTS COUNTERS	4-14
4.2.2.9.	AMINISTRATIVE COUNTERS	4-15
4.2.2.10.	LAST INFORMATION	4-15
4.2.3.	HOPPER SERVICE	4-15
4.2.3.1.	HOPPER [1] 10 COINS UNLOAD	4-15
4.2.3.2.	HOPPER [1] 100 COINS UNLOAD	4-16
4.2.3.3.	HOPPER [1] 1000 COINS UNLOAD	4-16
4.2.3.4.	HOPPER [1] REFILL BY ATTENDANT	4-16
4.2.3.5.	HOPPER [1] UNLOAD & REFILL TEST	4-16
4.2.3.6.	HOPPER [2] 10 COINS UNLOAD	4-17
4.2.3.7.	HOPPER [2] 100 COINS UNLOAD	4-17

4.2.3.8.	HOPPER [2] 1000 COINS UNLOAD	4-17
4.2.3.9.	HOPPER [2] REFILL BY ATTENDANT.....	4-17
4.2.3.10.	HOPPER [2] UNLOAD & REFILL TEST.....	4-18
4.2.4.	CONFIGURATION	4-18
4.2.4.1.	MACHINE CONFIGURATION	4-18
4.2.4.2.	GAME CONFIGURATION	4-18
4.2.4.3.	GAME LANGUAGE CONFIGURATION	4-19
4.2.4.4.	MONEY SYSTEM CONFIGURATION.....	4-19
4.2.4.4.1.	DENOMINATION.....	4-19
4.2.4.4.2.	NOTE ACCEPTOR	4-19
4.2.4.4.3.	COIN ACCEPTOR.....	4-20
4.2.4.4.4.	MANUAL PRIZE.....	4-20
4.2.4.4.5.	MECH COUNTERS	4-20
4.2.4.4.6.	JACKPOT LIMIT	4-20
4.2.4.5.	VOLUME CONFIGURATION	4-21
4.2.4.5.1.	TERMINAL VOLUME	4-21
4.2.4.5.2.	HOST VOLUME.....	4-21
4.2.4.6.	SET TIMER / DATE	4-21
4.2.4.7.	PAM CONFIGURATION	4-22
4.2.4.8.	CLONE CONFIGURATION	4-22
4.2.4.9.	JACKPOTS CONFIGURATION.....	4-22
4.2.5.	TEST LANGUAGE	4-22
4.2.6.	HOST CONSOLE	4-23

Test del sistema

4.1. TEST DEL HOST DESCENTRALIZADO

-ENTRAR EN LAS FASES DE TEST:

A continuación se describe como entrar en el modo test del HOST:

1. Abrir la puerta frontal del **Host descentralizado** y en la parte frontal del **Rack** podremos encontrar los pulsadores de servicio.
2. Cuando el sistema esté en modo reclamo (no existe ninguna partida en curso) activar la llave de **TEST**. Cuando está activo el test del Host, los pulsadores indicados en la ilustración inferior se utilizarán para seleccionar las opciones de la pantalla de plasma.



-SALIR DE LAS FASES DE TEST:

Para abandonar las fases de test, gire la llave de **Test** (Host) a su posición normal.



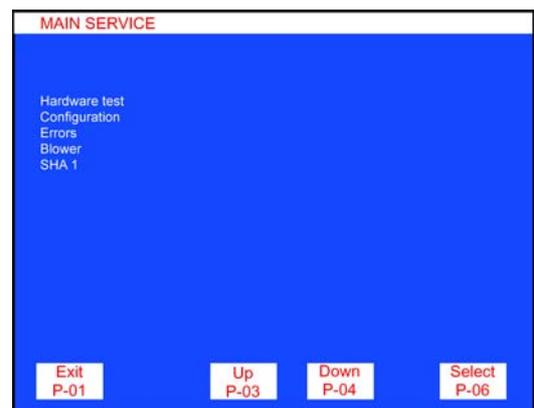
IMPORTANTE: Para visualizar las pantallas de test del HOST se deberá conectar un monitor LCD o similar. También se podrá visualizar desde cualquier satélite, mediante el menú de test **HOST CONSOLE**.

En la pantalla de plasma aparecerá el menú principal del test:

4.1.1. MAIN SERVICE MENU

Aparece en la pantalla el **Main Service Menu (Menú principal de Servicio)**, que da acceso a las diferentes fases.

- P-01: Salir del menú del test.
- P-03: Ir a opción anterior.
- P-04: Ir a opción posterior.
- P-06: Seleccionar opción.



4.1.1.1. HARDWARE TEST

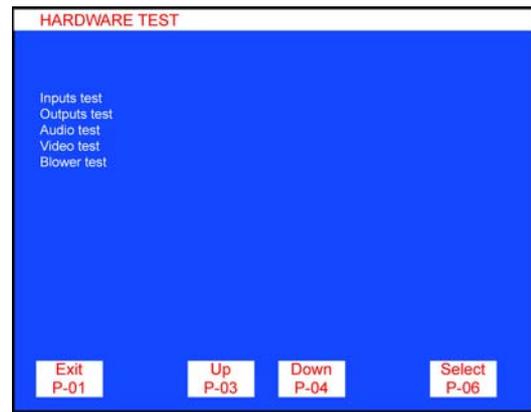
En este menú se visualizan las fases de test que se pueden realizar al **HOST**.

P-01: Salir del menú del test.

P-03: Ir a opción anterior.

P-04: Ir a opción posterior.

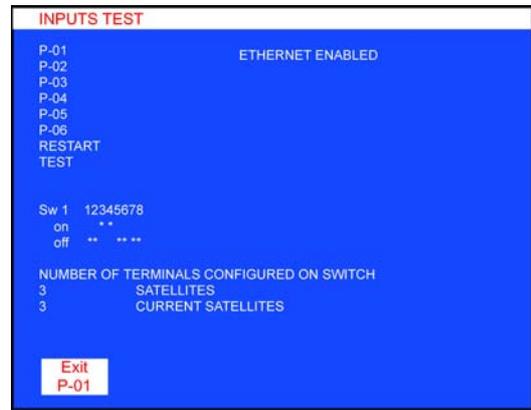
P-06: Seleccionar opción.



4.1.1.1.1. INPUTS TEST

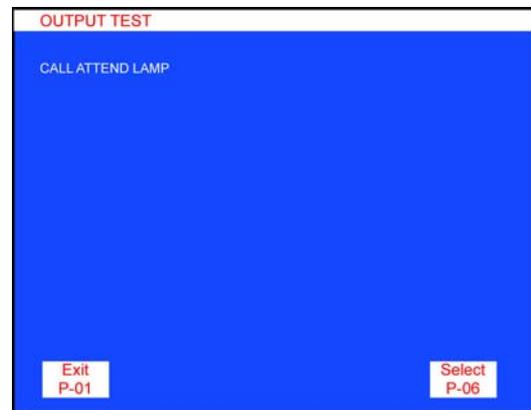
Permite comprobar el buen funcionamiento de los pulsadores y de los microswitches.

Al activar uno de ellos, el texto al que le hace referencia cambiará de color.



4.1.1.1.2. OUTPUTS TEST

Al presionar el *pulsador 6* se encenderá la luz del **INDICADOR LUMINOSO**, que es el indicador de fuera de servicio.



4.1.1.1.3. AUDIO TEST

Permite escuchar los efectos y músicas que la máquina ejecuta en diferentes momentos (host). Cada uno de ellos obedece a un número de efecto que se utiliza para su identificación y que aparece indicado en la pantalla.

P-03 / P-04: selecciona un sonido.

P-06: reproduce el sonido seleccionado.



Test del sistema

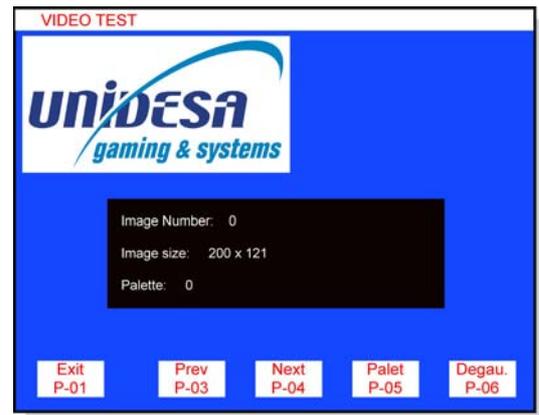
4.1.1.1.4. VIDEO TEST

Esta fase de test permite visualizar los gráficos que aparecen durante el juego (gráficos pintados por el Host).

Prev. P-03: visualiza el gráfico anterior.

Next P-04: visualiza el gráfico siguiente.

Palet. P-05: visualiza la paleta de colores.



4.1.1.1.5. BLOWER TEST

Esta fase de test permite verificar la lectura de las bolas, y el correcto funcionamiento del tubo y de la turbina.

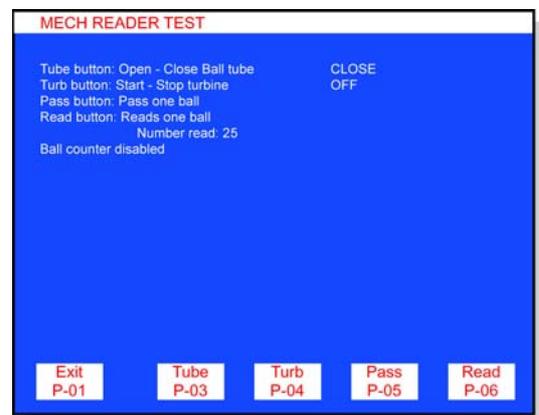
Exit P-01: Vuelve al menú anterior.

Tube P-03: Abre / Cierra el tubo de las bolas.

Turb P-04: Conecta / Desconecta la turbina.

Pass P-05: Esta opción permite realizar un pase de bola.

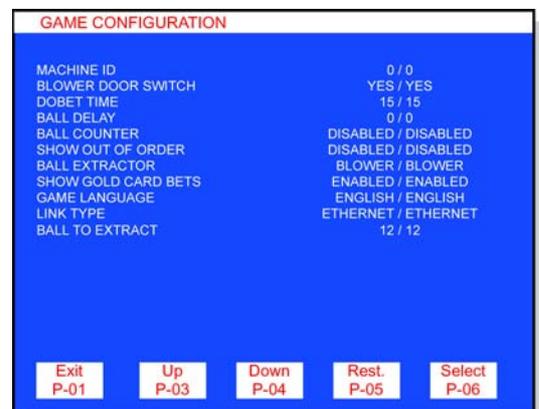
Read P-06: Esta opción permite verificar el proceso completo de lanzamiento y lectura de la bola.



4.1.1.2. CONFIGURATION

En esta fase de test se podrán configurar varias opciones relacionadas con el juego.

Ver apartado **PARÁMETROS**.



4.1.1.3. ERRORS

Permite visualizar los últimos errores producidos en el host.

Exit P-01: volver al menú anterior.

Up. P-03: selecciona la opción anterior.

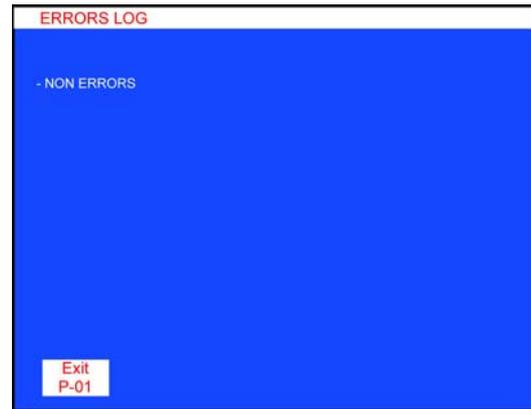
Down P-04: selecciona la opción siguiente.

Select P-06: valida la selección.



4.1.1.3.1. ERRORS LOG

Permite visualizar los últimos errores producidos en el host.



4.1.1.4. BLOWER

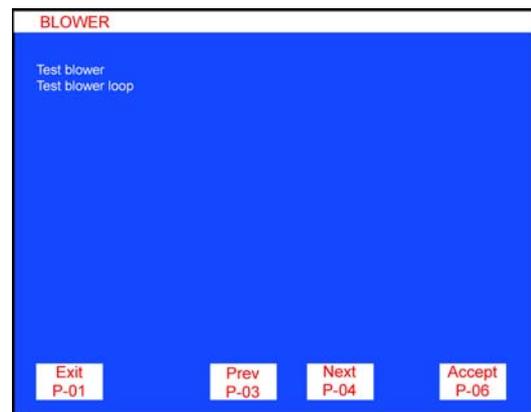
Permite realizar un test del mecanismo de la extractora.

Exit P-01: Vuelve al menú anterior.

Prev. P-03: Selecciona la opción anterior.

Next P-04: Selecciona la opción siguiente.

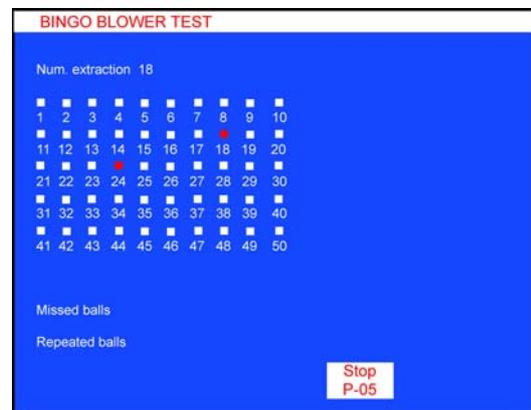
Accept P-06: Valida la opción seleccionada.



4.1.1.4.1. TEST BLOWER

Esta opción permite realizar el test de lectura de las 50 bolas de la extractora.

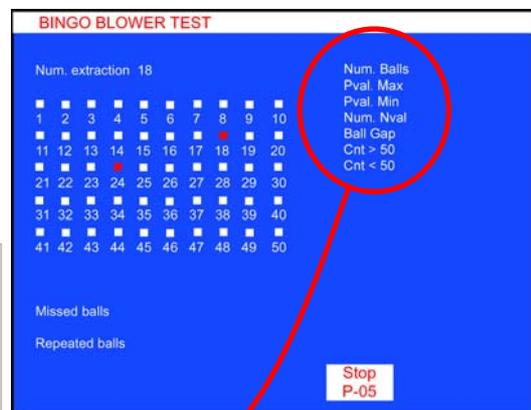
Al presionar "Stop P-05" el proceso finalizará.



4.1.1.4.2. TEST BLOWER LOOP

Esta opción permite realizar el test de lectura de las 50 bolas de la extractora, de forma cíclica. Esta fase de test también dará información importante para la calibración del sensor contador de bolas del serpentín.

Al presionar "Stop P-05" el proceso finalizará.



IMPORTANTE: Para calibrar el sensor contador de bolas del serpentín, se deberá modificar a YES, el valor del parámetro de configuración BALL COUNTER, situado en le Host. Al activar este parámetro aparecerán los contadores indicados en la ilustración. Ver las especificaciones descritas en el Manual de Servicio.

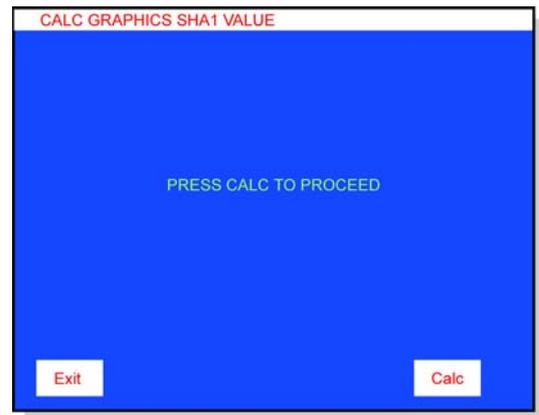
Test del sistema

4.1.1.5. SHA 1

El SHA-1 es un algoritmo para verificar que los archivos gráficos de la máquina, que se encuentran en el PC, no han sido manipulados ni han sufrido una corrupción.

Calc: inicial el cálculo del algoritmo.

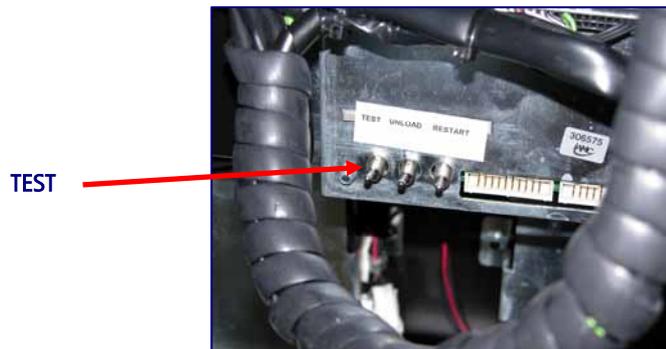
Exit: regresa al menú anterior.



4.2. TEST DEL SATÉLITE

Procedimiento para entrar:

1. Abrir la puerta, cuando la máquina esté en espera de introducción de créditos o de inicio de partida. En la pantalla aparece el mensaje "**Service Door Open**".
2. Activar el interruptor "**TEST**", situado en el interior de la máquina (ver ilustración inferior). En la pantalla del satélite aparecerá el menú principal de Servicio.



3. Presionar con el dedo la pantalla TFT, sobre las opciones deseadas, para moverse por las distintas fases de test.

Procedimiento para salir:

1. Desactivar el interruptor "**TEST**". En la pantalla aparecerá el mensaje "Service Door Open".
2. Seguidamente cerrar la puerta. La máquina volverá a su estado anterior.

Test del sistema

Al abrir la puerta y accionar el interruptor "Test", aparece en la pantalla el **Main Service Menu** (Menú principal de Servicio), que da acceso a las diferentes fases.

La selección de la opción deseada se realiza presionando sobre la función que aparece en la parte inferior de la pantalla táctil.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



4.2.1. HARDWARE TEST

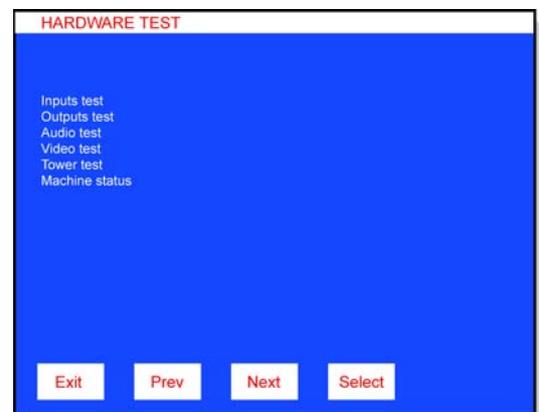
En este apartado se verificarán los distintos componentes de los que dispone la máquina. Al seleccionar esta opción aparece el siguiente menú.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



Se desarrollan a continuación los sucesivos submenús.

4.2.1.1. INPUTS TEST

Permite comprobar el buen funcionamiento de los pulsadores e interruptores que dispone la máquina.

Al activar uno de ellos, el texto al que le hace referencia cambiará de color.

