

Sirenas

SIRENAS GAME HANDBOOK

PRESENTADO POR



BELL-FRUIT GAMES

GRUPO comatel

Este manual esta referido a la máquina de tipo B SIRENSA (Número de producto 93.118.022)

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

Para mas informacion, puede contactar con el distribuidor:

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

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

NOTICIA IMPORTANTE

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

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

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

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

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

MANUAL DE JUEGO TIPO B SIRENAS

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

CONTENIDOS

Sección 1: Información

- **1.1 información del juego**
- **1.2 Lamparas**
- **1.3 Switch**
- **1.4 LED**

Sección 2: Mueble y modo demostración

- **2.1 mueble**
- **2.2 Modo demostración**

Sección 3: Programación de la Máquina.

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

Sección 4: Esquemas

- **4.1 MPU SCORPION**
- **4.2 Power Supli Sanken**
- **4.3 Aceptor de monedas – Azkoyen L66S**
- **4.4 Altavoz, Contadores y display alfanumérico**
- **4.5 Luces**
- **4.6 Switch**
- **4.7 Rodillos**
- **4.8 Hopper**
- **4.9 Ajuste de Hopper-Eclipse Scorpion 5 español**

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

Sección 1: Información

1.1 Información del juego

Este es un juego de 'carrete en vídeo' con una pantalla en el cristal superior que se utiliza para jugar un juego secundario en 3 carretes de vídeo. La pantalla también muestra funciones asociadas con varias ganancias de estos carretes.

JUEGO BÁSICO

- 3 carretes mecánicos.
- 1 línea ganadora.
- 2 o 3 apuestas (20c, 40c ó 20c,40c,60c) según el área.
- 1 – 4 avances se pueden otorgar después de cada giro de carrete.
- Perlas superpuestas junto a un contador en el juego superior.
- 3 estrellas de mar superpuestas otorgan una bonificación. Se muestran en la pantalla en los cinco brazos de una estrella de mar.
- Los símbolos de cabeza de sirena otorgan directamente bonificaciones.
- Todas las ganancias obtenidas se pueden jugar (en el panel de ganancias) a perder. Una apuesta perdedora transfiere un valor de puntos de bonificación en el contador de juego superior.

Las bonificaciones de estrella de mar incluyen:

Bonos

Los valores dependen de la apuesta efectuada.

Perlas

Se agregan al contador de perlas del juego superior (también dependerá de la apuesta).

Euros

Se mostrará un valor del plan ganador de la apuesta actual.

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

JUEGO SECUNDARIO

- 3 carretes mecánicos.
- 5 líneas ganadoras.
- 4 apuestas.
- Las ganancias se pagan para tríos de símbolos. Las ganancias se pueden apostar en 'bonos' (créditos de juego superior).
- Algunas ganancias producen características específicas que se agregan al premio original.
- Cuando el contador de perlas es mayor que 0, cada giro hace disminuir el contador.
- Cuando el contador de perlas es mayor que 0, los símbolos de sirenas en los carretes son comodines.
- Un símbolo de concha en espiral en una línea ganadora se agrega a la característica de concha progresiva.
- Un símbolo de perla en una línea ganadora incrementa el contador de perlas.
- Las ganancias en los juegos se pueden apostar

Juegos

Juego de concha en espiral

El carrete central contiene un símbolo de concha en espiral. A la izquierda de la pantalla de vídeo hay una fila de 8 imágenes de concha en espiral que se encienden. El símbolo que se muestra en cualquier línea ganadora enciende 1 concha. Si está en el centro del carrete, se muestra en 3 líneas ganadoras y encenderá 3 posiciones. La característica se inicia cuando están encendidas las 8 conchas: el símbolo pasa a la posición central si ya no está allí, y luego gira a medida que los 8 símbolos de alrededor se encienden individualmente. Al presionar el botón de arranque, se hará más lenta la visualización, se resaltará un símbolo y girará a uno o varios tríos de dicho símbolo.

Características temáticas

Las tres ganancias en el plan ganador del juego superior tiene la posibilidad de mejorar la ganancia proporcionada al jugarse una característica específica. Si se otorga un trío individual de pez, cangrejo o baúles de tesoro, la característica asociada también tiene posibilidad de ser otorgada. Estas características son las siguientes:

Característica de pez

La pantalla cambia para mostrar 4 tipos de peces que nadan. Cada pez tiene un valor asociado que se muestra en el 'plan de pez' en la parte derecha de la pantalla. El jugador debe presionar el arranque, y se bajará un anzuelo hasta el centro de la pantalla. Se otorgará al jugador el valor del pez que logre pescar. Las ganancias estarán relacionadas y diferenciadas por color con la apuesta que se esté jugando. Normalmente, el anzuelo se baja una sola vez, pero hay una pequeña posibilidad de que se repita la característica.

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

Característica de cangrejo

La pantalla cambia para mostrar de uno a cuatro cangrejos (según la apuesta) en la base de la pantalla. De los cangrejos salen burbujas con valores de ganancia hasta la superficie. El jugador debe presionar el botón de parada, y se otorgará el valor acumulado de todas las ganancias mostradas en la pantalla.

Característica de baúl de tesoro

La pantalla cambia para mostrar 3 baúles de tesoro. El valor inicial de ganancia se mostrará más arriba. El jugador debe utilizar el botón de retención para seleccionar un baúl, que se abrirá para revelar un valor por el cual se multiplica la ganancia original. Los otros baúles se abrirán para revelar lo que podría haber ganado el jugador.

