

# MANUAL TÉCNICO Y DE INSTALACIÓN



LA GRANJA.

## Índice

### 1 Instalación

1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento .....	3
1.2 de la máquina .....	6
1.3 Sistemas de cierre en la puerta de recaudación.....	8
1.4 Sustitución del metacrilato .....	9
1.5 Hoppers CCTalk .....	11
1.6 Puesta en marcha .....	12

### 2 Características generales

2.1 Características técnicas .....	13
------------------------------------	----

### 3 Operación

3.1 Sistema de créditos .....	14
3.2 .....	15
3.3 .....	19
3.4 Diagrama de monedas .....	21
3.5 .....	22
3.6 Inicialización .....	25
3.7 Descarga .....	25
3.8 .....	26
3.9 Diagrama de estados .....	26

### 4 Fuera de Servicio

4.1 Descripción .....	27
4.2 .....	28

### 5 Diagrama de bloques

Diagrama de bloques .....	32
---------------------------	----

**unidesa**

UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A.  
Vendrell, 67. 08227 TERRASSA Barcelona España  
Tel. 93 739 66 69\* Fax 93 739 68 51  
www.cirsabusinessstobusiness.com



business to business



Realización : Marzo 2012  
Edición: 1046.21203

**655011649/1**

UNIDESA... prestaciones y su servicio.

Puede descargar el manual técnico ampliado desde la zona clientes de nuestra página web.  
<http://www.unidesa.com>

© UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A. 2.012

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

 **ATENCIÓN NO INSTALE NI PONGA EN SERVICIO LA MÁQUINA SIN HABER LEÍDO Y APLICADO EL CONTENIDO DE ESTAS PRECAUCIONES DE INSTALACIÓN.**

### 1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento

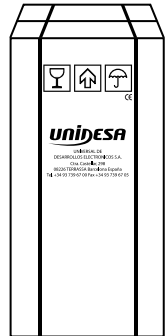
#### Desembalaje

Antes de comenzar el desmontaje de la máquina, asegúrese de que el embalaje esté sellado correctamente y no haya sido manipulado.

Deberá prestarse especial atención al estado interno del producto.

Se debe prestar especial atención a los accesorios de instalación para no perderlos.

Es necesario prestar atención a los accesorios de instalación para no perderlos.

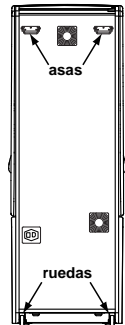


#### Transporte

El transporte de la máquina, con independencia de si está embalada o desembalada, siempre deberá realizarse estando ésta en posición vertical. El transporte en posición inclinada u horizontal no es recomendable.

Se debe trasladar la máquina con una cierta comodidad en el entorno de la zona de instalación. En estas condiciones, en caso de estar en el proceso de instalación, es necesario prestar atención que no se produzca una tensión innecesaria al cable de red.

La máquina debe transportarse siempre en posición vertical, asegurándose de que no se produzca una tensión innecesaria al cable de red.



### Características de la zona para ubicar la máquina

Para operar, la máquina necesita una toma de corriente, las características a cumplir por dicha...

Para operar, la máquina necesita una toma de corriente, las características a cumplir por dicha...

Señala que la zona debe estar libre de obstáculos y que el acceso a dicha zona...

### Requisitos de la red de alimentación del equipo

Señala que la red de alimentación debe cumplir con las disposiciones del F 8, y el 5 de la...

Señala que la red de alimentación debe cumplir con los valores indicados en la placa de características...

- Un disyuntor magnetotérmico de 10 amperios, para el...

El W) debe ser de tipo B y debe estar protegido por un fusible...

Para evitar posibles cortes de red de alimentación por parte del usuario, el conector de red, interruptor y fusibles están en la parte posterior del equipo.

Antes de desconectar la máquina de la toma de red se debe comprobar que el interruptor principal esté en posición abierto (0).

Señala que la zona de instalación debe estar libre de obstáculos que impidan el acceso a dicha zona.

Para la sustitución de fusibles y disponer de visibilidad, es necesario desbloquear la máquina del...

### Fijación de la máquina



Señala que la zona de instalación debe estar libre de obstáculos que impidan el acceso a dicha zona.

### Puesta en servicio del equipo

Señala que la puesta en servicio debe realizarse mediante el interruptor de red a posición (I), deberán ser realizadas por una persona...

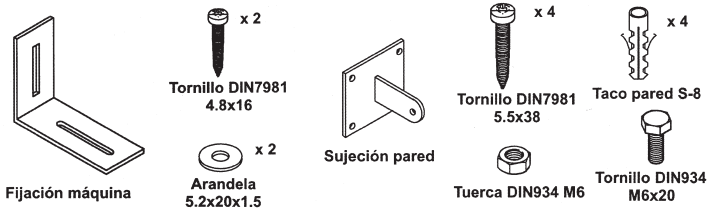




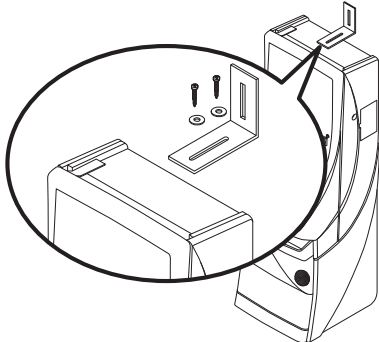
### Uso de la máquina en zonas con alfombra

Este manual describe el uso de la máquina en zonas con alfombra. Para instalar la máquina en una zona con alfombra, se debe utilizar el kit de instalación para alfombra. Este kit incluye: Tornillos DIN7981 4.8x16, Arandela 5.2x20x1.5, Sujetación pared, Tornillos DIN7981 5.5x38, Tuerca DIN934 M6 y Taco pared S-8. El reglamento de máquinas recreativas no permite el uso de la máquina en zonas con alfombra.

Este manual describe el uso de la máquina en zonas con alfombra. Para instalar la máquina en una zona con alfombra, se debe utilizar el kit de instalación para alfombra. Este kit incluye: Tornillos DIN7981 4.8x16, Arandela 5.2x20x1.5, Sujetación pared, Tornillos DIN7981 5.5x38, Tuerca DIN934 M6 y Taco pared S-8. El reglamento de máquinas recreativas no permite el uso de la máquina en zonas con alfombra.



Este manual describe el uso de la máquina en zonas con alfombra. Para instalar la máquina en una zona con alfombra, se debe utilizar el kit de instalación para alfombra.