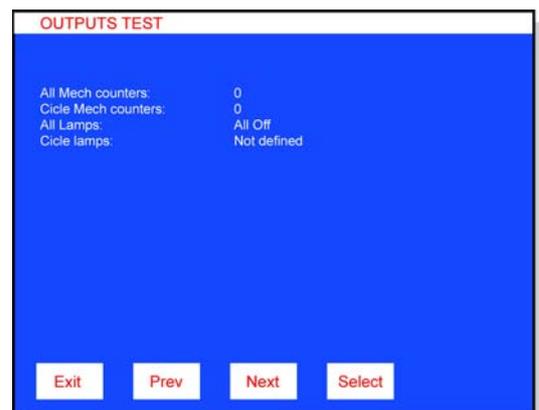
Exit: regresará al menú anterior.



4.2.1.2. OUTPUTS TEST

Permite comprobar el buen funcionamiento de los contadores electromecánicos, que se visualizan desde el exterior de la máquina (parte frontal) y también verificar las lámparas de la máquina.

-All Mech Counters: al presionar sobre **SELECT.**, se incrementará una unidad en cada uno de los contadores electromecánicos. El incremento se realizará al mismo tiempo en todos los contadores.



-**Cicle Mech Counters:** al presionar sobre **SELECT.**, se incrementará una unidad en todos los contadores electromecánicos. El incremento se realizará de forma secuencial, indicando el nombre del contador que se está incrementando.

-**All Lamps:** presionar sobre **SELECT.**, para seleccionar los distintos test de lámparas:

All off: apaga todas las lámparas de la máquina.

All on: enciende todas las lámparas de la máquina.

All int: todas las lámparas de la máquina realizarán intermitencias.

-**Cicle Lamps:** al presionar sobre **SELECT.**, se podrá verificar de forma individual el correcto funcionamiento de las lámparas de la máquina.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.

4.2.1.3. AUDIO TEST

Permite escuchar los efectos y músicas que la máquina ejecuta en diferentes momentos. Cada uno de ellos obedece a un número de efecto que se utiliza para su identificación y que aparece indicado en la pantalla.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev. / Next: selecciona un efecto.

Play: reproduce el efecto seleccionado.



4.2.1.4. VIDEO TEST

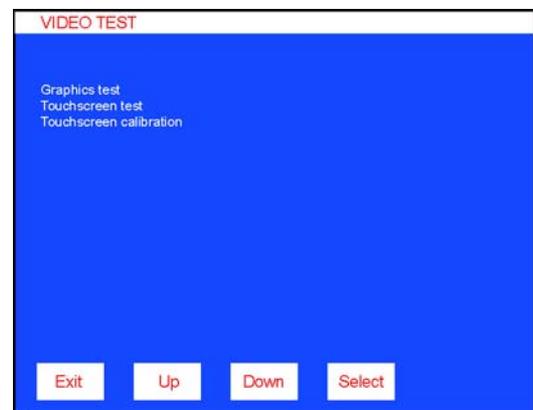
Al seleccionar esta opción aparece el siguiente menú. Esta fase de test está relacionada con los gráficos y con la pantalla táctil de la máquina.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



Se desarrollan a continuación los sucesivos submenús.

4.2.1.4.1. GRAPHICS TEST

Esta fase de test, permite visualizar cada uno de los gráficos que aparecen en el juego.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: visualizará el gráfico anterior.

Next: visualizará el gráfico siguiente.

Palet.: visualizará la paleta de colores utilizada.

Degau.: pintará la pantalla de color rojo.

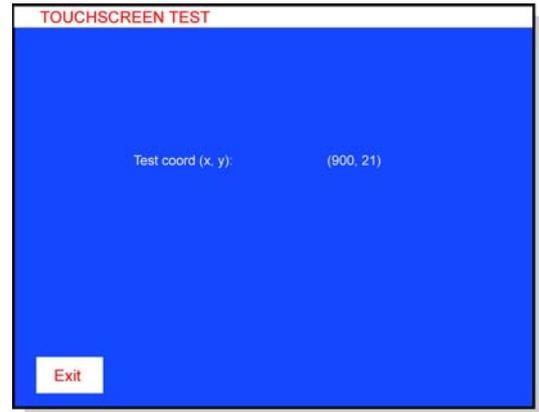


Test del sistema

4.2.1.4.2. TOUCH SCREEN TEST

En esta fase de test se visualizarán las coordenadas del punto donde se presione sobre la pantalla táctil.

Exit: regresará al menú anterior.



4.2.1.4.3. TOUCH SCREEN CALIBRATION

Mediante esta opción se podrá calibrar la pantalla táctil. El proceso de calibración es el siguiente:

- 1.- Entrar en esta opción.
- 2.- Cuando el proceso lo indique, se presionará sobre el cuadro que aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla.
- 3.- El siguiente paso será hacer lo mismo pero en el cuadro que aparecerá en la parte superior derecha.

Si estos pasos se han realizado correctamente, en la pantalla aparecerá el mensaje "**Calibration successful**".



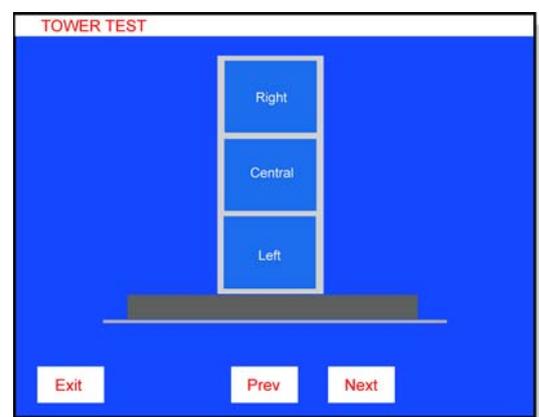
IMPORTANTE: Al presionar simultáneamente los pulsadores **COBRO Y LLAMAR EMPLEADO** en el menú principal de test del Satélite, se accederá directamente a esta fase de test.

4.2.1.5. TOWER TEST

En esta fase de test se podrá verificar el correcto funcionamiento del indicador luminoso.

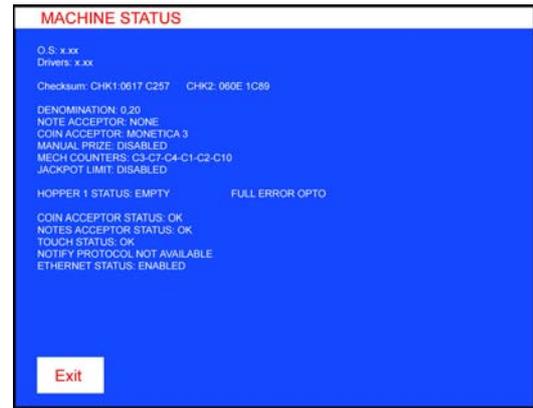
Prev / Next: estas opciones activan las lámparas del indicador luminoso.

Exit: regresará al menú anterior.



4.2.1.6. MACHINE STATUS

En esta fase de test se podrá verificar el estado y configuración de algunos periféricos instalados en la máquina.



4.2.2. INTERNAL COUNTERS READING

En este apartado se podrán visualizar los distintos contadores electrónicos que tiene la máquina. Al seleccionar esta opción aparece el siguiente menú.

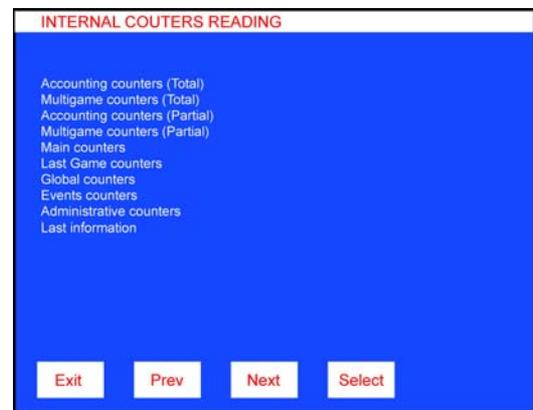
Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.

Se desarrollan a continuación los sucesivos submenús.



4.2.2.1. ACCOUNTING COUNTERS (TOTAL)

Mediante este menú se visualizarán los contadores de contabilidad totales de la máquina.

Exit: regresará al menú anterior.

Up: ir al contador anterior.

Down: ir al contador siguiente.

PageUp: visualiza la pantalla anterior de contadores.

PageDw: visualiza la pantalla siguiente de contadores.



4.2.2.2. MULTIGAME COUNTERS (TOTAL)

Mediante este menú se visualizarán los contadores de estadística totales de la máquina.

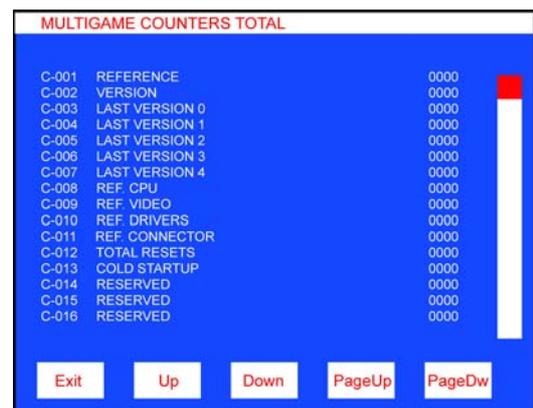
Exit: regresará al menú anterior.

Up: ir al contador anterior.

Down: ir al contador siguiente.

PageUp: visualiza la pantalla anterior de contadores.

PageDw: visualiza la pantalla siguiente de contadores.



Test del sistema

4.2.2.3. ACCOUNTING COUNTERS (PARCIAL)

Mediante este menú se visualizarán los contadores de contabilidad parciales de la máquina.

Para inicializar los contadores parciales, se deberá entrar en esta fase de test y mantener presionado el pulsador **COBRO** durante 5 segundos aproximadamente.

Exit: regresará al menú anterior.

Up: ir al contador anterior.

Down: ir al contador siguiente.

PageUp: visualiza la pantalla anterior de contadores.

PageDw: visualiza la pantalla siguiente de contadores.

ACCOUNTING COUNTERS PARTIAL		
C-001	CRED PLAYED	0000
C-002	CRED WON	0000
C-003	CRED IN GAME	0000
C-004	CRED OUT GAME	0000
C-005	CRED OUT CHANGE	0000
C-006	CRED OUT WIN	0000
C-007	GAMES PLAYED	0000
C-008	WINNING GAMES	0000
.....
.....

Exit Up Down PageUp PageDw

4.2.2.4. MULTIGAME COUNTERS (PARTIAL)

Mediante este menú se visualizarán los contadores de estadística parciales de la máquina.

Para inicializar los contadores parciales, se deberá entrar en esta fase de test y mantener presionado el pulsador **COBRO** durante 5 segundos aproximadamente.

Exit: regresará al menú anterior.

Up: ir al contador anterior.

Down: ir al contador siguiente.

PageUp: visualiza la pantalla anterior de contadores.

PageDw: visualiza la pantalla siguiente de contadores.

MULTIGAME COUNTERS PARTIAL		
C-001	REFERENCE	0000
C-002	VERSION	0000
C-003	LAST VERSION 0	0000
C-004	LAST VERSION 1	0000
C-005	LAST VERSION 2	0000
C-006	LAST VERSION 3	0000
C-007	LAST VERSION 4	0000
C-008	REF CPU	0000
C-009	REF VIDEO	0000
C-010	REF DRIVERS	0000
C-011	REF CONNECTOR	0000
C-012	TOTAL RESETS	0000
C-013	COLD STARTUP	0000
C-014	RESERVED	0000
C-015	RESERVED	0000
C-016	RESERVED	0000

Exit Up Down PageUp PageDw

4.2.2.5. MAIN COUNTERS

En esta fase de test se podrá visualizar los contadores electrónicos más relevantes del satélite.

MAIN COUNTERS	
Coin In	
Coin Out	
Coin Drop	
Attendant Paid Jackpot	
Attendant Paid Cancelled Credits	
Physical Coin In	
Physical Coin Out	
Bill In	
Voucher In	
Voucher Out	
EFT In	
WAT In	
WAT Out	
Non-Cashable Electronic Promotion In	
Cashable Electronic Promotion In	
Non-Cashable Electronic Promotion Out	
Cashable Electronic Promotion Out	
Coupon Promotion In	
Coupon Promotion Out	
Machine Paid External Bonus Payout	
Attendant Paid External Bonus Payout	
Attendant Paid Progressive Payout	
Machine Paid Progressive Payout	

Exit

4.2.2.6. LAST GAMES COUNTERS

Mediante este menú se podrá visualizar información detallada de las últimas partidas realizadas en el juego de la carrera de caballos y en el juego SpinOne.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.

LAST GAMES	
Last Games Extra	
Last Games SpinOne	

Exit Prev Next Select

4.2.2.6.1. LAST GAMES EXTRA

Mediante este menú se visualizarán las últimas cien partidas.

Exit: regresa al menú anterior.

Up/ Down: selecciona la partida realizada.

Bets: visualizará el tapete de apuestas con las apuestas que se han realizado en esa partida, el número premiado y los premios conseguidos.

LAST GAMES	
Dealts	Information
Dealt 1	Credits Before : 3
Dealt 2	Credits After : 0
	Chips Before : 11
	Chips After : 0
	Reserve Before : 0
	Reserve After : 0
	Bank Before : 165
	Bank After : 0
	Winnings : 0
	Total Bet : 8
	-Chips Won : 0
	-Credits Won : 0

Exit Up Down Bets

4.2.2.6.2. LAST GAMES SPIN ONE

Mediante este menú se podrá visualizar información detallada de las últimas partidas realizadas en el juego SpinOne.

Exit: regresa al menú anterior

Up/Down: selecciona la partida realizada.

LAST GAMES SPINONE INFORMATION	
Dealts	Information
Dealt 1	Date: 24/9/2004
Dealt 2	Time: 14:25:25
Dealt 3	
	Credits before: 0000
	Credits after: 0000
	Chips before: 0000
	Chips after: 0000
	Reserve before: 0000
	Reserve after: 0000
	Bank before: 0000
	Bank after: 0000
	Credits played: 0 (0.00)
	SpinOne result: NOTHING

Exit Up Down

4.2.2.7. GLOBAL COUNTERS

Mediante esta fase de test se visualizará la contabilidad total del satélite actual, y de los otros satélites (desde un mismo terminal). Al acceder a esta fase de test se muestra por defecto la contabilidad total del satélite actual.

A continuación se describen las opciones comunes a las diferentes pantallas de esta fase de test:

Exit: regresa al menú anterior.

Up / Down: selecciona el satélite (terminal) deseado.

GLOBAL COUNTERS	
Select Terminal	Select counter
Terminal 1	CRED. PLAYED 0
Terminal 2	CRED. WON 0
Terminal 3	CRED. IN GAME 0
Terminal 4	CRED. OUT GAME 0
Terminal 5	CREDITS PAID MANUAL 0
Terminal 6	
Terminal 7	
Terminal 8	
Terminal 9	
Terminal 10	
Terminal 11	
Terminal 12	
Terminal 13	
Terminal 14	
Terminal 15	

Exit Up Down Totals

4.2.2.8. EVENTS COUNTERS

En esta fase se podrán visualizar los eventos ocurridos en la máquina.

Exit: regresará al menú anterior.

Up: ir al evento anterior.

Down: ir al evento siguiente.

PageUp: visualiza la pantalla anterior de eventos.

PageDw: visualiza la pantalla siguiente de eventos.

EVENTS COUNTERS	
001 - TEST ENTER	27/07/2001 04:05:40
002 - TEST ENTER	27/07/2001 05:05:40
003 - SERVICE DOOR OPEN	25/07/2001 02:30:40
004 - TEST ENTER	24/07/2001 07:23:40
005 - SERVICE DOOR OPEN	23/07/2001 09:34:40

Exit Up Down PageUp PageDw

4.2.3.2. HOPPER [1] 100 COINS UNLOAD

Mediante este menú se podrá proceder a la descarga de 100 monedas del hopper. Para poder descargar las monedas es necesario que se active el pulsador "Unload" de la Carta Driver Puerta (situada en el interior de la máquina). El visor "Hopper load:" indicará la cantidad de monedas que hay en el hopper. El visor "Coins out:" indicará la cantidad de monedas descargadas.

Presionar en la opción "Unload" para empezar con la descarga.

Presionar en la opción "Stop" para detener la descarga.



4.2.3.3. HOPPER [1] 1000 COINS UNLOAD

Mediante este menú se podrá proceder a la descarga de 1000 monedas del hopper. Para poder descargar las monedas es necesario que se active el pulsador "Unload" de la Carta Driver Puerta (situada en el interior de la máquina). El visor "Hopper load:" indicará la cantidad de monedas que hay en el hopper. El visor "Coins out:" indicará la cantidad de monedas descargadas.

Presionar en la opción "Unload" para empezar con la descarga.

Presionar en la opción "Stop" para detener la descarga.



4.2.3.4. HOPPER [1] REFILL BY ATTENDANT

Permite realizar una carga inicial o bien reponer un cierto nivel de monedas en el pagador, contabilizando esta cantidad (que es un valor modificable a partir de un estándar de 200). Las monedas contabilizadas forman parte de la contabilidad de monedas disponibles en el pagador.

Para modificar la cantidad de monedas a reponer, presionar "+" para incrementar el número de monedas y presionar "-" para decrementar el número de monedas.



4.2.3.5. HOPPER [1] UNLOAD & REFILL TEST

Permite realizar un test de descarga y de llenado del hopper delantero en la misma fase de test.

Al pulsar sobre "Unload" comenzará la descarga de monedas.

Una vez descargadas las monedas, éstas se podrán introducir a través del selector de monedas hasta que el balance quede de nuevo con el valor 0.



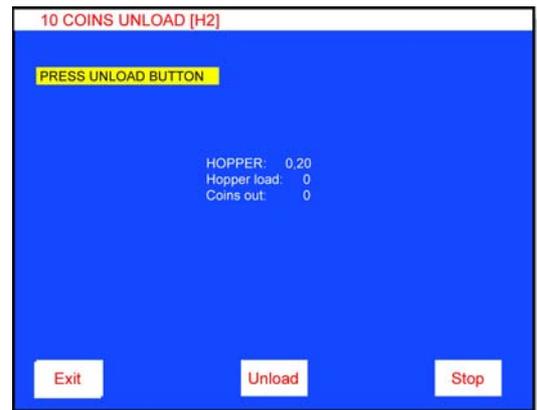
Test del sistema

4.2.3.6. HOPPER [2] 10 COINS UNLOAD

Mediante este menú se podrá proceder a la descarga de 10 monedas del hopper. Para poder descargar las monedas es necesario que se active el pulsador "Unload" de la Carta Driver Puerta (situada en el interior de la máquina). El visor "Hopper load:" indicará la cantidad de monedas que hay en el hopper. El visor "Coins out:" indicará la cantidad de monedas descargadas.

Presionar en la opción "Unload" para empezar con la descarga.

Presionar en la opción "Stop" para detener la descarga.



4.2.3.7. HOPPER [2] 100 COINS UNLOAD

Mediante este menú se podrá proceder a la descarga de 100 monedas del hopper. Para poder descargar las monedas es necesario que se active el pulsador "Unload" de la Carta Driver Puerta (situada en el interior de la máquina). El visor "Hopper load:" indicará la cantidad de monedas que hay en el hopper. El visor "Coins out:" indicará la cantidad de monedas descargadas.