1.2 LAMPARAS

	Data 15	Data 14	Data 13	Data 12	Data 11	Data 10	Data 9	Data 8	STROBE Nr	Data 7	Data 6	Data 5	Data 4	Data 3	Data 2	Data 1	Data 0	
			Yellow dash left	Mermaid#2 (2 Bonos)	Mermaid#1 (2 Bonos)	Mermaid#3 (6 Bonos)	Mermaid#2 (6 Bonos)	Mermaid#1 (6 Bonos)	0	Button 8 Jugada/ Riesgo	Blue Dash left	Button 8 Avances	Button 5 Auto Avances	Button 4 Relenga/ Avance	Button 3 Relenga/ Avance	Button 2 Retenga/ Avance	Button 1. Cobrar	
40,00€ 40c	777 red right	777 red left	1 Bono right	1 Bono left	2 Bonos right	2 Bonos left	6 Bonos right	6 Bonos left	1	6 Bonos right	Avances	Avances left	Avances	40c	40c	20c	Reel#1 (1 Bond)	
Lemons right	Lemons left	777 yellow right	777 yellow left	4	24,00€ right 60c	24,00€ left 60c	160,00€ 40c	160,00€ 40c	2	Acceptor Lamp.	777 Blue right	777 Blue left	Reel#2 Bot	Reel#2 Top	Reel#1 Bot	Reel#1 Top	Mermaid#1 (1 Bond)	
7,20€ left 60c	4,80€ 40c	Avances 1	Avances 2	24,00€ right 60c	24,00€ left 60c	8,00€ 20c	8,00€ 20c	3	777 Blue	Oranges left	Oranges right	Oranges	60c	60c	60c	60c	Reel#3 Top	
0,40 € 20c	777 cualquier 40c right	777 cualquier 2,40€ left	777 cualquier 2,40€ right	5	3 Bonos+60c right 60c	3 Bonos+60c right 60c	160 € 40c	160 € 40c	4	Cherries	4,80€ right	4,80€ right	4,80€ right	40c	40c	40c	40c	Reel#3 Cent
80,00€ left 1B	Sirenas right	Sirenas left	Bonos+60c	Bonos+60c	3 Bonos+60c right 60c	3 Bonos+60c left 60c	2,40€ right 60c	2,40€ left 60c	6	2 Bonos+40c right	1 Bonos+20c left	1 Bonos+20c left	Bonos	Nada	Nada	1,20 € right 60c	1,20 € left 60c	
160,00€ +40 Bonos left 5B	120,00€ right 3B	120,00€ left 3B	80,00€ right 2B	80,00€ left 2B	40,00€ right 1B	40,00€ right 1B	40,00€ right 1B	40,00€ right 1B	7	Ships	240,00€ right 5B	240,00€ right 5B	240,00€ right 5B	3B	3B	3B	3B	Plums
4,00€ left 2B TOP	4,00€ right 1B TOP	4,00€ left 1B TOP	Treasure Chests right	Treasure Chests left	120,00€ +40 Bonos right 5B	120,00€ +40 Bonos left 5B	80,00€ right 3B	80,00€ right 3B	8	80,00€ left 3B	40,00€ right 2B	40,00€ right 2B	40,00€ right 2B	left 1B	right 1B	right 1B	right 1B	Plums
Shell #8 Yellow MID	8,00€ right 5B MID	8,00€ left 5B MID	8,00€ right 2B MID	8,00€ left 2B MID	4,00€ right 2B MID	4,00€ left 2B MID	4,00€ right 1B MID	4,00€ left 1B MID	9	Crab	5B TOP right	5B TOP right	5B TOP right	8,00 € right 5B TOP	8,00 € right 5B TOP	8,00 € right 5B TOP	8,00 € right 5B TOP	Crab
Reserved	Cualqueir right	Cualqueir left	Shell #8 Red	Shell #8 Green	8,00€ left 5B BOT	8,00€ left 5B BOT	8,00€ left 5B BOT	8,00€ left 5B BOT	10	8,00€ right 3B BOT	8,00€ right 3B BOT	8,00€ right 3B BOT	2B BOT	2B BOT	2B BOT	2B BOT	Fish	
Reserved	3 Bonos right	3 Bonos left	2 Bonos right	1 Bono left	1 Bono right	1 Bono left	POR CADA right	POR CADA left	11	POR CADA	Shell #7 blue	Shell #7 blue	Shell #7 blue	1B BOT	1B BOT	1B BOT	1B BOT	Shell #8 Blue
Reserved	Shell #4 blue	Shell #4 yellow	Mermaid illum. #6 red	Mermaid illum. #6 green	Shell #5 blue	Shell #5 yellow	Shell #5 blue	Shell #5 yellow	12	Mermaid illum#7	Shell #6 green	Shell #6 green	Shell #6 green	left 1B	right 1B	right 1B	right 1B	Blue Dash
Reserved	Shell #1 green	Shell #1 blue	Shell #1 yellow	Shell #1 red	Shell #2 green	Shell #2 blue	Shell #2 green	Shell #2 blue	13	Mermaid illum#7	Shell #6 yellow	Shell #6 yellow	Shell #6 yellow	left 1B	right 1B	right 1B	right 1B	Blue Dash
Reserved	'SIRENAS' Illum Yell	'SIRENAS' Illum Blue	'SIRENAS' Illum Red	'SIRENAS' Illum Grn	'SIRENAS' Illum Yell	'SIRENAS' Illum Blue	'SIRENAS' Illum Grn	'SIRENAS' Illum Blue	14	'SIRENAS'	'SIRENAS'	'SIRENAS'	'SIRENAS'	'SIRENAS'	'SIRENAS'	'SIRENAS'	'SIRENAS'	
X			Bot Right	Bot Right	Bot Left	Bot Left	Bot Left	Bot Left	15	'Cada ...'	'Cada ...'	'Cada ...'	'Cada ...'	'Con 3 ...'	'Con 3 ...'	'Con 3 ...'	'Con 3 ...'	

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

1.3 Switch

Enchufe M					
	Clavija 1 Negro	Clavija 2 Negro	Clavija 3 Negro	Clavija 4 Negro	Clavija 5 Negro
Clavija 8 Luz 1 Naranja	S1 COBRAR	S2 RETENGA AVANCE	S3 RETENGA AVANCE	S4 RETENGA AVANCE	S5 AUTO AVANCES
Clavija 9 Luz 2 Naranja	S6 SELECCIONAR JUEGO	S7	S8 JUGADA/RIESGO	S9	S10
Clavija 10 Luz 3 Naranja	S11	S12	S13	S14	S15
Clavija 11 Luz 4 Naranja	S16 Hopper 1 baja	S17 Hopper 2 baja	S18 Hopper Presente	S19	S20 Refloate Hopper
Clavija 12 Luz 5 Naranja	S21	S22	S23	S24	S25
Clavija 13 Luz 6 Naranja	S26	S27	S28	S29	S30
	CPU M Clavija 14				
Clavija 14 Luz Naranja	S31	S32	S33	S34	S35
Clavija 15 Luz 8 Naranja	S36 % Llave No utilizado	S37 % Llave No utilizado	S38 % Llave No utilizado	S39	S40
Clavija 16 Luz 9 Naranja	S41 % Llave4	S42 % Llave3	S43 % Llave2	S44 % Llave1	S45
Luz 10	Llave premio 4	Llave premio 3	Llave premio 2	Llave premio 1	
Luz 11	Llave apuesta 4	Llave apuesta 2	Llave apuesta 3		
Interna Luz 16					
Interna Luz 17					
Interna Luz 18	Llave relleno	Bloqueo puerta delantera	Marco puerta delantera	Puerta caja efectivo	Descarga hopper
Interna Luz 19					
Switches internos					

1.4 LED

Data 15	Data 14	Data 13	Data 12	Data 11	Data 10	Data 9	Data 8	STROBES	Data 7	Data 6	Data 5	Data 4	Data 3	Data 2	Data 1	Data 0
								0	Monedas Units G	Monedas Units F	Monedas Units E	Monedas Units D	Monedas Units C	Monedas Units B	Monedas Units A	Monedas Units D.P.
1								10s G	Monedas 10s F	Monedas 10s E	Monedas 10s D	Monedas 10s C	Monedas 10s B	Monedas 10s A	Monedas 10s D.P.	
2								Credito Units G	Credito Units F	Credito Units E	Credito Units D	Credito Units C	Credito Units B	Credito Units A	Credito Units D.P.	
3								10s G	Credito 10s F	Credito 10s E	Credito 10s D	Credito 10s C	Credito 10s B	Credito 10s A	Credito 10s D.P.	
4								Bonus Units G	Bonus Units F	Bonus Units E	Bonus Units D	Bonus Units C	Bonus Units B	Bonus Units A	Bonus Units D.P.	
5								10s G	Bonus 10s F	Bonus 10s E	Bonus 10s D	Bonus 10s C	Bonus 10s B	Bonus 10s A	Bonus 10s D.P.	
6								Bonus 100s G	Bonus 100s F	Bonus 100s E	Bonus 100s D	Bonus 100s C	Bonus 100s B	Bonus 100s A	Bonus 100s D.P.	
7								Banco Units G	Banco Units F	Banco Units E	Banco Units D	Banco Units C	Banco Units B	Banco Units A	Banco Units D.P.	
8								Banco 10s G	Banco 10s F	Banco 10s E	Banco 10s D	Banco 10s C	Banco 10s B	Banco 10s A	Banco 10s D.P.	
9								Banco 100s G	Banco 100s F	Banco 100s E	Banco 100s D	Banco 100s C	Banco 100s B	Banco 100s A	Banco 100s D.P.	
10								Banco 1000s G	Banco 1000s F	Banco 1000s E	Banco 1000s D	Banco 1000s C	Banco 1000s B	Banco 1000s A	Banco 1000s D.P.	
11								Banco 10,000s G	Banco 10,000s F	Banco 10,000s E	Banco 10,000s D	Banco 10,000s C	Banco 10,000s B	Banco 10,000s A	Banco 10,000s D.P.	
12																
13																
14																
15																

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

Sección 2: Mueble y Modo Demostración

2.1 Mueble

El juego esta alojado en un mueble tipo Eclipse. La máquina esta prepara para poder usar monedas Euro €. El aceptador de monedas es de tipo L66S de Azkoyen capaz de aceptar monedas de 10€ cents, 20€ cents, 50€ cents, 1€ y 2€. Los pagadores son también de Azkoyen, el modelo U.