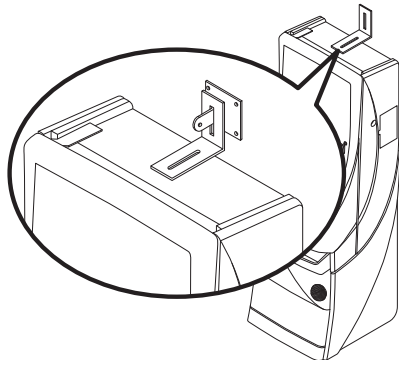


1. El piso del suelo será resistente con una carga de 200 kg/m². El piso debe ser resistente con una carga de 200 kg/m².

2. El piso del suelo será resistente con una carga de 200 kg/m². El piso debe ser resistente con una carga de 200 kg/m².

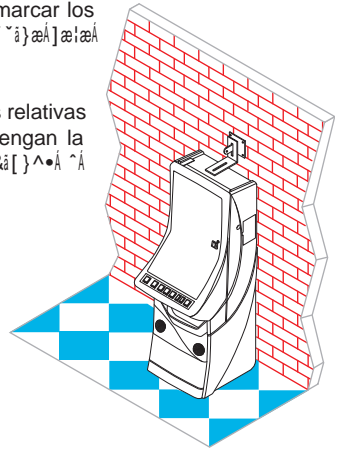
3. Ubicar la máquina en la zona y en posición para su uso y proceder a:

1. Colocar la «sujetación pared» en la posición indicada en el apartado 1.



ÉÁÁÁÚ!^•^ } cæ!ÁæÁ } æ!^ááá^Á^áá, &á [ÉÁ } æÁ ° **sujeción pared** » y marcar los [ íá, &á [ °Á ] æ!æÁ!^æ!á: æ!Á | [ •áæ\*~b! [ •Á^Á, bæ&á5 } ÉÁÚ^cá!æ!Á } { 1 ~ á } æ! } æ!æÁ poder realizar los taladros con comodidad.

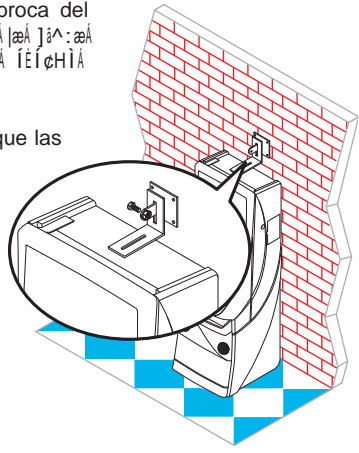
- En la operación anterior deberá cuidarse que las posiciones relativas á^Á } æÁ °Ú^UW } **æb` a ze i } bU** á^Á ° **sujeción pared** » tengan la •~, &á^ } c^Á @ [ [ ~ íæÁ ] æ!æÁ & [ [ ] ^ } •æ!Á } æÁ ] [ •á | ^Á á^•çæ&á [ ] ^Á ^Á mantener la estética adecuada.



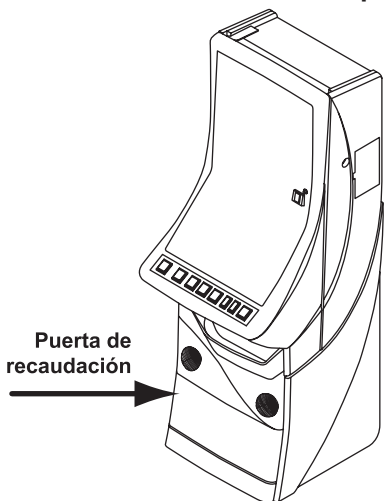
4 Realizar los cuatro taladros a la pared con una broca del } g { ^! [ Á íÉÁ & [ [ &æ!Á | [ °Á cæ& [ •Á á^Á ] æ!^áá ÚÉ!Á ^Á, bæ!Á } æÁ } á^: æÁ ° **sujeción pared** } { ^áæ } c^Á | [ •Á & ~æc! [ Á c [ í ] á | [ •Á íÉ! çH!Á DIN7981.

5 Ubicar la máquina a la posición anterior, de forma que las } á^: æÁ °Ú^UW } **æb` a ze i } bU** á^Á ° **sujeción pared** » ^ } &æ!Á } Á ~ } } æ!Á } æ!Á [ ç!æÉ

Ó [ [ ~ ^æ!Á } æÁ, bæ&á5 } Á { ^áæ } c^Á ~ } Á ] æ•æá [ íÁ æ ] íá&æá [ Á æÁ } æÁ } á^: æÁ ° **sujeción pared** } ÉÁ^Á ] ~ á^Á ~ çá!á: æ!Á^Áç [ í ] á | [ Á T í çGÉÁ DIN933 con la tuerca M6 DIN934, o utilizar un candado.



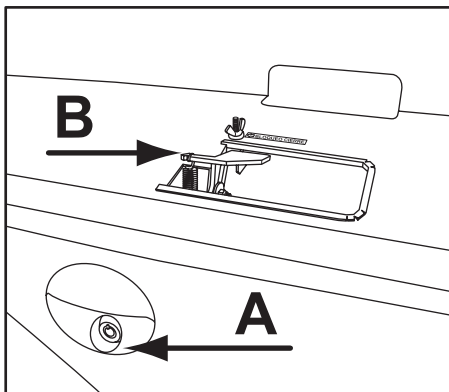
### 1.3 Sistemas de cierre en la puerta de recaudación.



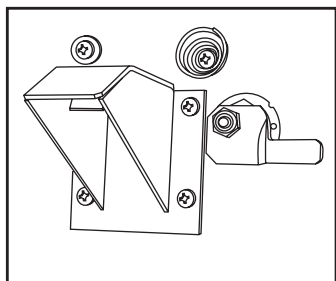
Sistemas :

A) Cierre exterior operativo

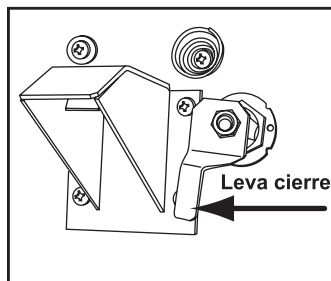
B) Cierre automático interior.



Para aplicar la **opción B** se debe desmontar la cerradura exterior operativa y aplicar la cerradura exterior anulada durante el horario.



