

MANUAL TECNICO

Tópe Guay

(Segunda Edición)



UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.

UNIDES A®

CONTENIDO CIRSA TOPE GUAY

1.- CARACTERISTICAS GENERALES

- 1.1.- Sistema de juego.
- 1.2.- Diagrama de bloques funcional.
- 1.3.- Servicio.
- 1.4.- Sistema de contadores.
- 1.5.- Códigos de error.
- 1.6.- Selección de configuraciones.

2.- PLANOS Y ESQUEMAS

- Conjunto descargador basculante HP-83.
- Conjunto mando de juego.
- Conjunto fuente alimentación.
- Conexionado general.
- Carta de control.
- Carta display frutas.
- Carta control bonus.
- Carta display led.
- Carta bandeja.



UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.
Ctra. Castellar 298
08226 TERRASSA Barcelona España
Tel. 93 7857762
Télex 56172 SAIR-E

UNIDESÀ®

1.- CARACTERISTICAS GENERALES

1.1.- SISTEMA DE JUEGO

Se dispone de una entrada para la aceptación de monedas de 25, 50 y 100 ptas.

El coste de la partida es de 25 ptas. por lo que al introducir una moneda de 50 ptas., la máquina devuelve al jugador 1 moneda de 25 ptas. y al introducir una moneda de 100 ptas., la máquina devuelve al jugador 3 monedas de 25 ptas.

Cuando se introduzca una moneda y ésta sea aceptada, se incrementará el indicador de jugadas disponibles. Si se alcanza el valor máximo se bloqueará automáticamente el selector y cualquier moneda introducida con posterioridad será ignorada. Las monedas no aceptadas serán devueltas al jugador al accionar el botón de devolución.

El indicador de jugadas disponibles se decrementará en una unidad por partida realizada.

La partida comienza al accionar el mando de juego. A partir de este instante, los displays evolucionan desfilando varias veces las figuras por las ventanas de juego.

El jugador debe esperar su detención, que se produce automáticamente unos segundos más tarde y de izquierda a derecha. Una vez detenidos los tres displays, se obtiene una combinación de tres figuras.

Si la combinación obtenida coincide con una de las que figuran en el Plan de Ganancias, la máquina procede al pago inmediato del premio correspondiente.

- JUEGO DEL "CAMBIO".

En alguna de las partidas no premiadas se podrá optar al juego del "CAMBIO", cuyo número se determinará por sorteo entre 1 y 6. Este juego consiste en cambiar la figura de uno de los displays por la figura que aparece por sorteo en el display de juego, realizándose mediante los pulsadores de juego.

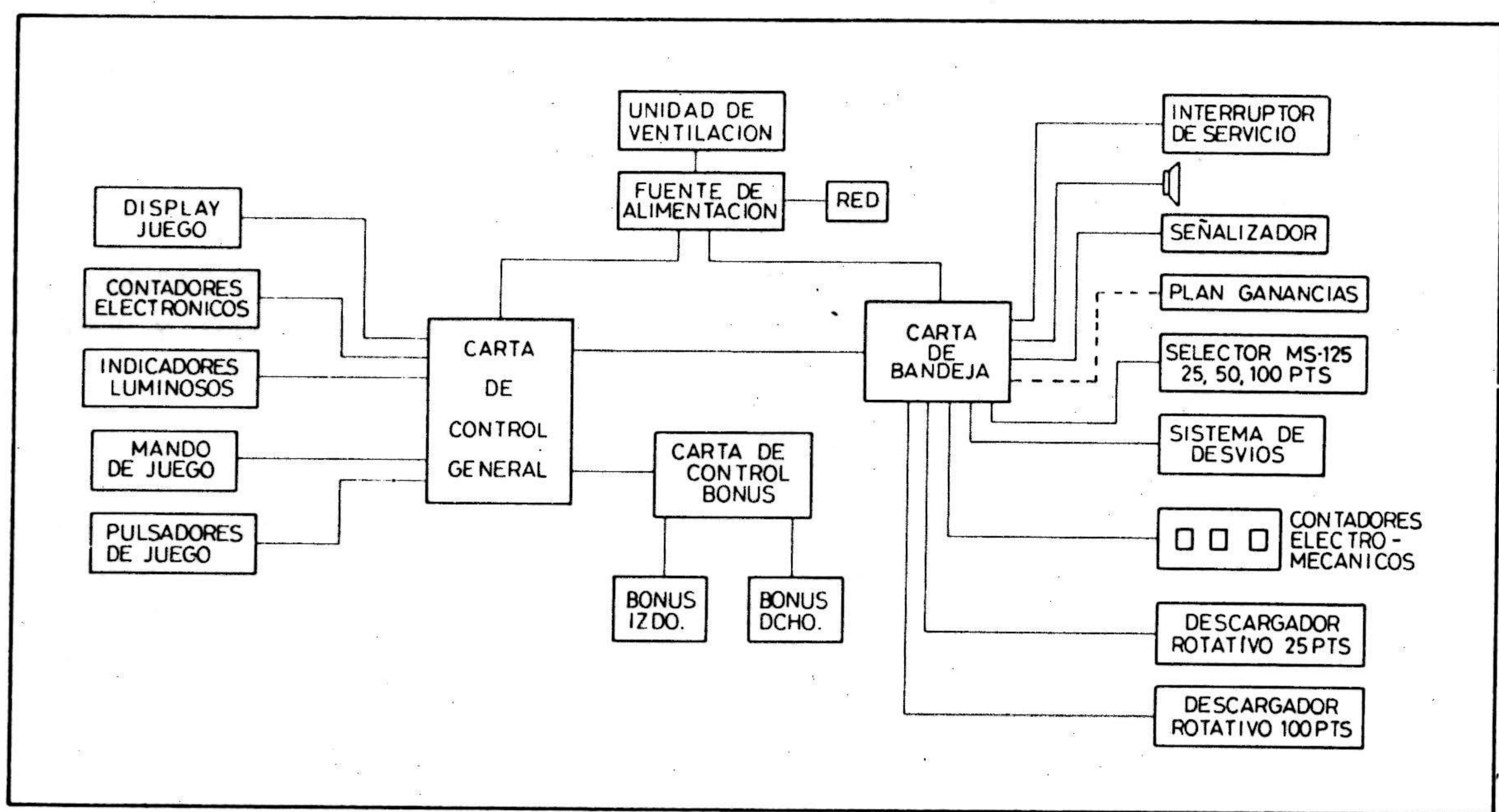
- JUEGO DE LA "BOLSA".

En las partidas sin premio que aparezca la figura CIRSA en el display central, se incrementará en una moneda la bolsa indicada por la "luz de bolsa" correspondiente.

Cuando se complete una de las bolsas, la máquina pagará inmediatamente las 20 monedas.

1.2.- DIAGRAMA DE BLOQUES FUNCIONAL

En el esquema siguiente puede verse la descomposición de la máquina en bloques funcionales así como la interconexión de los mismos a nivel de control.



Todo el control de la máquina se centraliza en la carta de control general, alimentada directamente por la fuente de alimentación, interconectada con los restantes bloques funcionales.

- CONTADORES ELECTROMECANICOS.

Reflejan la cantidad de monedas introducidas, las pagadas en concepto de premios, y las enviadas al cajón de recaudación.

- CONTADORES ELECTRONICOS.

Visualizan mediante displays de siete segmentos los contadores de recaudación, los de servicio y los estadísticos.

- GRUPO DE DISPLAYS.

Conjunto formado por 3 displays de figuras, controlados por una carta común y conectada directamente a la carta control.

- INDICADORES LUMINOSOS.

Indican al jugador las condiciones de servicio y las distintas opciones de juego.

- PULSADORES DE JUEGO.

A través de estos pulsadores el jugador puede efectuar los distintos "cambios" y evoluciones de la partida.

- MANDO DE JUEGO.

Para iniciar el juego.

- INTERRUPTORES DE SERVICIO.

Conjunto de 3 interruptores: TEST, DESCARGA y ARRANQUE que colocan a la máquina en modo de servicio y mantenimiento.

- PAGADORES ROTATIVOS.

Expulsan las monedas de 25 y 100 ptas., respectivamente, correspondientes al premio obtenido, contándolas a su salida. Existen dos descargadores del tipo HP-83 basculante con códigos: 2160153 descargador 25 ptas. y 2160154 descargador 100 ptas.

- ACEPTADOR DE MONEDAS.

Permite o bloquea la introducción de monedas de 25, 50 y 100 ptas. seleccionándolas y desviándolas al canal de conducción adecuado. El modelo utilizado es el MS-125 SPN de Mars Money código: 2260412.

- ALTAVOZ.

Para producir los distintos efectos sonoros que acompañan al juego. El modelo utilizado es de 8 ohm 10 W. código: 6510110.

- CARACTERISTICAS GENERALES.

Alto: 1920 mm.

Ancho: 570 mm.

Fondo: 600 mm.

Tensiones: 110 - 125 - 200 - 220 - 240 V.

Potencia: 250 VA cos φ = 0,85.

Frecuencia: 50 Hz.

Capacidad media pagador 25 ptas: 400 monedas.

Capacidad media pagador 100 ptas: 150 monedas.

1.3.- SERVICIO

- ARRANQUE.

La activación del pulsador de "Arranque" tiene varias funciones, según sea la fase del programa en curso:

- a) Inicialización total del juego, si se mantiene el pulsador activado en los primeros instantes después de la conexión de la máquina.
- b) Retorno al programa de juego en caso de haberse producido una condición de "Fuera de Servicio".
- c) Cambio de fase en el programa de "Test".
- d) Entrar en fase de "Descarga".

- DESCARGA.

La activación del interruptor de "Descarga" y del pulsador "Arranque" permite el vaciado de los descargadores. El descargador de 25 ptas. se controla mediante el pulsador del display derecho y el de 100 ptas. mediante el pulsador del display izquierdo.

A medida que las monedas vayan saliendo hacia la bandeja recogemonedas, se contabilizarán en el contador de pagos, indicándose su valor en el contador de jugadas disponibles.

No pueden vaciarse al mismo tiempo los dos descargadores. Para finalizar descarga se desactivará el interruptor "Descarga".

- JUEGO AUTOMATICO Y DE EXHIBICION.

Con el interruptor de TEST activado, al provocarse una inicialización (apartado 1.3 a), se activa el juego automático, pudiéndose simular todas las acciones de juego a excepción del pago de premios y la activación de los contadores electromecánicos. Los datos estadísticos quedarán reflejados en los contadores electrónicos internos.

Si se acciona el pulsador del display central mientras suena el efecto sonoro de inicialización, se activará el juego de exhibición (FREE PLAY), que permite jugar sin monedas.

- TEST.

Se entra en modo de "Test" accionando el interruptor correspondiente, con lo que la máquina entra en un modo de funcionamiento que permite la verificación de todas las lámparas y dispositivos electromecánicos. Desactivando el interruptor se volverá al juego normal, recuperándose totalmente el estado anterior.

Para llevar a cabo el programa completo de "Test", el procedimiento es el siguiente:

1) Verificación de los elementos de visualización.

Al accionar cualquier pulsador o los micros del mando de juego se produce el secuenciado de los visualizadores de siete segmentos, del display de cambios y de las lámparas controladas.

Si los pulsadores accionados son los de la izquierda, el secuenciamiento se producirá en orden inverso.

Cada pulsador ilumina su propia lámpara.

2) Verificación de los dispositivos electromecánicos, configuraciones y efectos acústicos.

Para efectuar esta segunda fase del "Test" es preciso accionar el pulsador de "Arranque".

Test de alineamiento de figuras.

En esta fase del "Test" se puede comprobar cada display por separado, mediante los pulsadores correspondientes, o provocar el giro de todos ellos mediante el mando de juego, con paro en figuras iguales.

Test de configuraciones.

El estado de los microinterruptores de selección de configuraciones se reflejará en los dígitos del indicador electrónico de pagos, según la equivalencia:

1 = OFF
0 = ON

La visualización de los microinterruptores se secuencia mediante el pulsador de "Descarga" según la tabla adjunta:

Display de pagos

A1,A2,A3,A4.
A5,A6,A7,A8.
B1,B2,B3,B4.
B5,B6,B7,B8.

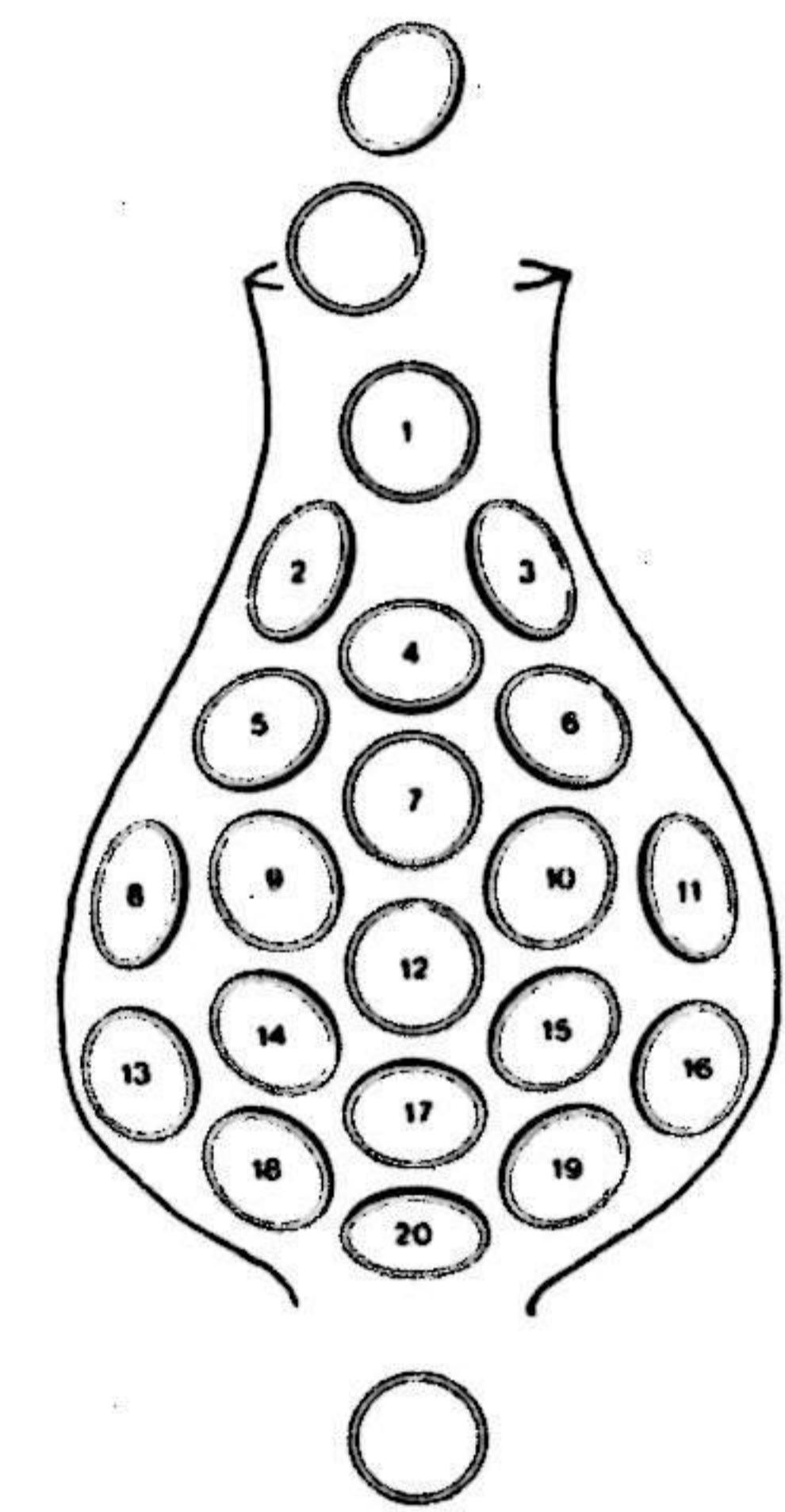
Display jugadas

01
02
03
04

Test de Microinterruptores.

Los diversos microinterruptores llevan asociada una lámpara, según la siguiente tabla:

<u>MICROINTERRUPTOR</u>	<u>LAMPARA</u>
Entrada monedas 25 ptas.	Pulsador stop derecho (0,5sg)
Entrada monedas 50 ptas.	Pulsador stop central (0,5sg)
Entrada monedas 100 ptas.	Pulsador stop izdo. (0,5sg)
Salida monedas 25 Ptas.	Luz bolsa izda. 1
Salida monedas 100 Ptas.	Luz bolsa izda. 2
Mando de juego.	Luz bolsa izda. 3
Cajón 25 Ptas.	Luz bolsa izda. 4
Cajón 100 Ptas.	Luz bolsa izda. 5
Puerta inferior.	Luz bolsa izda. 6
Puerta superior.	Luz bolsa izda. 7
Descargador lleno 25 ptas.	Luz bolsa izda. 8
Descargador lleno 100 ptas.	luz bolsa izda. 9



Test de efectos acústicos.