2.2 Modo demostración

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

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

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

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

Los tres rodillos pueden ser movidos usando los siguientes botones:

Rodillo 1 – "Retenga 1" + "Auto-Avances"
Rodillo 2 – "Retenga 2" + "Auto-Avances"
Rodillo 3 – "Retenga 3" + "Auto-Avances"

Los rodillos pueden moverse a ganancias a través de:

Rodillo 1 – Bajar pulsando Cobrar y Retenga/Avance 1
Rodillo 2 – Bajar pulsando Cobrar y Retenga/Avance 2
Rodillo 3 – Bajar pulsando Cobrar y Retenga/Avance 3

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

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

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

Sección 3: Programación de la Máquina.

3.1 DIP-Switches

Sobre la CPU hay 16 DIP SW para distintas funciones.

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

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

Es necesario tener porcentajes de pago entre 70 – 90

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

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

	70%	72%	75%	78%	80%	82%	84%	86%
14	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON
15	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON
16	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

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

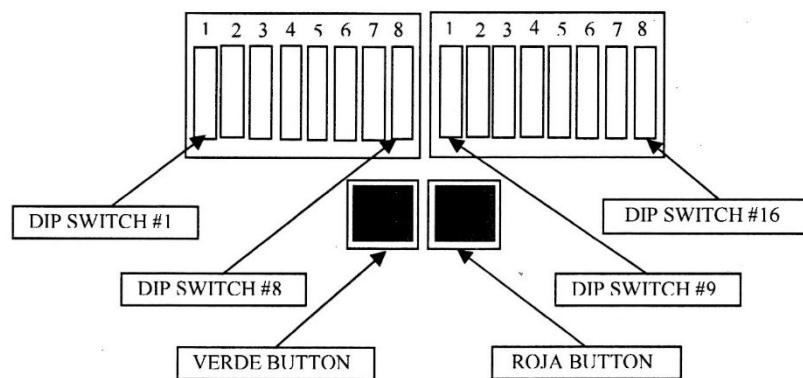
SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

3.2 Secuencia de Test

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

Cuando la máquina ha sido abierta sin creditos, presione el botón VERDE sobre la MPU Scorpion 4. si la puerta de abajo esta abierta la de arriba puede cerrarse para hacer uso del test facilmente. Si la puerta de abajo esta cerrada, la de arriba debe permanecer abierta.

El display alfanumerico visualizara todas las 16 posiciones con caracteres "O", "X", y "+".

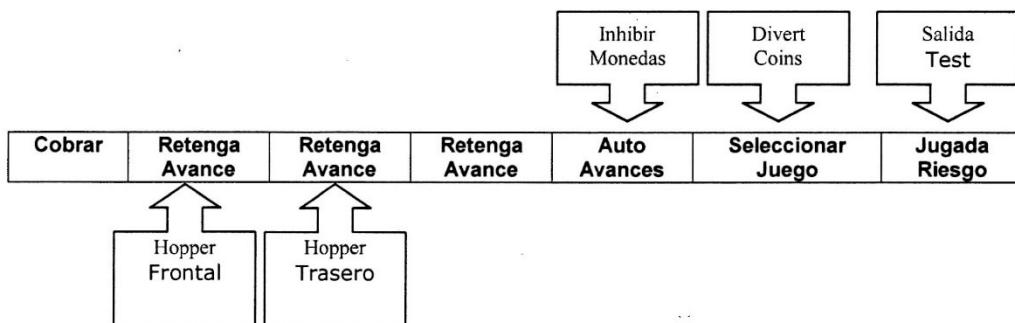


La siguiente regla es aplicada para todos los test:

1. El test puede ir avanzando presionando el botón Cobrar.
2. El test comenzara presionando el botón Jugada/Riesgo.
3. Es posible volver al test presionando el botón Retenga/Avance 1 y Cobrar .
4. Podremos finalizar el test con el botón Cobrar.
Despues preionando el boton de test durant tres segundo y el boton de Cobrar, saldremo del test.

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

TEST DE MONEDAS



Utilice esta prueba para ajustar los hoppers. Mantenga presionado el botón Cobrar y presione Retenga 1 para desplazarse por 10c o 20c para el hopper frontal. Mantenga presionado Cobrar y presione Retenga 2 para 50c, €1 o €2 para el hopper trasero. Presione Retenga 3 para aceptar estos cambios y este valor se grabará en la E2PROM.

Presione Cobrar para cancelar los cambios ajustados.

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

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

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

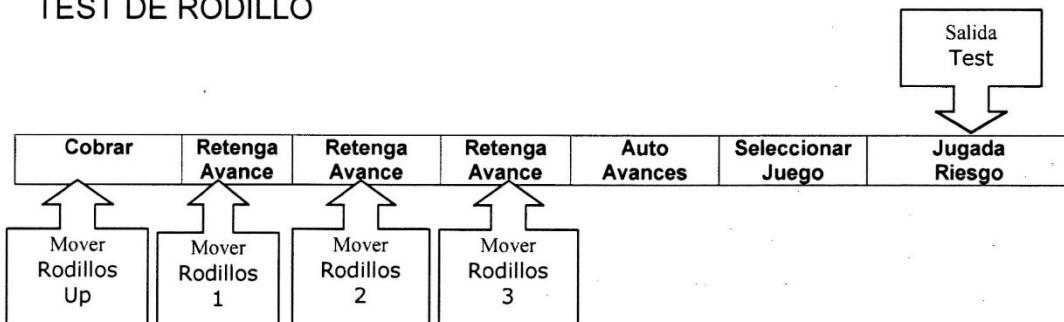
Al presionar Auto Avances se impedirá la entrada y aceptación de monedas y billetes. Al presionar Seleccionar Juego se transferirá la moneda de hopper en su caja de efectivo correspondiente;

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

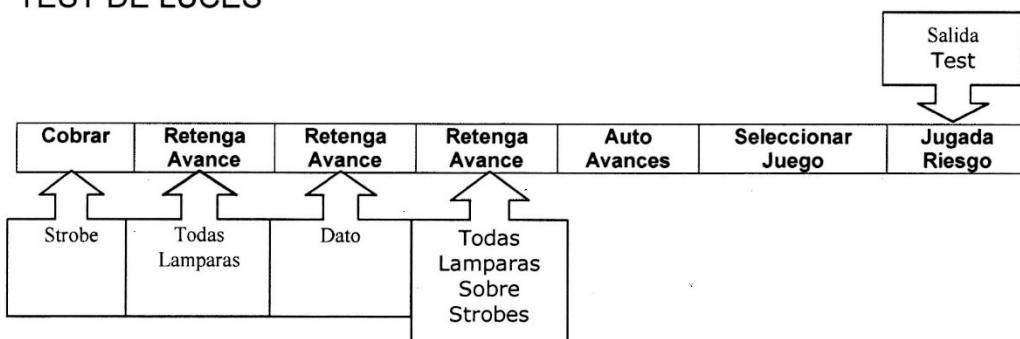
Si se instala un verificador de billetes, en esta prueba es posible introducir billetes de 5€ y 10€. La pantalla alfanumérica confirmará que se ha comprobado el billete y se entregará el billete.