Cerradura exterior operativa

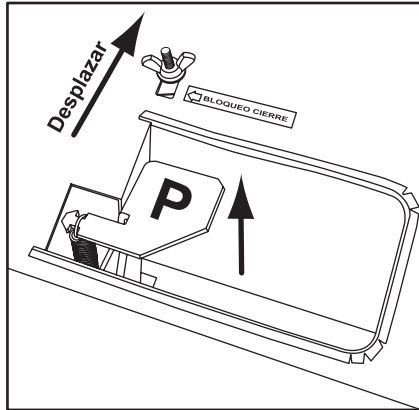


Cerradura exterior anulada



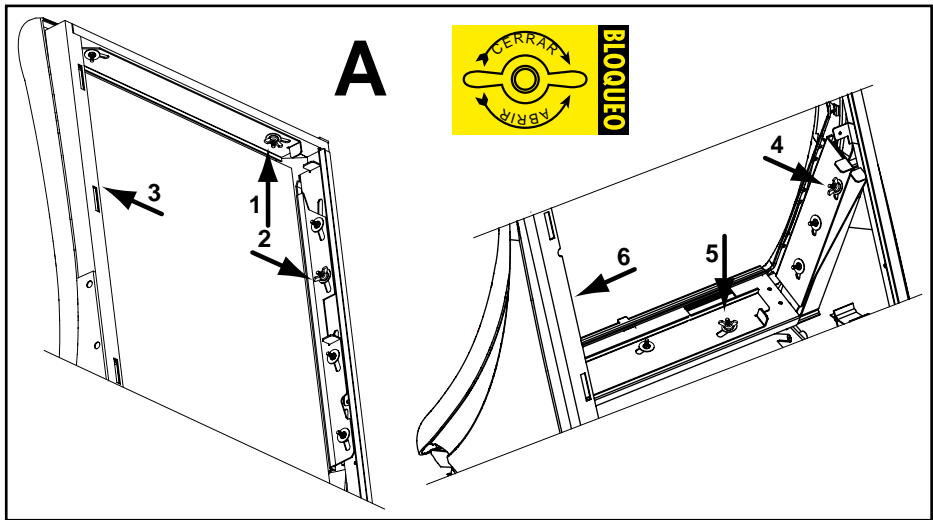
Úsese a la hora de instalar la máquina para asegurarse de que la palanca P se pueda mover libremente hacia arriba y hacia abajo.

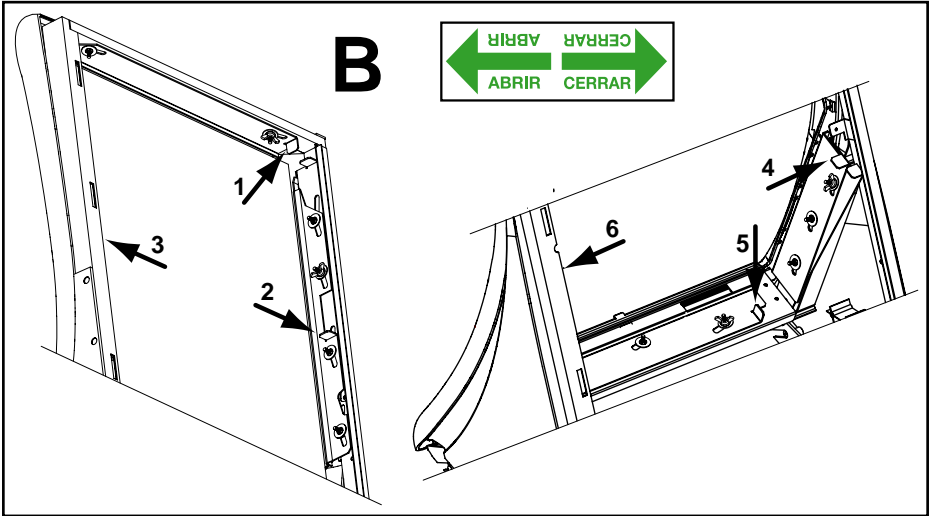
Nota: Para abrir la puerta de recaudación, tirar de la **palanca P** hacia arriba.



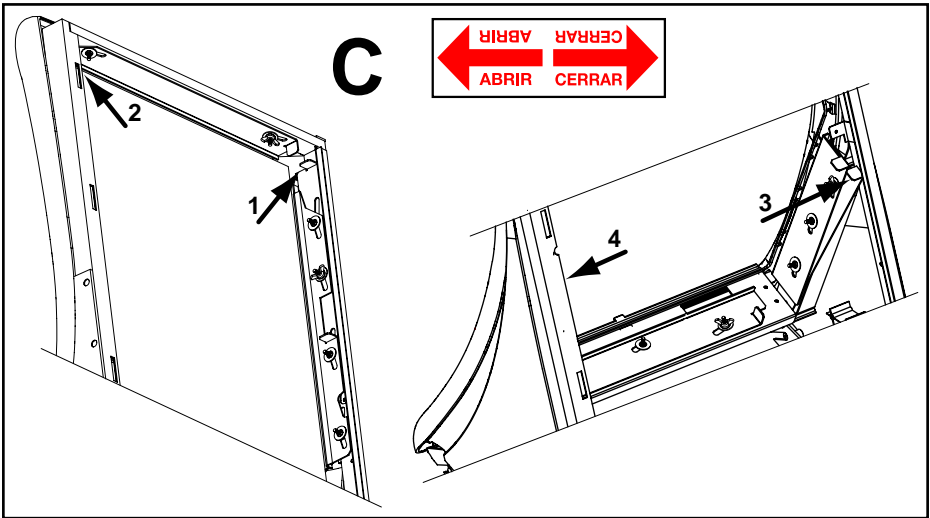
### 1.4 Sustitución del metacrilato puerta.

A) Desbloquear las tuercas mariposa indicadas (6), en sentido abrir.





ÓDÁÖ^• ]æ : æ!Á [ • Ácá!æá [ !^•Á! [ b [ • ÁÇ I DEÁ^ } Á•^ } cía [ Áæà!s!



NotaKÁ ŠæÁ [ ] ^!æ&š5 } Áã^Á { [ ] } cæb^Á•^Á!^æj: ækæÁ!æšš } Ç^! • æÁÇÖÉÁÖÉÁCEDkæ&c~æ } á [ Á• [ à!Á! [ • Ácá!æá [ !^•Á ^ } Á•^ } cía [ Á&^! : æ!+Á^Á^ { ] ^ : æ } á [ Áã^•á^Á [ • šš } -^šš [ !^•Á@æ•cæÁ! [ • Á•~ ] ^!š [ !^•É

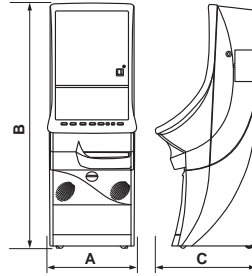




## 2.1 Características técnicas

### Mueble tipo BQ

Dimensiones	BQ
A	620 mm.
B	1.800 mm.
C	730 mm.
PESO	118 Kg.



### Valores eléctricos

Alimentación entrada de red		
V	A	Hz
230	0,5	50

### Entrada de créditos

Tipo	Marca	Alimentación	Aceptación
Selector de monedas	Azkoyen	12 Vdc	0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2 €
Reciclador de billetes	IT	12 Vdc	5 / 10 / 20 y 50€ (*)

### Sistema de pago

Sistema de pago			Capacidad máxima aproximada			
Tipo	Marca	Alimentación	Monedas	HP 1	HP 2	HP 3
RODE "U2"	AZKOYEN	12 Vdc.	0,10 €	1200	1800	700
			0,20 €	900	1250	500
			0,50 €	750	1050	400
			1 €	900	1150	450
			2 €	650	950	400

### Dispositivos de juego

Dispositivos de Juego					
Tipo	Marca	Alimentación	Número		
Rodillos	GTD	12Vdc	3		
Tipo	Marca	Alimentación	Tamaño	Resolución	Señal VGA
LCD TFT	TOVIS/ KONTRON	12Vdc	20"	SVGA 800x600	RGB

(\*) Billete de 50€ según versiones



### 3.1 Sistema de créditos

Señala { 1 ~ 5 } de billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros (\*). También dispone de un dispositivo de pago de billetes.