Manteniendo activado el pulsador del display izquierdo, se entra en Test de efectos acústicos.

Mediante el pulsador del display derecho se secuencian los distintos efectos, pudiéndose repetir el mismo efecto mediante el pulsador del display central.

Test de bobinas de desvíos.

Accionando el microinterruptor de Hopper lleno, se activa la bobina de desvío correspondiente según la tabla adjunta:

Micro de hopper lleno

25
100

Bobina de desvío

25
100

3) Verificación del selector y contadores electromecánicos.

Para efectuar esta fase de "Test" es preciso accionar el pulsador de "Arranque".

Test de inhibiciones del selector electrónico

Accionando el pulsador del display derecho se inhibe la entrada de 25 ptas. y accionando el pulsador del display izquierdo se inhiben las dos entradas de 50 y 100 ptas.

Test de contadores electromecánicos.

Activando el interruptor "Descarga", se incrementarán todos los contadores electromecánicos al accionar el mando de juego.

1.4.- SISTEMA DE CONTADORES

El modelo CIRSA TOPE GUAY dispone de 3 contadores electromecánicos accesibles al abrir la puerta inferior, cuyos registros indican:

- Contador 1: Entrada de monedas de 25, 50 y 100 ptas.
Contador 2: Salida de monedas de 25 y 100 ptas.
Contador 3: Monedas cajón de 25, 50 y 100 ptas.

NUMERO DE PULSOS SEGUN TIPO DE MONEDA

	<u>25</u>	<u>50</u>	<u>100</u>
Contador 1	1	1-2 (*)	1-4 (*)
Contador 2	1	-	4
Contador 3	1	2	4

En el contador 2 no se contabilizan las monedas salidas en concepto de cambio.

(*) Según la opción de cambio (Microinterruptor B1)

- CONTADORES ELECTRONICOS.

Al abrir la puerta inferior se visualizan a través del display de siete segmentos los contadores internos de la máquina. En el display de jugadas disponibles se indica, en forma codificada, el código del contador correspondiente. En el display de pagos se indica el valor de dicho contador.

Los contadores electrónicos se dividen en tres grupos:

- a) CONTADORES DE RECAUDACION, secuenciados por medio del pulsador del display izquierdo.

<u>CODIGO</u>	<u>SIGNIFICADO</u>
1	Entrada de monedas de 25, 50 y 100 ptas.
2	Salida de monedas de 25 y 100 ptas.
7	Entrada de monedas de 25 ptas.
8	Salida de monedas de 25 ptas.
9	Monedas cajón de 25 ptas.
10	Entrada de monedas de 50 ptas.
13	Entrada de monedas de 100 ptas.
14	Salida de monedas de 100 ptas.
15	Monedas cajón de 100 ptas.

- b) CONTADORES DE SERVICIO, secuenciados por medio del pulsador del display central.

<u>CODIGO</u>	<u>SIGNIFICADO</u>
30	Modelo y versión de programa.
31	Porcentaje teórico.

<u>CODIGO</u>	<u>SIGNIFICADO</u>
32	Horas de funcionamiento.
34	Partidas realizadas.
c)	CONTADORES ESTADISTICOS, secuenciados por medio del pulsador del display derecho.
<u>CODIGO</u>	<u>SIGNIFICADO</u>
60	Partidas sin premio.
61	Premios de 1 moneda.
62	Premios de 2 monedas.
63	Premios de 4 monedas.
64	Premios de 6 monedas.
65	Premios de 8 monedas.
66	Premios de 10 monedas.
67	Premios de 12 monedas.
68	Premios de 14 monedas.
69	Premios de 16 monedas.
70	Premios de 18 monedas.
71	Premios de 20 monedas.
72	Premios de Jackpot.
73	Partidas con paros autorizados.
74	Partidas con paros efectuados.
75	Partidas con paros y premios.
76	Monedas pagadas en partidas con paro.
77	Partidas con "CAMBIO".
78	Partidas premiadas por "CAMBIO".
79	Monedas pagadas por "CAMBIO".
95	Premios de "BOLSA" izquierda.
96	Premios de "BOLSA" derecha.

Todos los contadores pueden ponerse a cero simultáneamente accionando a la vez los 3 pulsadores y el mando de juego.

1.5.- CODIGOS DE ERROR

En el caso de detectarse alguna condición anómala de funcionamiento, la máquina bloqueará totalmente el sistema de juego y quedará en estado de "FUERA DE SERVICIO". El código del fallo detectado se reflejará en el contador de jugadas disponibles al accionar cualquiera de los pulsadores de juego.

La identificación de los distintos códigos se muestra en la tabla siguiente:

- FUERA DE SERVICIO RECUPERABLE

<u>CODIGO</u>	<u>DESCRIPCION</u>
1	Falta de monedas en el descargador de 25 ptas.
2	Micro de salida de 25 ptas. permanentemente cerrado.
3	Salida de monedas fuera de tiempo.
4	Fallo de rodillos. (*)
5	Fallo de comunicación entre carta de control y carta de rodillos. (*)

(*) En caso de versión DISPLAY indica que el microinterruptor B6 esta en posición de versión rodillos.

- FUERA DE SERVICIO IRRECUPERABLE

<u>CODIGO</u>	<u>DESCRIPCION</u>
11	Fallo del circuito de control general.
12	Fallo de la memoria RAM CMOS (6116).
13	Fallo de la EPROM.
14	Fallo en el generador de números aleatorios.
15	Cambio de configuración no permitida (MS A1, A2, A3).
16	Fallo del circuito relacionado con el 8256A

Para salir del estado de "Fuera de Servicio" se deberá activar el pulsador de "Arranque" en los código del 1 al 3, ambos inclusive. Para el resto de fallos se podrá recuperar el estado de servicio mediante el pulsador de "Arranque" o procediendo a desconectar y conectar de nuevo la máquina.

La recuperación del estado de los "Fuera de Servicio", irrecuperable provoca la total inicialización del programa de juego.

- AVISOS DE ANOMALIAS DIVERSAS.

En el caso de detectarse alguna anomalía que no afecta directamente al juego de la máquina, ésta lo registra internamente. Al abrir cualquiera de las puertas, si se ha registrado alguna anomalía, se producirá una señal acústica y en el display de led de jugadas aparecerá un código de aviso identificado según la tabla adjunta:

<u>CODIGO</u>	<u>DESCRIPCION</u>
21	No se detecta salida de monedas en el descargador de 100 ptas. Posibles causas. <ul style="list-style-type: none">- Micro de salida monedas permanentemente abierto.- Falta de monedas en el descargador.- No se acciona el descargador.
22	Fallo en la contabilidad del cajón de 25 ptas. Posibles causas. <ul style="list-style-type: none">- No se activa la bobina de desvío.- Microinterruptor de entrada cajón averiado o desajustado.
23	Fallo en la contabilidad del cajón de 100 ptas. Posibles causas. <ul style="list-style-type: none">- No se activa la bobina de desvío.- Microinterruptor de entrada cajón averiado o desajustado.
24	Microinterruptor de descargador lleno de 25 ptas. permanentemente activado/desactivado.
25	Microinterruptor de descargador lleno de 100 ptas. permanentemente activado/desactivado.
26	Micro de salida monedas de 100 ptas. permanentemente activado.
27	Se detecta actividad en el micro de salida de monedas cuando no se espera. Posibles causas. <ul style="list-style-type: none">- Fallo en el freno del motor.

Para salir del estado de "AVISO" se deberá activar el pulsador de "ARRANQUE" estando en la posición de visualización en avisos.

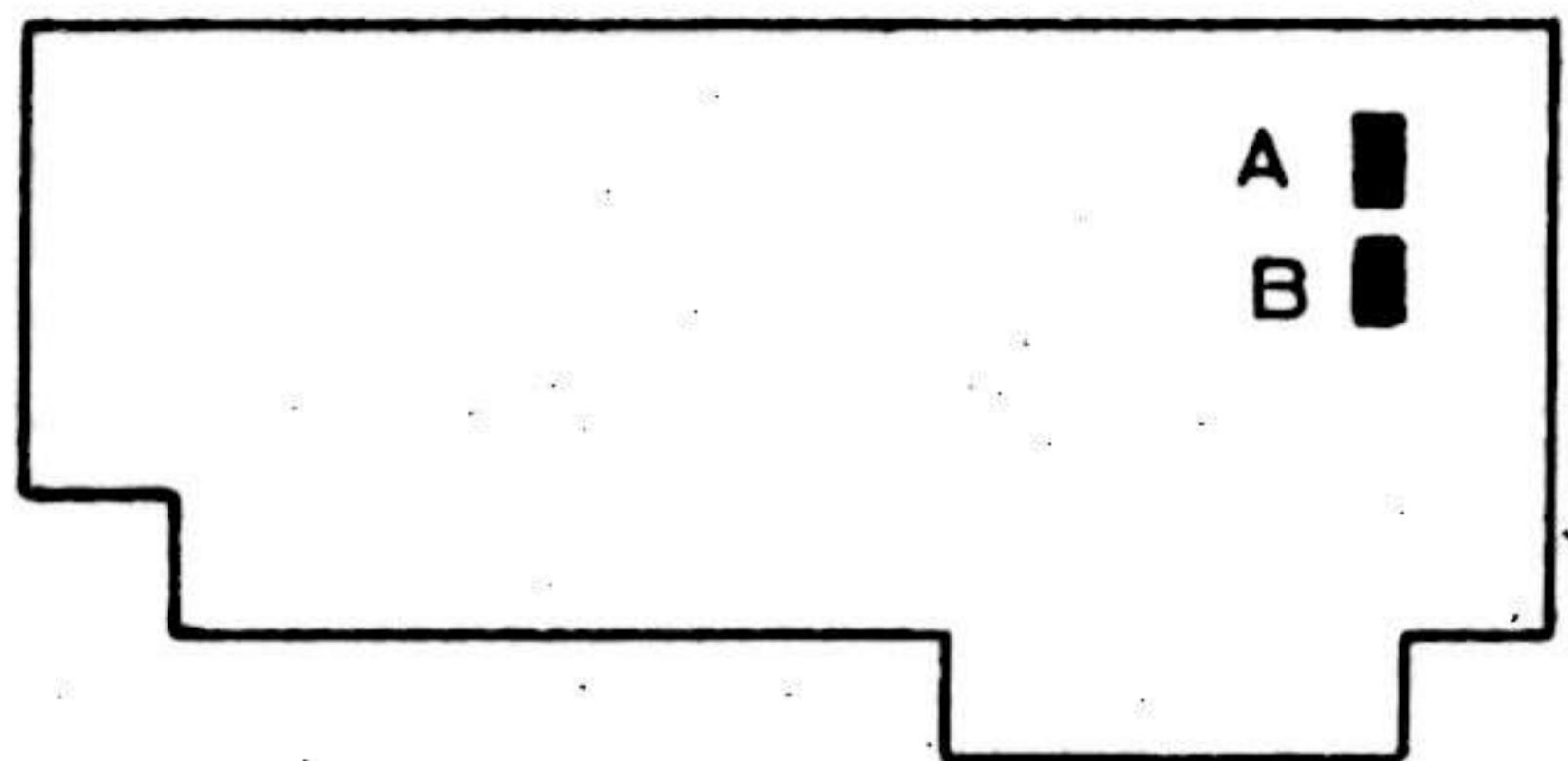
1.6.- SELECCION DE CONFIGURACIONES

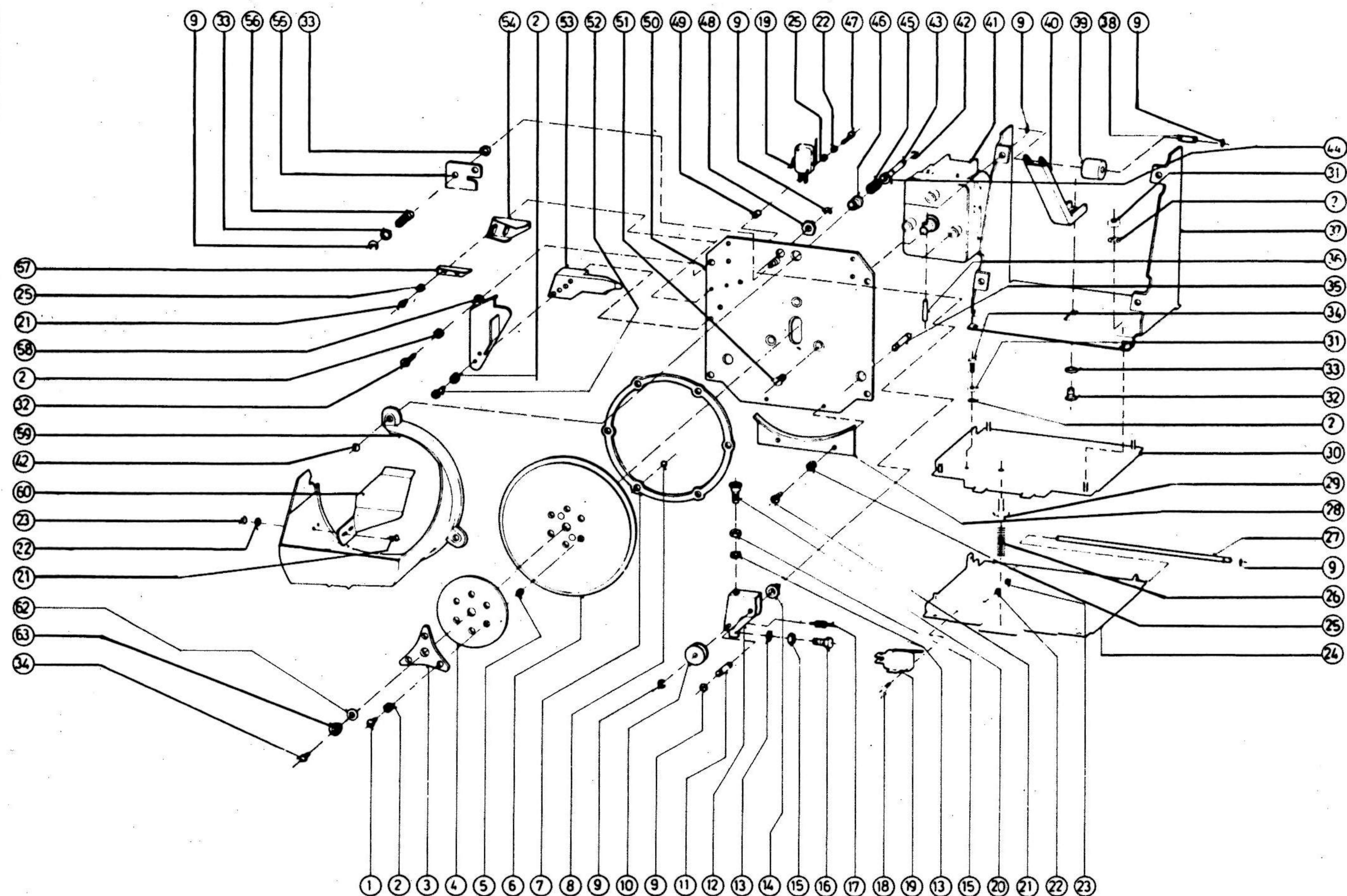
MICROINTERRUPTORES "A"

1	2	3	4	5	6	7	8	OPCION	CONFIGURACION
ON OFF	ON ON							85 80 75 70	PORCENTAJE DE DEVOLUCION
		ON OFF						1 2	JACKPOT
			ON OFF						
				ON OFF					
					ON OFF			SI NO	MUSICAS EN PREMIOS
						ON OFF	ON ON OFF OFF	2 4 6 8	PAGO MAXIMO EN MONEDAS 25 PTAS

MICROINTERRUPTORES "B"

1	2	3	4	5	6	7	8	OPCION	CONFIGURACION
ON OFF								SI NO	CAMBIO
	ON OFF								
		ON OFF							
			ON OFF					3 sg. 6 sg.	TIEMPO INICIO PARTIDA
				ON OFF				10 90	MAXIMO JUGADAS DISPONIBLES
					ON OFF			ROD. DISP.	MODELO
						ON OFF			
							ON OFF		