Presionar en la opción "Unload" para empezar con la descarga.

Presionar en la opción "Stop" para detener la descarga.



4.2.3.8. HOPPER [2] 1000 COINS UNLOAD

Mediante este menú se podrá proceder a la descarga de 1000 monedas del hopper. Para poder descargar las monedas es necesario que se active el pulsador "Unload" de la Carta Driver Puerta (situada en el interior de la máquina). El visor "Hopper load:" indicará la cantidad de monedas que hay en el hopper. El visor "Coins out:" indicará la cantidad de monedas descargadas.

Presionar en la opción "Unload" para empezar con la descarga.

Presionar en la opción "Stop" para detener la descarga.



4.2.3.9. HOPPER [2] REFILL BY ATTENDANT

Permite realizar una carga inicial o bien reponer un cierto nivel de monedas en el pagador, contabilizando esta cantidad (que es un valor modificable a partir de un estándar de 200). Las monedas contabilizadas forman parte de la contabilidad de monedas disponibles en el pagador.

Para modificar la cantidad de monedas a reponer, presionar "+" para incrementar el número de monedas y presionar "-" para decrementar el número de monedas.

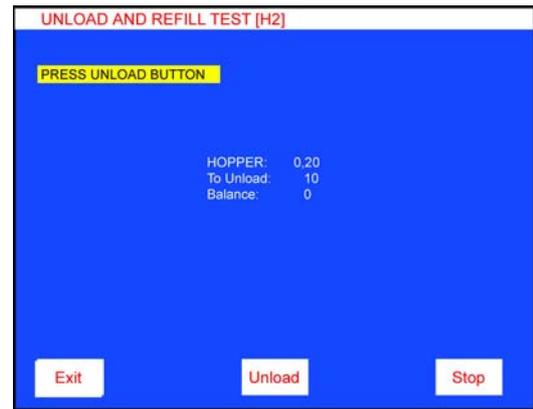


4.2.3.10. HOPPER [2] UNLOAD & REFILL TEST

Permite realizar un test de descarga y de llenado del hopper delantero en la misma fase de test.

Al pulsar sobre "Unload" comenzará la descarga de monedas.

Una vez descargadas las monedas, éstas se podrán introducir a través del selector de monedas hasta que el balance quede de nuevo con el valor 0.



4.2.4. CONFIGURATION

En este apartado se podrán realizar una serie de configuraciones, tanto a nivel de juego como a nivel de máquina.

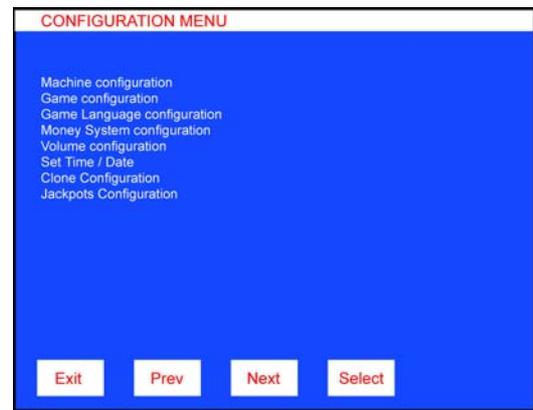
Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.

Se desarrollan a continuación los sucesivos submenús.



4.2.4.1. MACHINE CONFIGURATION

Permite la configuración de algunos componentes de la máquina.

Exit: regresa al menú anterior.

Up / Down: seleccionar parámetro.

Inc / Dec: permite modificar el valor de cada parámetro.

More: habilita la opción **Rest**, que permite restaurar todos los valores de la fase de test, y la opción **Set** que permite introducir el valor del parámetro.



4.2.4.2. GAME CONFIGURATION

Mediante este menú se podrán configurar distintos parámetros referentes al juego.

Exit: regresa al menú anterior.

Up / Down: seleccionar parámetro.

Inc / Dec: permite modificar el valor de cada parámetro.

More: habilita la opción **Rest**, que permite restaurar todos los valores de la fase de test, y la opción **Set** que permite introducir el valor del parámetro.



Test del sistema

4.2.4.3. GAME LANGUAGE CONFIGURATION

Mediante este menú se podrán seleccionar los idiomas que se deseen tener activos en el juego.

Una vez en la pantalla de juego, el jugador podrá seleccionar el idioma en el que desee visualizar los gráficos de la pantalla de TFT de la máquina.

Up / Down: seleccionará el idioma deseado.

Inc / Dec: activará o desactivará el idioma seleccionado.



4.2.4.4. MONEY SYSTEM CONFIGURATION

Mediante este menú se podrá seleccionar el tipo de selector de monedas, el tipo de lector de billetes, el valor del crédito. Se desarrollan a continuación los sucesivos submenús.

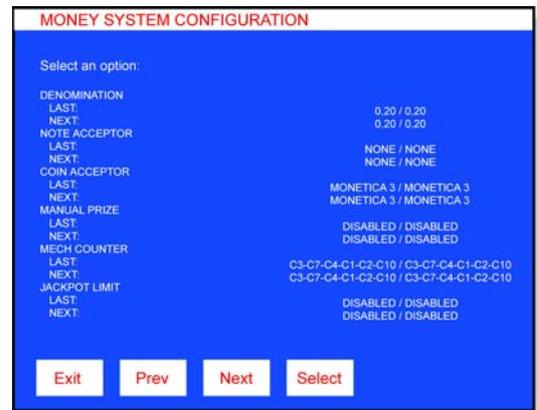
Si en los sucesivos menús aparece el mensaje "**Rack Door Closed**", no se podrá modificar ningún valor. Para poder modificar los valores, se deberá tener cerrada la puerta del Rack.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



4.2.4.4.1. DENOMINATION

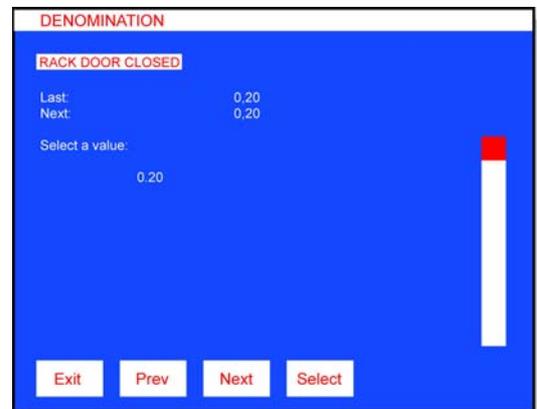
En esta fase de test se selecciona el valor del crédito.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



4.2.4.4.2. NOTE ACCEPTOR

En esta fase de test se selecciona el tipo de lector de billetes que llevará la máquina.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



4.2.4.4.3. COIN ACCEPTOR

En esta fase de test se selecciona el tipo de selector de monedas que llevará la máquina.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev.: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



4.2.4.4.4. MANUAL PRIZE

En caso de tener hopper, en esta fase de test se seleccionará a partir de cuantos créditos se pagará de forma manual. Si la máquina dispone de impresora se deberá poner NO en esta opción.

Up / Down: seleccionará la opción deseada.

Selec.: validará la selección escogida.

Edit: permitirá la introducción del valor deseado.



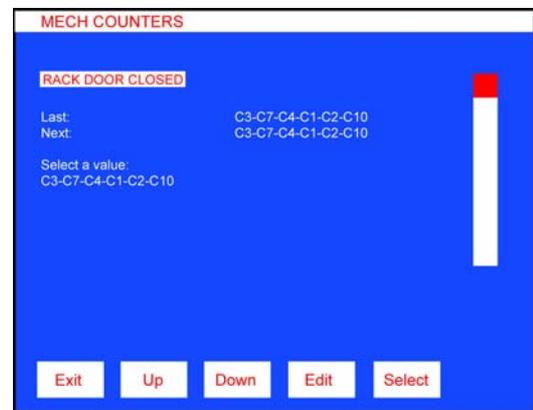
4.2.4.4.5. MECH COUNTERS

En esta fase de test se permitirá asociar los contadores indicados con los contadores electromecánicos.

Mediante los botones "Up" y "Down" se seleccionará la opción deseada.

Mediante el botón "Selec." se validará la selección escogida.

Mediante el botón "Edit" se podrá introducir el valor deseado.



4.2.4.4.6. JACKPOT LIMIT

En esta fase se especificará el límite a partir del cual un Jackpot será pagado de forma manual.



Test del sistema

4.2.4.5. VOLUME CONFIGURATION

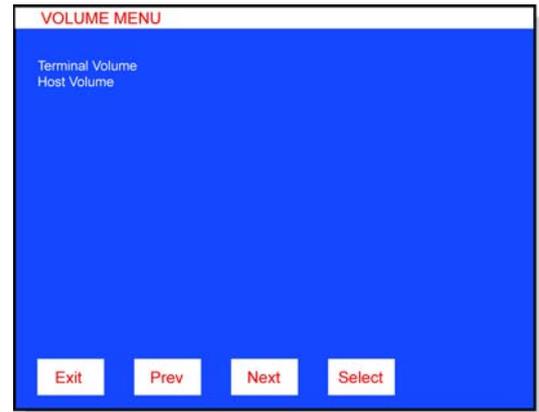
Mediante este menú se podrá configurar el volumen de sonido del Satélite (terminal) y del Host.

Exit: regresará al menú anterior.

Prev: ir a opción anterior.

Next: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.



4.2.4.5.1. TERMINAL VOLUME

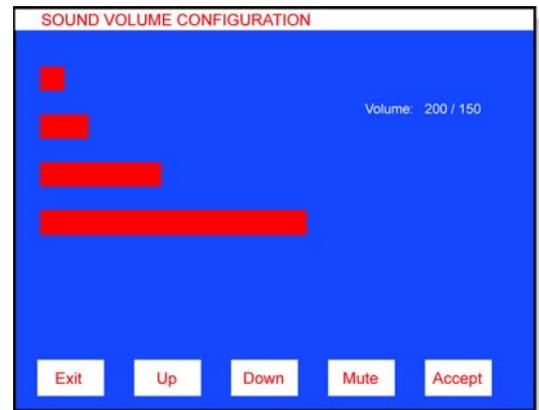
Esta fase de test permitirá ajustar el volumen del Satélite.

Mediante la opción "**Up**" se subirá el volumen.

Mediante la opción "**Down**" se bajará el volumen.

Mediante la opción "**Mute**" se deshabilitará el sonido.

Mediante la opción "**Accept**" se grabará el nivel de volumen escogido.



4.2.4.5.2. HOST VOLUME

Esta fase de test permitirá ajustar el volumen del Host.

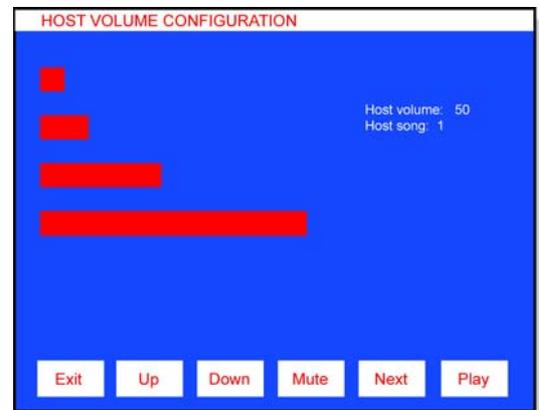
Mediante la opción "**Up**" se subirá el volumen.

Mediante la opción "**Down**" se bajará el volumen.

Mediante la opción "**Mute**" se deshabilitará el sonido.

Mediante la opción "**Next**" se cambiará al siguiente efecto sonoro.

Mediante la opción "**Play**" se reproducirá el sonido seleccionado.



4.2.4.6. SET TIMER / DATE

En esta fase de test se podrá actualizar o modificar la fecha y la hora (que se visualizará en los tickets de la impresora).

Prev.: el cursor se situará en la posición anterior.

Next: el cursor se situará en la posición siguiente.

Dec: se disminuirá el valor.

Incr: se aumentará el valor.

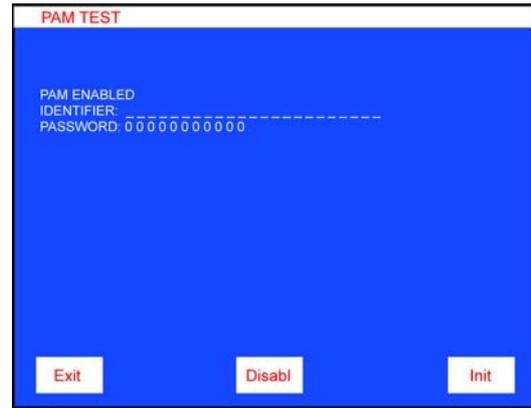


4.2.4.7. PAM CONFIGURATION

En esta fase de test se podrá inicializar los parámetros del protocolo de recaudación PAM.

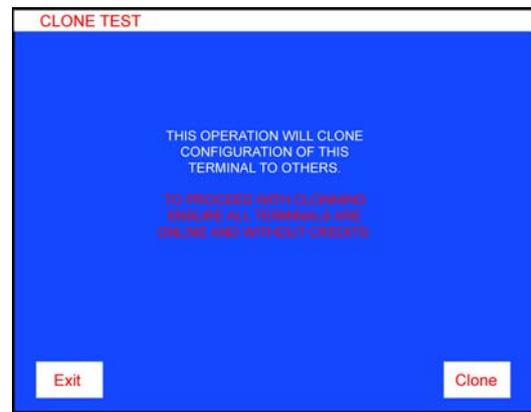


IMPORTANTE: Para una correcta transmisión de datos, configurar la velocidad de transmisión a 9600 baudios.



4.2.4.8. CLONE CONFIGURATION

Esta fase de test hace entrar la máquina en estado de clonación. Todos los satélites quedarán configurados como el satélite en el que se ha activado esta opción de clonación.



4.2.4.9. JACKPOTS CONFIGURATION

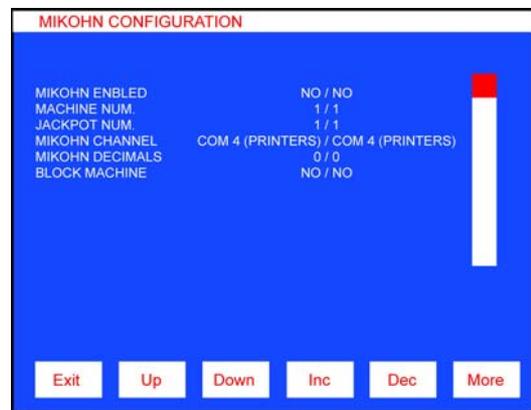
En esta fase de test se podrá modificar los distintos parámetros de configuración referentes a los jackpots.

Exit: go back to the previous menu.

Up / Down: seleccionará el parámetro deseado.

Inc / Dec: se podrá cambiar el valor del parámetro.

More: se activará el botón "Rest." que servirá para restaurar los textos que aparecerán en los tickets, y la opción "Set" que permitirá validar los parámetros entrados.



Ver apartado **PARÁMETROS**.

4.2.5. TEST LANGUAGE

En esta fase de test se podrá determinar el idioma en el que se visualizarán los menús de servicio y el juego.

Exit: regresará al menú anterior.

Up: ir a opción anterior.

Down: ir a opción posterior.

Select: seleccionar opción.

Restore: restaura los valores anteriormente configurados.

Accept: validar la selección.



Test del sistema

4.2.6. HOST CONSOLE

En esta fase de test, se utiliza el terminal satélite para visualizar las fases de test del Host descentralizado.

Ver el apartado **TEST DEL HOST DESCENTRALIZADO**.

5. Parámetros de configuración

5.1.	CONFIGURACIÓN DEL HOST DESCENTRALIZADO	5-2
5.2.	CONFIGURACIÓN DEL JUEGO (SATÉLITE)	5-3
5.3.	CONFIGURACIÓN DE MONÉTICA (SATÉLITE)	5-5
5.4.	CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA (SATÉLITE)	5-6

5.1. CONFIGURACIÓN DEL HOST DESCENTRALIZADO

PARÁMETRO	VALORES	DESCRIPCIÓN
MACHINE ID	0	Número identificador de Host.
BLOWER DOOR TILT ENABLED	YES NO	Habilita/Deshabilitar detección de tilt en la máquina.
DO BET TIME	10 " 15 " 45	Tiempo de apuesta.
BALL DELAY	0 " 50	Retraso de extracción entre bolas consecutivas.
BALL COUNTER	YES NO	Habilitar/Deshabilitar el sensor contador de bolas.
SHOW OUT OF ORDER	ENABLED DISABLED	Muestra información de satélites conectados/fuera de servicio.
BALL EXTRACTOR	BLOWER	Tipo de extractora de bolas.
SHOW GOLD CARD BETS	ENABLED DISABLED	Muestra números apostados a Gold Card por cada jugador.
GAME LANGUAGE	SPANISH ENGLISH	Lenguaje del juego.
LINK TYPE	COM485 ETHERNET	Configura el tipo de enlace para la conexión del Host con los satélites.
BALLS TO EXTRACT	12 14	Indica el número de bolas que se obtendrán de la extractora

Parámetros de configuración

5.2. CONFIGURACIÓN DEL JUEGO (SATÉLITE)

PARÁMETRO	VALORES	DESCRIPCIÓN
FREE PLAY	YES	Permite/impide juego gratis.
	NO	
INSERT MONEY TYPE	INSERT ONLY NOTES	Define texto mostrado por pantalla para solicitar créditos.
	INSERT NOTES	
	INSERT COINS	
	INSERT ONLY COINS	
	INSERT CREDITS	
AFTER NMB CHECKS	YES	Activa/desactiva comprobación de estado de Sorteo ante interrupciones en el satélite
	NO	
BET CHIP 1	1	Valor de ficha de apuesta número 1.
	5	
	10	
	20	
	25	
	50	
	75	
	100	
BET CHIP 2	1	Valor de ficha de apuesta número 2.
	5	
	10	
	20	
	25	
	50	
	75	
	100	
BET CHIP 3	1	Valor de ficha de apuesta número 3.
	5	
	10	
	20	
	25	
	50	
	75	
	100	
MAX CARD BET	1	Apuesta máxima por cartón.
	...	
	400	
	...	
	800	
MAX PER POINT BET	1	Apuesta máxima por línea.
	...	
	100	
	...	
	200	
MIN BET ENABLE CARD	0	Apuesta mínima por cartón para habilitar el siguiente.
	...	
	800	

PARÁMETRO	VALORES	DESCRIPCIÓN
MIN BET TO ENABLE GOLD CARD	0	Apuesta mínima total en cartones para habilitar Gold Card.
	...	
	100	
	...	
	200	
GOLD CARD MIN BET	1	Apuesta mínima a Gold Card.
	...	
	999	
GOLD CARD MAX BET	1	Apuesta máxima a Gold Card.
	...	
	100	
	...	
	999	
SPINONE IN EXTRA GAME	YES	Permite jugar a Spin One durante la fase de Juego de Bingo
	NO	
SOUND SPIN ONE	MODE1	Permite seleccionar diferentes tipos de sonido
	MODE2	
	DISABLED	
GAME PERCENTAGE	88	Porcentaje del juego
	...	
	90	
	...	
	96	
MAX BANK CHIPS	2000	Máximo número de fichas acumulable.
	...	
	4000	
AUTOPLAY	NEVER	Modo de realización de apuestas automáticas.
	BY PLAYER	
	ALWAYS	