Solamente se permite la introducción de billetes cuando los visores de **RESERVA** y **CRÉDITOS** están encendidos. El valor monetario de 1 crédito es de 0,20 €.

Señala { 1 ~ 5 } de billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros (\*). También dispone de un dispositivo de pago de billetes.

Obtención de un crédito: Selecciona el número de billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros que deseas introducir. El microinterruptor A(5) en posición "ON" permite un traspaso de billetes de 50 unidades con el microinterruptor A(5) en posición "OFF".

Señala { 1 ~ 5 } de billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros (\*). También dispone de un dispositivo de pago de billetes.

Obtención de un crédito: Selecciona el número de billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros que deseas introducir. El microinterruptor A(5) en posición "ON" permite un traspaso de billetes de 50 unidades con el microinterruptor A(5) en posición "OFF".

Antes de iniciar la partida, accionando los pulsadores **SELECCIONA APUESTA** o **SELECCIONA JUEGO**, se ilumina la tabla de Plan de Ganancias.

7ca ibjXUXY'g 5 ihEbc a Ug XcbXY'BC'9G' C6@=; 5HCF=5'U'XYjc i wjEb XY'cg%'\$wfbh] a cg"

Señala { 1 ~ 5 } de billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros (\*). También dispone de un dispositivo de pago de billetes.



7ca i b]XUXYg 5 ihEbc a Ug XcbXY 9G C6@= ; 5HCF=5 U XYjc i W]Eb XY cg % \$ Wfb] a cg

ŠæÁ { i ~ ã } æ•Á•c i } Á& [ , \* i æðæ•Á } æ!æðdevolver los restos de 10 céntimos.

Cuando queda un resto de 10 céntimos |æÁ { i ~ ã } æÁ• } ^ i æð• i æ } c^Á } ^ Á i ã { á [ Á á Á F € Á • ^ \* } á [ Á æÁ ~ ^ Á Á | ð ~ \* æá [ i Á & [ ] i c^Á Á Á & i ... äac [ É Á V i æ } • & ~ i i äá [ Á Á Á c i Á } [ Á • á } Á & [ ] i cæ i Á Á & i ... äac [ Á Á äá ^ } Á • ä Á | ð ~ \* æá [ i Á } ] • æÁ COBRAR la máquina devuelve el resto de 10 céntimos.

(\*) Billete de 50€ según versiones

### 3.2 Descripción del juego

#### JUEGO BÁSICO

Al accionar el pulsador “JUEGO+ÉÁ { } i ã : æ } Á æ Á ^ Ç [ i ~ ã ] } æ i Á | [ • Á } 5 á ~ | [ • Á á Á i [ äá ] [ • Á } [ • c i æ } á [ Á • • Á , \* i æ • É ~ ^ Á æ Á & æ á [ Á á Á } [ • Á á } • cæ } c^Á • Á } æ!æ } É [ äc^ } i ã } á [ Á ~ } æ Á & [ { äá } æ & ä 5 } É Á Ú á | æ Á & [ { äá } æ & ä 5 } Á [ äc^ } ä ä æ Á } Á | æ Á S ð } ^ æ á á Á } i ã { ä [ Á & [ ä } & ä Á & [ ] Á æ } \* } æ á Á Á æ Á ^ Ç ~ ^ Á cæ • Á } Á Á | } æ } á á Á \* æ } æ } & æ • É Á • Á Á consigue el premio indicado, que se paga automáticamente.

Ò ð á c^Á } æ Á , \* i æ æ ä ä ä [ ] æ É Á • Botijo+ÉÁ cæ i Á ~ ^ Á æ | æ } æ i Á & Á i F Á G Á 5 Á H Á } Á | æ Á | ð } ^ æ Á & Á } c i æ | Á Á & [ ] • á ~ ^ Á } Á F É Á 2 ó 3 bonos en partida simple, y el doble en las partidas dobles y el triple en partidas triples, que se acumulan en el contador de bonos.

ŠæÁ , \* i æ Á á Á | æ Á Jakerina i c i Á } ^ Á | æ Á ~ } & ä 5 } Á á Á & [ { [ ä á } Á • • c ä ~ ^ Á } á [ Á æ Á ~ æ } ~ á Á Á , \* i æ Á } æ!æ Á - i : æ i Á una combinación ganadora.

Ò } Á & æ ä æ } [ Á á Á | [ • Á i [ äá ] [ • Á ^ ð á c^Á cæ { äá... } Á } æ Á , \* i æ Á • } ^ Á & æ Á | ~ ^ Á i Á } i Á • ^ } cæ } } æ Á Carretilla, de forma que la coincidencia de tres en la línea de premio provoca la activación de “La Alegría de la Huerta”, en la que se da entrada a Á } [ Á á Á | [ • Á ~ ^ \* [ • Á æ ä ä ä [ ] æ | Á • • • Juego de Tractor”, “Juego de Los Topos” o “Juego de Las Peras”, que se describen más adelante.

Ú á Á } Á | æ Á & [ { äá } æ & ä 5 } Á • Á [ äc i Á } ^ Á } Á , \* i æ • Á & [ ] “La Granja” sobreimpresa Á } Á | æ Á S ð } ^ æ á á Á Ú i ã { É Á • Á & [ ] • á ~ ^ Á } æ i c i ä æ • Á æ Á i S ð } ^ æ Á • Á } Á Á | ð ~ ^ \* [ Á • ~ } Á i ã [ i É Á } Á i Á i æ & ä 5 } Á á Á F Á } æ i c i ä æ Á [ i Á c ä d a u n a y c o n } Á { i ð á { [ Á æ & { ~ } æ á Á á Á Á J Á } æ i c i ä æ • É Á • cæ • Á } æ i c i ä æ • Á • Á } æ & { ~ } æ } Á Á } Á } Á & [ ] cæ á [ i Á • c ~ æ á [ Á Á } Á | æ Á pantalla.