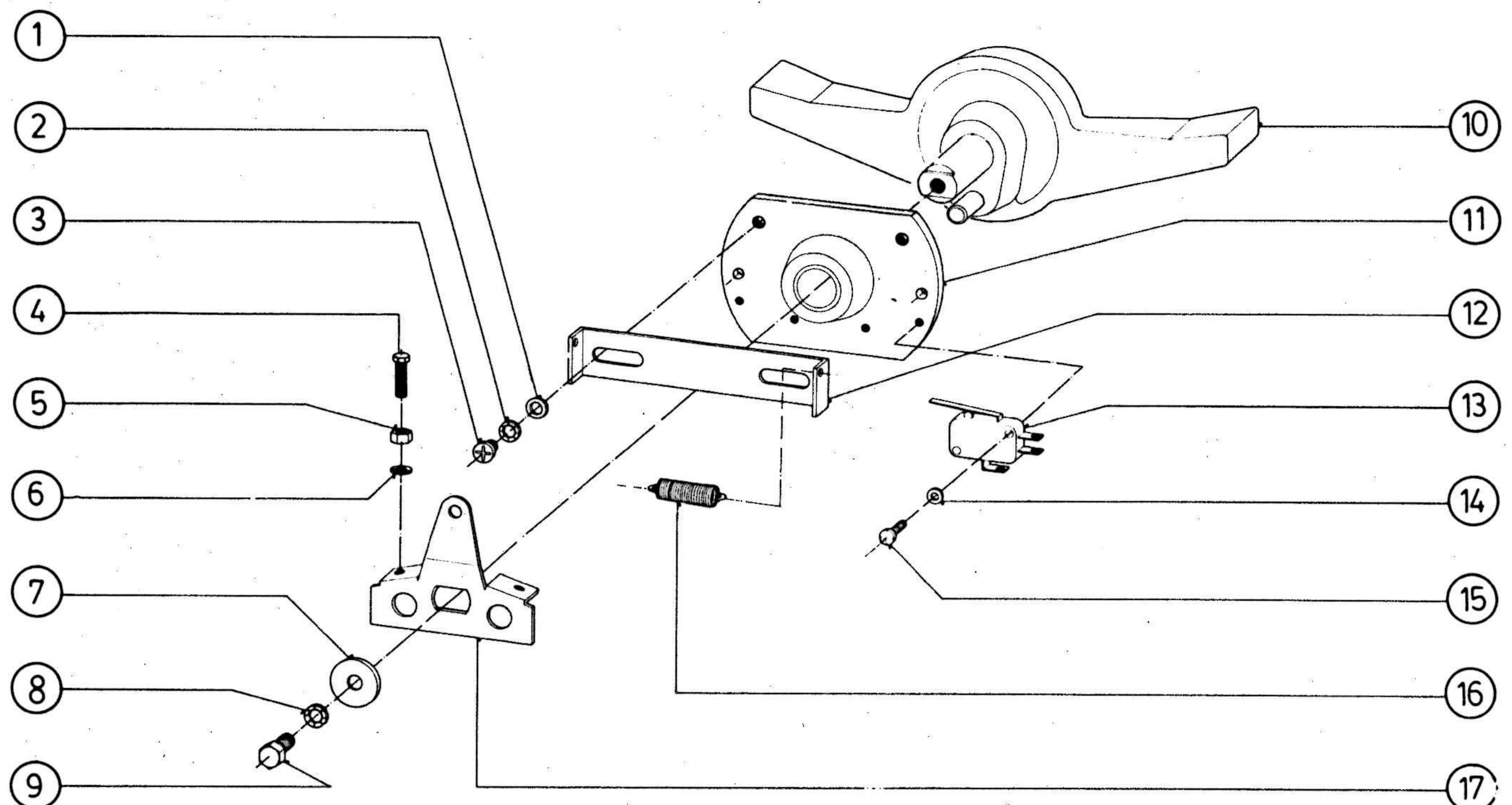




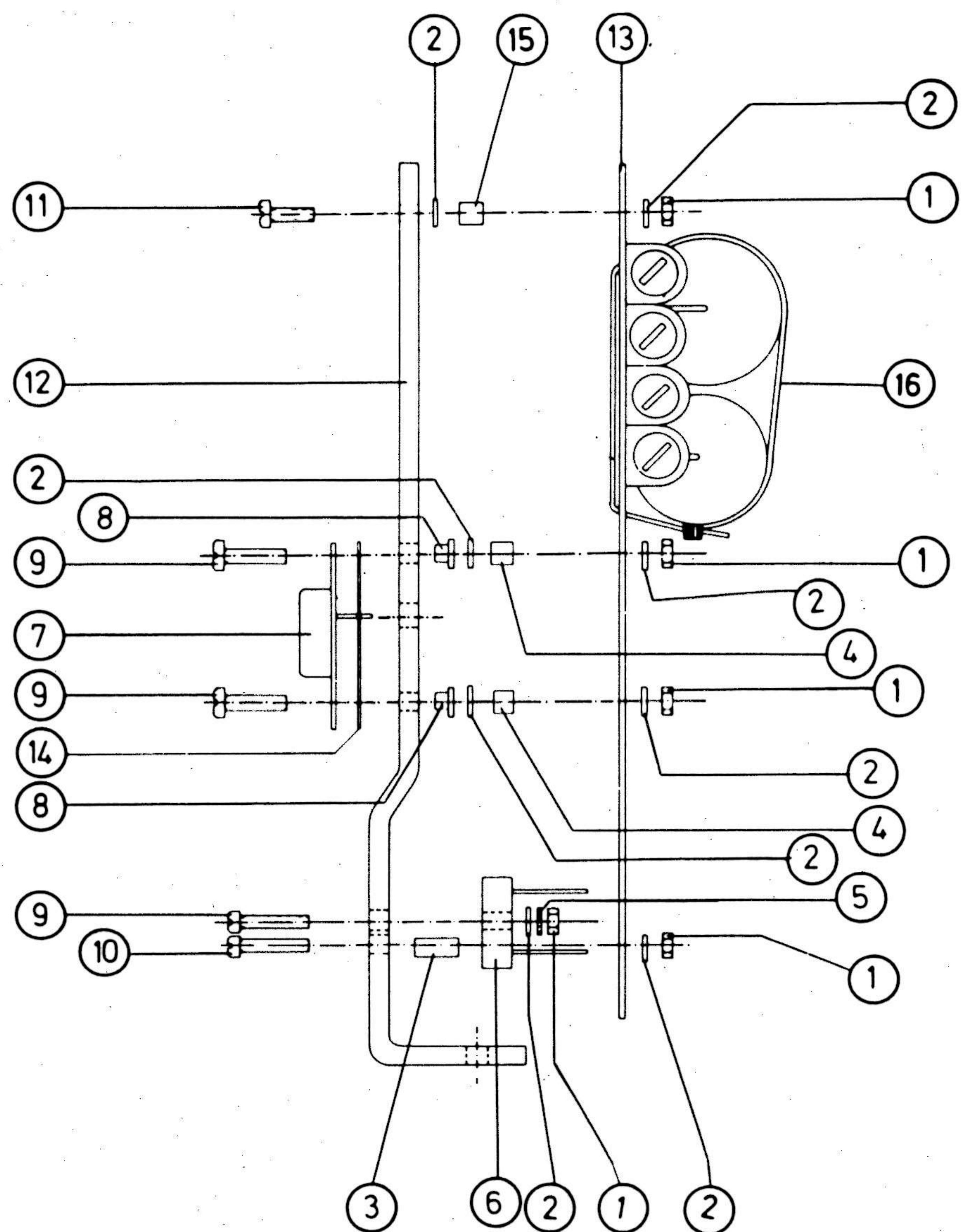
<u>ORDEN</u>	<u>CODIGO</u>	<u>DENOMINACION</u>	<u>ORDEN</u>	<u>CODIGO</u>	<u>DENOMINACION</u>
1	62113201	T. M4X12 DIN7986	31	621412	TUERCA M4 DIN934
2	621322	ADE M4 DIN6798	32	6211715	T. M4X8 DIN7985
3	6240021/3	ESTRELLA REMOVEDORA	33	621312	ARAN. PLANA M4
4A	6290023	DISCO APOYO MONEDAS 25 PTAS.	34	621192	T. M4X10 DIN933
4B	6290022	DISCO APOYO MONEDAS 50 PTAS.	35	6300214	PASADOR FIJACION TOLVA
4C	6290030	DISCO APOYO MONEDAS 100 PTAS.	36	6300246	MANGUITO SUJEC. D4X28 DIN1481
5	6210026	CASQUILLO DISTAN. ESTRELLA REMOV.	37	630028	BASE SOPORTE DESCARGADOR
6	624023	PLATO REMOVEDOR	38	6300212	EJE RODILLO
7	6300219	ARO SOPORTE BOLAS	39	6300220	RODILLO DESLIZAMIENTO
8	6300222	BOLA D.6	40	630029/1	BASE AMORTIGUACION TOLVA
9	621354	ARAN. SEGUR. D3,2 DIN6799	41	634017	MOTOR ASINCRONO
10	6300252/1	RODILLO DISPARO	42	621355	ARAN. SEGUR. D4 DIN6799
11	6300211	EJE GIRO MICRO	43	6210025	PASADOR FIJACION TOLVA
12	6240023	PUENTE ACCIONAMIENTO MICRO	44	621313	ARAN. PLANA M5
13	621323	ADE M5 DIN6798	45	6300232/1	MUELLE RECUP. TOLVA
14	624045	COJINETE PUENTE	46	630021	CASQUILLO RETENCION PASADOR
15	621413	TUERCA M5 DIN934	47	62111221	T. M3X22 DIN84
16	6211010/2	T. ACCIONAMIENTO MICRO	48	621408	TUERCA REBAJADA M8 DIN439
17	6260119	MUELLE RECUP. PUENTE	49	6210027	CASQUILLO APOYO MICRO
18	621173	T. M3X15 DIN7985	50	62301119/4	BASE SOPORTE MOTOR
19	632034	MICRORRUPTOR PALANCA DESC.	51	621126	T. M5X7 DIN963
20	6211091	T. M5X14 C. MOLETEADA	52	6211716	T. M4X20 DIN7985
21	621171	T. M3X6 DIN7985	53A	2320241	UÑA EXTRACTORA 25 PTAS.
22	621311	ARAN. PLANA M3	53B	2320228	UÑA EXTRACTORA 50, 100 PTAS.
23	621411	TUERCA M3 DIN934	54	630024/1	RAMPA SALIDA MONEDAS
24	62301349	BASE SOPORTE BASCULANTE	55	6220527/1	GALGA MOVIL PASO MONEDAS
25	621321	ADE M3 DIN6798	56	6300241	MUELLE PRESION SELECTOR
26A	6260162	MUELLE RECUP. BASCULANTE 25 PTAS.	57	630023/1	SUPLEMENTO RAMPA
26B	6260180	MUELLE RECUP. BASCULANTE 100 PTAS.	58	630027/2	RETENCION GUIA UÑA EXTRACTORA
27	6240141	EJE SOPORTE BASCULANTE	59	62205104	TOLVA "A"
28	6220386	APOYO INTERIOR PLATO	60	6300227/2	DEFLECTOR TOLVA
29	6211040	T. REGUL. MUELLE BASCULANTE	62	6300244	ARAN. MUELLE D8,4XD15 DIN137B
30	62301350	SOPORTE BASCULANTE	63	6210028	CASQUILLO DESBLOQUEO PLATO

UNIDESA®

**CONJUNTO DESCARGADOR
BASCULANTE HP - 83**



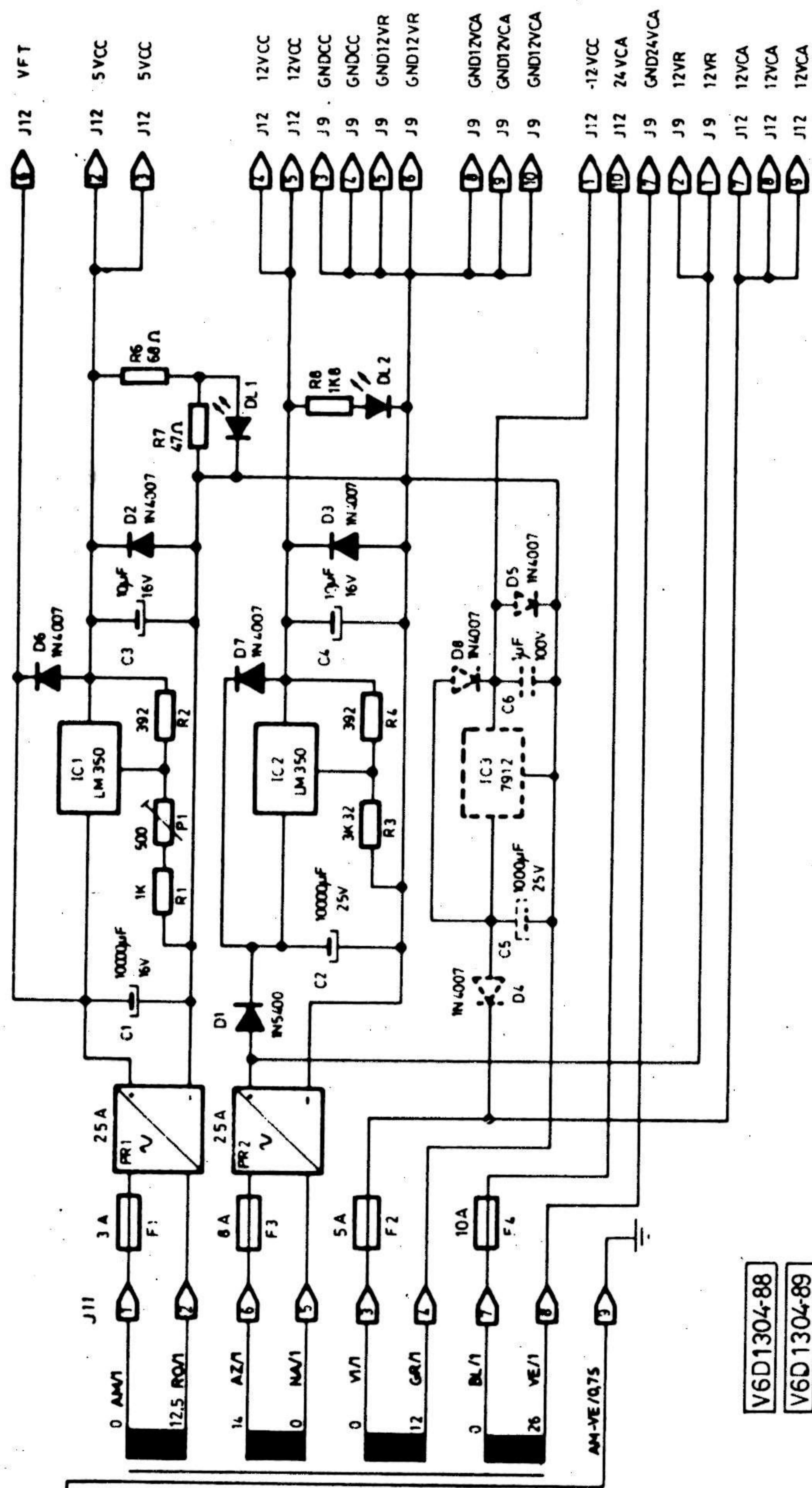
<u>ORDEN</u>	<u>CODIGO</u>	<u>DENOMINACION</u>
1	621313	ARAN. PLANA M5
2	621328	ADE M5 DIN6798
3	6211747	T. M5x8 DIN7985
4	6211938	T. M4x15 DIN933
5	621412	TUERCA EXA. M4
6	621322	ADE M4 DIN6798
7	6213125	ARAN. PLANA D6xD20x1
8	621326	ADE M6 DIN6798
9	6211935	T. M6x15 DIN933
10	232038	MANETA PALANCA (INYECC.) MD-73
11	2320644	BASE PALANCA (INYECC.) MD-73
12	62301332	SOPORTE MUELLE MD-73
13	2360112	MICRORRUPTOR PALANCA MX-69 PREF.
14	621311	ARAN. PLANA M3
15	6211756	T. M3x18 DIN7985
16	6260161	MUELLE PALANCA MD-73
17	62301A8	SOPORTE PALANCA MX-69