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

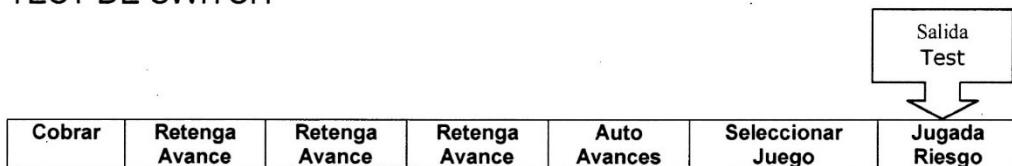
TEST DE RODILLO



TEST DE LUCES



TEST DE SWITCH



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

Monedas ON/OFF

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

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

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

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

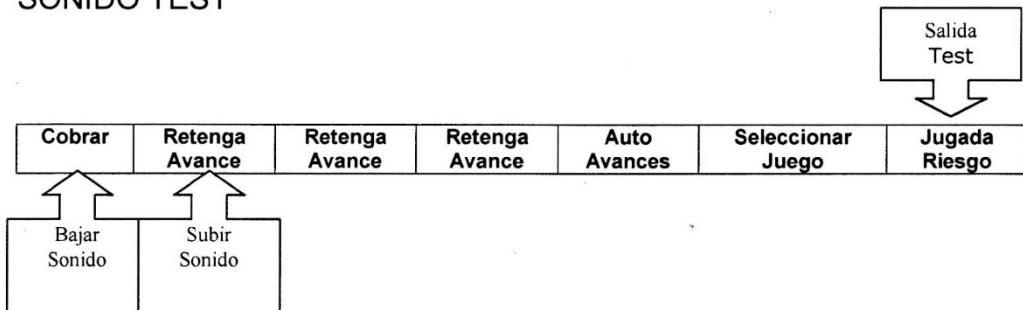
TEST DE DISPLAY

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

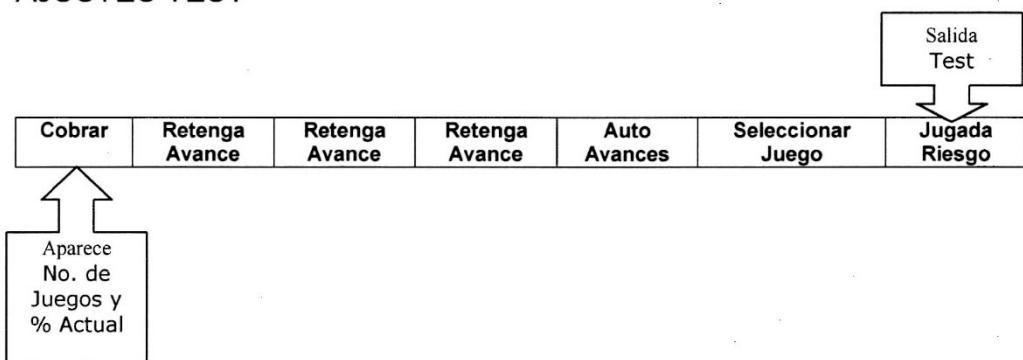
TEST DE CONTADORES

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

SONIDO TEST



AJUSTES TEST



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

PORCENTAJE = 75.000

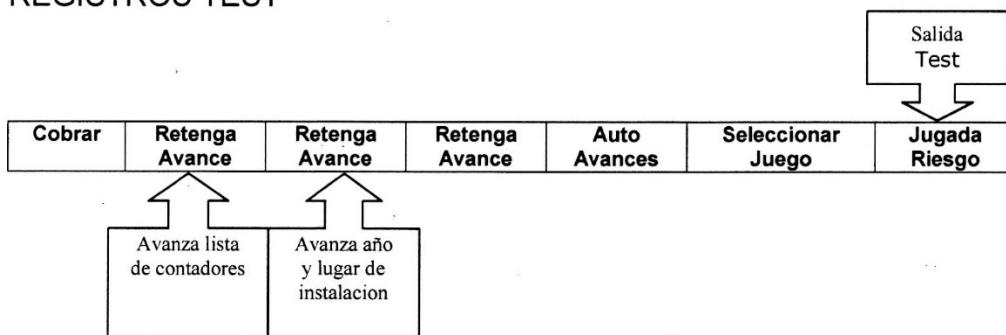
Al pulsar el botón Cobrar se mostrará

xxx yy.yyy

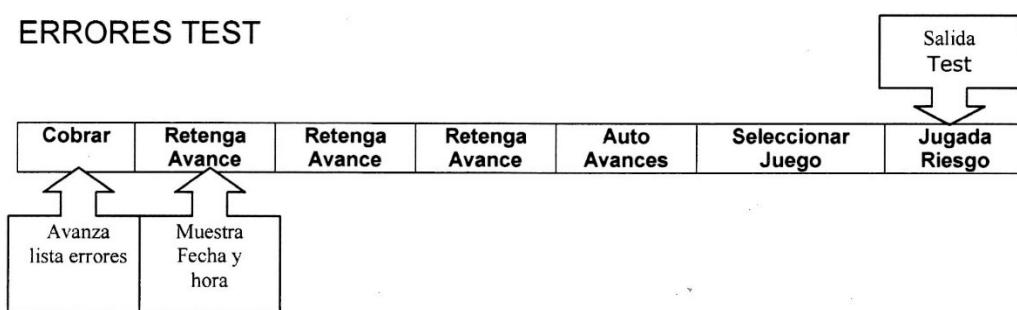
donde xxx es el número de juegos que se han jugado, y yy.yyy es el porcentaje real de pago. Al pulsar el botón Cobrar, se alternará entre el porcentaje final y el porcentaje real

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

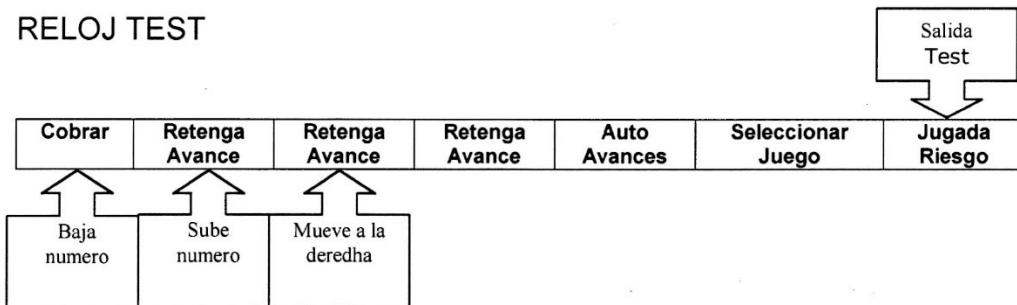
REGISTROS TEST



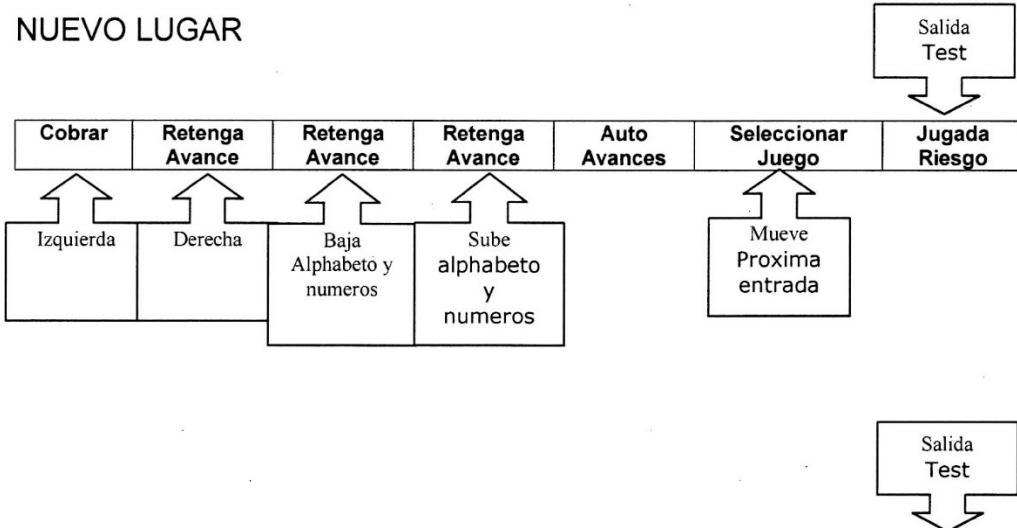
ERRORES TEST



RELOJ TEST

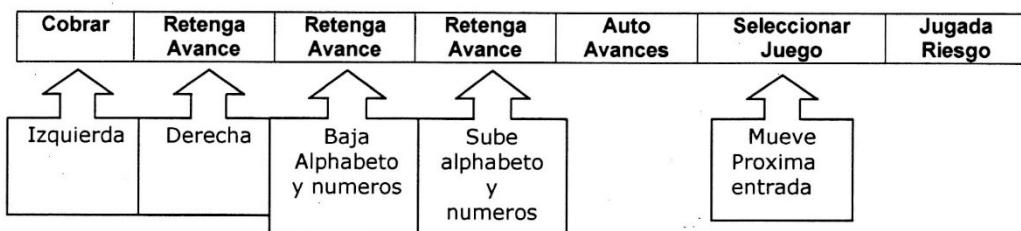


NUEVO LUGAR



SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

CAMBIO ANUAL



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

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

3.3 RAM pack contadores electrónicos

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

Para cambiar de lista presione el botón RETENGA / AVANCE 1

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

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

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

PRESIONAR RETENGA 2

DATOS SALA 1 SOBRE DISPLAY

PRESIONE RETENGA 1 Y AVANZAREMOS EN LA LISTA

NOTE

OPER

FECHA

JUGADA

Nº TOTAL DE JUEGOS CON RECUENTOS 2/3 APUESTA 2/3 (20C)