En algunas de las partidas no premiadas, se sortea un número de Avances entre 1 y 4. Cuando se c^Á } \* æ Á } Á } g { ^ i [ Á á Á | æ } & Á • É Á • Á } ^ á Á } Á & æ { ä ä æ i É Á } Á & æ ä æ Á } [ Á á Á | [ • Á i [ äá ] [ • É æ • Á , \* i æ • á Á | æ Á S ð } ^ æ Á de Premio por las inmediatamente superiores, intentando conseguir una combinación ganadora. Con el pulsador “BUSCA AVANCES+æ & c i ç ä ä [ É Á } æ Á { i ~ ã } æ Á i Á æ } æ Á [ • Á cæ } & Á • Á æ c [ { i c i ä æ { ^ } c^Á É Á En algunas partidas, antes de evolucionar los módulos de rodillos, se indica, iluminando los pulsadores “RETENGA+ÉÁ ~ ^ Á Á } ^ á Á } Á i Á c^Á } ^ Á i F Á 5 Á G Á , \* i æ • á á Á | æ Á S ð } ^ æ á á Á Ú i ã { ä [ Á { ^ ä ä æ } c^Á • • Á pulsadores correspondientes, de forma que se mantengan invariables durante la partida.

É } c^Á • Á á Á } [ É á Á i Á æ Á ] æ \* [ Á á Á ~ } Á } i ã { ä [ Á ~ ^ Á Á æ Á } - Á i ä [ i Á æ Á ] { i ð á { [ É Á • Á } ^ á Á Á [ cæ i Á ] i Á & [ ä á : æ i [ Á accionando el pulsador “COBRAR+Á [ ] cæ i Á } [ i Á Á | b ~ ^ \* [ Á á Á % SUBE-BONOS+É Á æ & ä ] } æ } á [ Á Á | pulsador “JUEGO+É Á } Á b ~ ^ \* [ Á á Á % SUBE-BONOS+ & [ ] • ä • c^Á } Á } Á } • [ i c^Á Á } c i Á á [ Á • ] [ • ä á Á • Á } ^ ~ } cæ á [ • É Á Ú á • Á \* æ } æ É Á • Á æ ~ { ^ } cæ Á Á | } i ã { ä [ Á á Á } Á } i ã { äc^Á & [ ] c i } æ i Á • ä Á • Á } á Á Á Á Á Á Á Á } ^ } cæ á [ Á Á • “NADA+Á } Á Á | äc^Á { ð } ä { [ É Á Á } Á • [ i c^Á Á á Á % BONOS+Á } Á Á | Á • c [ É Á & ~ ^ Á Á • } cæ á [ Á Á • Á } æ & { ~ } æ Á } Á el visor correspondiente.

Ò } Á Á | æ • [ Á á Á • Á i Á } Á } i ã { ä [ Á ] [ É á Á } c^Á á Á } Á } b ~ ^ \* [ Á æ ä ä ä [ ] æ Á Á | ð ~ \* æ á [ i Á ] [ ä i æ Á [ ] cæ i Á æ Á | ð ~ ^ \* [ Á á Á | Doble-Bonos que se describe mas adelante.







**JUEGO DEL DOBLE - BONOS**

Se puede optar por cobrar los premios obtenidos, accionando el pulsador **COBRAR** o bien optar por jugar al **JUEGO**.

De 4, 8 ó 12 Euros, según la apuesta. Si se gana se dobla la apuesta.  
El premio se acumula en el contador de Bonos.  
El premio se acumula en el contador de Bonos.



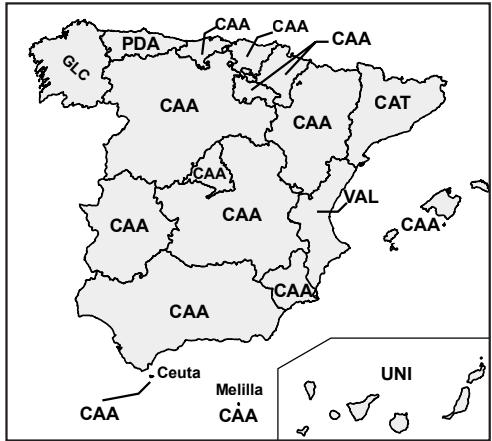
\*\*\*GY'YWW]Eb'XY'WcbU [ i fUW]cbYg

ŠæÁ { i ~ã)æá äi•} [ ] ^Ä äÄÄ ~ }Ä •i•c { æá äÄÄ & [ ], \* ~ iæ&i5)Ä & [ ( ) ~ ^•c [Ä ] [Ä ä [•Ä ~ i ~ ] [•Ä äÄÄ iÄ microinterruptores cada uno, situados en la carta CPU.

**CPU C-CAN**      **A**

**ccTalk**            **B**

**2080606**



**Nota** Š [•Ä { ä&i [ä] c^i i ~ ] c [ i ^•Ä **A5, A6, B1, B2, B3, B4, B5 y B8** ^•c i } & [ ], \* ~ iæä [•Ä äÄÄ ~ iÄ ä [ & [ ] ^•Ä ] Reglamente vigente de la Comunidad Autónoma en la que se instale la máquina. ÜÄÄ ä) & [ ~ ^ÄÄ ^ } Ä { i ~ã)æÄ ~ } æá cä ~ ^æá æä @ ^•cæÄ ^ } Ä ~ ^Ä •ÄÄ •• ^Ä &ä, &æ [æÄ & [ ], \* ~ iæ&i5)Ä äÄÄ { ä&i [ä] c^i i ~ ] c [ i ^•Ä } ^Ä ^•æ iæÄ ] æ iæÄ ~ ^Ä •ÄÄ & ~ [ ] iæ [æÄ } [ i [ æiçæÄ ^•Ä ] &ä, &æ äÄÄ &æäæä comunidad.



MICROINTERRUPTORES "A"			
1	2	3	PORCENTAJE %
ON	ON	ON	70
ON	ON	U00	72
ON	U00	ON	74
ON	U00	U00	76
U00	ON	ON	78
U00	ON	U00	80
U00	U00	ON	84
U00	U00	U00	88
4	SOBREPORCENTAJE		
ON	NO		
U00	4% AP2 Y 8% AP3		
5	Š T V 0 Ü Ö U T Ü B Ö Ü Ö Ü V U Ü		
ON	25		
U00	50		
6	R W Ö Ü F e I Ö P W T U Ü		
ON	SI		
U00	NO		
7	Ü Ö Ü Ö Ü Ö Ü I Š 7 T Ü E U E Ü		
ON	SI		
U00	NO		
8	TRASPASO CON 1 Ö 2 GR		
ON	SI		
U00	NO		