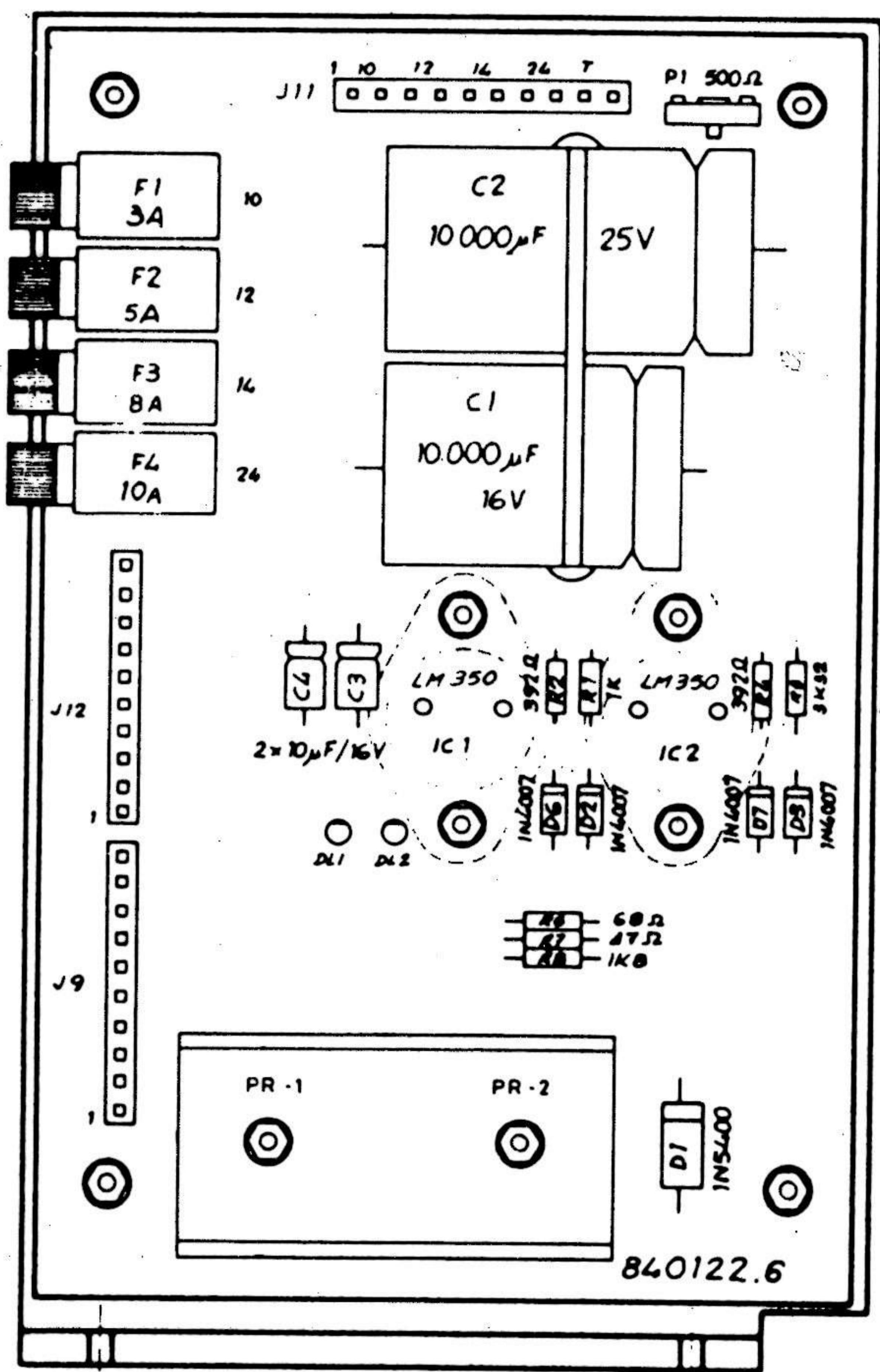
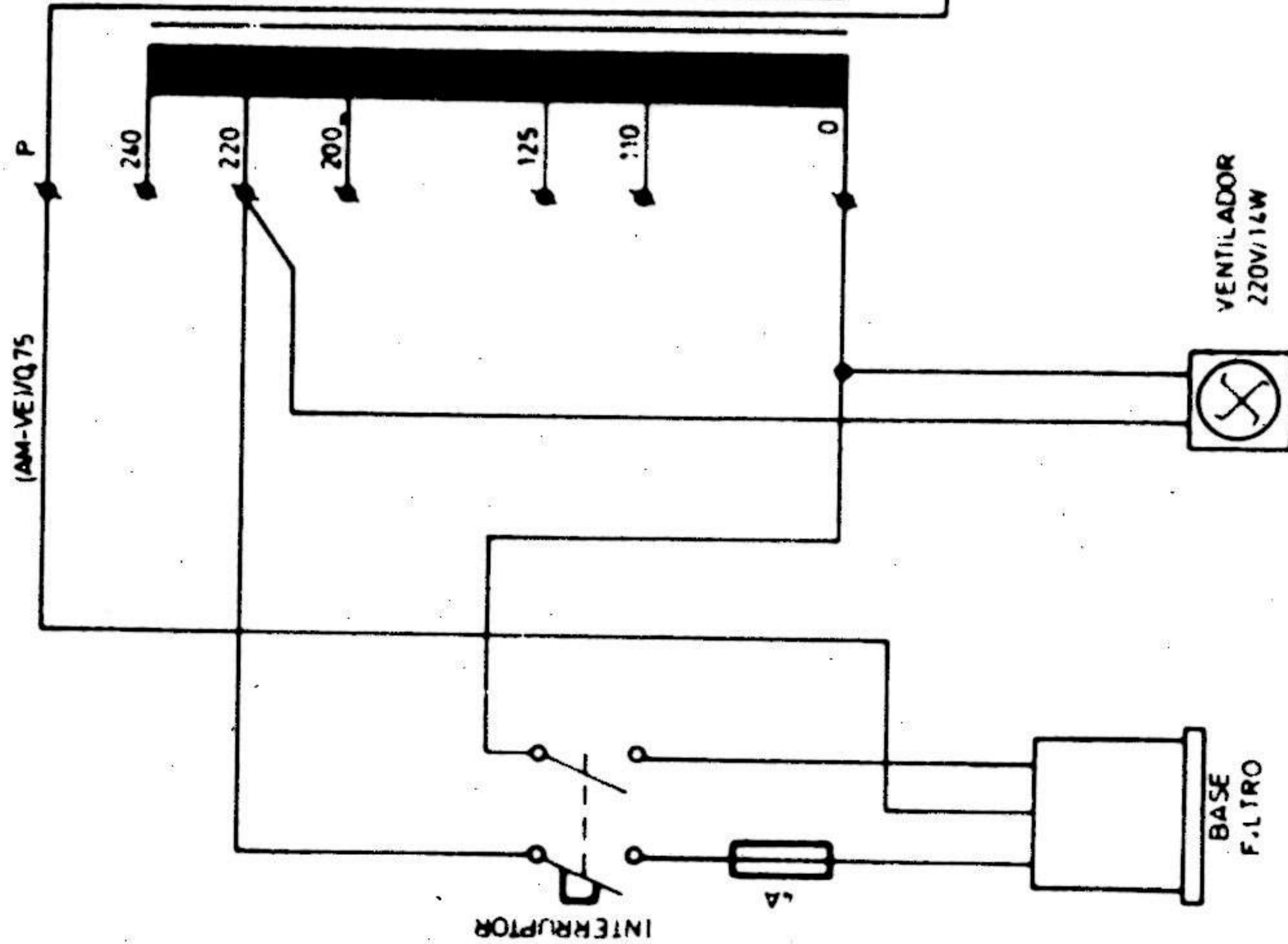
<u>ORDEN</u>	<u>CODIGO</u>	<u>DENOMINACION</u>
1	621411	TUERCA EXA. M3 DIN934
2	621311	ARAN. PLANA M3
3	621041009	SEPARADOR EXA. M3X10
4	621041007	SEPARADOR EXA. M3X3
5	621321	ADE M3 DIN6798
6	644065	PUENTE RECTIF. 10A/400V.
7	64438LM350	INTEGRADO LM 350
8	681021	AISLADOR D3 R69
9	6211756	T. M3X18 DIN7985
10	621174	T. M3X20 DIN7985
11	621173	T. M3X15 DIN7985
12	62301133/2	SOPORTE RADIDOR F.A.
13	22140D40122	CARTA SOLDADA 840122
14	681001	MICA TO-3
15	621041008	SEPARADOR EXA. M3X4
16	621011005	BRIDA CREMALLERA R-2

UNIDESAL

DESPIECE FUENTE
DE ALIMENTACION



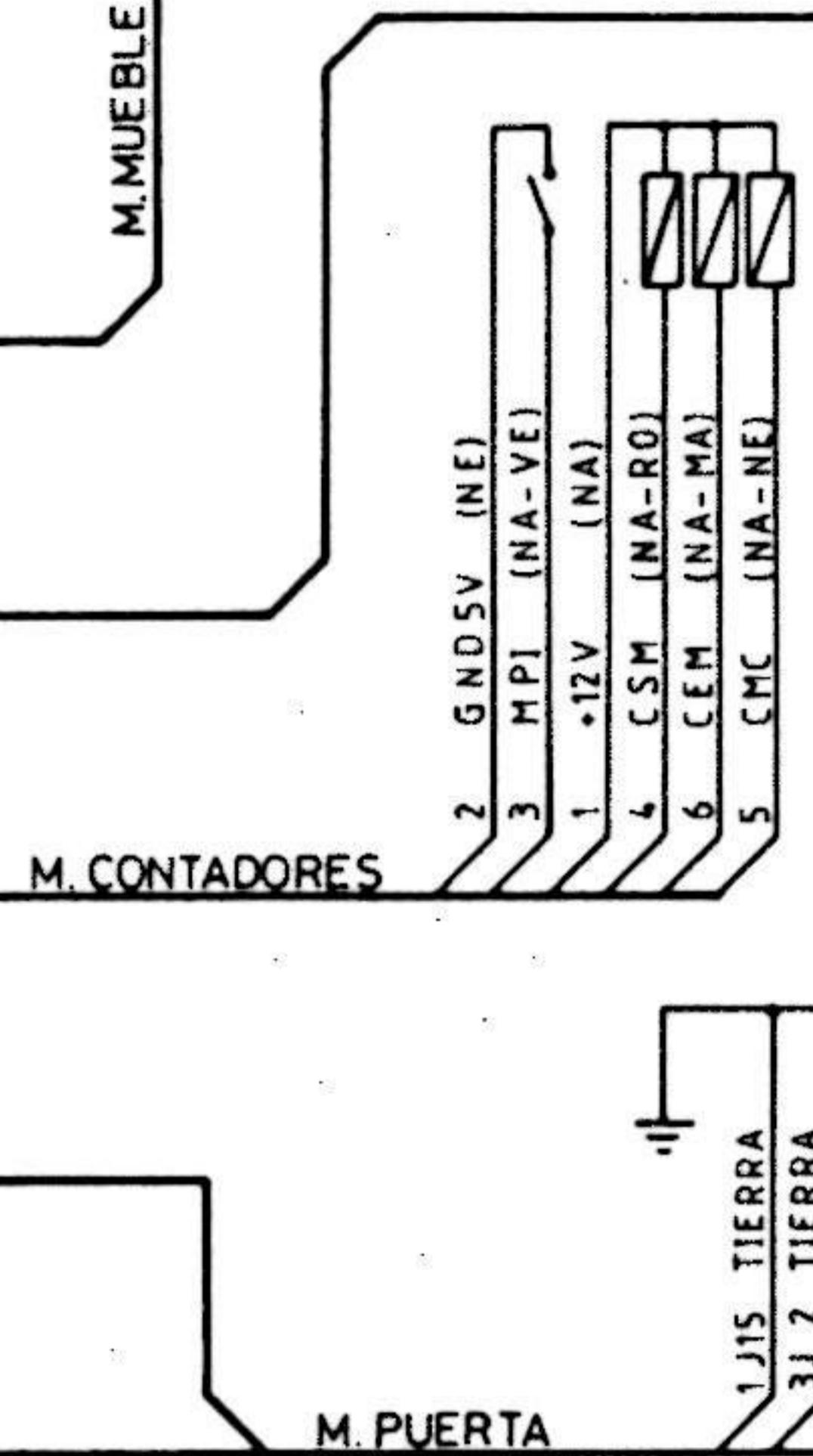
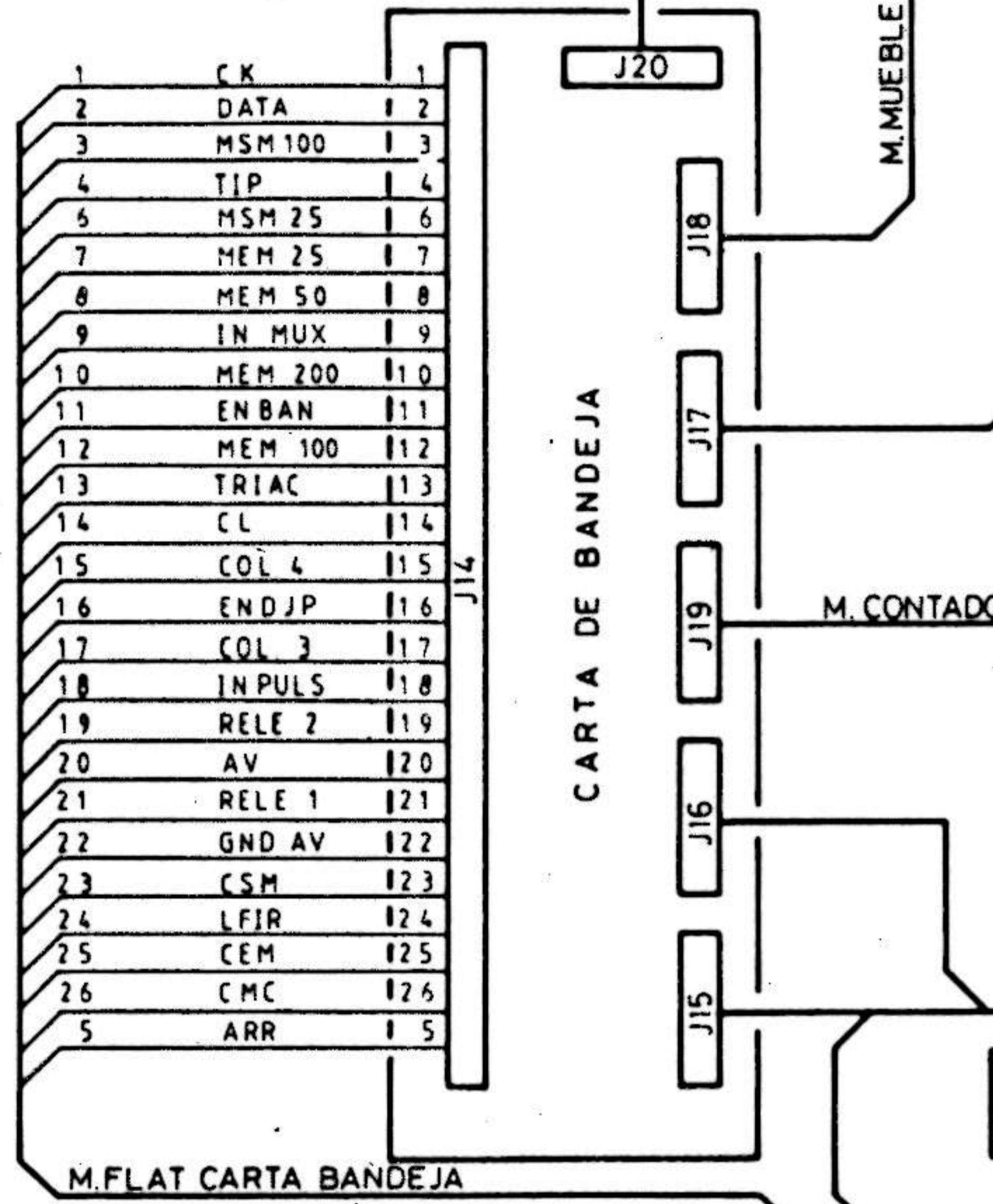
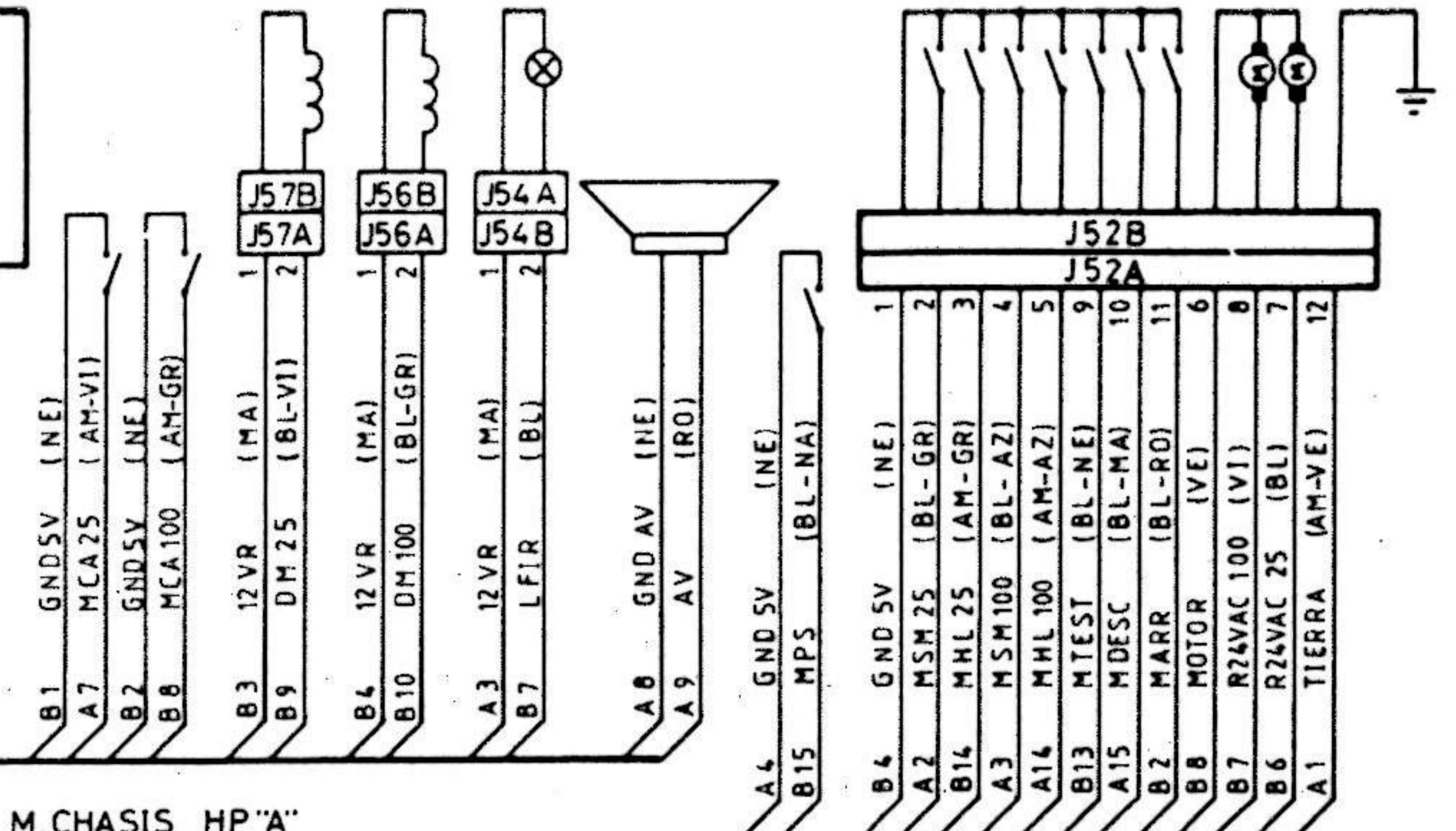
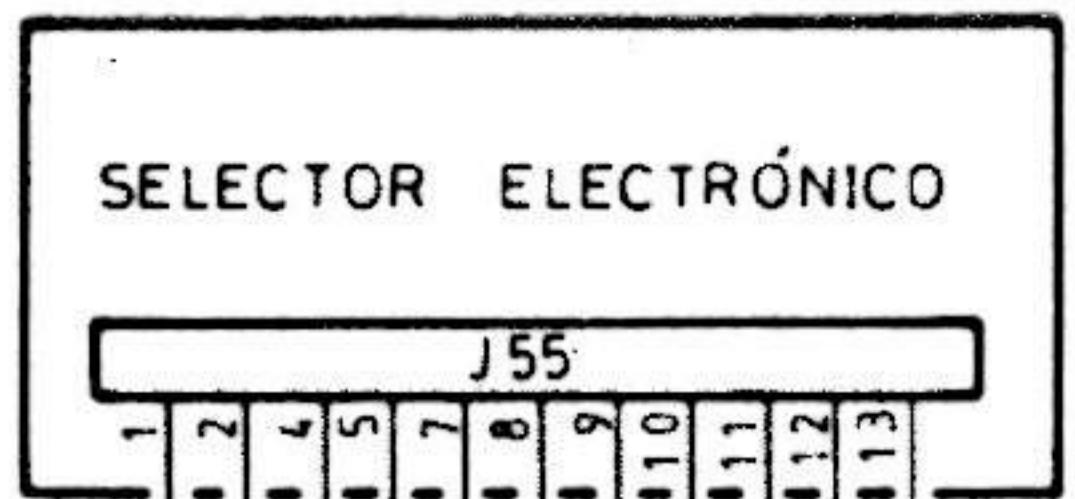
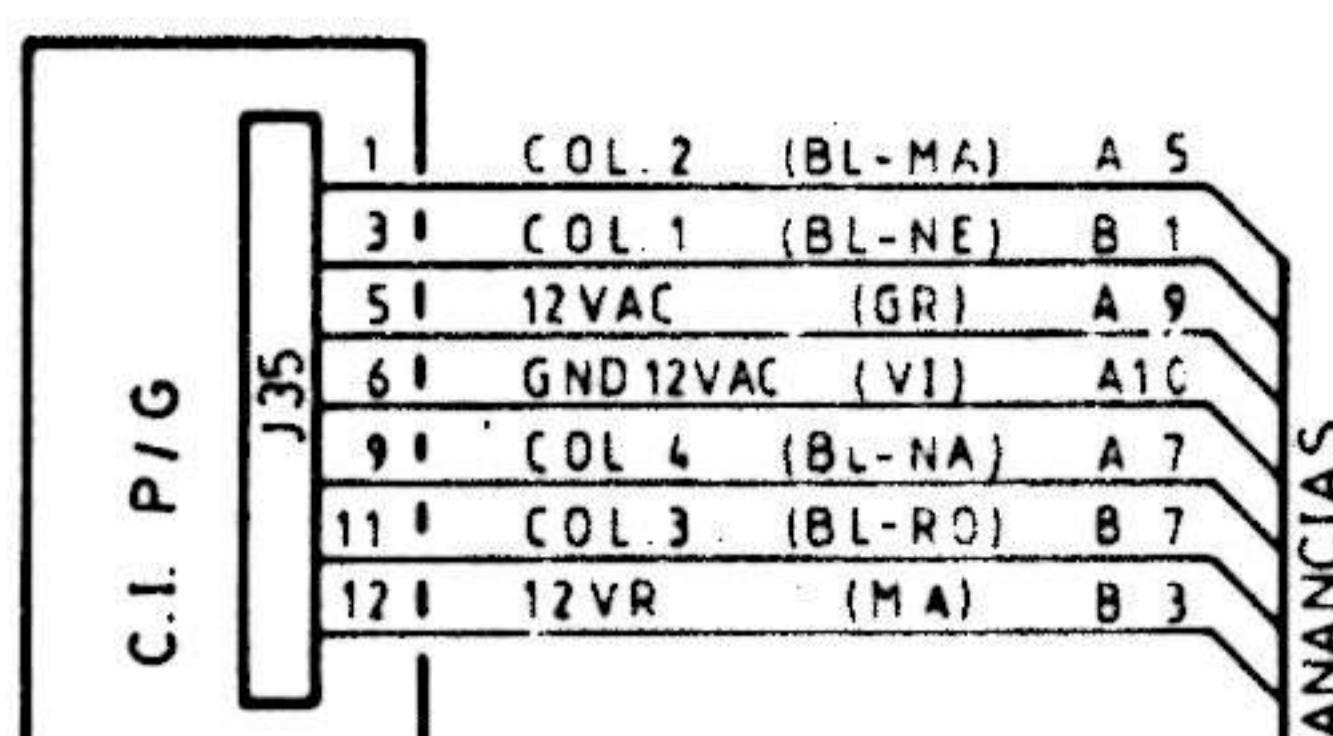
V6D1304-88
V6D1304-89