SALIDA

EUROS (20C)

PORCEN

%

TOT BIL

EUROS (1€)

RIE ENT

EUROS (1C)

RIE SAL

EUROS (1C)

TOT CAJ

EUROS (1C)

PRESIONE RETENGA 2 PARA VER MISMO POR

SALA2

SALA3

SALA4

V

SALA20

PRESIONE RETENGA 2 SIGUIENTE PASO

DATOS ANO 1

NOTE

OPER

FECHA

JUGADA

Nº TOTAL DE JUEGOS CON RECUENTOS 2/3 APUESTA 2/3 (20C)

SALIDA

EUROS (20C)

PORCEN

%

TOT BIL

EUROS (1€)

RIE ENT

EUROS (1C)

RIE SAL

EUROS (1C)

TOT CAJ

EUROS (1C)

PRESIONE RETENGA 2 SIGUIENTE PASO

DATOS ANO 2

DATOS ANO 3

DATOS ANO 4

DATOS ANO 5

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

PRESIONE RETENGA 2 PARA
TOTALES CRÉDITOS

PRESIONE RETENGA 1 PARA

TOT JUG Total jugado por vida (20C)

TOT SAL Total ganado por vida (20C)

TOT BIL EUROS (1€)

PRESIONE RETENGA 2 PARA

DATO CORTO PLAZO

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

3.4 Vaciado y recarga de hopper

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

RELLENO DE LOS HOPPERS

- ABRIR LA PUERTA SUPERIOR Y ENTRA EN TEST
- SELECCIONE EL TEST DE MONEDAS
- PONGA LA CANTIDAD DE MONEDAS QUE DESEE EN LOS HOPPERS

El numero de monedas que son requeridas por la máquina para operar puede ser ajustado mediante los DPSW. Las capacidades de los hoppers pueden ser programadas en ALTO, MEDIO O BAJO.

El hopper para las monedas de 2E/1E/50 € cents hopper esta colocado en la parte trasera y el de las monedas de 20 € cents/10 € cents en la parte frontal.

Presionando durante dos segundos el boton de Retenga / Avance Izquierdo el hopper frontal se vaciará. Sobre el display mostrara el numero de monedas contadas, una vez acabado de vaciar, presionaremos una vez sobre el botón de RETENGA / AVANCE Izquierdo para memorizar, el valor mostrado será en número de monedas pagadas (valor en cent €). Una vez completa la operación volveremos a colocar la monedas en su hopper. Para el hopper trasero, la operación será la misma, salvo que para poder operar usaremos el botón de Retenga /Avance Central

Cerraremos la puerta y la maquina tendrá memorizado el valor inicial de monedas para jugar.

DESCRIPCION DE LAS CAPACIDADES DE HOPPERS;

Con extension en el hopper trasero

ALTO (Con ambos hoppers llenos)

1200 x 50€ c/1€/2€

1200 x 10€ c/800 x 20€ c

MEDIO (Con ambos hopper llenos)

1000 x 50€ c/1€/2€

1000 x 10€ c/600 x 20€ c

BAJO (Con ambos hopper llenos)

700 x 50€ c/1€/2€

700 x 10€ c/400 x 20€ c

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

OPCION RECARGA MEDIANTE LLAVE DE SERVICIO:

Insertando y girando la llave de REFILL nos dará la siguiente opciones:

RELLENO DE HOPPER

Basado en la selección de los hopper hecha con los DPSW tendremos lo siguiente;

Abrir la puerta superior e insertar el numero de monedas en **múltiplo de 100** (ejemplo, 200, 300, 500, etc), dentro del hopper frontal y trasero. Tened en cuenta que el hopper frontal puede tomar la programación de 10c o 20c y el trasero de 50c, 1€ y 2€.

Anote el numero de monedas insertada en ambos hopper.

Cierre la puerta superior y espere a que la máquina vuelva a arrancar.

Una vez en reposo, sin jugadas, con la llave REFILL girada, los botones RETENGA IZQUIERDO y RETENGA CENTRAL parpadearan. Sobre el display mostrara la carga de los dos hopper, H1 y H2

Presionando el RETENGA IZQUIERDO ira acumulando en H1 (10c o 20c) en paso de 100 (monedas).

Presionando el RETENGA CENTRAL acumulara en H2 (50c, 1€ o 2€)en paso de 100.

El número máximo de monedas que pueden ser puesta en el hopper dependerá de la capacidad de hopper programada en los DPSW.

Máximo número de 10c → 1200 (H1).

Máximo número de 20c → 800 (H1).

Máximo número de 50c → 1200 (H2).

Máximo número de 1€ → 1200 (H2).

Máximo número de 2€ → 1200 (H2).

Presionado el botón SELECCIONAR JUEGO y estas cantidades serán aceptadas y memorizadas para calcular en nuevo número de monedas en los hoppers, mostrando el mensaje MEMORIZAR JUEGO

Presionando el botón JUGADA / RIESGO, nos dará la opción de variar los datos introducidos, volviendo a la pantalla H1 H2, nos mostrara la frase REPETIR DE NUEVO

En caso de presionar una segunda vez el botón JUGADA / RIESGO volveremos a SALA, donde se hayan los datos de contadores electrónicos

Presionando de Nuevo JUGADA / RIESGO mostrara la programación del volumen de sonido.

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

	Capacidades		
	Bajo	Medio	Alto
Hopper frontal			
10c	Max. 700	Max. 1000	Max. 1200
20c	Max. 400	Max. 600	Max. 800
Hopper trasero			
50c	Max. 700	Max. 1000	Max. 1200
1€	Max. 700	Max. 1000	Max. 1200
2€	Max. 700	Max. 1000	Max. 1200

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

Sección 4: Esquemas

4.1 MPU SCORPION 5

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

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

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG A - POWER SUPPLY

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

PLUG B – CAB SWITCHES

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

PLUG C – REEL INPUTS

Pin.01	YLW	+5V	Pin.06	BLK/ORG	RI_C
Pin.02	BLK	GND	Pin.07	BLK/YLW	RI_D
Pin.03	- POLARISING KEY		Pin.08	BLK/GRN	RI_E
Pin.04	BLK/BRN	RI_A	Pin.09	RED	+13.5V
Pin.05	BLK/RED	RI_B	Pin.10	BLK/BLU	RI_F

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG D – REEL OUTPUTS

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

PLUG E – GAME SWITCHES

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

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG F – LED's

Pin.01	RED/BLK	LDD_00	Pin.18	– POLARISING KEY.	
Pin.02	RED/BRN	LDD_01	Pin.19	BLK/BRN	LDS_00
Pin.03	RED/ORG	LDD_02	Pin.20	BLK/RED	LDS_01
Pin.04	RED/YLW	LDD_03	Pin.21	BLK/ORG	LDS_02
Pin.05	RED/GRN	LDD_04	Pin.22	BLK/YLW	LDS_03
Pin.06	RED/BLU	LDD_05	Pin.23	BLK/GRN	LDS_04
Pin.07	RED/VLT	LDD_06	Pin.24	BLK/BLU	LDS_05
Pin.08	RED/GRY	LDD_07	Pin.25	BLK/VLT	LDS_06
Pin.09	RED/WHT	LDD_08	Pin.26	BLK/GRY	LDS_07
Pin.10	RED/PNK	LDD_09	Pin.27	BLK/WHT	LDS_08
Pin.11	RED/PNK/BLK	LDD_10	Pin.28	BLK/PNK	LDS_09
Pin.12	RED/PNK/BRN	LDD_11	Pin.29	BLK/PNK/BRN	LDS_10
Pin.13	RED/PNK/ORG	LDD_12	Pin.30	BLK/PNK/RED	LDS_11
Pin.14	RED/PNK/YLW	LDD_13	Pin.31	BLK/PNK/ORG	LDS_12
Pin.15	RED/PNK/GRN	LDD_14	Pin.32	BLK/PNK/YLW	LDS_13
Pin.16	RED/PNK/BLU	LDD_15	Pin.33	BLK/PNK/GRN	LDS_14
Pin.17			Pin.34	BLK/PNK/BLU	LDS_15