Parámetros de configuración

5.3. CONFIGURACIÓN DE MONÉTICA (SATÉLITE)

PARÁMETRO	VALORES	DESCRIPCIÓN
DENOMINATION	0.20	Valor de la denominación del satélite
NOTE ACCEPTOR	NONE	(Ningún billeteo)
	NV7 TIPO 1	INNOVATIVE NV7 Billetes (5, 10, 20)
	NV7 TIPO 2	INNOVATIVE NV7 Billetes (5, 10)
	NV7 TIPO 3	INNOVATIVE NV7 Billetes (5)
	JCM EBA11S TIPO 1	JCM EBA 11 SERIE Escrow Billetes (5, 10, 20)
	JCM EBA11S TIPO 2	JCM EBA 11 SERIE Escrow Billetes (5, 10)
	JCM EBA11S TIPO 3	JCM EBA 11 SERIE Escrow Billetes (5)
	WBA TIPO 1	JCM WBA Billetes (5, 10, 20)
	WBA TIPO 2	JCM WBA Billetes (5, 10)
	WBA TIPO 3	JCM WBA Billetes (5)
COIN ACCEPTOR	MONETICA 1	AZKOYEN L66S Monedas (0.20 1.00, 2.00) con 2 hoppers 1.00, 2.00 mueble Compact
	MONETICA 2	AZKOYEN L66S Monedas (0.20 1.00, 2.00) con 2 hoppers 1.00, 1.00 mueble Compact
	MONETICA 3	AZKOYEN L66S Monedas (0.20 1.00, 2.00) con 1 hopper 1.00
MANUAL PRIZE (*)	Disabled	Deshabilitado
	All from 100	Paga manualmente todas las fichas a partir de 100 (editable)
	Prizes from 100	Paga manualmente las fichas ganadas a partir de 100 (editable)
MECH COUNTER	C3-C7-C4-C1-C2-C10	Contadores electrónicos asociados a los contadores mecánicos.
JACKPOT LIMIT (*)	Disabled	Deshabilitado
	All from 100	Paga manualmente los premios superiores a 100 (editable)

(*) Según Comunidad Autónoma

5.4. CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA (SATÉLITE)

PARÁMETROS	VALORES	DESCRIPCIÓN
ADMINISTRATIVE NUMBER	0	Número administrativo de la máquina.
	1	
	...	
	9999	
TOWER TYPE	DISABLED	Tipo de señalizador.
	HORIZONTAL	
	VERTICAL	
	BOTH	
TOWER MODE	DISABLED	Modo de funcionamiento del señalizador.
	STANDARD	
	IAMC	
	GSA 0	
MECH COUNTERS	6	Número de contadores mecánicos.
	5	
LINK TYPE	ETHERNET	Habilita el tipo de comunicación Satélites-Host.
	COM485	
ERROR IF COIN ACC. FAILS	YES	Entrar en error si el aceptador de monedas falla.
	NO	
EVENTS MODE	DISABLED	Indicador de eventos en pantalla (Solo necesario en algunas jurisdicciones de USA)
	GAME INI	
	GAME END	
MANUAL PAY KEY	KEY LASTGAMES	Llave para realizar pago manual
	KEY IN/OUT	
COMUNITY (cambio mediante password)	CNJ SALON	Selección de la comunidad a la que se ajustarán los límites legales y características del juego.
	ARAGON SALON	
	CAT1 SALON	
	CAT2 SALON	
	ASTUR SALON	
	CNJ BAR	
	ARAGON BAR	
	CAT BAR	
	AND B1 SALON	
	AND B3 SALON	

6. Inicialización

6.1.	INICIALIZACIÓN (Arranque en frío).....	6-2
6.2.	FREE - PLAY.....	6-3
6.3.	EXAMEN DE LA ÚLTIMA PARTIDA.....	6-4
6.4.	FUERA DE SERVICIO.....	6-5
6.4.1.	FUERA DE SERVICIO DEL SATÉLITE	6-5
6.4.2.	FUERA DE SERVICIO DEL HOST.....	6-6
6.4.3.	FUERA DE SERVICIO DE LA EXTRACTORA.....	6-6
6.4.3.1.	ERRORES DE LECTURA DE LA BOLA EN LA EXTRACTORA	6-7
6.4.4.	UNIVERSAL CONTROLLER OUT OF ORDER.....	6-8

6.1. INICIALIZACIÓN (ARRANQUE EN FRÍO)

Para realizar un arranque en frío del satélite, desconectar y conectar el satélite mediante el interruptor de alimentación (situado junto al rack) manteniendo activado el pulsador de "Restart" (situado en la carta teclado 32 inputs en el interior de la máquina). Haciendo esto se inicializarán todos los contadores parciales que dispone el satélite. Los créditos disponibles en el juego no se perderán.

El arranque en frío se identifica visualmente en la pantalla TFT con unos mensajes de inicialización y un sonido parecido al de una campana.



RESTART button

Inicialización

6.2. FREE - PLAY

El juego de free-play sirve para realizar demostraciones del juego en ferias, homologaciones, etc.

Para acceder al juego de free-play, se deberán seguir los pasos:

1. - Abrir la puerta superior del satélite.
2. - Accionar el interruptor **TEST** a la posición **ON** para entrar en la fase de test.



Botón TEST

3. - Cerrar la puerta superior para poder así ver los menús en la pantalla del satélite.
4. - Seleccionar la opción "**CONFIGURATION**".
5. - Una vez dentro del menú, seleccionar la opción "**GAME CONFIGURATION**".
6. - Cambiar el valor a "**YES**" del parámetro "**FREE PLAY**".
7. - Salir del menú de configuración, para grabar los cambios y cerrar la puerta superior.
8. - Accionar el interruptor **TEST** a la posición **OFF** para salir del modo test.
9. - Para introducir créditos en la máquina se deberá hacer mediante el pulsador de "**AVISO A ENCARGADO**".

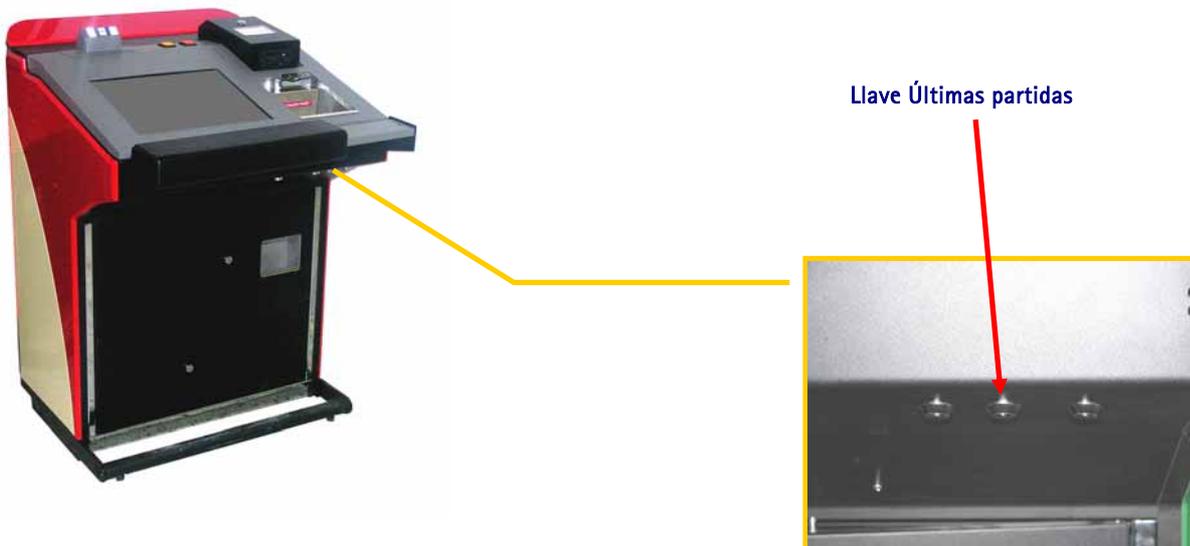
Para salir del modo de demostración se deberán seguir los pasos siguientes

- 1.- Abrir la puerta superior del satélite.
- 2.- Accionar el interruptor **TEST** a la posición **ON** para entrar en la fase de test.
- 3.- Cerrar la puerta superior para poder así ver los menús en la pantalla del satélite.
- 4.- Seleccionar la opción "**CONFIGURATION**".
- 5.- Una vez dentro del menú, seleccionar la opción "**GAME CONFIGURATION**".
- 6.- Cambiar el valor a "**NO**" del parámetro "**FREE PLAY**".
- 7.- Salir del menú de configuración, para grabar los cambios.
- 8.- Accionar el interruptor **TEST** a la posición **OFF** para salir del modo test.

6.3. EXAMEN DE LA ÚLTIMA PARTIDA

La máquina almacena en su memoria lo acontecido en las diez últimas partidas. Para poder visualizarlas debemos accionar la llave situada en la parte inferior del satélite denominada **ÚLTIMAS PARTIDAS**. Tras ésta operación aparecerá en pantalla las últimas jugadas realizadas. Puede procederse a la revisión de las mismas, entrando en la fase de test correspondiente (antes explicada en el punto "**4.2 Test del satélite**").

Para finalizar la revisión, accionaremos de nuevo la llave **ÚLTIMAS PARTIDAS** a su posición de reposo.



Inicialización

6.4. FUERA DE SERVICIO

6.4.1. FUERA DE SERVICIO DEL SATÉLITE

El satélite queda no operativo para jugar, pero se puede entrar en Servicio.

Cuando esto ocurre en la pantalla se visualizará un recuadro informando del error en el que ha caído el satélite.

En caso de que aparezca un error que no se pueda recuperar, se recomienda apuntar todos los datos referentes al error para así facilitar el trabajo al Servicio Técnico.

Para recuperar estos fuera de servicio, presionar el pulsador **RESTART** del satélite.



Pulsador RESTART

A continuación se muestran los códigos de fuera de servicio del satélite:

CÓDIGO	TEXTO DEL ERROR	DESCRIPCIÓN	SOLUCIÓN
1	RAM ERROR	Error de memoria RAM	Pulsar RESTART
2	CRITICAL ERROR	Error de arranque crítico	Servicio técnico
3	CRITICAL ERROR	Error de arranque crítico	Servicio técnico
4	COIN ACC.ERROR	Error de aceptador de monedas	Verificar aceptador de monedas
5	NOTE ACC.ERROR	Error de aceptador de billetes	Verificar aceptador de billetes
6	NOT ENOUGH TIMERS	Error interno	Pulsar RESTART
7	PAY ERROR	Error sistema de pagos	Pulsar RESTART
8	HOPPER IN ERROR	Hopper está en error	Verificar Hopper
9	RAM ERROR	Error de memoria RAM	Pulsar RESTART
10	PRINTER ERROR	Error de impresora	Verificar impresora
11	PROCESS MANAGER ERROR	Error interno	Pulsar RESTART
12	HOPPER EMPTY	Hopper sin monedas	Colocar monedas en el hopper
14	NOTIFY ERROR	Error de protocolo on-line	Pulsar RESTART
15	MUSIC ERROR	Error sintetizador de sonido	Pulsar RESTART
16	DRV LOAD ERROR	Error de carga de drivers	Servicio técnico
17	HARDWARE FAILURE	Error de seguridad de Hardware	Servicio técnico
21	PROGRAM MEMORY ERROR	Error en la verificación de la integridad del programa	Servicio técnico
22	TEST ERROR	Error en fases de test	Servicio técnico
23	MECH COUNTERS ERROR	Error de detección de contadores mecánicos	Servicio técnico
24	ERROR ETHERNET	Error de comunicación ethernet.	Servicio técnico
26	TITO PRINTER ERROR	Error en impresión de ticket	Servicio técnico
27	TITO TICKET IN ERROR	Error en entrada de ticket	Servicio técnico
28	TITO VALIDATION ERROR	Error sistema validation TITO	Servicio técnico
100	ERROR IN GAME	Error de juego	Pulsar RESTART y Servicio tecnico
101	BET ERROR	Error de apuestas	Pulsar RESTART y Servicio tecnico

6.4.2. FUERA DE SERVICIO DEL HOST

El Host descentralizado queda no operativo para jugar, pero se puede entrar en Servicio.

Cuando esto ocurre en la pantalla se visualizará un recuadro informando del error en el que ha caído el HOST.

En caso de que aparezca un error que no se pueda recuperar, se recomienda apuntar todos los datos referentes al error para así facilitar el trabajo al Servicio Técnico.

Para recuperar estos fuera de servicio ver la siguiente tabla:

CÓDIGO	TEXTO ERROR	DESCRIPCIÓN	SOLUCIÓN
1	NOT ENOUGH TIMERS	Error de juego	Pulsar RESTART y Servicio tecnico
2	TILT ERROR	Error de juego	Pulsar RESTART y Servicio tecnico
4	INTERNAL COUNTERS ERROR	Error de juego	Pulsar RESTART y Servicio tecnico
100	ERROR IN GAME	Error de juego	Pulsar RESTART y Servicio tecnico
102	BLOWER ERROR	Error de extractora	Pulsar RESTART y Servicio tecnico

6.4.3. FUERA DE SERVICIO DE LA EXTRACTORA

Cuando aparece un error **102: BLOWER MACHINE** éste puede ser causado por varios motivos. En la siguiente tabla se muestra las diferentes variantes de este error:

ERROR 102: BLOWER ERROR
(Error de Extractora)

ERRORES EXTRACTORA (BLOWER ERROR)		DESCRIPCIÓN
Error SIB		Error reportado por SIB
Not enough balls		Bola atrapada en serpentín
Tcp/Ip		Fallo de conexión Bingo Blower - SIB
RS232		Fallo de conexión Host - Bingo Blower
Blower Not Ready		Test inicial incorrecto

Inicialización

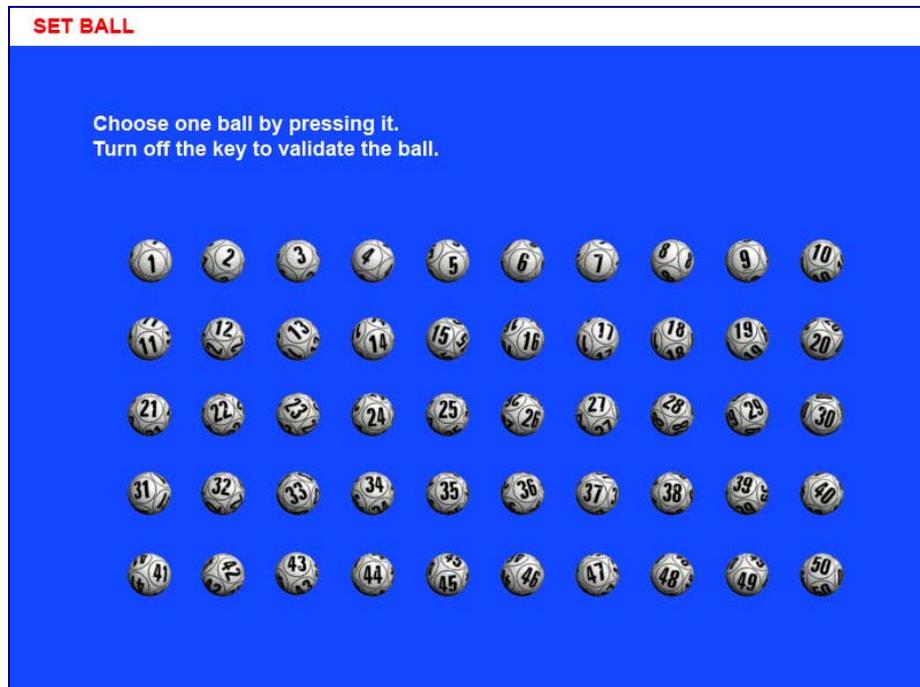
6.4.3.1. ERRORES DE LECTURA DE LA BOLA EN LA EXTRACTORA

Durante el procedimiento de lectura de las bolas, es posible que se produzcan errores. Cuando se produzca un error se indicará en pantalla mediante los mensajes:

- Bola no reconocida ("Ball not recognized, call attendant")
- Bola fuera de rango ("Ball out of range, call attendant")
- Bola repetida ("Repeated Ball, call attendant")

Se describe a continuación el procedimiento a seguir para solventar el error:

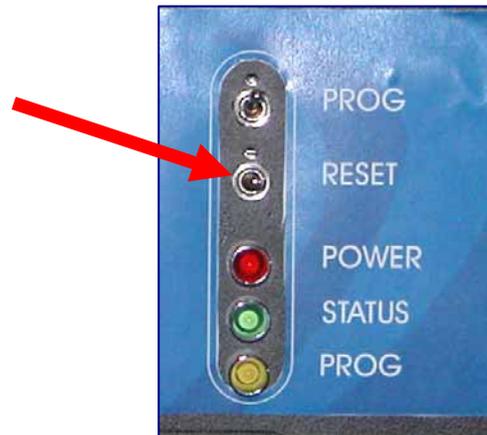
- 1) El operario deberá girar la llave "**Últimas partidas**" de un satélite. En la pantalla de éste aparecerá la siguiente ilustración.



- 2) El operario deberá pulsar sobre la bola deseada. En la pantalla se le indicará al operario el número seleccionado.
- 3) Girar la llave "**Últimas partidas**" para confirmar la selección.

6.4.4. UNIVERSAL CONTROLLER OUT OF ORDER

Si la **Universal Controller** está bloqueada o funciona mal, el led **STATUS** no parpadeará. Presionar el pulsador **RESET** para solventar el problema o llamar al servicio técnico.