V6D1304-88
V6D1304-89

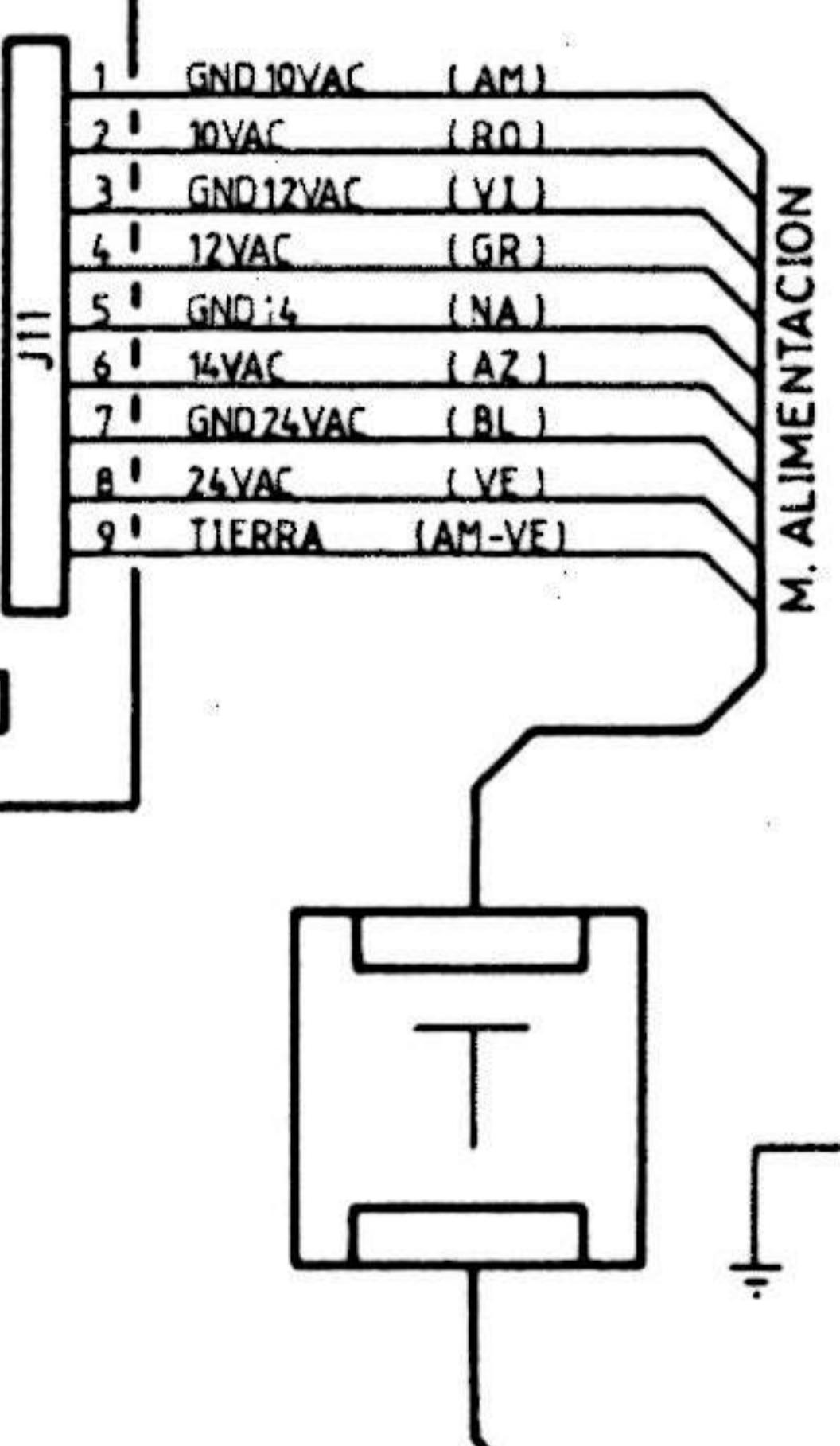
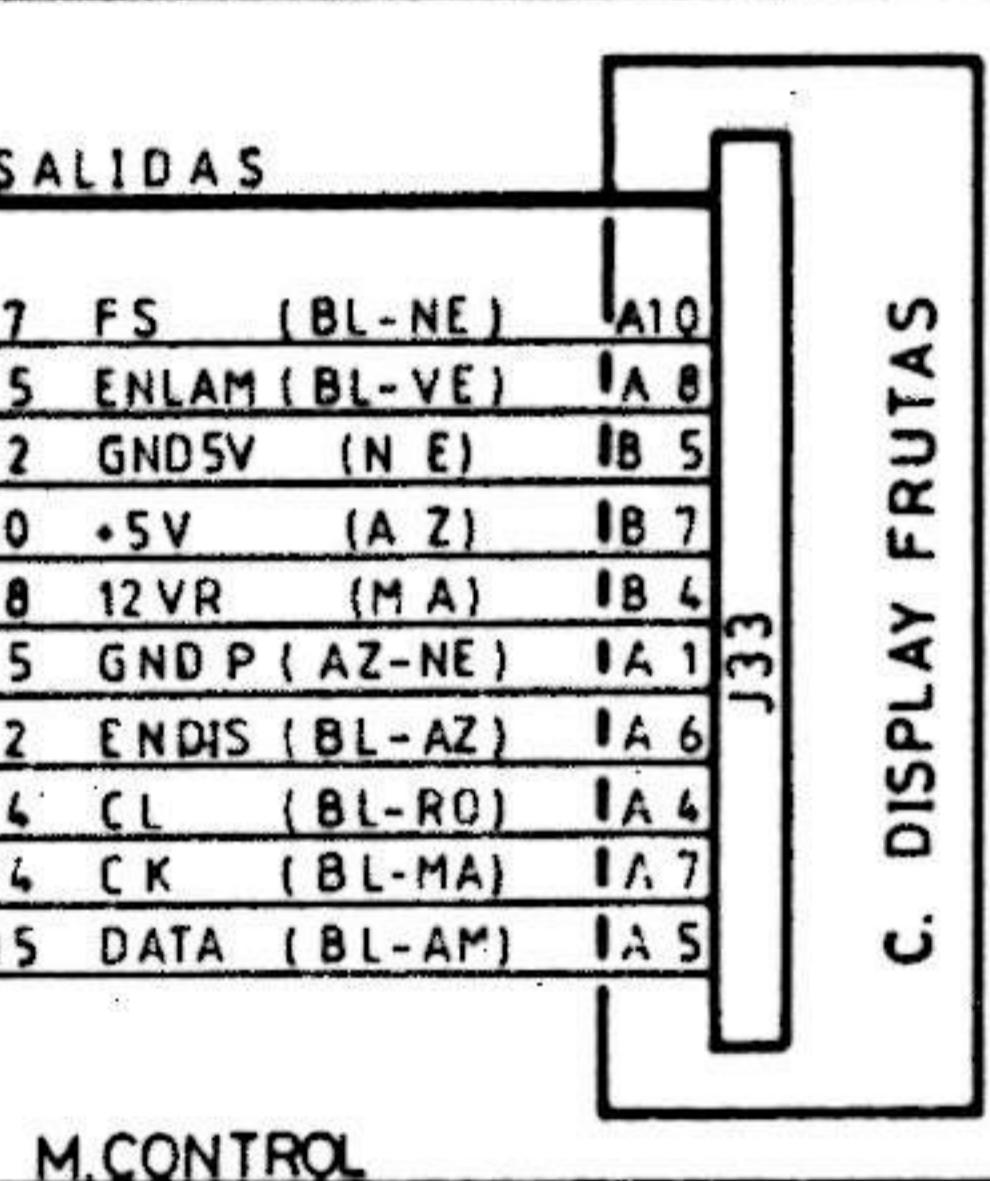
UNIDESA