PLUG G – STAKES / PRIZES KEY

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

PLUG H – PERCENTAGE KEY

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

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG J - LAMPS

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

PLUG K – REEL LAMPS

Pin.01	WHT/BLK	LPD_00	Pin.09	- POLARISING KEY.	
Pin.02	WHT/BRN	LPD_01	Pin.10		
Pin.03	WHT/RED	LPD_02	Pin.11	BLK/ORG	LDS_02
Pin.04	WHT/ORG	LPD_03	Pin.12	BLK/YLW	LDS_03
Pin.05	WHT/YLW	LPD_04	Pin.13	BLK/GRN	LDS_04
Pin.06	WHT/GRN	LPD_05	Pin.14	BLK/BLU	LDS_05
Pin.07	WHT/BLU	LPD_06	Pin.15	BLK/VLT	LDS_06
Pin.08	WHT/VLT	LPD_07	Pin.16	BLK/GRY	LDS_07

PLUG L – General I/O

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

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG M – AUDIO OUTPUT

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

PLUG N – ALPHA 1 & 2

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

PLUG P – SEC METER

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

PLUG Q – CCTalk I/F

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

PLUG R – RS232 PORT 2

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

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

PLUG S – RS232 PORT 1

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

PLUG T – HI2 I/F

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

PLUG V – I2C I/F

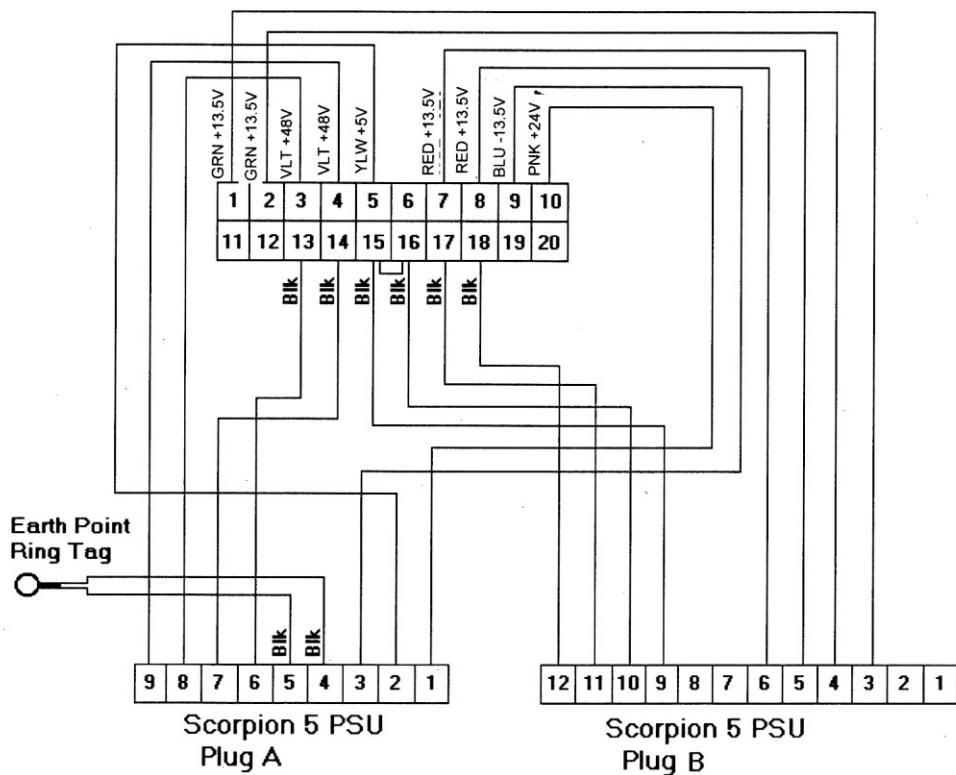
Pin.01	RED	+13.5V	Pin.04	BLK/BRN	SDA
Pin.02	YLW	+5V	Pin.05	BLK/RED	SCL
Pin.03 –	POLARISING KEY.		Pin.06	BLK	GND