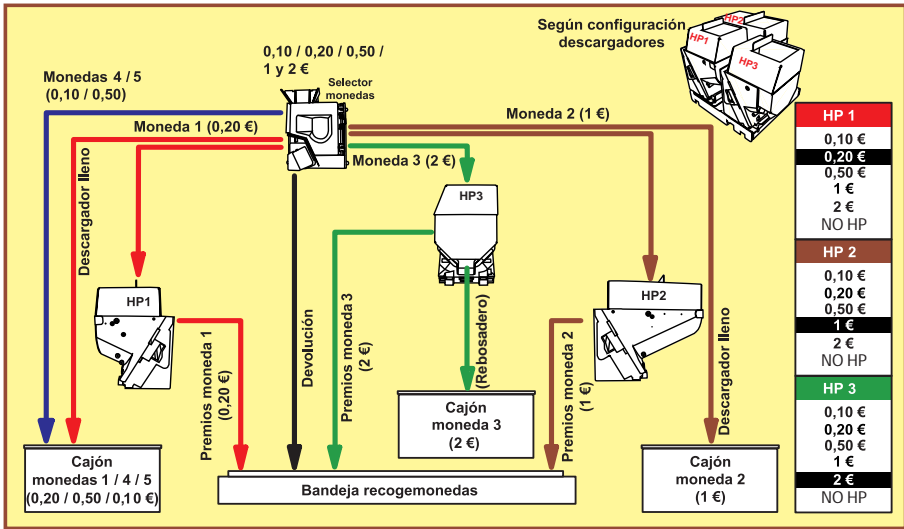
MICROINTERRUPTORES "B"	
1	Ö Š Š Ö V Ö Ü I F e e I e e
ON	NO
U00	SI
2	Ö Š Š Ö V Ö Ü I F e e e I e e
ON	NO
U00	SI
3	Ö Š Š Ö V Ö Ü I G e e e e e
ON	NO
U00	SI
4	Ö Ö X U Š V Ö I 3 P I Ö E T Ö Ü
ON	NO
U00	SI
5	Ö Š Š Ö V Ö Ü I e e e e e
ON	NO
OFF	SI
6	P U I W V I Š Z I E Ö Ü
ON	SITUAR EN ON
7	BANCO DE PREMIOS
ON	SI
U00	NO
8	JUGAR BANCO PREMIOS
ON	SI
U00	NO



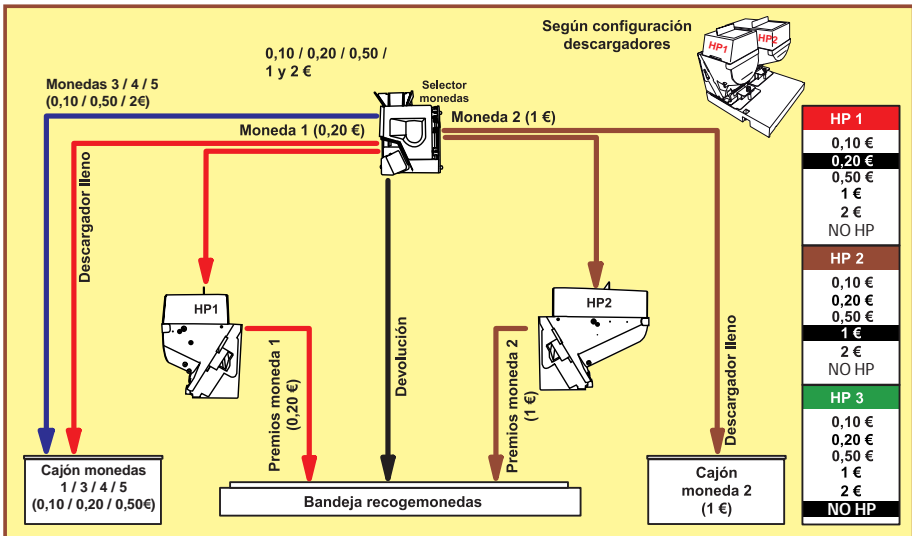


### 3.4 Diagrama de monedas

Όζε\* ιε { αά^Α { [ ] ^άε•Α•^\*g) Α|α&[ ], \* ~ ιε&ι5) Αά^Α] αι ι { ^ci [ •ΑΚ  
 ΟCEΠ•ΟΟΡCEΑHPΠΥΠ•ΑΕΑHPΠΥΠ•Α•[ ά: ^Α ~ } αάαε } ά^αεΑ] αιεαHPΠΥΠ  
 ΠΥFΑΜΑΓΕ&ΑΕΑΠΥΓΑΜΑF" ΕΑΠΥΗΑΜΑΓ" Α^ΑΟΟΥΧΟCΕΡΑΜΑΠ•ΥΠΤ CΕΣΕ

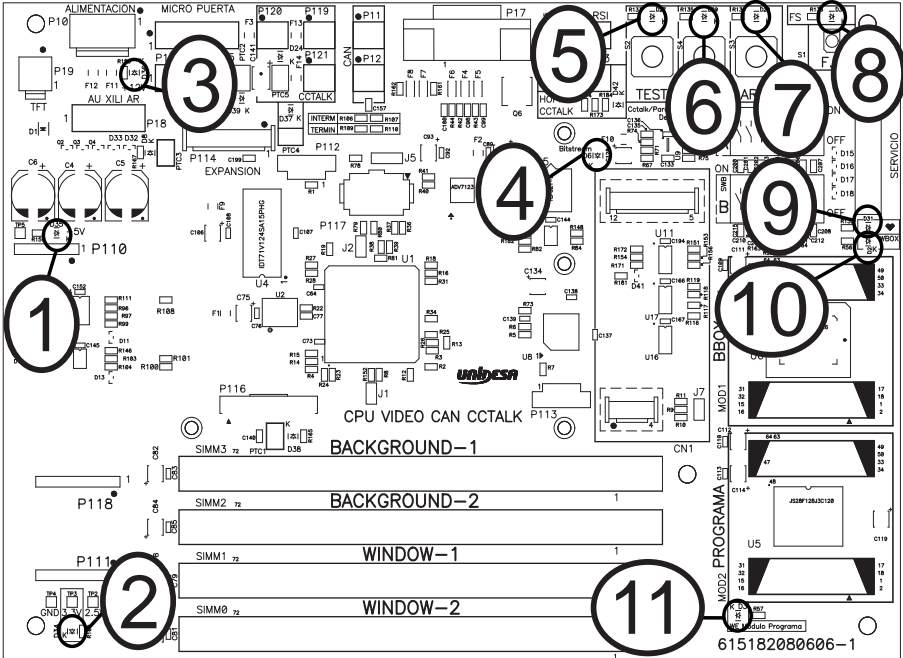


Όζε\* ιε { αά^Α { [ ] ^άε•Α•^\*g) Α|α&[ ], \* ~ ιε&ι5) Αά^Α] αι ι { ^ci [ •ΑΚ  
 ΟCEΠ•ΟΟΡCEΑHPΠΥΠ•ΑΕΑHPΠΥΠ•Α•[ ά: ^Α ~ } αάαε } ά^αεΑ] αιεαHPΠΥΠ  
 ΠΥFΑΜΑΓΕ&ΑΕΑΠΥΓΑΜΑF" ΕΑΠΥΗΑΜΑΓ" Α^ΑΟΟΥΧΟCΕΡΑΜΑΠ•ΥΠΤ CΕΣΕ