CONEXIONADO A RED
Y FUENTE ALIMENTACION

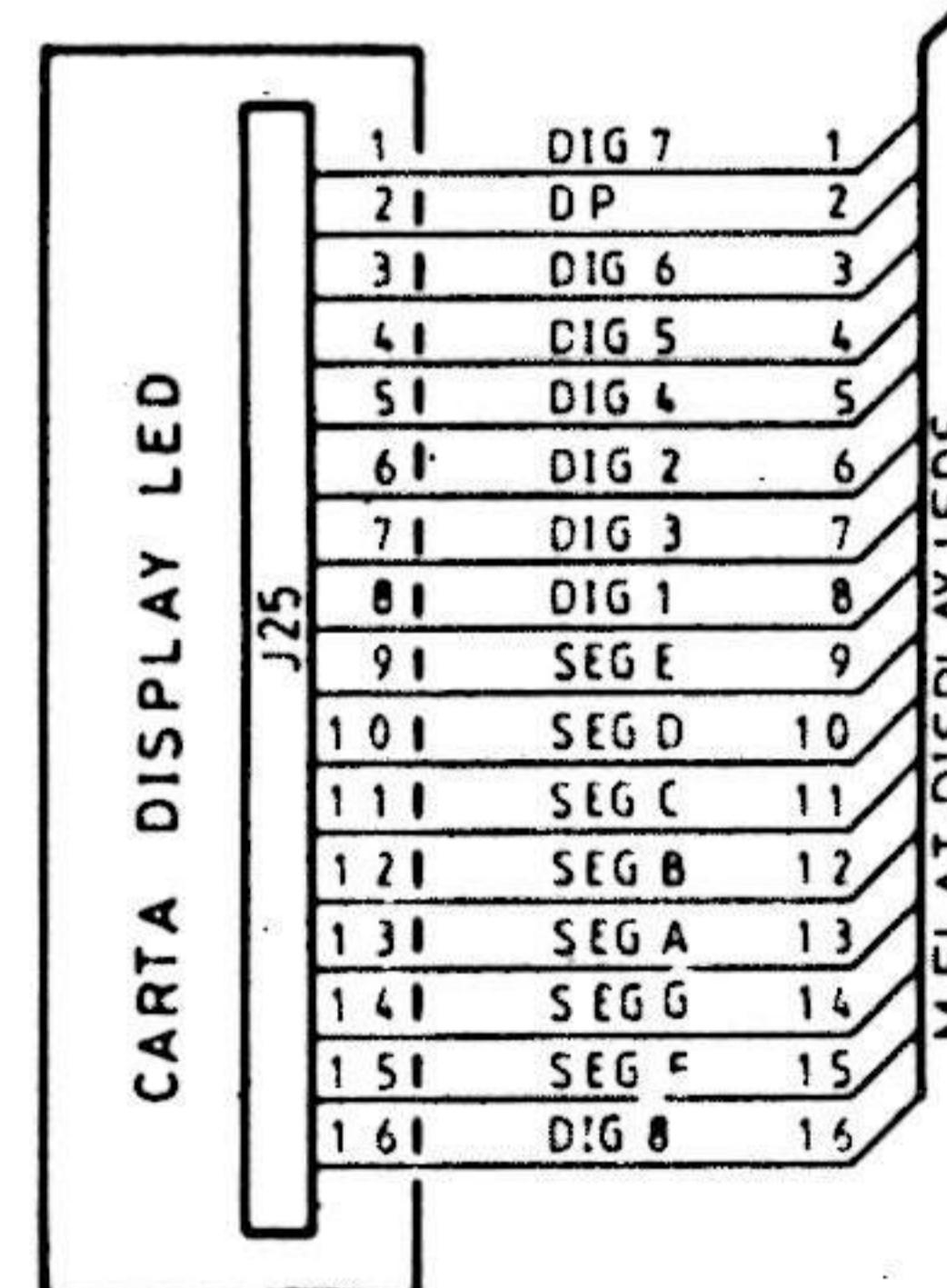


M. PUERTA

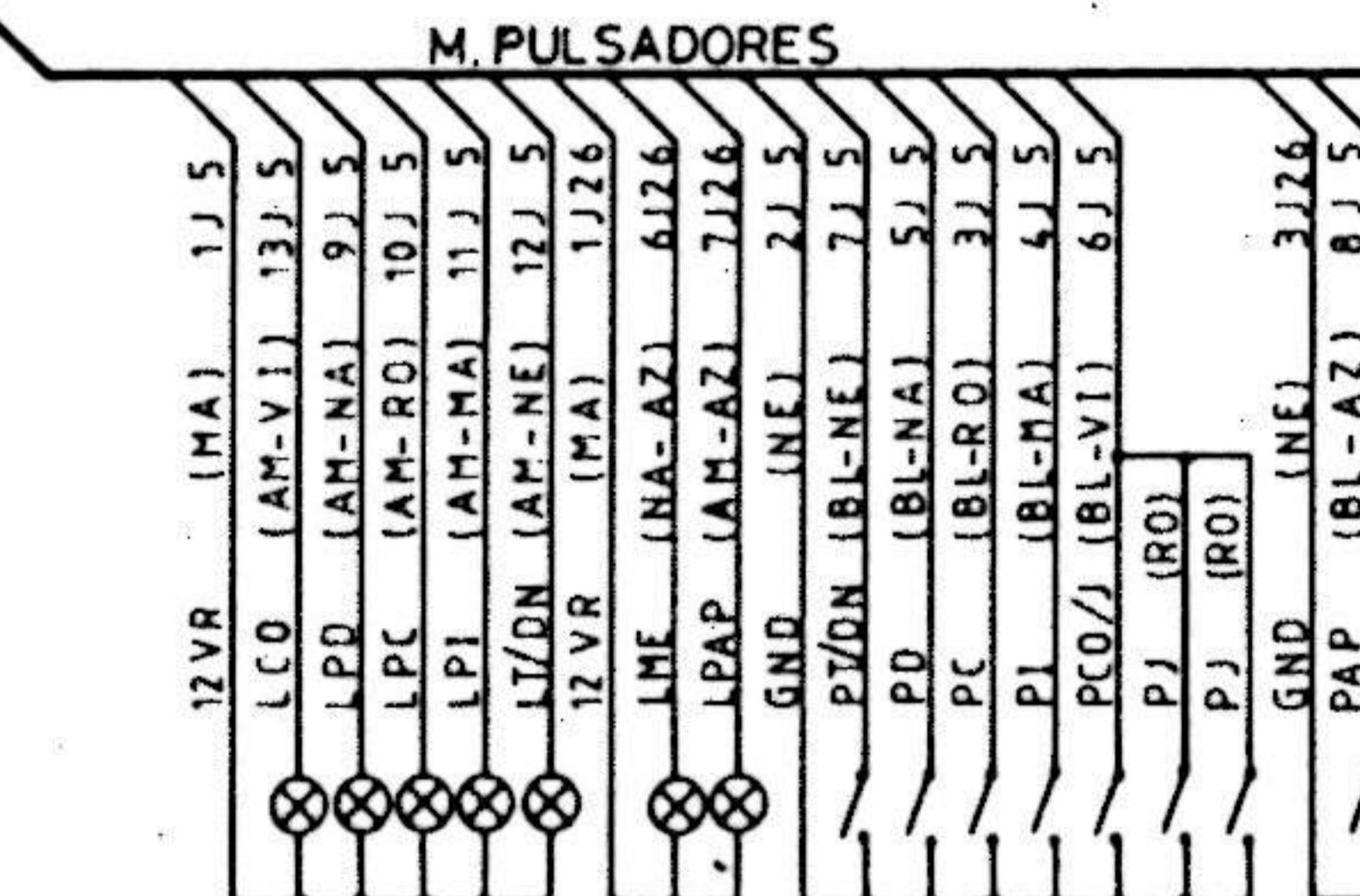
FUENTE DE ALIMENTACIÓN



TIERRA

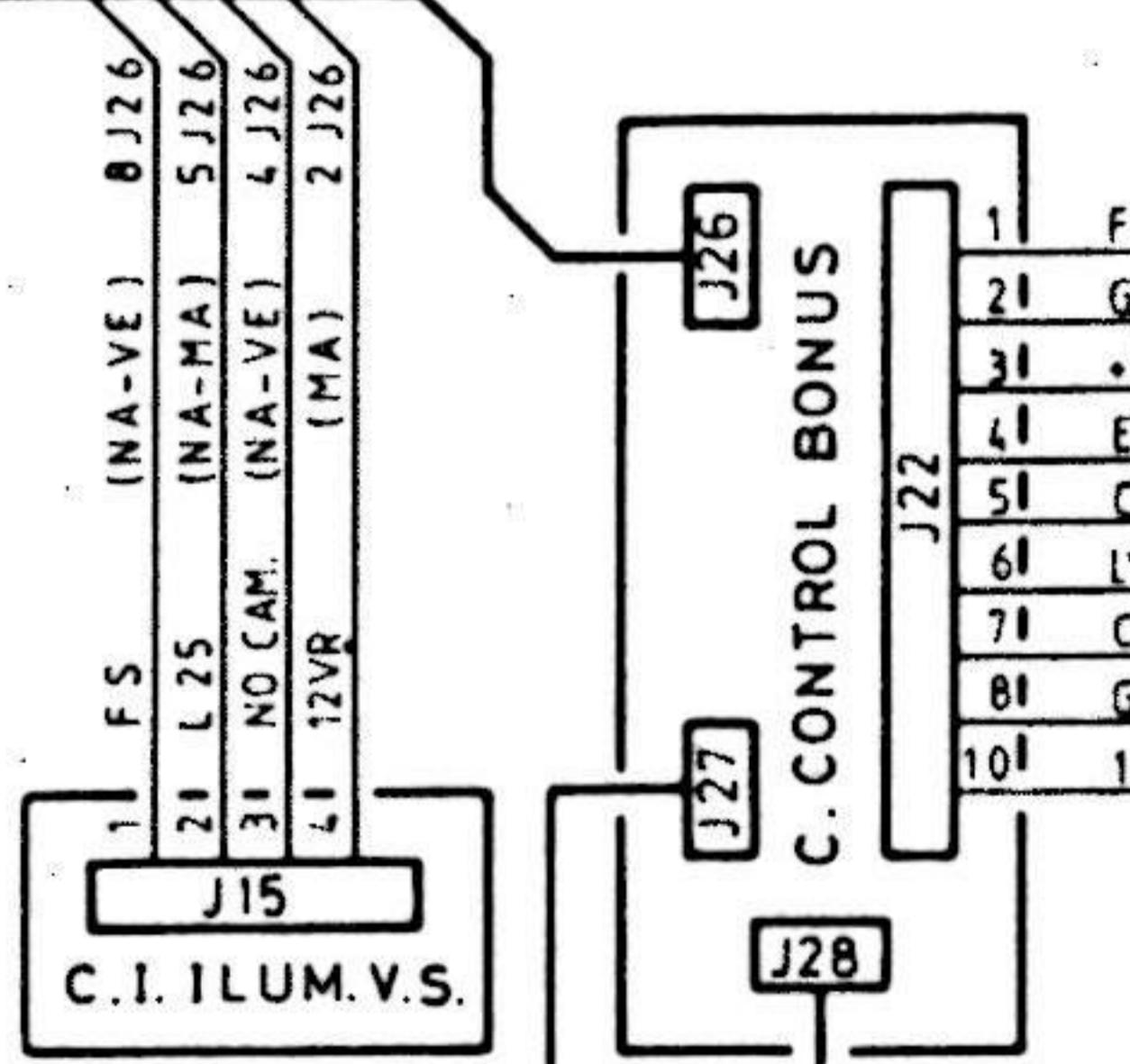


M. FLAT DISPLAY LEDS



CARTA DE CONTROL

M. CONTROL



C. I. ILUM.V.S.

J15

C. CONTROL BONUS

J22

J27

J28

J29

J30

C. I. BONUS DERECHO

J31

J32

J33

J34

J35

J36

J37

J38

J39

J40

J41

J42

J43

J44

J45

J46

J47

J48

J49

J50

J51

J52

J53

J54

J55

J56

J57

J58

J59

J60

J61

J62

J63

J64

J65

J66

J67

J68

J69

J70

J71

J72

J73

J74

J75

J76

J77

J78

J79

J80

J81

J82

J83

J84

J85

J86

J87

J88

J89

J90

J91

J92

J93

J94

J95

J96

J97

J98