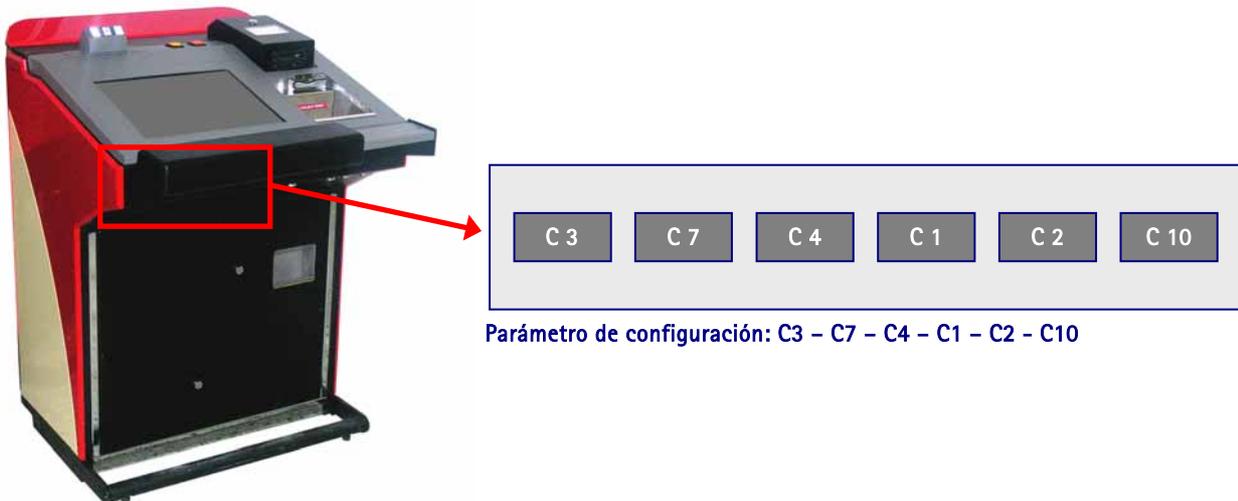
7. Contadores

7.1.	CONTADORES ELECTROMECAÑICOS.....	7-2
7.2.	CONTADORES ELECTRONICOS	7-3
7.2.1.	CONTADORES DE CONTABILIDAD	7-4
7.2.2.	CONTADORES DE ESTADISTICA.....	7-7

7.1. CONTADORES ELECTROMECAÑICOS

Los contadores electromecánicos están situados en el frontal de la consola del satélite Stand Alone.

Se describen a continuación los contadores electromecánicos que tiene la máquina:



(C-1) **Créditos jugados**: Número de créditos jugados.

(C-2) **Créditos premiados**: Número de créditos premiados.

(C-3) **Créditos pagados manualmente**: Créditos pagados de forma manual.

(C-4) **Créditos a cajón**: Número de créditos que se desvían a cajón.

(C-7) **Partidas jugadas**: Número de partidas realizadas.

(C-10) **Créditos entrados como billetes**: Número de créditos entrados a través del lector de billetes.

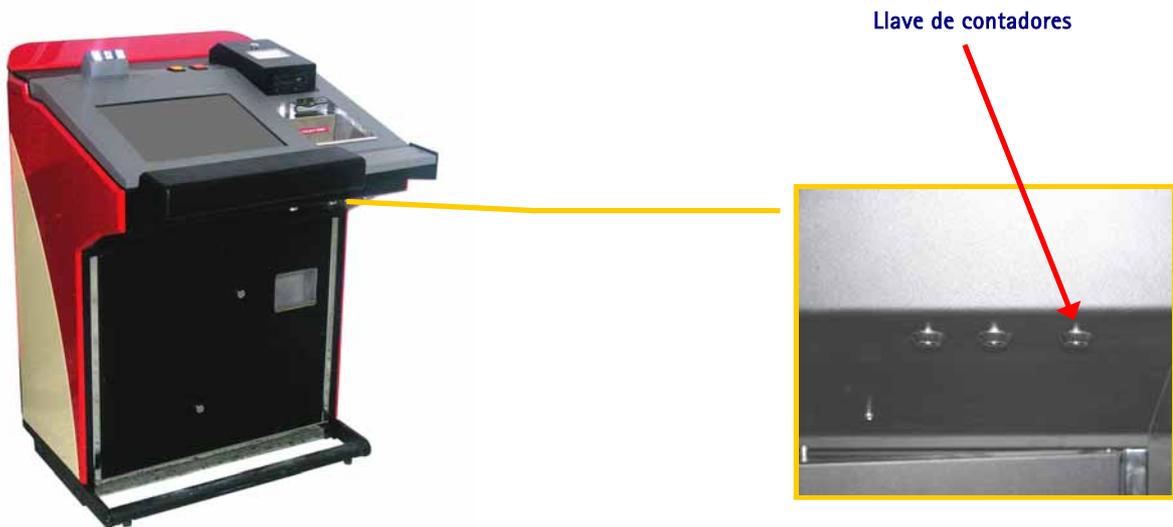
Los contadores están expresados en unidades de crédito.

Contadores

7.2. CONTADORES ELECTRÓNICOS

El proceso de lectura puede realizarse de distintas formas:

- a) Sobre la propia pantalla de la máquina, accionando la **Llave Contadores**, situada en el exterior de la misma.



- b) Entrando en **Test** y seleccionando la fase correspondiente.
- c) Conectando un PC al conector tipo "Jack" disponible en la parte frontal del **Host descentralizado** (ver apartado 1.4.1).

Existen dos bancos de datos para cada contador:

1.- BANCO DE CONTADORES TOTALES

Registran el funcionamiento en juego real (no el del juego automático ni el de exhibición), contabilizando los registros históricos desde su inicialización en fábrica.

2.- BANCO DE CONTADORES PARCIALES

Registran el funcionamiento del satélite, sea cual sea el modo de juego (real, automático o de exhibición).

Soporte: memoria RAM.

Se inicializan cada vez que se realiza un cambio en el modo de juego, una inicialización o por operativa de Servicio (*).

La finalidad de los contadores parciales en juego real, es disponer de unos contadores que permitan registrar periodos de recaudación.

(*). Existen dos operativas de puesta a **CERO** de los contadores parciales:

- 1) Desconectando y conectando el satélite manteniendo activado el pulsador "**Restart**", situado en el interior de la máquina.
- 2) Estando en al fase de **Test** de visualización de contadores, activando el pulsador "**COBRO**" (mantener durante cinco segundos aproximadamente).

7.2.1. CONTADORES DE CONTABILIDAD

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCION
1	CRED PLAYED	Créditos jugados
2	CRED WON	Créditos premiados
3	CRED PAID MAN	Créditos pagados manualmente
4	CRED BOX GAME	Créditos a cajón en Juego (monedas + billetes)
5	CRED WIN MAN	Créditos ganados pagados manualmente
6	CRED WIN AUTO	Créditos ganados pagados por hopper
7	GAMES PLAYED	Partidas jugadas
8	CRED OUT CHANGE	Créditos pagados por cambio
9	CRED JACKPOT	Creditos pagados como Jackpots (pago manual directo)
10	CRED NOTES BOX GAME	Créditos entrados por billetes en Juego
11	CREDITS COINS GAME	Créditos entrados con monedas en juego
12	WINNING GAMES	Partidas premiadas
13	CRED IN GAME	Créditos entrados en juego
14	CRED OUT GAME	Créditos pagados en juego
15	CRED OUT WIN	Créditos pagados provenientes de premios
16	CRED IN REFILL	Créditos entrados en Refill
17	CRED TO BOX	Créditos totales a cajón (monedas + billetes, Juego + test)
18	CRED NOTES BOX	Créditos entrados por billetes Totales (Juego + test)
19	CRED COINS BOX	Créditos entrados por monedas a cajón Totales (Juego + test)
20	CRED BOX TEST	Créditos totales a cajón (monedas + billetes) en Test
21	CRED NOTES TEST	Créditos entrados por billetes en Test
22	CRED COIN BOX G	Créditos entrados por monedas a cajón en Juego
23	CRED COIN BOX T	Créditos entrados por monedas a cajón en Test
24	CRED MAN CHANGE	Créditos pagados manualmente de cambio
25	CRED IN MANUAL	Créditos entrados manualmente
26	CRED PLAY RESTRICTED	Creditos jugados tipo Restricted
27	CRED PLAY NON RESTR.	Creditos jugados tipo Non Restricted
28	CRED PLAY CASHABLE	Creditos jugados tipo Cashable
29	CRED PLAY WINNINGS	Creditos jugados tipo Winnings
30	COINS T1 BOX G	Monedas Tipo 1 a cajón en Juego
31	COINS T1 HOP G	Monedas Tipo 1 a hopper en Juego
32	COINS T1 BOX T	Monedas Tipo 1 a cajón en Test
33	COINS T1 HOP T	Monedas Tipo 1 a hopper en Test
34	COINS T2 BOX G	Monedas Tipo 2 a cajón en Juego
35	COINS T2 HOP G	Monedas Tipo 2 a hopper en Juego
36	COINS T2 BOX T	Monedas Tipo 2 a cajón en Test
37	COINS T2 HOP T	Monedas Tipo 2 a hopper en Test
38	COINS T3 BOX G	Monedas Tipo 3 a cajón en Juego
39	COINS T3 HOP G	Monedas Tipo 3 a hopper en Juego
40	COINS T3 BOX T	Monedas Tipo 3 a cajón en Test
41	COINS T3 HOP T	Monedas Tipo 3 a hopper en Test
42	COINS T4 BOX G	Monedas Tipo 4 a cajón en Juego
43	COINS T4 HOP G	Monedas Tipo 4 a hopper en Juego
44	COINS T4 BOX T	Monedas Tipo 4 a cajón en Test
45	COINS T4 HOP T	Monedas Tipo 4 a hopper en Test
46	COINS T5 BOX G	Monedas Tipo 5 a cajón en Juego
47	COINS T5 HOP G	Monedas Tipo 5 a hopper en Juego
48	COINS T5 BOX T	Monedas Tipo 5 a cajón en Test
49	COINS T5 HOP T	Monedas Tipo 5 a hopper en Test
50	NOTES T1 GAME	Billetes Tipo 1 entrados en Juego
51	NOTES T1 TEST	Billetes Tipo 1 entrados en Test
52	NOTES T2 GAME	Billetes Tipo 2 entrados en Juego
53	NOTES T2 TEST	Billetes Tipo 2 entrados en Test

Contadores

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
54	NOTES T3 GAME	Billetes Tipo 3 entrados en Juego
55	NOTES T3 TEST	Billetes Tipo 3 entrados en Test
56	NOTES T4 GAME	Billetes Tipo 4 entrados en Juego
57	NOTES T4 TEST	Billetes Tipo 4 entrados en Test
58	NOTES T5 GAME	Billetes Tipo 5 entrados en Juego
59	NOTES T5 TEST	Billetes Tipo 5 entrados en Test
60	NOTES IN GAME	Número de billetes entrados en Juego
61	NOTES IN TEST	Número de billetes entrados en Test
62	COINS OUT H1 G	Monedas Salidas de Hopper 1 en Juego
63	COINS OUT H1 T	Monedas Salidas de Hopper 1 en Test
64	HOPPER 1 LOAD	Número de monedas en Hopper 1
65	COINS H1 REFILL	Monedas entradas a Hopper 1 por Refill
66	COINS H1 OUT CH	Monedas salidas de Hopper 1 por cambio
67	COINS H1 REF PA	Monedas entradas a Hopper 1 por Refill de parámetros
68	COINS OUT H2 G	Monedas Salidas de Hopper 2 en Juego
69	COINS OUT H2 T	Monedas Salidas de Hopper 2 en Test
70	HOPPER 2 LOAD	Número de monedas en Hopper 2
71	COINS H2 REFILL	Monedas entradas a Hopper 2 por Refill
72	COINS H2 OUT CH	Monedas salidas de Hopper 2 por cambio
73	COINS H2 REF PA	Monedas entradas a Hopper 2 por Refill de parámetros
74	CRED REFILL PAR	Créditos entrados por refill de parámetros
75	TICKETS OUT G	Número de tickets salidos en Juego
76	TICKETS OUT T	Número de tickets salidos en Test
77	TICKET SER NUM	Número de serie del ticket
78	MIN WORKING	Minutos que la máquina ha estado encendida
79	MECH COUNTER 1 GAME	Pasos contador mecánico 1 en Juego
80	MECH COUNTER 1 TEST	Pasos contador mecánico 1 en Test
81	MECH COUNTER 2 GAME	Pasos contador mecánico 2 en Juego
82	MECH COUNTER 2 TEST	Pasos contador mecánico 2 en Test
83	MECH COUNTER 3 GAME	Pasos contador mecánico 3 en Juego
84	MECH COUNTER 3 TEST	Pasos contador mecánico 3 en Test
85	MECH COUNTER 4 GAME	Pasos contador mecánico 4 en Juego
86	MECH COUNTER 4 TEST	Pasos contador mecánico 4 en Test
87	MECH COUNTER 5 GAME	Pasos contador mecánico 5 en Juego
88	MECH COUNTER 5 TEST	Pasos contador mecánico 5 en Test
89	HOP 1 BALANCE	Balance de Hopper 1 en Test de entradas / salidas
90	HOP 2 BALANCE	Balance de Hopper 2 en Test de entradas / salidas
91	MECH COUNTER 6 GAME	Pasos contador mecánico 6 en Juego
92	MECH COUNTER 6 TEST	Pasos contador mecánico 6 en Test
93	NOTES T6 GAME	Billetes Tipo 6 entrados en Juego
94	NOTES T6 TEST	Billetes Tipo 6 entrados en Test
95	NOTES T7 GAME	Billetes Tipo 7 entrados en Juego
96	NOTES T7 TEST	Billetes Tipo 7 entrados en Test
97	NOTES T8 GAME	Billetes Tipo 8 entrados en Juego
98	NOTES T8 TEST	Billetes Tipo 8 entrados en Test
99	RESERVED	Reservado
100	T.I. CENTS.CASH.	Centimos cashables entrados por TITO
101	T.I. NUM.TICK.CASH.	Numero de tickets cashables entrados por TITO
102	T.I. CENTS.RESTR.	Centimos Promo restricted entrados por TITO
103	T.I. NUM.TICK.RESTR.	Numero de tickets Promo restricted entrados por TITO
104	T.I. CENTS.NONRESTR.	Centimos Promo no restricted entrados por TITO
105	T.I. NUM.TICK.NONRESTR.	Numero de tickets Promo no restricted entrados por TITO
106	T.O. CENTS.CASH.	Centimos cashables salidos por TITO
107	T.O. NUM.TICK.CASH.	Numero de tickets cashables salidos por TITO

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
108	T.O. CENTS.RESTR.	Centimos Promo restricted salidos por TITO
109	T.O. NUM.TICK.RESTR.	Numero de tickets Promo restricted salidos por TITO
110	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
111	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
112	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
113	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
114	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
115	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
116	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
117	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
118	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
119	TITO RESERVED	Reservado para futuros contadores TITO
120	CREDITS IN TITO	Creditos entrados por TITO
121	CREDITS OUT TITO	Créditos salidos por TITO
122	GAMES SINCE LAST POWER DOWN	Parridas desde ultimo apagado de la maquina
123	GAMES SINCE LAST DOOR OPEN	Partidas desde ultima apertura de la puerta principal
124	CREDITS OUT COINS	Créditos salidos por monedas

Contadores

7.2.2. CONTADORES DE ESTADÍSTICA

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
1	REFERENCE	Referencia de la máquina
2	VERSION	Versión de Software
3	LAST VERSION 0	Última versión 0
4	LAST VERSION 1	Última versión 1
5	LAST VERSION 2	Última versión 2
6	LAST VERSION 3	Última versión 3
7	LAST VERSION 4	Última versión 4
8	REF.CPU	Referencia CPU
9	REF.VIDEO	Referencia placa Video
10	REF.DRIVERS	Referencia placa Drivers
11	REF.CONNECTORS	Referencia placa conectores
12	TOTAL RESETS	Resets Totales
13	COLD START UP	Número arranques en frío
14	RESERVED	Reservado
15	RESERVED	Reservado
16	DOOR MAIN OPENS	Numero de veces puerta principal abierta
17	DOOR CASHBOX OPENS	Numero de veces puerta cajon abierta
18	DOOR NOTES OPENS	Numero de veces puerta billeteero abierta
19	DOOR SERVICE OPENS	Numero de veces puerta servicio abierta
20	DOOR RACK OPENS	Numero de veces puerta rack abierta
21	RESERVED	Reservado
22	RESERVED	Reservado
23	TOTAL FT RESETS	Número de Resets de FT Totales
24	DOOR OPENS	Número de veces que se ha abierto la puerta
25	RESERVED	Reservado
26	RED GAMES	Número de partidas con apuestas a rojo
27	YELLOW GAMES	Número de partidas con apuestas a amarillo
28	GREEN GAMES	Número de partidas con apuestas a verde
29	BLUE GAMES	Número de partidas con apuestas a azul
30	RED PRIZES 5	Número de partidas con premio de 5 en línea en rojo
31	RED PRIZES 4	Número de partidas con premio de 4 en línea en rojo
32	RED PRIZES 3	Número de partidas con premio de 3 en línea en rojo
33	YELLOW PRIZES 5	Número de partidas con premio de 5 en línea en amarillo
34	YELLOW PRIZES 4	Número de partidas con premio de 4 en línea en amarillo
35	YELLOW PRIZES 3	Número de partidas con premio de 3 en línea en amarillo
36	GREEN PRIZES 5	Número de partidas con premio de 5 en línea en verde
37	GREEN PRIZES 4	Número de partidas con premio de 4 en línea en verde
38	GREEN PRIZES 3	Número de partidas con premio de 3 en línea en verde
39	BLUE PRIZES 5	Número de partidas con premio de 5 en línea en azul
40	BLUE PRIZES 4	Número de partidas con premio de 4 en línea en azul
41	BLUE PRIZES 3	Número de partidas con premio de 3 en línea en azul
42	GOLD CARD GAMES	Número de partidas con apuestas a Gold Card
43	GOLD CARD 3	Número de partidas con premio de 3 aciertos en Gold Card
44	GOLD CARD 4	Número de partidas con premio de 4 aciertos en Gold Card
45	GOLD CARD 5	Número de partidas con premio de 5 aciertos en Gold Card
46	FICHAS.JUG.TAKE	Número de fichas jugadas TAKE
47	CRED.GANADOS TAKE	Número de créditos ganados TAKE
48	FICHAS GANADAS TAKE	Número de fichas ganadas TAKE
49	CRED.JUG. SPIN ONE	Número de créditos jugados SPIN ONE
50	CRED.GANADOS SPIN ONE	Número de créditos ganados SPIN ONE
51	FICHAS GANADAS SPIN ONE	Número de fichas ganadas SPIN ONE

CONTADOR	TEXTO CONTADOR	DESCRIPCIÓN
52	PARTIDAS SPIN ONE	Número de partidas jugadas SPIN ONE
53	PARTIDAS SPIN ONE MIN	Número de partidas jugadas SPIN ONE apuesta mínima
54	PARTIDAS SPIN ONE MAX	Número de partidas jugadas SPIN ONE apuesta máxima
55	RESERVED	
56	RESERVED	
57	RESERVED	
58	RESERVED	
59	FICHAS JUGADAS EXTRA	Número de fichas jugadas EXTRA GAME
60	FICHAS GANADAS EXTRA	Número de fichas ganadas EXTRA GAME
61	NUMERO JUEGOS EXTRA	Número de partidas jugadas EXTRA GAME
62	C IN AÑO 1	Credits IN Año 1
63	C IN AÑO 2	Credits IN Año 2
64	C IN AÑO 3	Credits IN Año 3
65	C IN AÑO 4	Credits IN Año 4
66	C IN AÑO 5	Credits IN Año 5
67	C OUT AÑO 1	Credits OUT Año 1
68	C OUT AÑO 2	Credits OUT Año 2
69	C OUT AÑO 3	Credits OUT Año 3
70	C OUT AÑO 4	Credits OUT Año 4
71	C OUT AÑO 5	Credits OUT Año 5
72	C IN ESTAB 1	Credits IN Establecimiento 1
73	C IN ESTAB 2	Credits IN Establecimiento 2
74	C IN ESTAB 3	Credits IN Establecimiento 3
75	C IN ESTAB 4	Credits IN Establecimiento 4
76	C IN ESTAB 5	Credits IN Establecimiento 5
77	C OUT ESTAB 1	Credits OUT Establecimiento 1
78	C OUT ESTAB 2	Credits OUT Establecimiento 2
79	C OUT ESTAB 3	Credits OUT Establecimiento 3
80	C OUT ESTAB 4	Credits OUT Establecimiento 4
81	C OUT ESTAB 5	Credits OUT Establecimiento 5

8. Mantenimiento

8.1.	LIMPIEZA	8-2
8.1.1.	LIMPIEZA EXTERIOR	8-2
8.1.2.	LIMPIEZA INTERIOR	8-2
8.2.	CAMBIAR EL HOPPER (OPCIONAL)	8-3
8.2.1.	EXTRACCIÓN DEL HOPPER	8-3
8.2.2.	COLOCACIÓN DEL HOPPER	8-4
8.3.	ACCESO AL LECTOR DE BILLETES (SATÉLITE)	8-6
8.3.1.	LECTOR DE BILLETES WBA	8-6
8.4.	CONFIGURAR EL VOLUMEN (SATÉLITE)	8-8
8.5.	CONFIGURAR EL VOLUMEN (HOST DESCENTRALIZADO)	8-8
8.6.	REEMPLAZAR EL SELECTOR DE MONEDAS (SATÉLITE)	8-9
8.7.	MANTENIMIENTO BÁSICO DE LA EXTRACTORA	8-10

MANTENIMIENTO GENERAL

Para que la máquina tenga un buen rendimiento se recomienda que, al menos una vez al mes, se realice una revisión preventiva de ajustes, eficacia y suavidad de algunos elementos.