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

4.2 Power Suplì Sanken

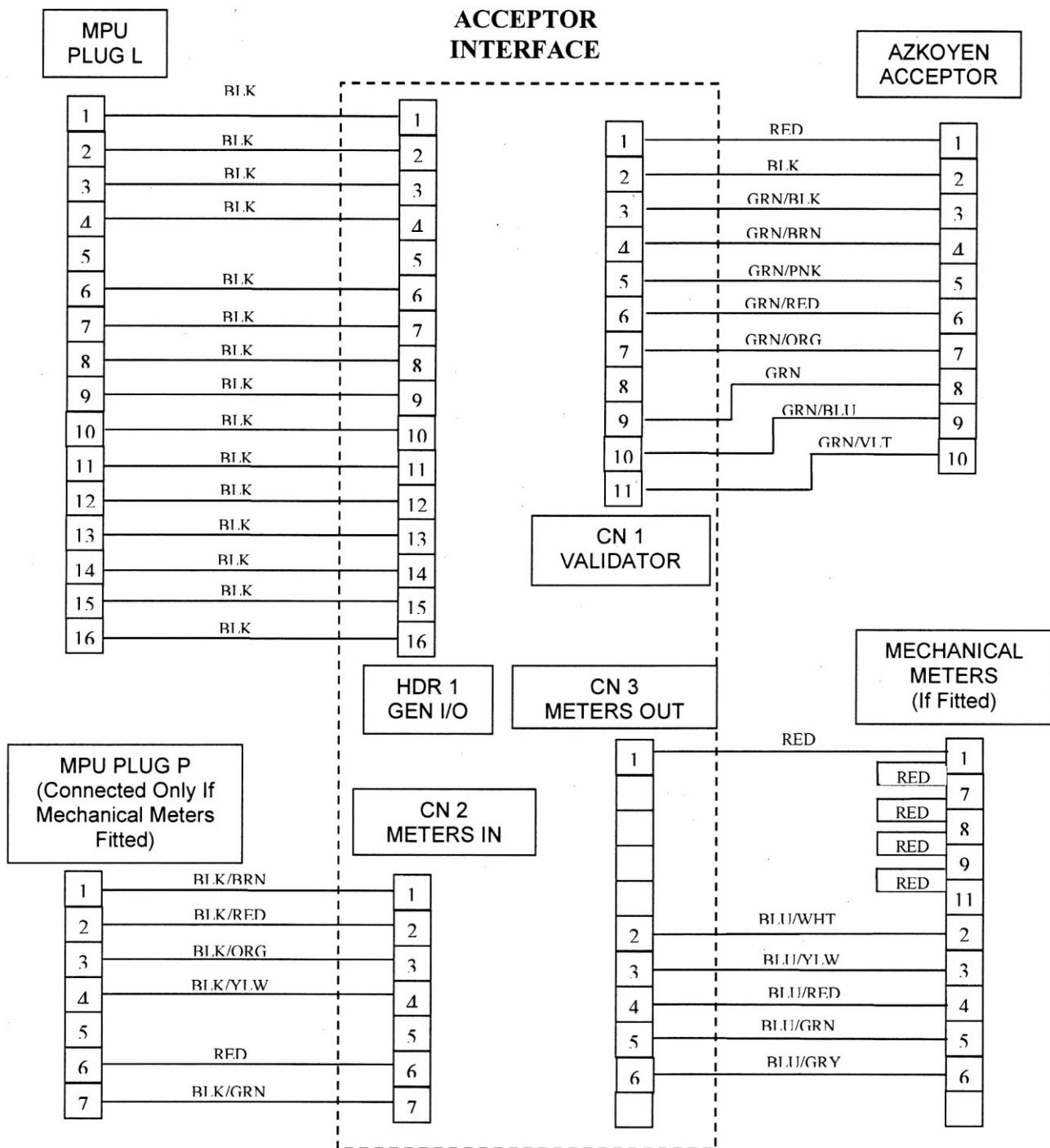
PLUG A

Power in



SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

4.3 Aceptor de monedas – Azkoyen L66S



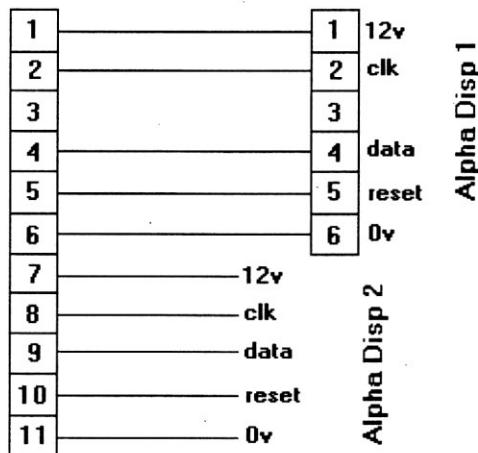
Este comprobador aceptará monedas al mismo tiempo
€0.05 €0.10 €0.20 €0.50 €1 €2

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

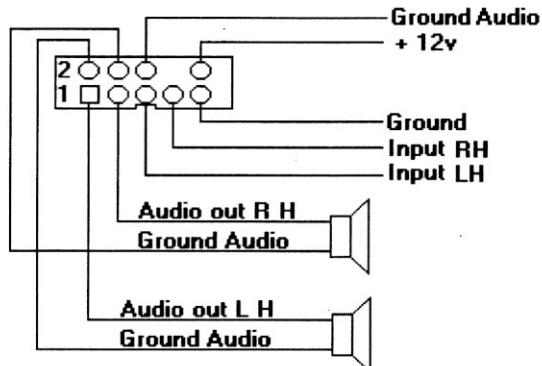
SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