J99

J100

J101

J102

J103

J104

J105

J106

J107

J108

J109

J110

J111

J112

J113

J114

J115

J116

J117

J118

J119

J120

J121

J122

J123

J124

J125

J126

J127

J128

J129

J130

J131

J132

J133

J134

J135

J136

J137

J138

J139

J140

J141

J142

J143

J144

J145

J146

J147

J148

J149

J150

J151

J152

J153

J154

J155

J156

J157

J158

J159

J150

J151


J152

J153

J154

J155


J156



UNIDESCA®

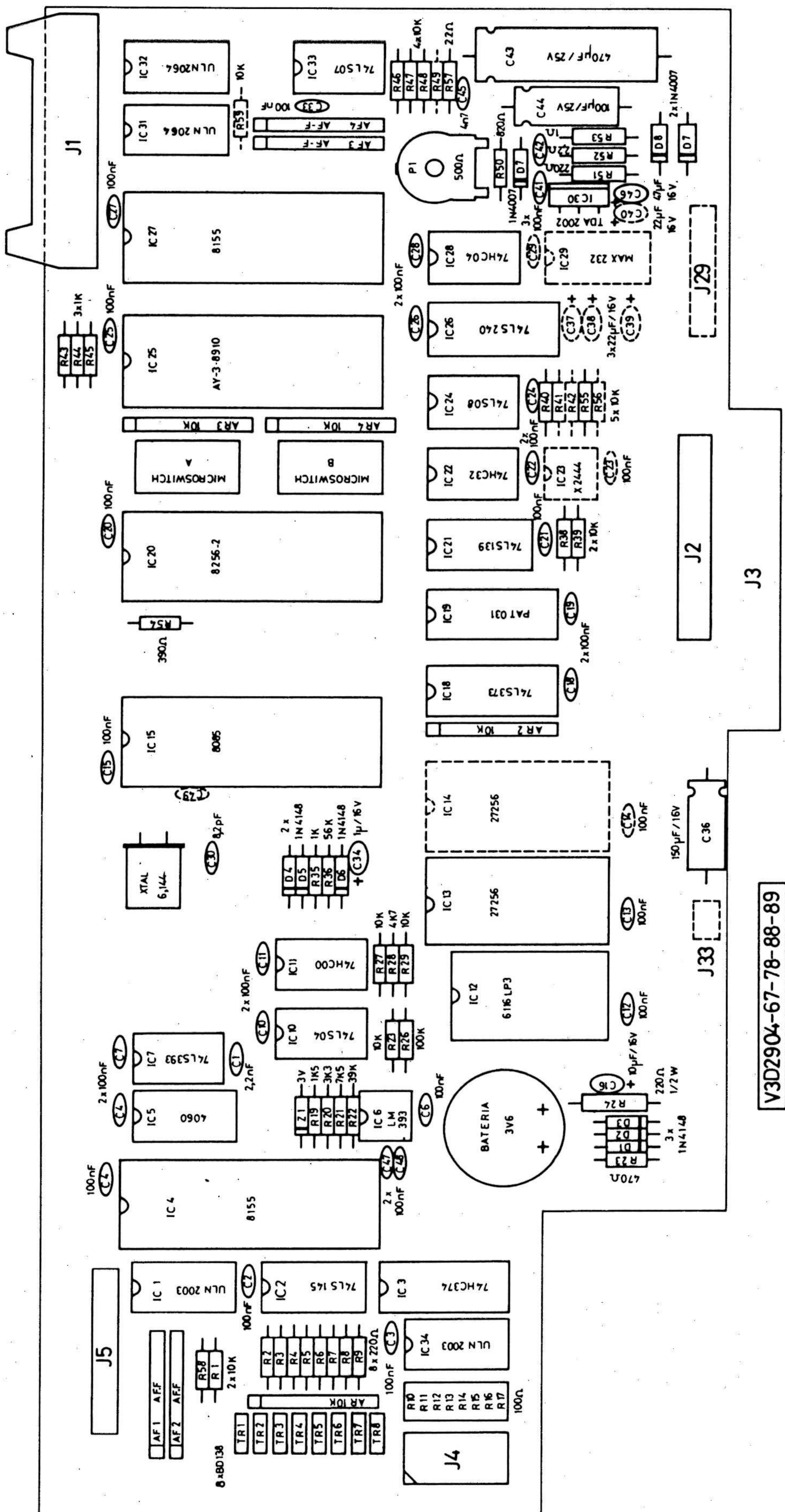
CARTA CONTROL 1/2

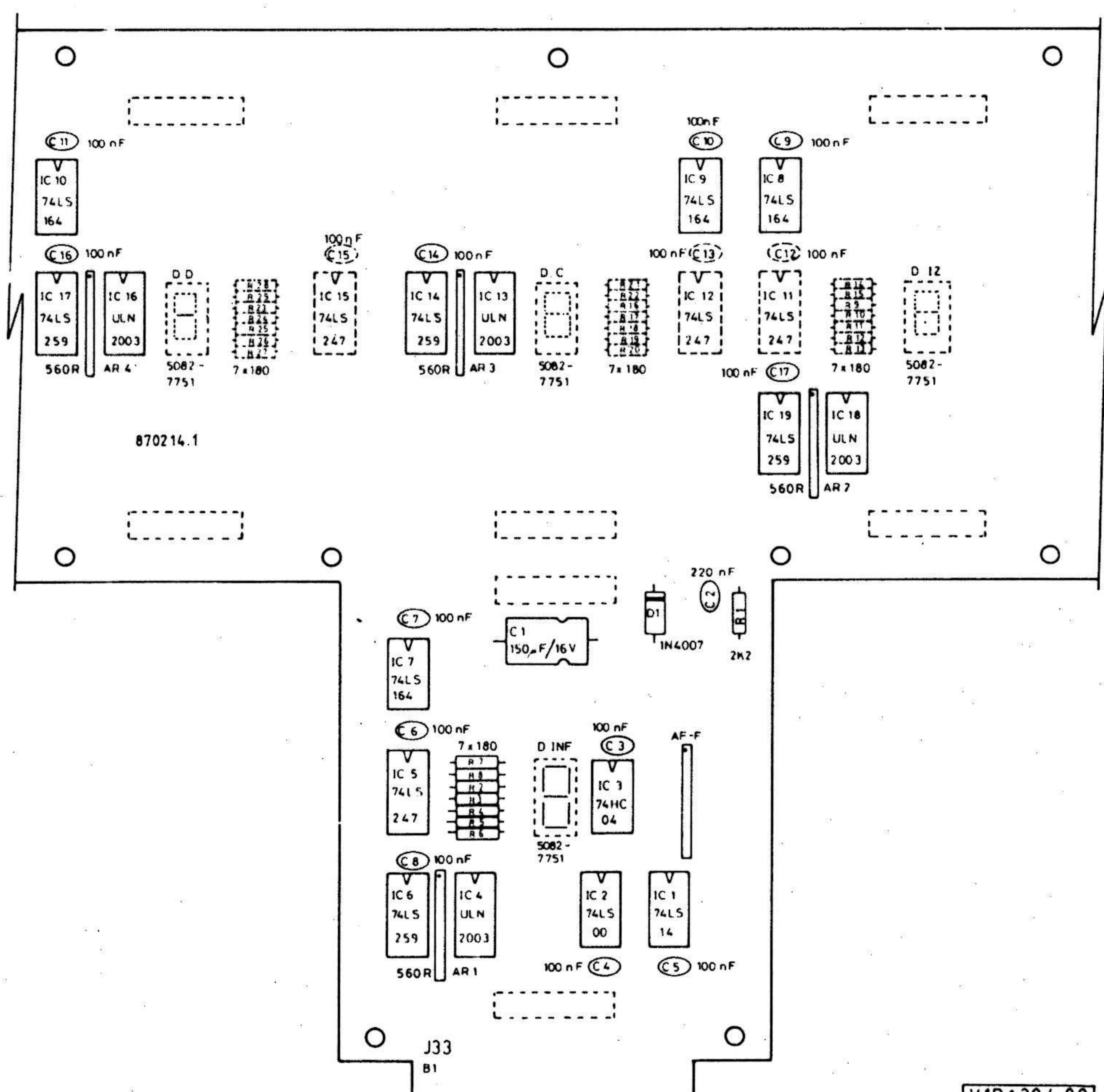
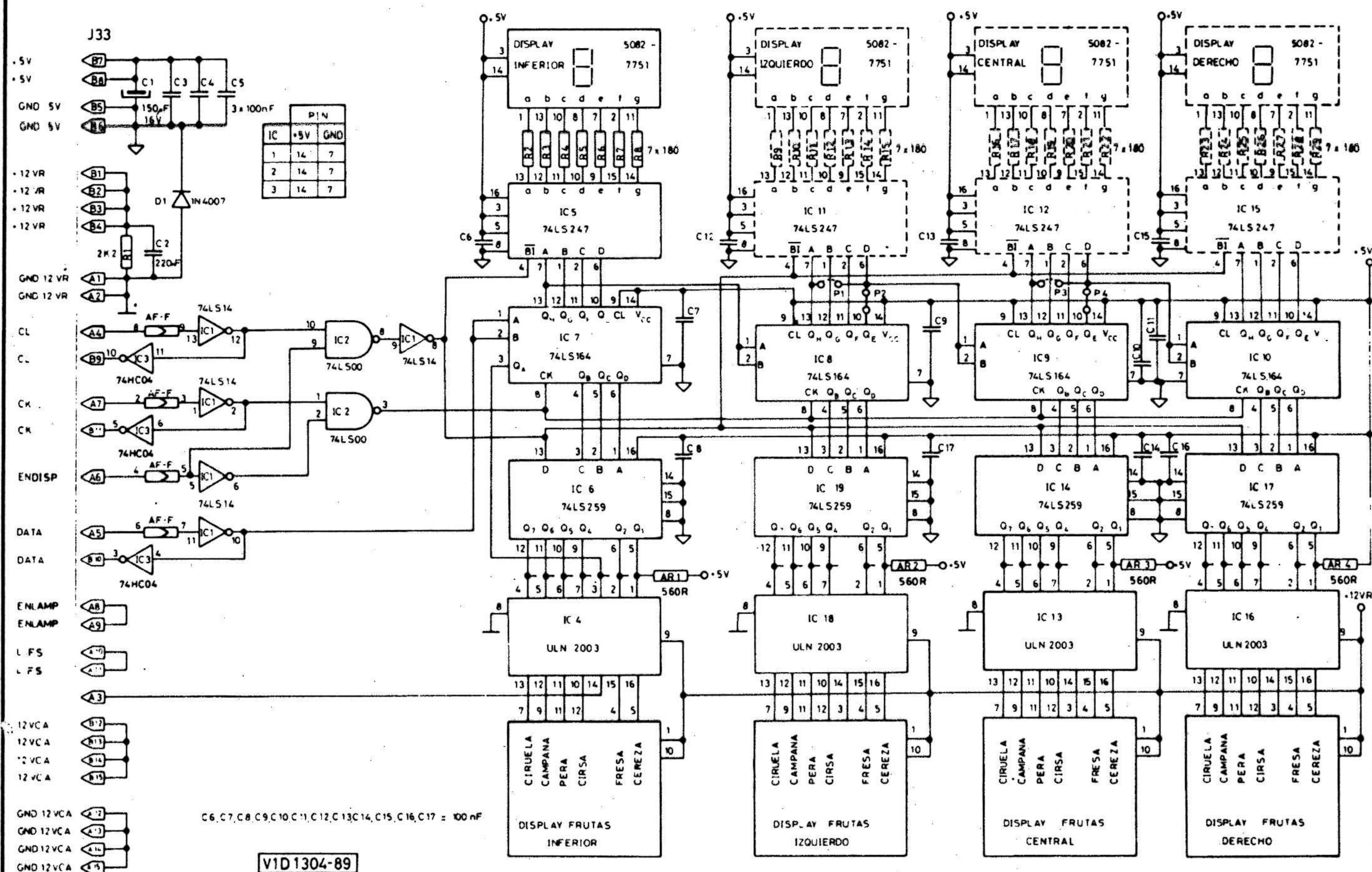
V3004-67-78-88-89



UNIDESA®

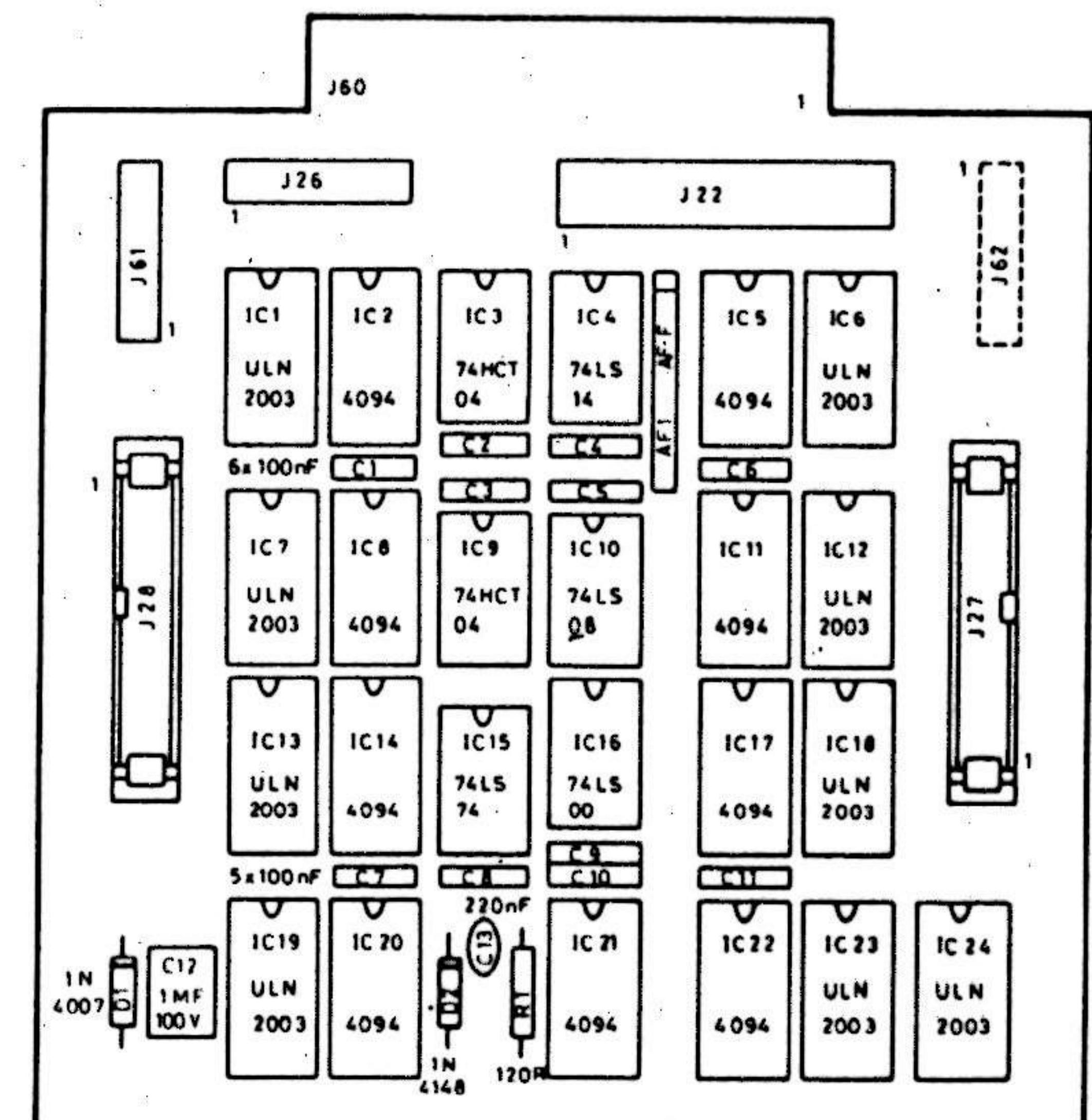
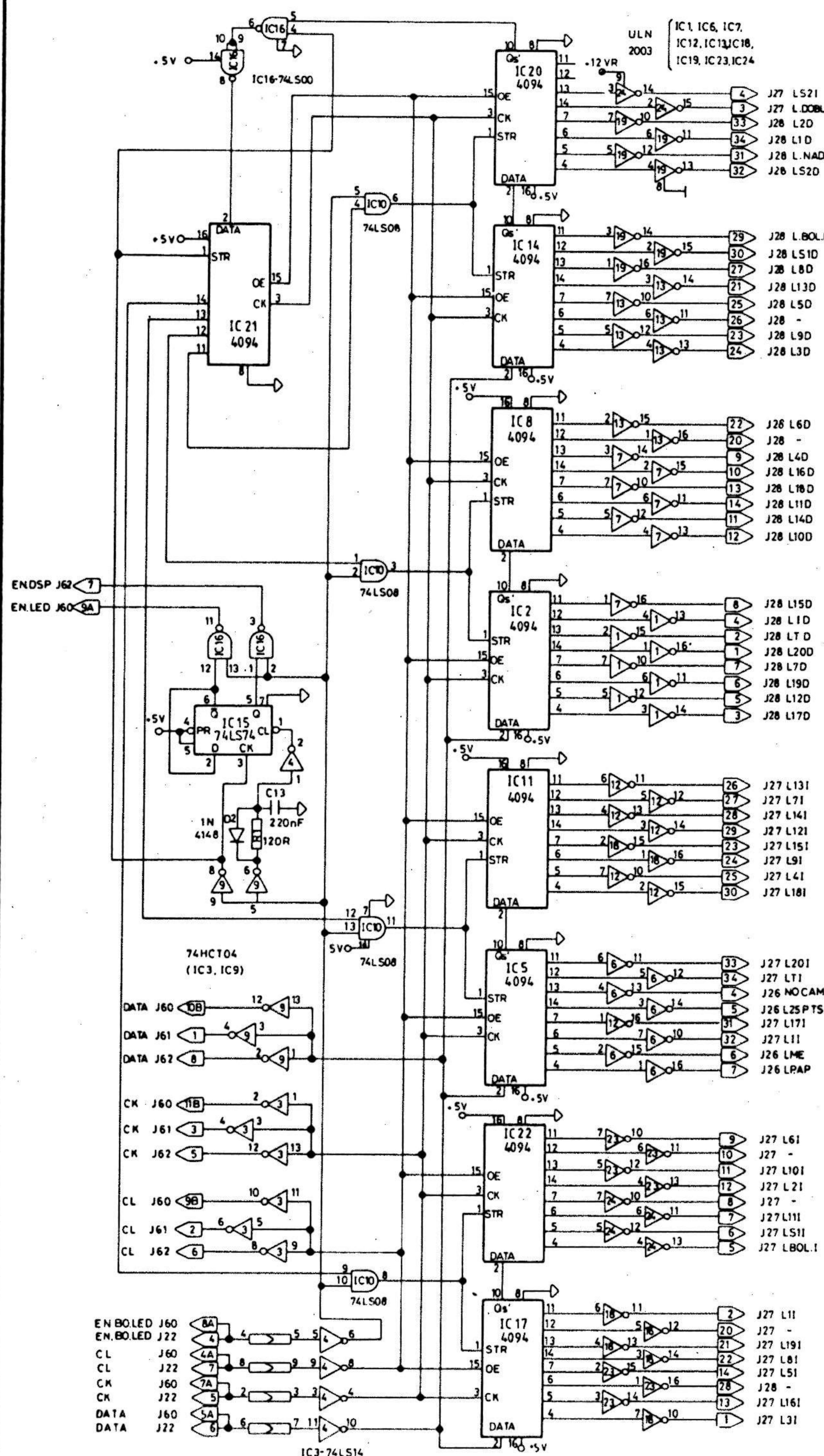
CARTA CONTROL 2/2