Los ajustes se deben realizar desde el Test de la máquina, como se indica en el apartado correspondiente.

Es importante que los pulsadores funcionen correctamente y tengan sus lámparas en buen estado.

En el descargador, aun no necesitando un excesivo mantenimiento, sí debe realizarse una verificación periódica de las piezas que tienen desgaste por el paso de las monedas como son: la uña extractora, estrella removedora, gatillo, etc....



ATENCIÓN: Antes de realizar cualquier manipulación, desconectar la máquina de la red eléctrica.



ATENCIÓN: No limpie la máquina con chorros de agua.

8.1. LIMPIEZA

8.1.1. LIMPIEZA EXTERIOR

PRECAUCIÓN:



- CUANDO SEA NECESARIO, LIMPIE EL MUEBLE CON UNA LIGERA SOLUCIÓN DE DETERGENTE CON AGUA, APLICADA MEDIANTE UN PAÑO SUAVE HUMEDECIDO. SEQUE EL ARMARIO INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE LIMPIAR.
- NO USE HIDROCARBUROS O DISOLVENTES CLORADOS. ESTOS PRODUCTOS PUEDEN DAÑAR EL ACABADO DEL MUEBLE.
- NO LIMPIE LA MÁQUINA CON CHORROS DE AGUA.

8.1.2. LIMPIEZA INTERIOR

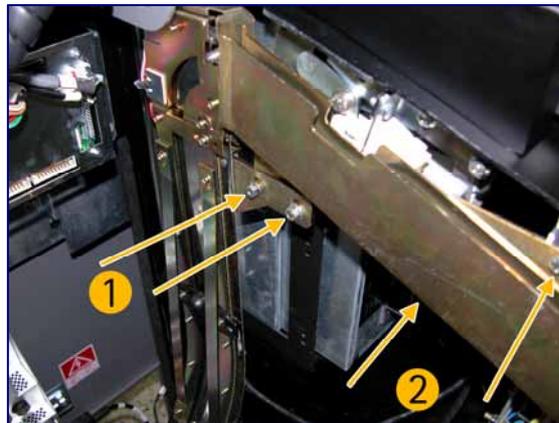
La limpieza general en el interior de la máquina debe hacerse con un trapo húmedo. Es importante, después de la limpieza, comprobar las conexiones entre los distintos componentes, y también que los conectores estén en estado correcto.

Cuando existen procedimientos de limpieza específicos para algún componente de la máquina, estas instrucciones están detalladas en la documentación específica del componente, la cual se puede encontrar en los anexos a éste manual.

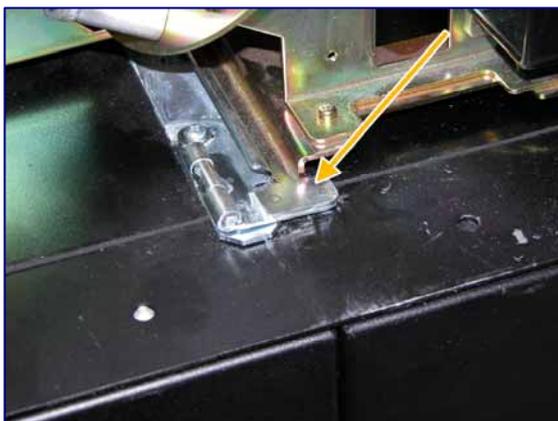
8.2. CAMBIAR EL HOPPER (OPCIONAL)

8.2.1. EXTRACCIÓN DEL HOPPER

1. Abrir la puerta superior de servicio.
2. Abrir la puerta inferior de servicio.
3. Destornillar el canal pago monedas del Escalator del Hopper (1). Seguidamente quitar el canal pago monedas para facilitar la extracción del hopper (2).



4. Gire hacia la izquierda la bisagra de fijación del hopper.



5. Sujete el asa del hopper con la mano y desplácelo hacia fuera (Ilustración 1). Para una correcta extracción, deberá mover el Escalator (ilustración 2) e inclinar el hopper para facilitar su extracción.



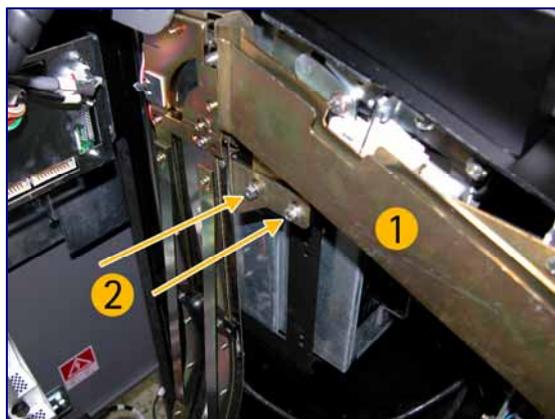
Ilustración 1



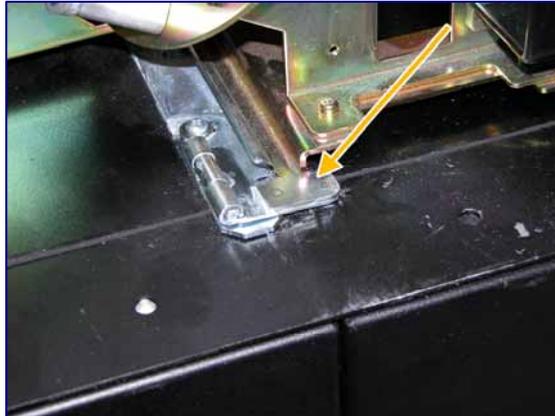
Ilustración 2

8.2.2. COLOCACIÓN DEL HOPPER

1. Abrir la puerta superior de servicio.
2. Abrir la puerta inferior de servicio.
3. Introducir el hopper en posición inclinada para facilitar su entrada en el interior de la máquina.
4. Fijar el canal pago monedas (1) al Escalator del Hopper (2).



5. Girar hacia la derecha la bisagra de fijación del hopper.



8.3. ACCESO AL LECTOR DE BILLETES (SATÉLITE)

8.3.1. LECTOR DE BILLETES WBA



Para proceder, asegúrese de que la consola permanece cerrada.

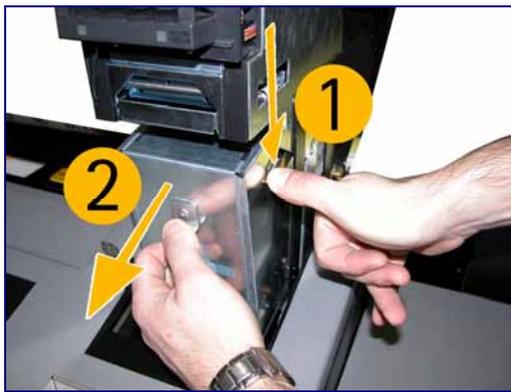
1. Abra y levante la tapa del lector de billetes con la llave correspondiente.



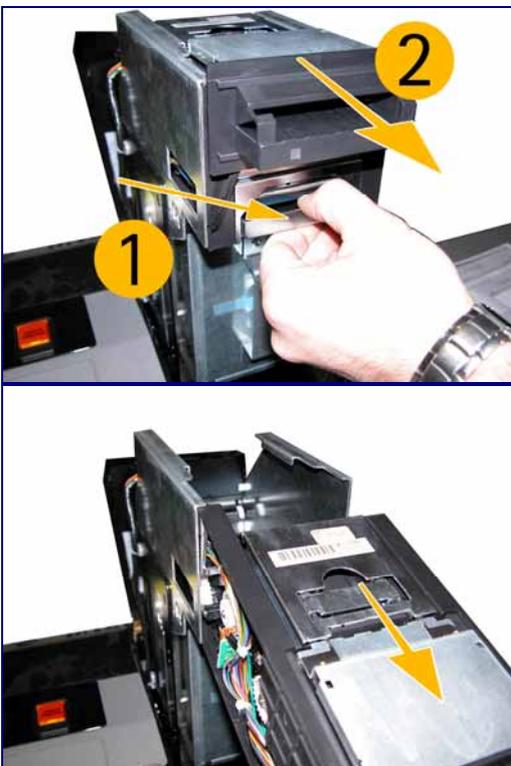
2. Presione la palanca hacia la izquierda (ver ilustración de la izquierda).



IMPORTANTE: El lector de billetes subirá automáticamente.



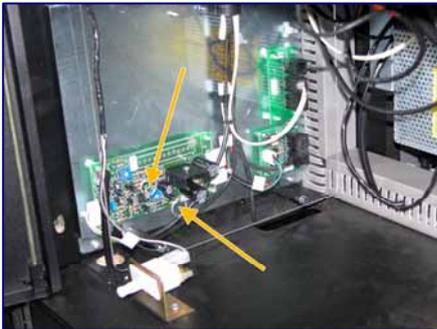
3. Para quitar el stacker, presionar hacia abajo (1) y extraer el stacker (2) al mismo tiempo.



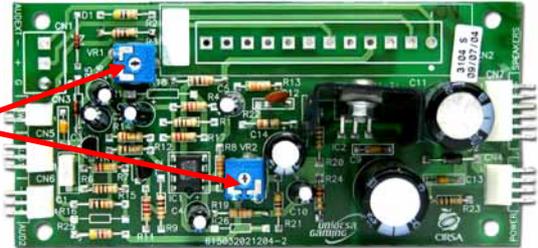
4. Para quitar el cuerpo del lector de billetes, coger éste por la parte indicada en la ilustración (1) y estirar (2) hasta que éste salga totalmente.

8.4. CONFIGURAR EL VOLUMEN (SATÉLITE)

El ajuste del volumen en el satélite Stand Alone se realiza en el PC y en la etapa amplificadora de audio que hay en el interior del satélite.



Potenciómetros

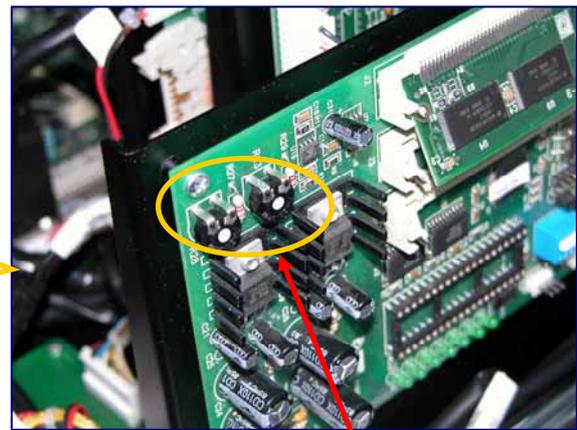


El ajuste de volumen a través del PC será un parámetro de configuración para el cliente. En cambio, la etapa amplificadora será ajustada únicamente por personal cualificado siguiendo esta pauta:

- Entrar en test y poner el volumen al máximo (ajuste de volumen a través del PC).
- Con el potenciómetro del amplificador mono, subir gradualmente el sonido hasta que llegue al máximo sin distorsionar (ver ilustración inferior).
- En el menú de test, dejar el volumen al 75% (ajuste de volumen a través del PC).
- Salir del menú de test.

8.5. CONFIGURAR EL VOLUMEN (HOST DESCENTRALIZADO)

Para ajustar el volumen del Host descentralizado, se deberán ajustar los potenciómetros indicados con un círculo en la ilustración inferior derecha.



Potenciómetros

8.6. REEMPLAZAR EL SELECTOR DE MONEDAS (SATÉLITE)

Para reemplazar el selector de monedas de un satélite, se seguirán los pasos:

1. Parar y desconectar el satélite de la red eléctrica.
2. Abrir la puerta superior del satélite.
3. Localizar el selector de monedas en la parte interior derecha.
4. Presionar la palanca de color rojo hacia el exterior y al mismo tiempo estirar del selector de monedas para desengancharlo de los anclajes superiores.



5. Seguidamente desplazar el selector de monedas hacia arriba, para desengancharlo de los anclajes de la parte inferior.
6. Una vez separado el selector de monedas de su soporte, reemplazarlo por el no averiado.

8.7. MANTENIMIENTO BÁSICO DE LA EXTRACTORA

Se recomienda seguir los siguientes puntos de verificación y su frecuencia:

CADA 15 DÍAS:

- Limpieza interior de los cristales y el serpentín.

CADA MES:

- Verificación general de funcionamiento.

CADA TRIMESTRE:

- Limpieza de la bandeja de bolas.

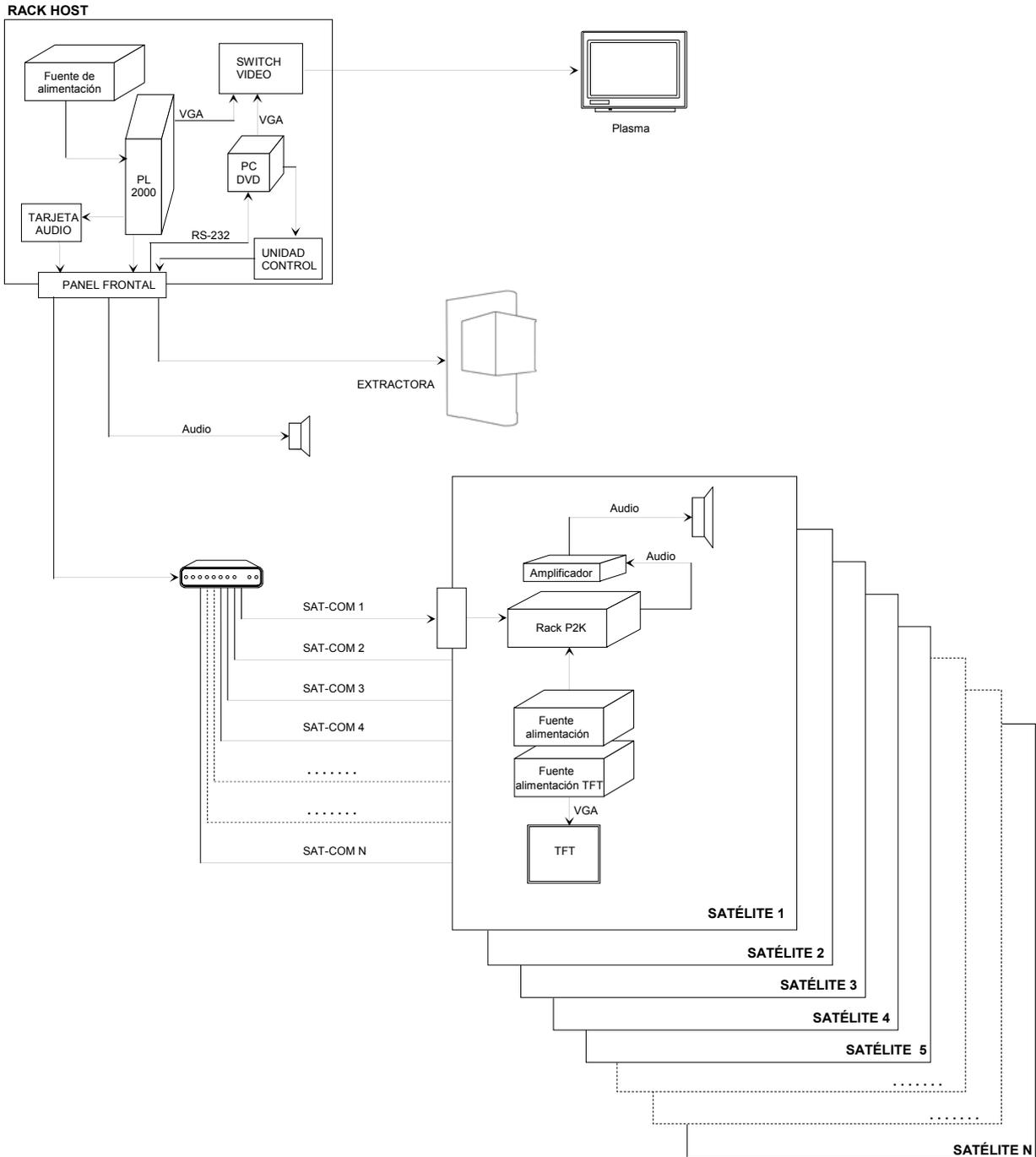


ATENCIÓN: Para realizar servicios de mantenimiento, ver *Manual de servicio* y contactar con el *Servicio Técnico (SPV)*.