# '''7cbÙ[ i fUW]Eb'XY'@YXg

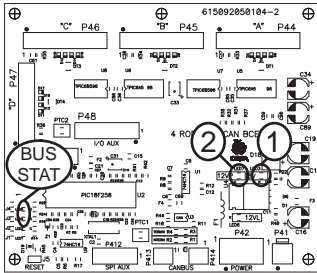
Úac~æ&5}É!^•cæâ[Á^Áâ^&i;] &5}Áâ^!|[•Á\$^â•!•c~æâ[•!^}!|æ!Öæ!cæ!ÖÚWÉ



Número	Nombre	Estado en juego	Descripción
1	5 V	On	Se enciende al entrar en modo de Descarga.
2	3,3 V	On	Indica que la memoria RAM está habilitada.
3	12 V	On	A la CPU le llegan 12 V.
4	Carga BGA	Off	Solo se enciende 1 segundo al arrancar la máquina.
5	Test	Off	Se enciende al entrar en modo Test.
6	Descarga	Off	Se enciende al entrar en modo de Descarga.
7	Arranque	Off	Sólo se enciende mientras se pulse Arranque.
8	Ø^!æ!ÁÁ Servicio	Off	Ú!^!æ!ÁÁ&!^}!æ!Á!æ!{  ~}!æ!Á!^} & ^!^}c!æ!Ø^!æ!ÁÁ Servicio.
9	BBOX	On-Off	El estado normal es intermitente.
10	WBOX	On	Indica que la memoria RAM está habilitada.
11	WE	Off	Q!}!æ!æ!~^!æ!{ ^ {  !æ! æ!@!^!c!Á!;!c^*!æ!æ!&[ ]c!æ! escritura.

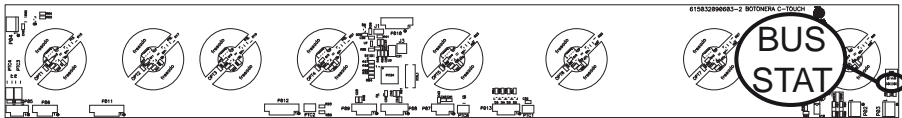


Úc ~ æ&á5)ÉÁ^•œã [Á^Áá^•&íá] &á5)Áá^Á|[•ÁŠ^á•Á•œ ~ãá [•Á^]A]æÁÖæ:œáÜ [áá][•

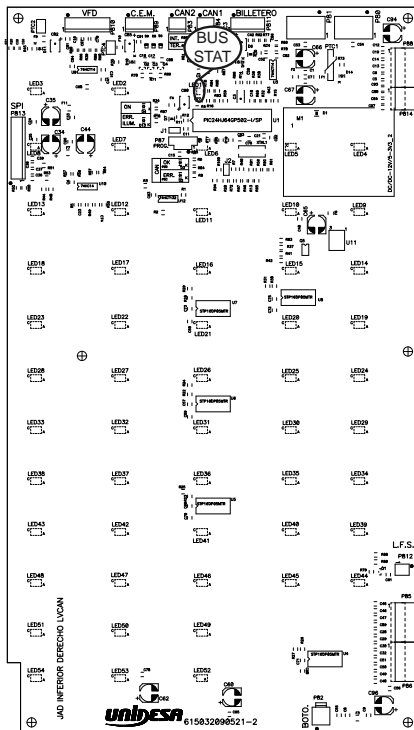


Nº	Nombre	Estado en juego	Descripción
1	5V	On	ŠæÁÖæ:œáÜ [áá][•Á^•^]•^æÁ correctamente 5 V.
2	12V	On	ŠæÁÖæ:œáÜ [áá][•Á^•&áá^Á 12 V.

Úc ~ æ&á5)ÉÁ^•œã [Á^Áá^•&íá] &á5)Áá^Á|[•ÁŠ^á•Á•œ ~ãá [•Á^]A]æÁÖæ:œáÖ [c [ ]^:æÁÖæ }



Úc ~ æ&á5)ÉÁ^•œã [Á^Áá^•&íá] &á5)Áá^Á|[•ÁŠ^á•Á•œ ~ãá [•Á^]A]æÁÖæ:œáRCEÖÁQ)•^:íá ;

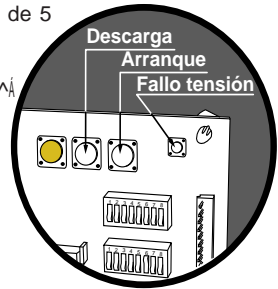




### 3.6 Inicialización

Al encender la máquina, se produce un «Fallo tensión», { se } a continuación se produce un «Arranque» (situado en la carta CPU), se provoca una inicialización de RAM y se produce un «PRE-OPERACIONAL» y el sonido de 5 toques de campana.

Después de esto, la máquina mantiene.



### 3.7 Descarga

Al abrir la puerta, se produce un «Fallo tensión», a continuación se produce un «Arranque» (situado en la carta CPU), se provoca una inicialización de RAM y se produce un «PRE-OPERACIONAL» y el sonido de 5 toques de campana.

Abrir puerta →

Pulsar DESCARGA →

7 cbÚ [ i fUW]Eb' descargadores HP1 / HP2 / HP3

89G75F: 5 89 ACB985G M 6-@01BC

8YgWF [ U %SS' acbYXlg  
8YgWF [ U V] ``Yhg

GU' f      G V f      Bajar      GY' YW

Con el pulsador **8** se inicia la descarga, indicándose en la pantalla el número de monedas descargadas. Con el pulsador **1** (o **2**), se selecciona el descargador (HP1/HP2/HP3).

Después de esto, la máquina mantiene.

#### Descarga billetes

Con el pulsador **8** se inicia la descarga de billetes, éstos pasan del reciclador al apilador.