4.4 Altavoz, Contadores y display alfanumerico

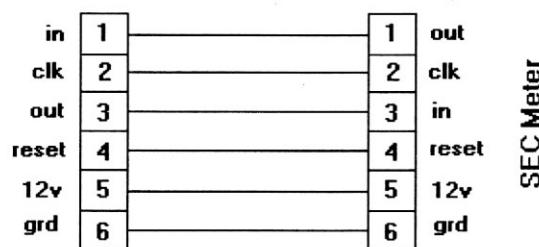
PLUG N Alpha Display



Plug M Audio

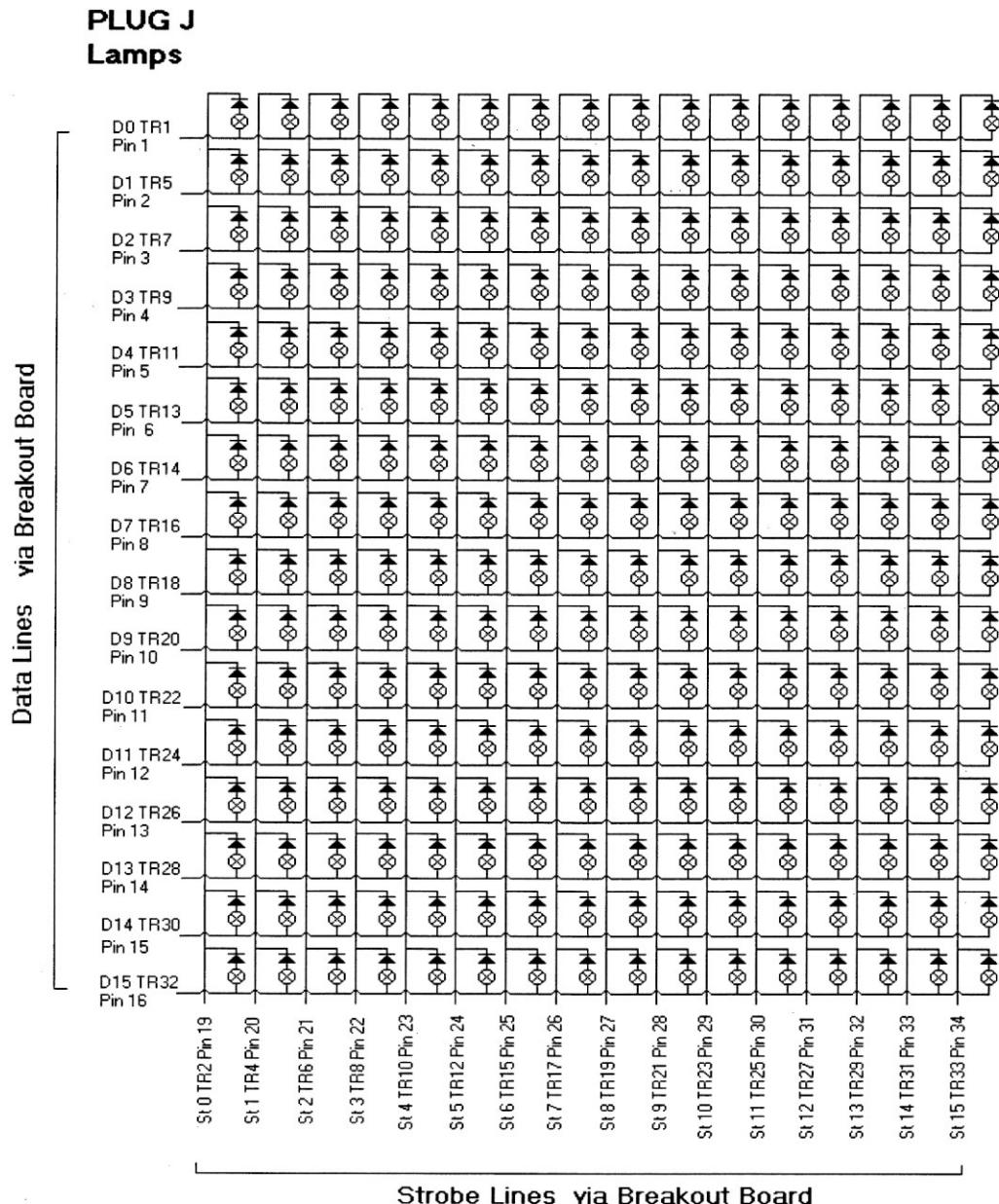


PLUG P SEC Meter



SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

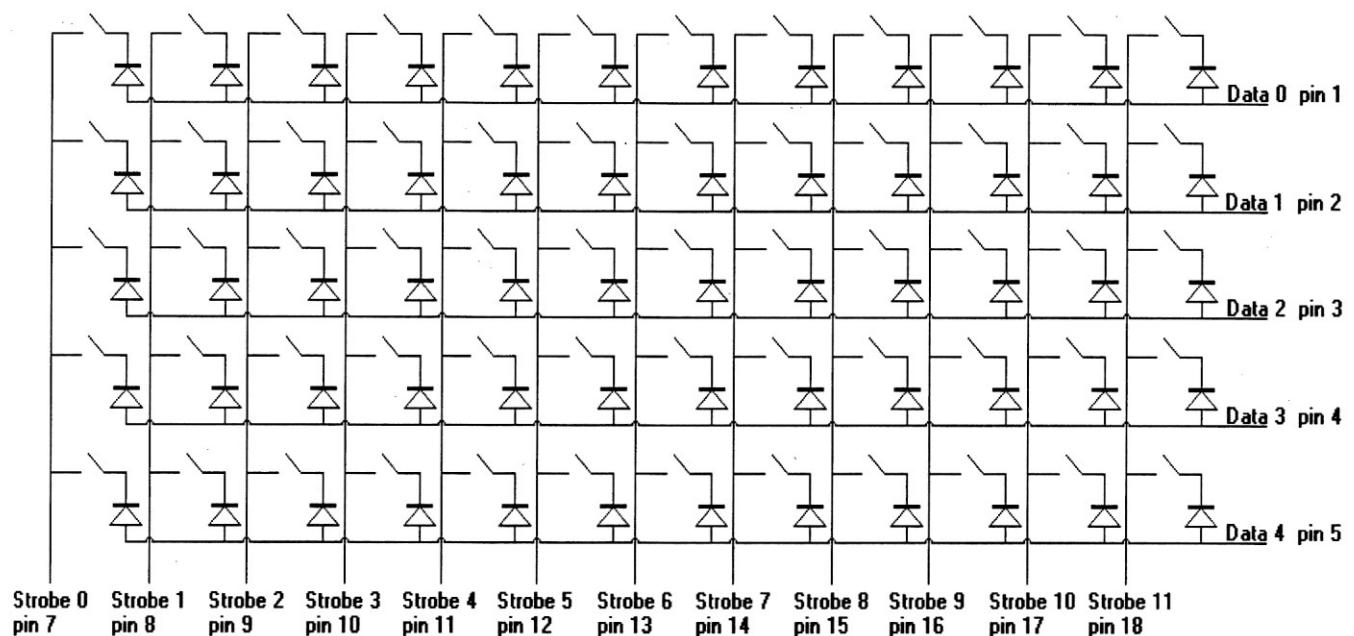
4.5 Luces



SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

4.6 Switch

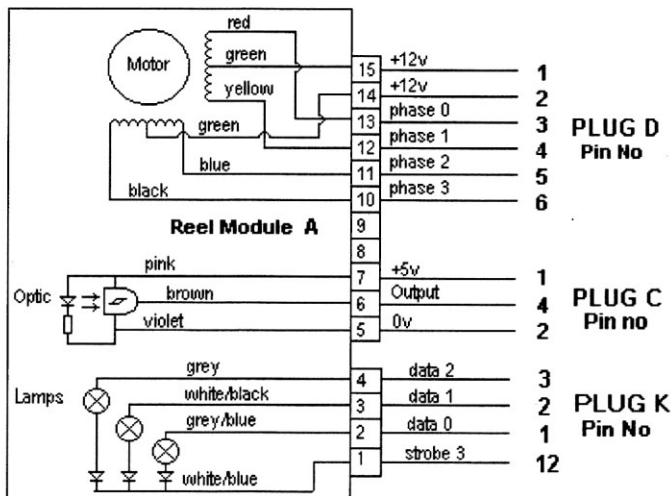
PLUG E



SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

4.7 Rodillos

Plugs C,D and K



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

PLUG D Pin No

PLUG C Pin no

PLUG K Pin No

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

PLUG D Pin No

PLUG C Pin no

PLUG K Pin No

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

PLUG D Pin No

PLUG C Pin no

PLUG K Pin No

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

PLUG D Pin No

PLUG C Pin no

PLUG K Pin No

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

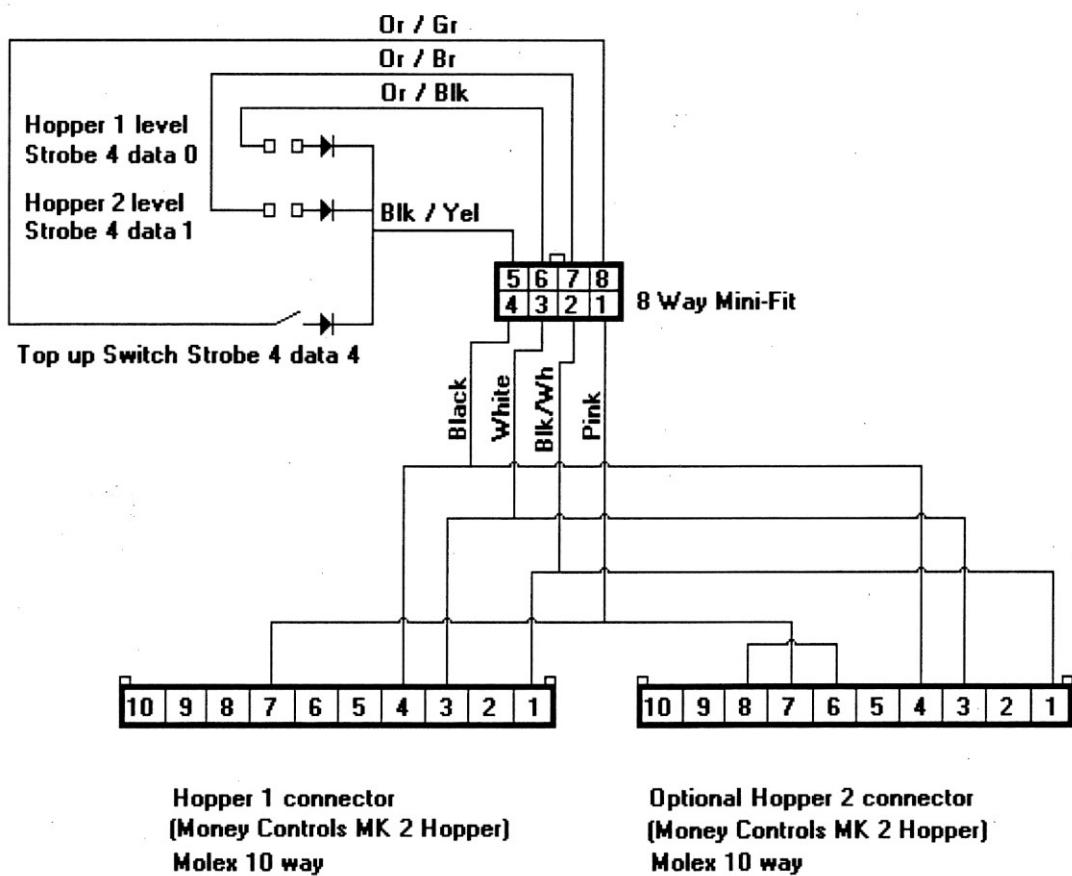
PLUG D Pin No

PLUG C Pin no

PLUG K Pin No

SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

4.8 Hopper



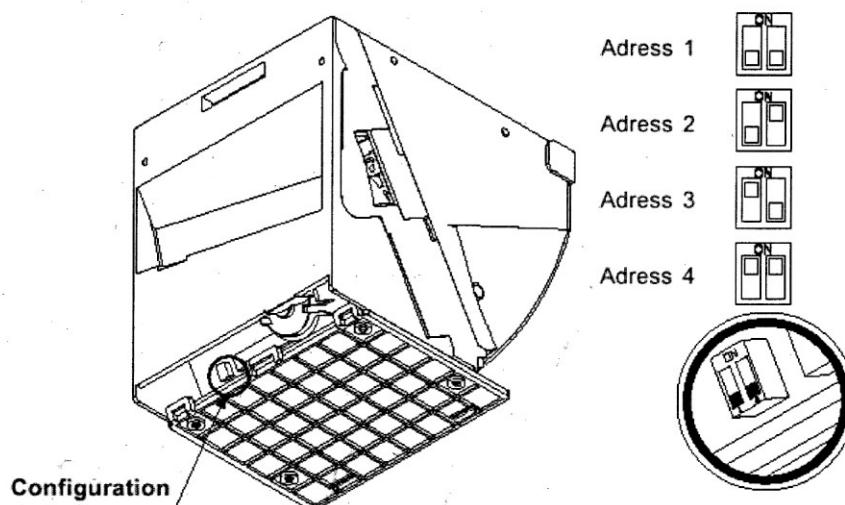
SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

Ajuste de Hopper-Eclipse Scorpion 5 español

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

Dirección 1 (Back hopper):
Dirección 2 (Front hopper):

SW1	SW2
OFF	OFF
OFF	ON



SIRENAS (MUEBLE ECLIPSE)