9. Conexionados

9.1.	ESQUEMA GENERAL	9-2
9.2.	CONEXIONADO DEL SATÉLITE	9-3
9.2.1.	CIRCUITO DE ALIMENTACIÓN PRIMARIA	9-3
9.2.2.	CIRCUITO DE ALIMENTACIÓN SECUNDARIA	9-4
9.2.3.	SISTEMA DE ILUMINACIÓN.....	9-5
9.2.4.	ENTRADA / SALIDA	9-6
9.2.5.	SEÑALES DE CONTROL	9-7
9.2.6.	MULTIMEDIA	9-8
9.2.7.	SELECTORES DE MONEDA	9-9
9.3.	CONEXIONADO DEL HOST DESCENTRALIZADO	9-10
9.3.1.	SISTEMA DE ALIMENTACIÓN PRIMARIA.....	9-10
9.3.2.	SISTEMA DE ALIMENTACIÓN SECUNDARIA.....	9-11
9.3.3.	CONEXIONADO GENERAL 1/2	9-12
9.3.4.	CONEXIONADO GENERAL 2/2	9-13
9.4.	CONEXIONADO EXTRACTORA	9-14
9.4.1.	CONEXIONADO GENERAL 1/2	9-14
9.4.2.	CONEXIONADO GENERAL 2/2	9-15