UNIDESÀ

CARTA DISPLAY FRUTAS

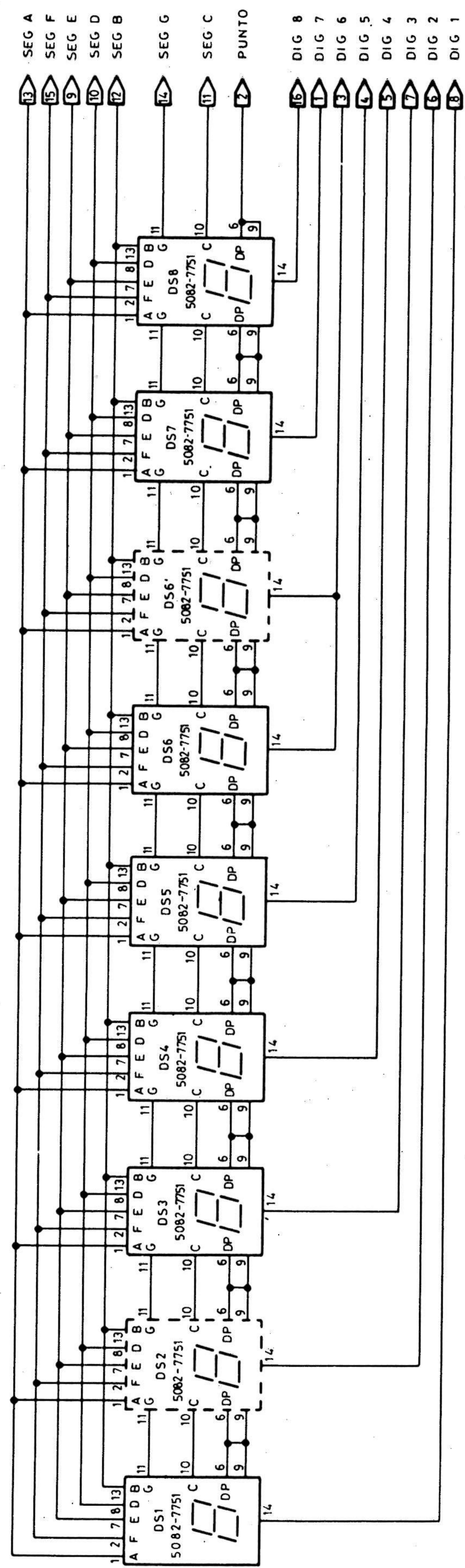


UNIDESÀ

CARTA CONTROL BONUS

V2D2905-88-89

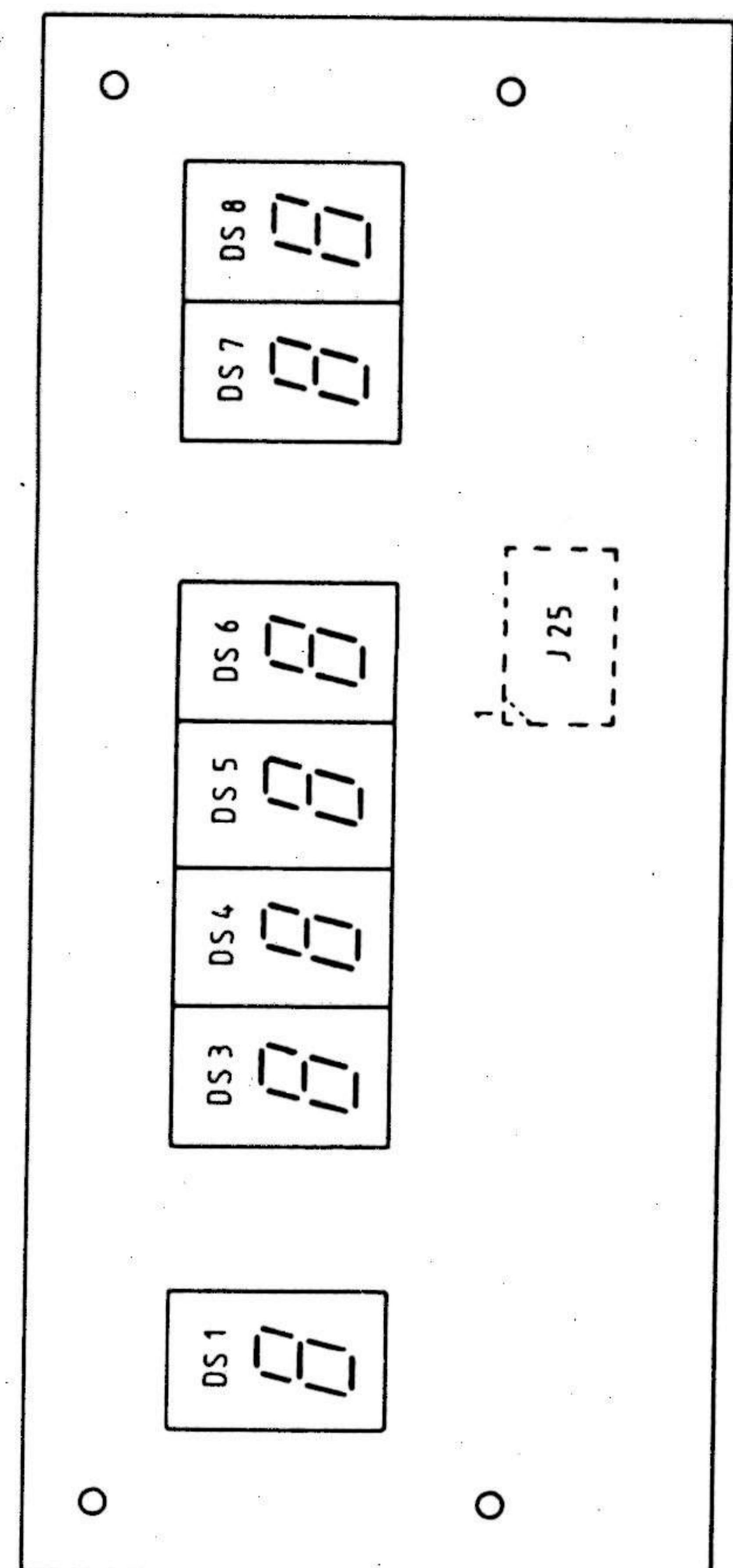
J25



V2D1304-88

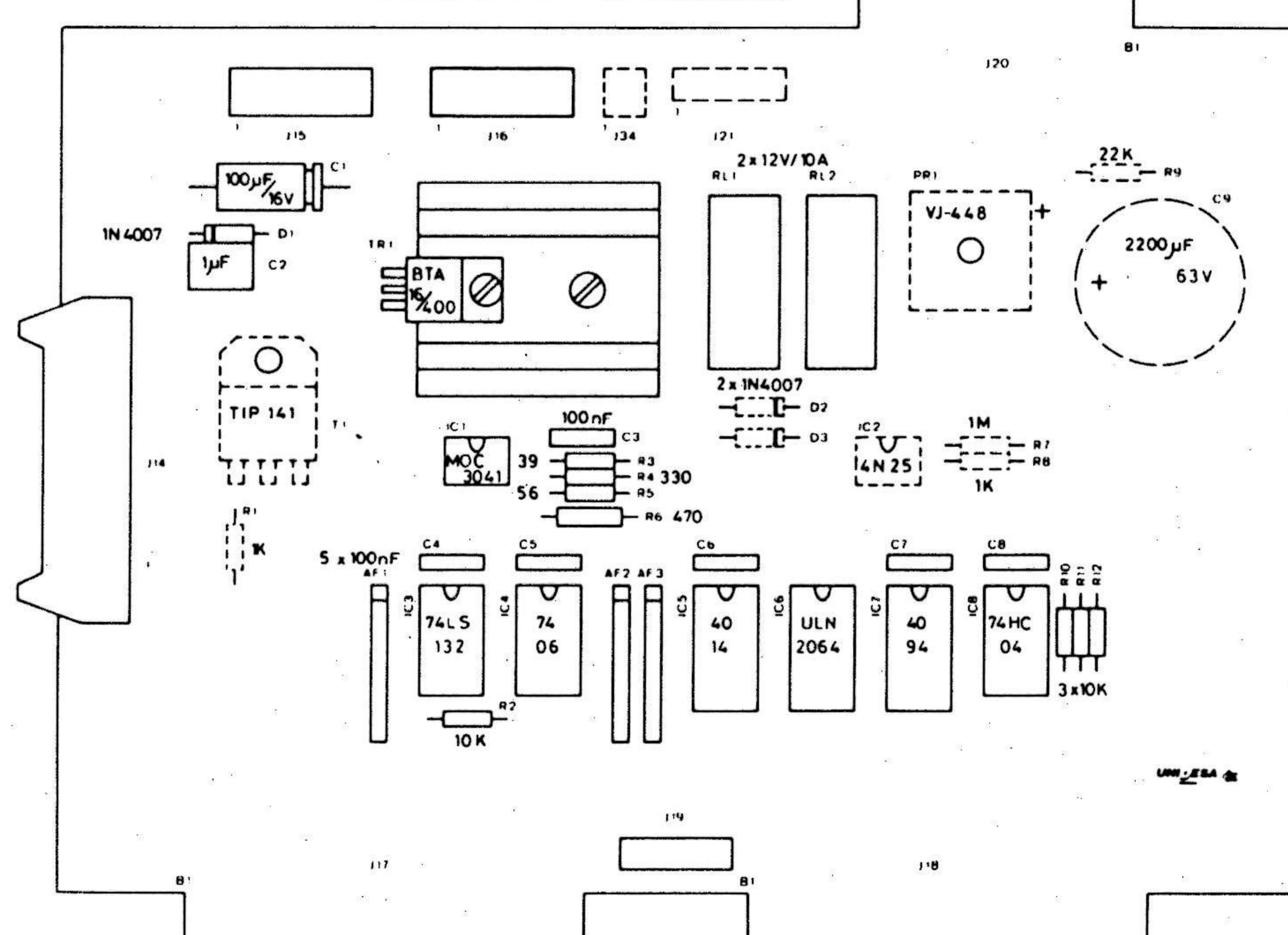
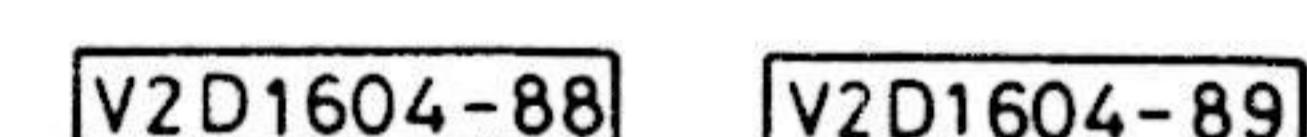
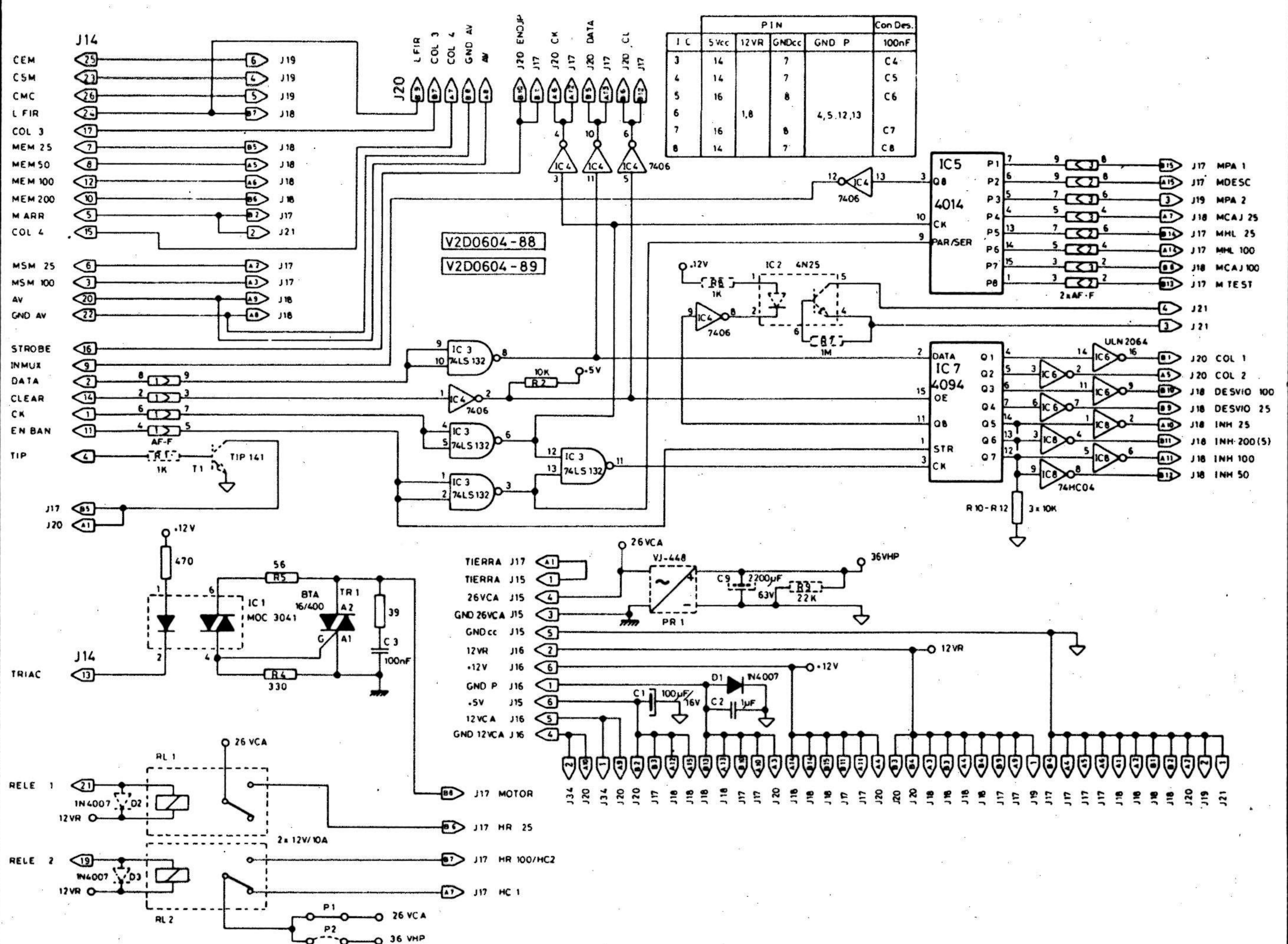
V2D1304-89

V2D0304-88
V2D0304-89



UNIDESA

CARTA DISPLAY LED



UNIDESA®

CARTA BANDEJA

ATENCIÓN

Estos descargadores están regulados para una capacidad de 140 monedas de 100 ptas y 400 monedas de 25 ptas respectivamente.

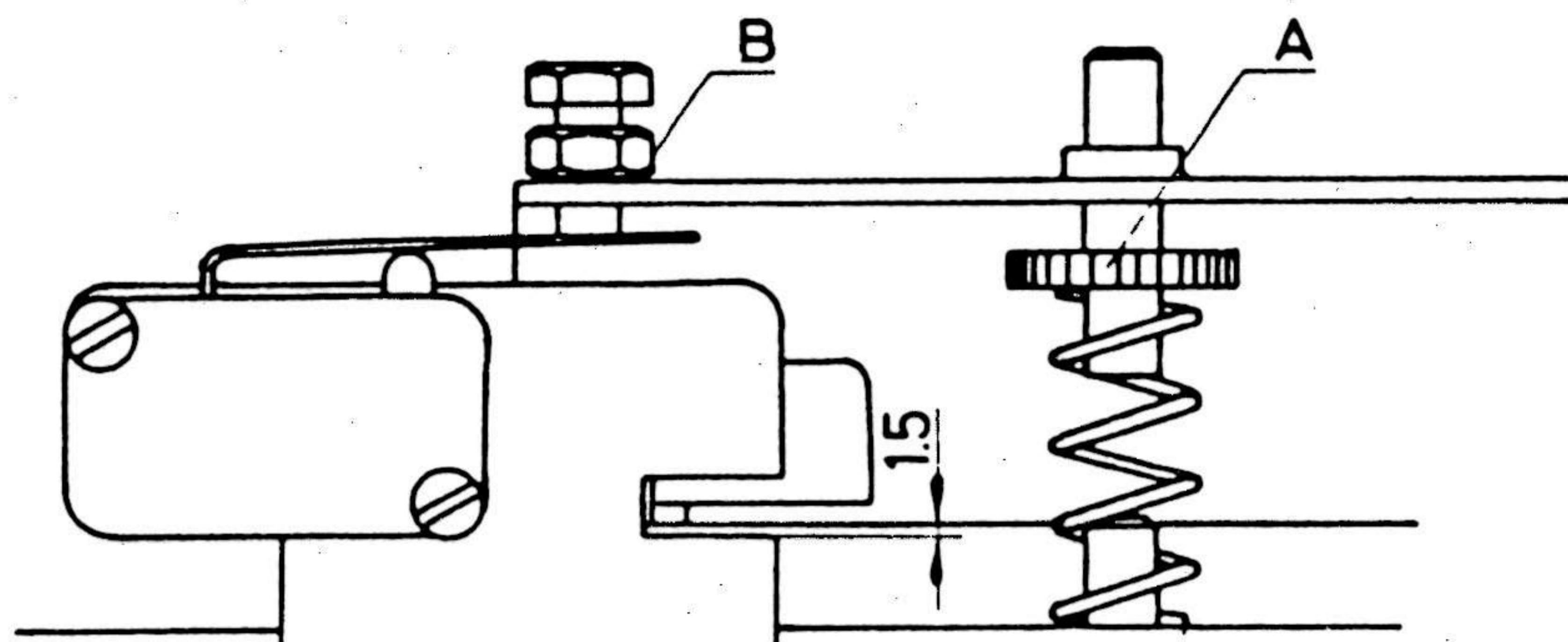
Para variar la capacidad de estos descargadores operar de la siguiente forma:

Colocar la cantidad de monedas, para la que queremos ajustar, en el descargador, de forma que estén repartidas uniformemente en la tolva.

Hacer girar el tornillo de regulación A hasta que el basculante quede a 1,5 mm de la parte inferior (fija). Según el croquis.

Ajustar el tornillo B que activa el microrruptor en el punto en el que lo conecta y apretar su contratuerca.

Sellar los tornillos con la laca nitrocerulósica para evitar que se aflojen con las vibraciones.



**DISPOSICION DE PULSADORES PARA LAS DIVERSAS OPCIONES
DE JUEGO EN LOS MODELOS CIRSA TOPE GUAY.**

		OPCION		PULSADORES							
MICROINTERRUPTOR	B-2	B-3	DOBLE NADA	TURBO	RETEN.	TURBO	DOBLAR	↑	↑	↑	JUGADA COBRAR
ON	ON	SI	SI	SI	SI	NARANJA	ROJO	ROJO	ROJO	ROJO	VERDE
ON	OFF	SI	SI	NO	SI	NARANJA	ROJO	ROJO	ROJO	ROJO	VERDE
OFF	ON	NO	SI	SI	NO	NARANJA	ROJO	ROJO	ROJO	ROJO	VERDE
OFF	OFF	NO	SI	NO	SI	NARANJA	ROJO	ROJO	ROJO	ROJO	VERDE

COD.- 633501158

INCORPORACION DEL JUEGO DEL DOBLE O NADA Y LAS RETENCIONES.

Todas las máquinas de UNIDESA salen preparadas con el juego del doble o nada y las retenciones.

Para permitir estos juegos hay que actuar sobre los microinterruptores según tabla adjunta:

Serie GUAY (GUAY, TOPE GUAY y MINI GUAY).

MICROINTERRUPTOR	ON	OFF	CONFIGURACION
B2	SI	NO	DOBLE/NADA
B3	SI	NO	RETENCIONES

Serie CLUB.

Debe actuarse sobre los microinterruptores de la carta de rodillos o displays según el modelo.

MICROINTERRUPTOR	ON	OFF	CONFIGURACION
2	SI	NO	DOBLE/NADA
3	SI	NO	RETENCIONES

Se elimina la función del microinterruptor 4 de la carta de control, quedando la partida automática fijada a 5 seg.



UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.
Ctra. Castellar 298
08226 TERRASSA Barcelona España
Tel. 93 785 77 62*
Télex 56172 SAIR-E FAX 93 785 73 28

UNIDES A®

NOTA INFORMATIVA

15 de Julio de 1.987

Distinguido cliente y amigo:

En virtud de lo dispuesto en la disposición transitoria cuarta número 4. del nuevo reglamento, es un placer comunicarle, que nuestras máquinas - están preparadas para realizar los juegos de DOBLE o NADA y RETENCIONES, - sin más que acoplar las lamparitas de iluminación y cambiar las memorias - de juego.

Nuestro departamento de Servicio de Asistencia Técnica y nuestra Red Comercial le proporcionará los materiales y toda la información necesaria para efectuar el cambio, en los modelos preparados.

Las máquinas vendidas a partir de esta fecha ya tienen incorporados - estos juegos, que podrán ser independientemente anulados, según su criterio, simplemente actuando sobre dos microinterruptores situados en la placa electrónica de control. (Se adjunta información al respecto).

En el deseo de que esta novedad le proporcione los beneficios esperados, quedamos a su entera disposición para cualquier consulta o aclaración.

Atentamente,

Fdo.: Antonio Guerrero Ruiz

GERENTE