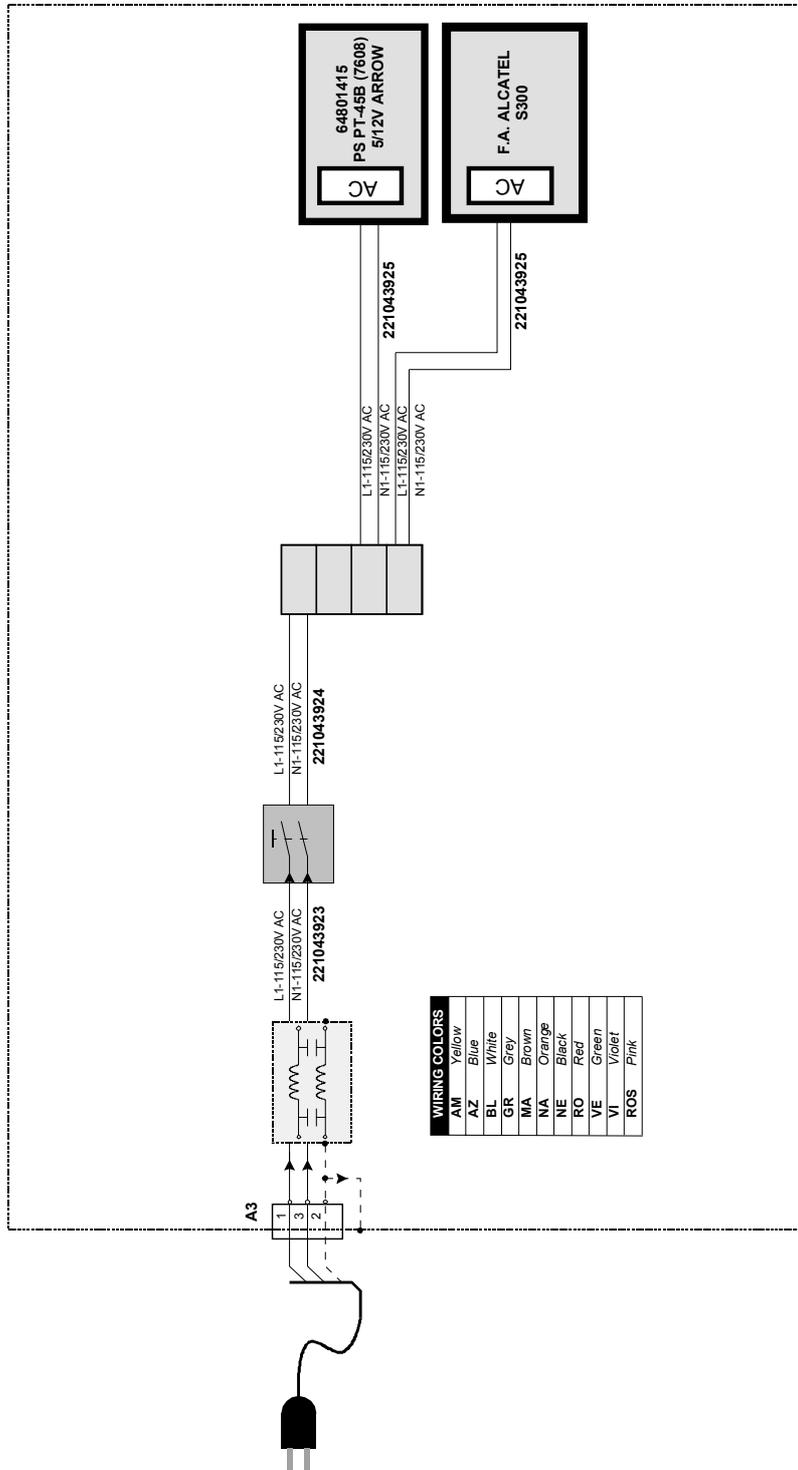
9.1. ESQUEMA GENERAL



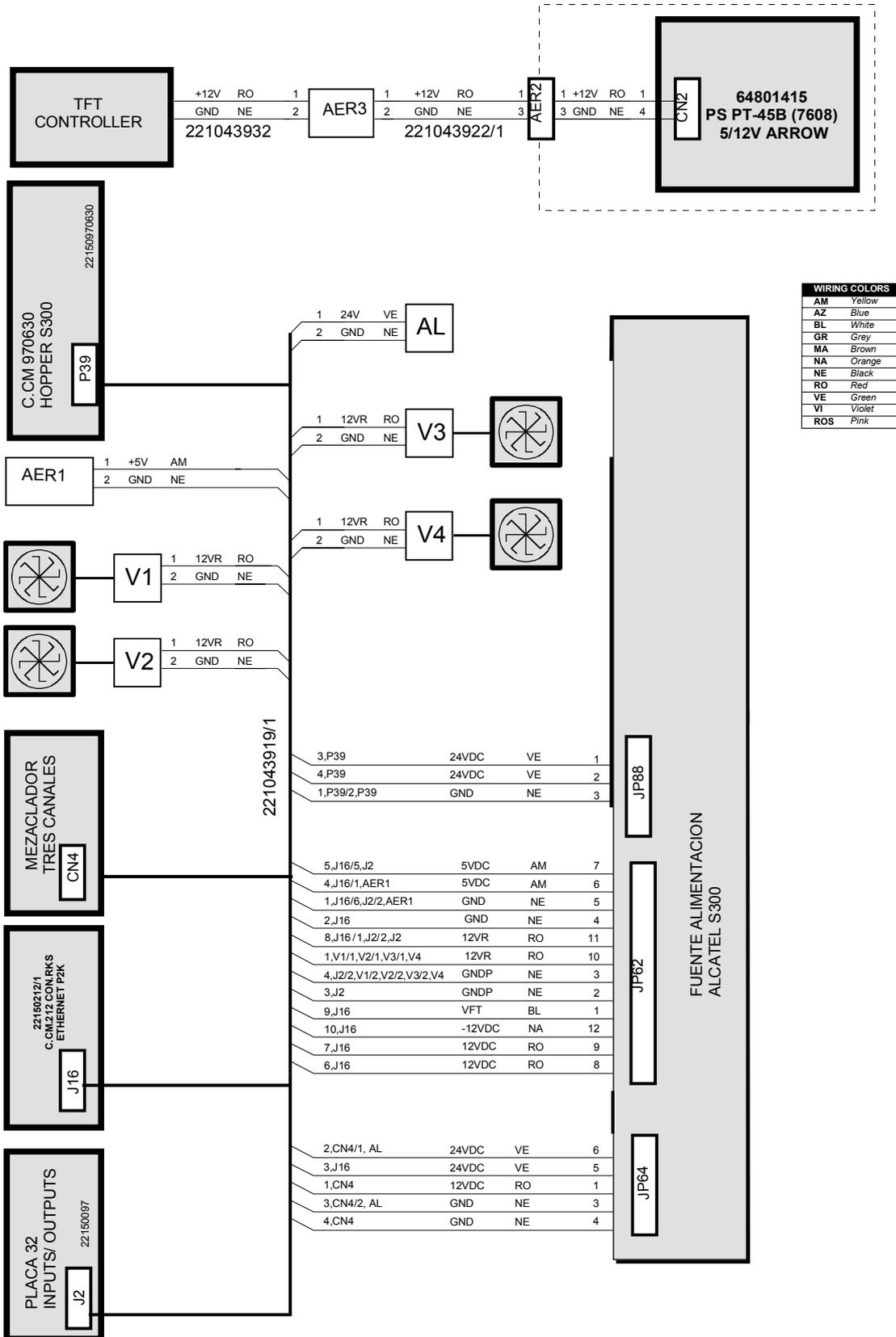
Conexionados

9.2. CONEXIONADO DEL SATÉLITE

9.2.1. CIRCUITO DE ALIMENTACIÓN PRIMARIA

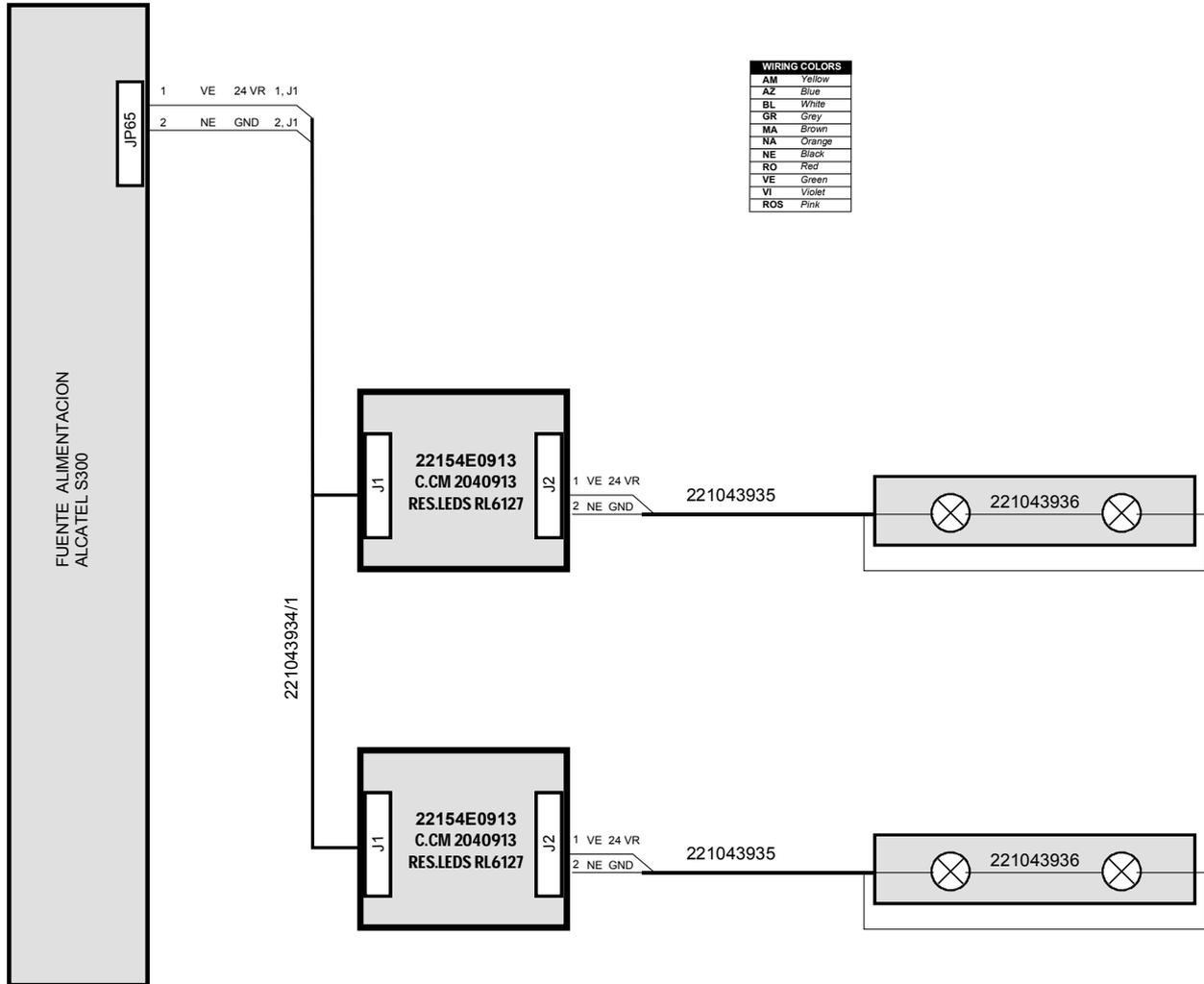


9.2.2. CIRCUITO DE ALIMENTACIÓN SECUNDARIA

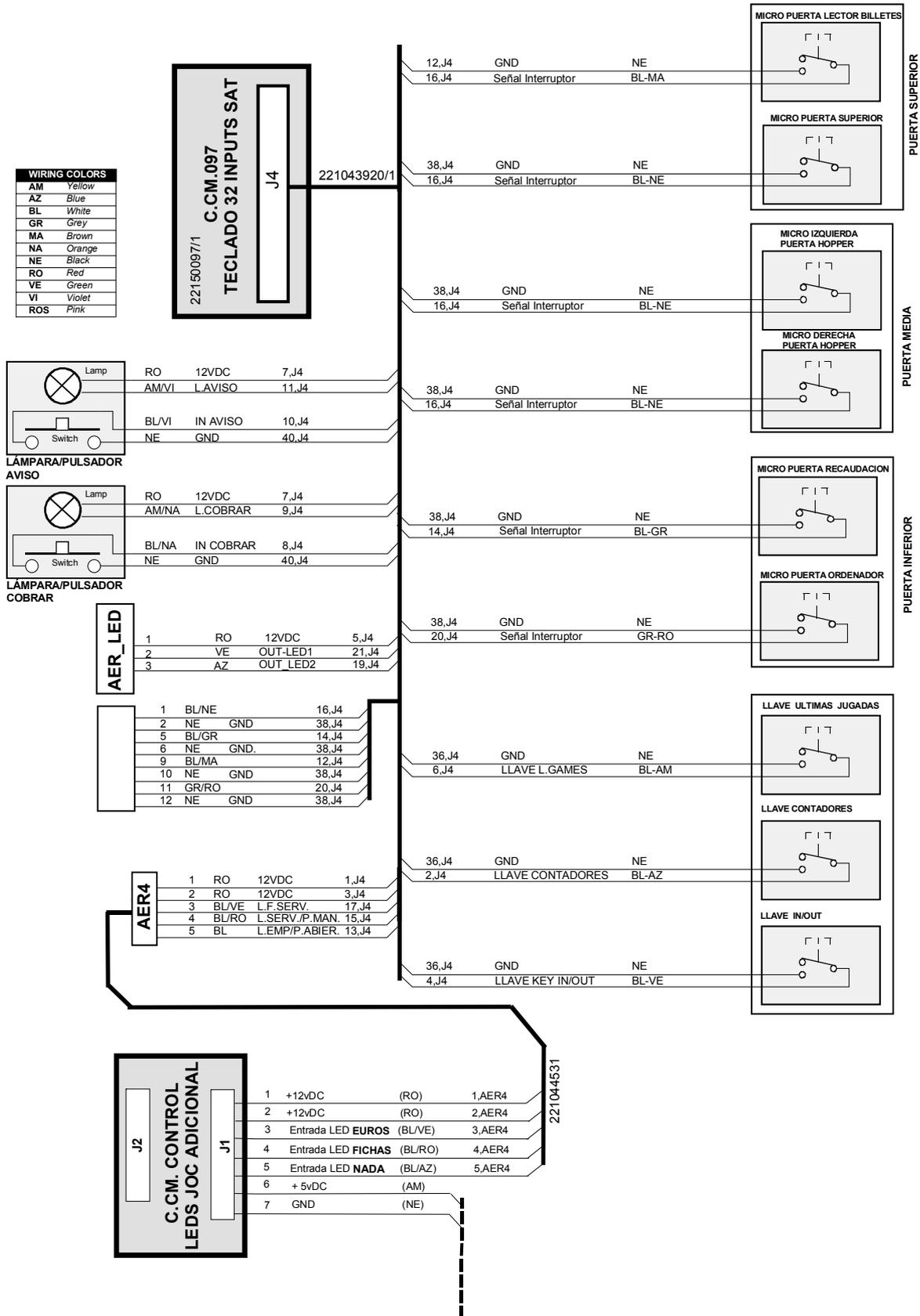


Conexionados

9.2.3. SISTEMA DE ILUMINACIÓN

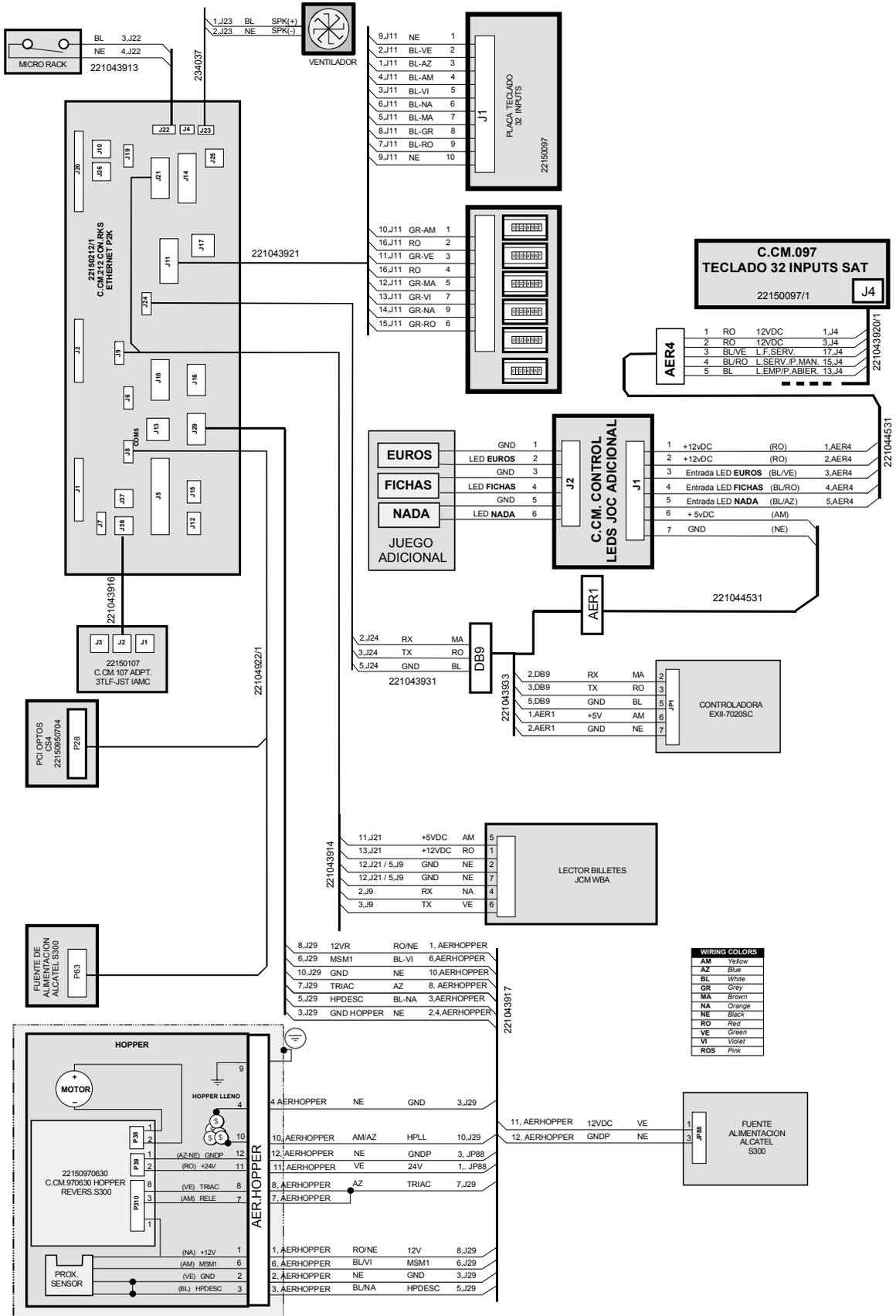


9.2.4. ENTRADA / SALIDA

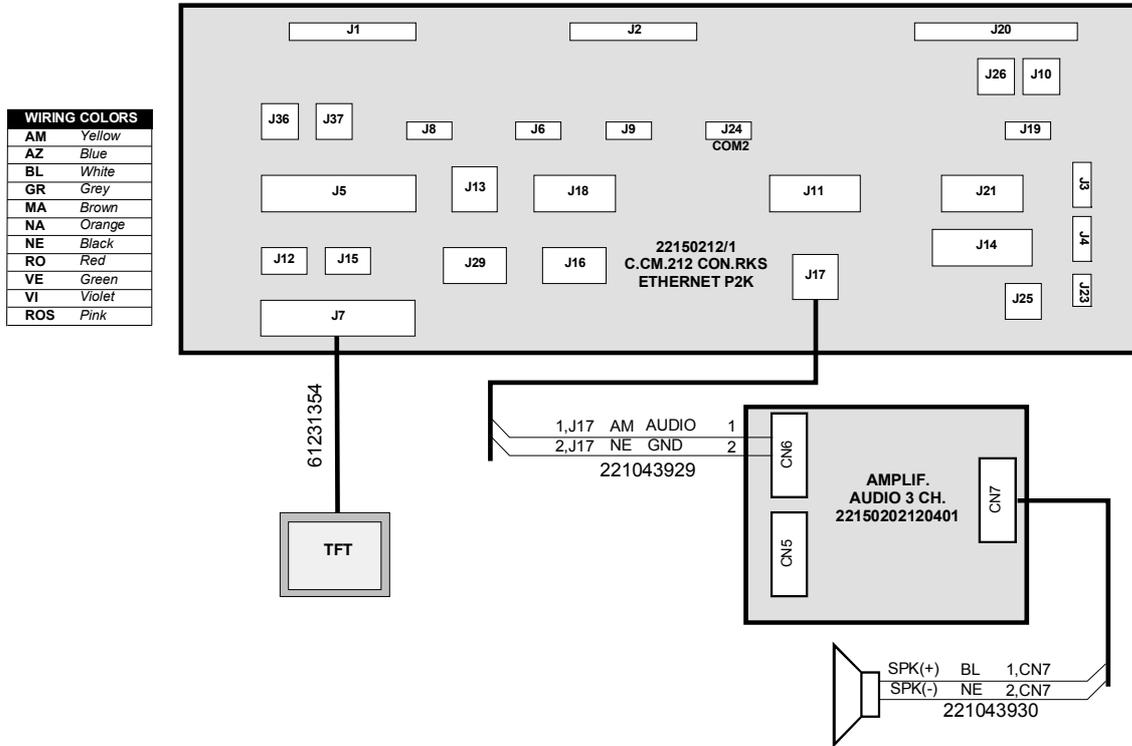


Conexiones

9.2.5. SEÑALES DE CONTROL

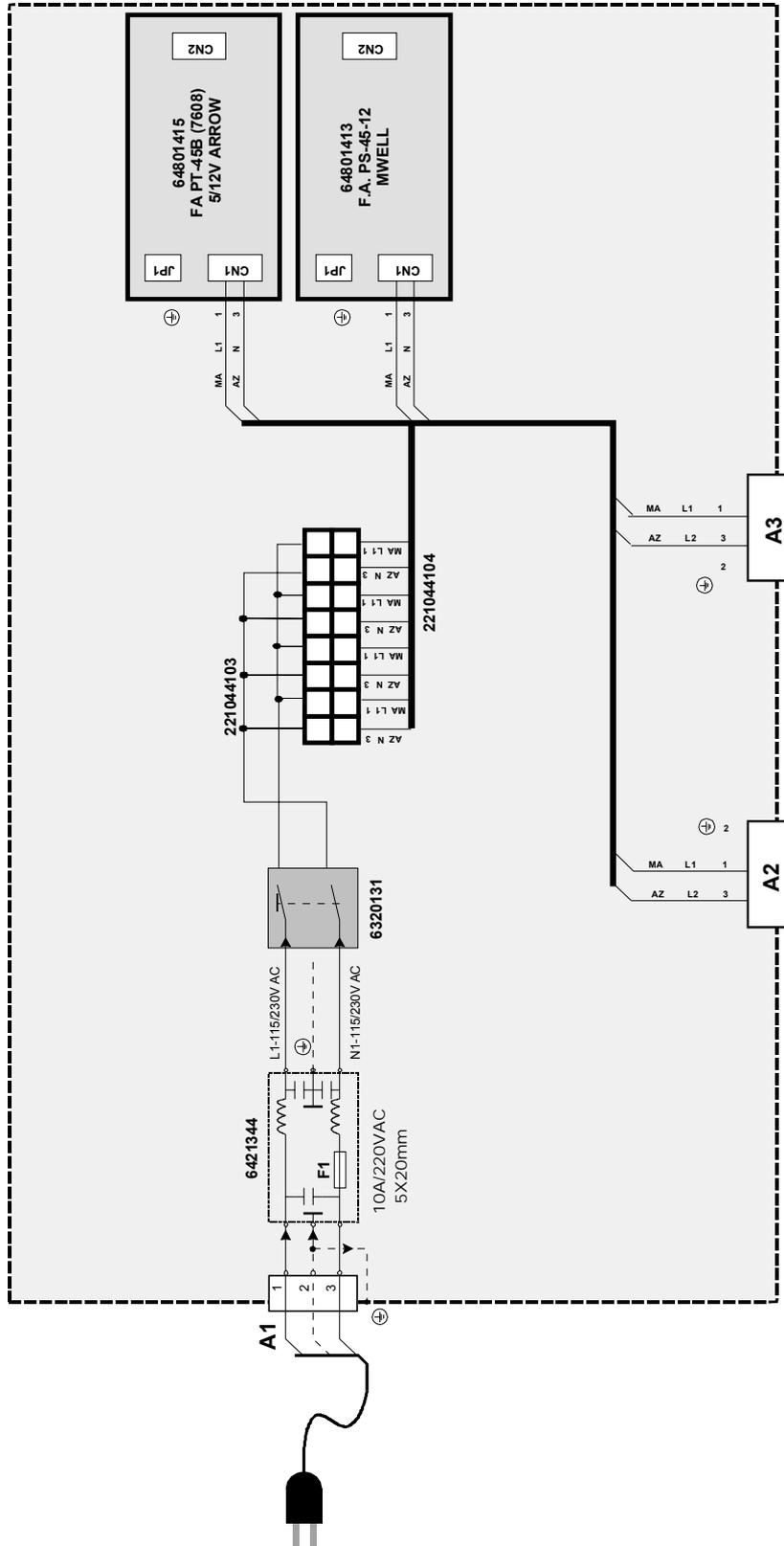


9.2.6. MULTIMEDIA



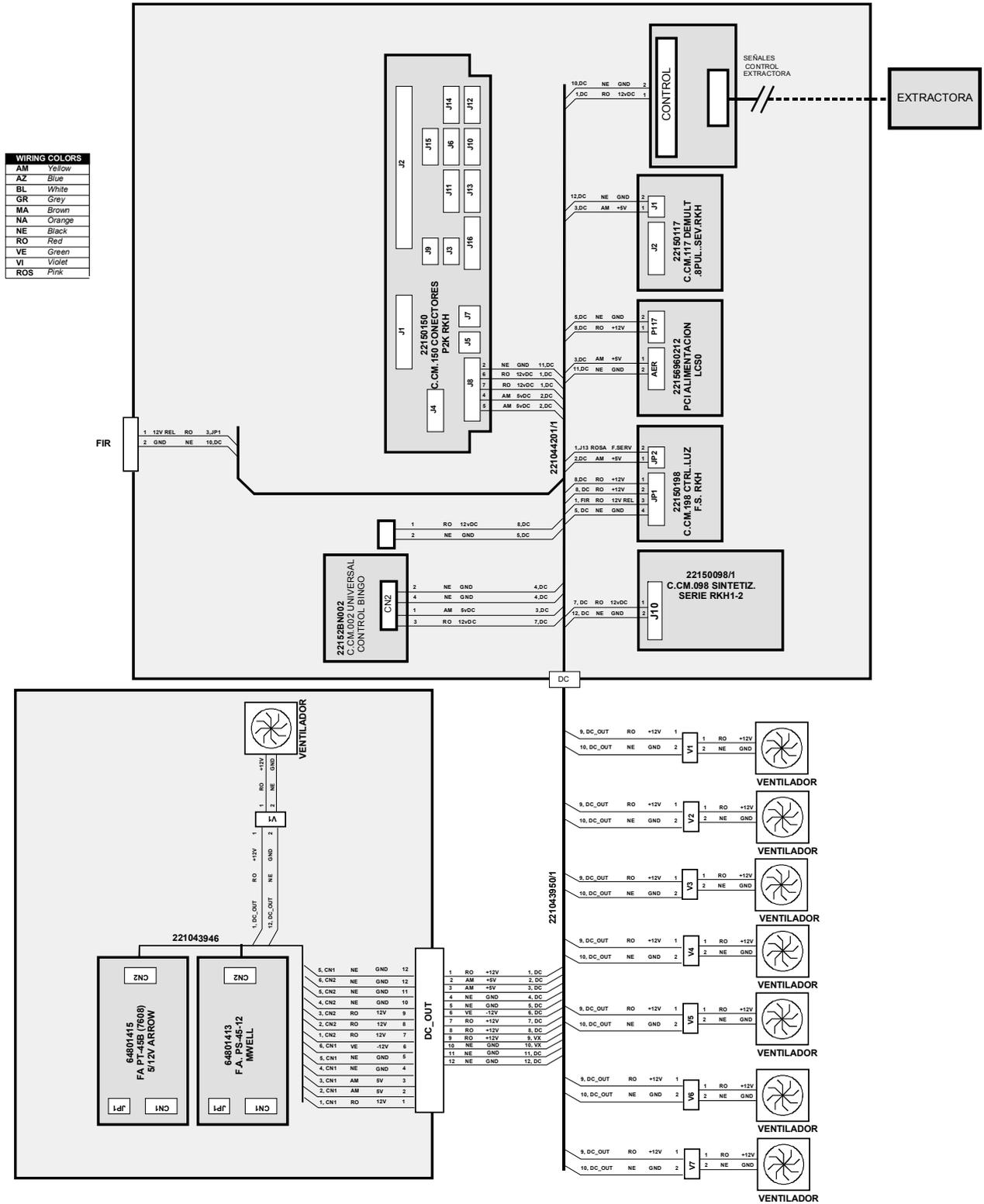
9.3. CONEXIONADO DEL HOST DESCENTRALIZADO

9.3.1. SISTEMA DE ALIMENTACIÓN PRIMARIA



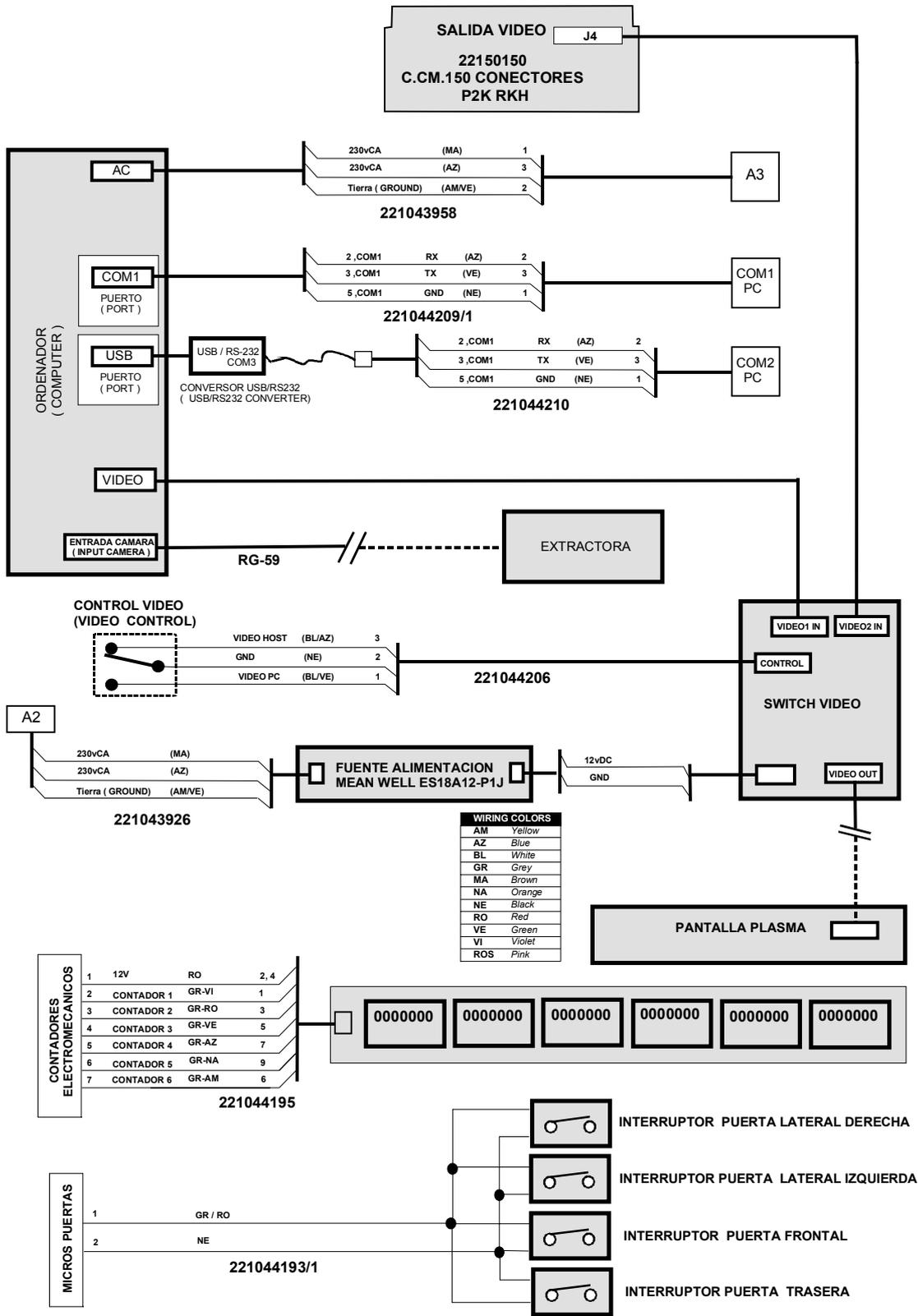
Conexionados

9.3.2. SISTEMA DE ALIMENTACIÓN SECUNDARIA



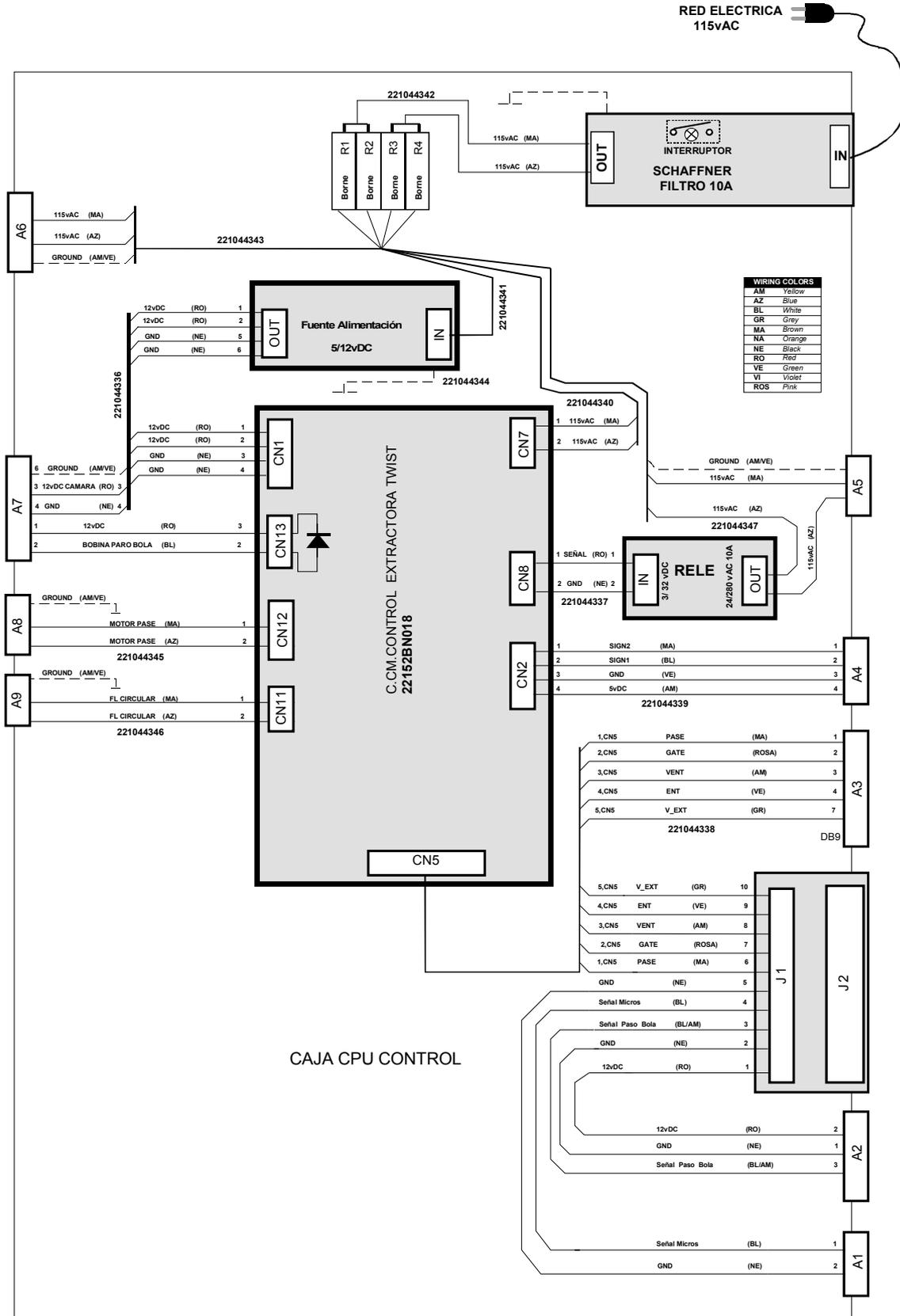
Conexionados

9.3.4. CONEXIONADO GENERAL 2/2



9.4. CONEXIONADO EXTRACTORA

9.4.1. CONEXIONADO GENERAL 1/2





UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS, S.A.

C/ Pi i Margall, 201. 08224 Terrassa. Barcelona. SPAIN

Tel. +34 93 739 67 00. Fax: +34 93 739 68 45. <http://www.unidesagamingsystems.com>