### 3.8 Modalidades especiales de juego

Ópá•c^Á)Áá [ •Á { [ áæ]iáæá•Á•Á•) ^&áæ| ^•Áá^Áb~ ^\* [ÉÁ~ ^Á) ^! { áç^) Á•á { ~|æ!Ác [ áæ•Á|æ•Áæ&&á [ ] ^•Áá^Áb~ ^\* [ ÁæÁ ^ç&^&á&í5) Áá^Á) æ\* [ Áá^Á) ! ^ { á [ •Á^Á) |æ&á&ççæ&í5) Áá^Á) [ •Á& [ ] çæá [ ! ^Á^Á&c! [ { ^&í) á& [ •É

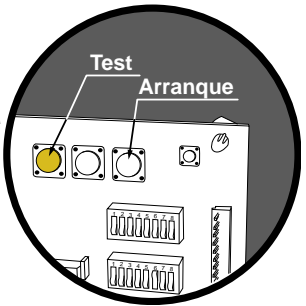
Š [ •Ááæç [ •Á•Á•æáá•ç& [ •Áá^Á) b~ ^\* [ Á•5] [ Á~ ^áæ) Á! ^ ^áæá [ •Á^Á) | [ •Á& [ ] çæá [ ! ^Á) æ! á&æ| ^•É

### JUEGO AUTOMÁTICO

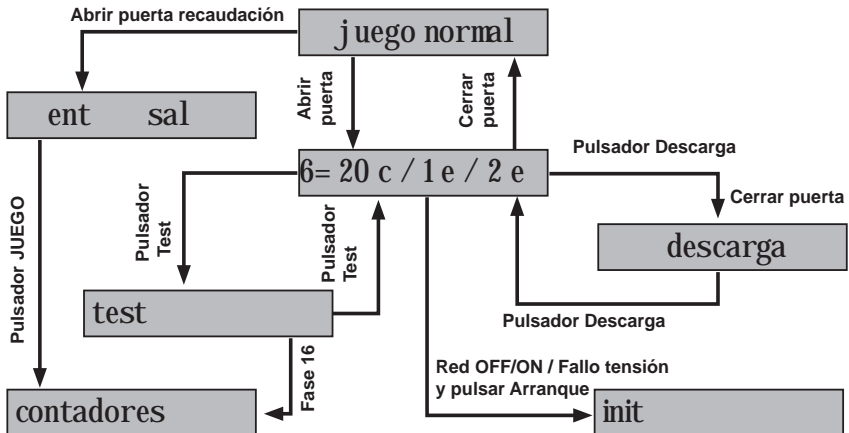
ŠæÁ { í ~ á) æÁ ! ^æ]á: æÁ ] æ! ç! áæ•Á á^Á - [ ! { æÁ æ~ c [ { í ç! æÉÁ Úæ! æÁ æ&&^á^! Á æ] Á b~ ^\* [ Á æ~ c [ { í ç! æ [ ÉÁ æá! á! Á ] æÁ ] ~ ^! çæÁ ^ Á { æ) c^ ^! Áæ&ççæá [ •Á] [ •Á) ~ | çæá [ ! ^Á•Á•° Test á^Á•° Arranque», seguidamente provocar una **inicialización** (ver apartado 3.6), a continuación soltar los pulsadores y cerrar la puerta.

### FREE - PLAY

Ú! ^! { áç^Á b~ ^æ! Á •á) Á { [ ] ^áæ•ÉÁ Úæ! æÁ æ&&^á^! Á æ] Á -! ^É] ] æ^ÉÁ æá! á! Á ] æÁ ] ~ ^! çæÁ ^ Á { æ) c^ ^! Áæ&ççæá [ •Á] [ •Á) ~ | çæá [ ! ^Á•Á•° Test á^Á•° Descarga» ~ ^Á•° Arranque», seguidamente provocar una inicialización (ver apartado 3.6), a continuación soltar los pulsadores y cerrar la puerta.



### 3.9 Diagrama de estados



### 4.1 Descripción

ŠæÁ { i ~ ~ ä } æÁ äá• ] [ ] ^Á Á^Á ~ } Á•ä•c^ { æÁ Á^Á & [ ] c! [ [Áá] c^!á\*^ } c^Á&æ ] æ : Á Á^Á Á^c^&cæ!Á | æ•Áá } &áá^ } &æ•Á ~ ^Á ] ~ ^Á^ } Á ] : [ á ~ &á!•^Á^Áá^ } cá, &æ!æ•Á { ^ááæ } c^Á ~ } **código de incidencia.**

Šæ•Áá } &áá^ } &æ•Á•^Á|æ•ä, &æ } Á^ } *tres tipos* según su gravedad :

#### AVISOS

Q } áá&æ } Á ] [ •ä!^Á• ~ } &á [ ] æ { á^ } c [ •Áæ ] [ : { æ!^•ÉÁ Ú^! { ác^ } Á Á^!á b~^\* [ Á ~ Á |æÁ^ } c!æáæÁ } Á { [ á [ Á **Test.**

#### FUERAS DE SERVICIO MÁQUINA

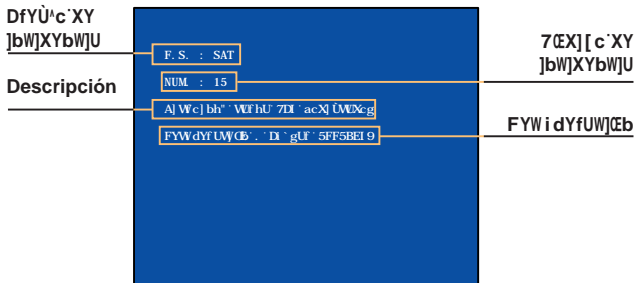
ŠæÁ { i ~ ~ ä } æÁ ~ ^áæÁ | [ ~ ~ ^æáæÁ ] æ!æb~\*æ!Á^! [ Á^Á ] [ •ä!^Áæ&&^á!Áæ!Á { [ á [ Á **Test.**

#### FUERAS DE SERVICIO CARTA CPU

ŠæÁ { i ~ ~ ä } æÁ ^! { æ } ^&^Á | [ ~ ~ ^æáæÁ ] æ!æb~\*æ!Á^! [ Á^Á ] [ •ä!^Áæ&&^á!Áæ!Á { [ á [ Á **Test.**

ŠæÁcæá|æÁ•á\*~á^ } c^Á { ~ ^•c!æÉÁ ] æ!æá&æáæÁcá [ [ Á^Áá } &áá^ } &æÉÁ^!Á { ^ } •æb^Á ~ ^Áæ ] æ!^&^Á& ~ æ } á [ Á...•cæÁ•^Á ] produce, como visualizar el **código de incidencia** [ •Á ] !^, b [ •ÁÁ^Á ] [ •Á&5áá\* [ •Áæ• [ &æáá [ •Áæ!&æáæá *tipo de incidencia* y la forma de recuperar la incidencia

Tipo de incidencia	T^ )•æ^Á^Á } [ á [ Á JUEGO	visualización código de incidencia	Ú!^, b [ Á&5áá* [ ÁÁ^Á incidencia	Recuperación
AVISO		Abrir puerta	FALL	Consultar apartado I EGÁŠi•cæÁÁ^ÁØÉÚÉ
FUERA DE SERVICIO MÁQUINA	FUERA DE SERVICIO á^Á- [ : { æÁ, bæ	Abrir puerta. Si hay más de un error pulsar <b>3</b>	SAT o RED ^ç^ } c [ íRED10-12 SAT13	Consultar apartado I EGÁŠi•cæÁÁ^ÁØÉÚÉ
FUERA DE SERVICIO CPU	OUT OF ORDER á^Á- [ : { æÁ, bæ	Abrir puerta y acciona el pulsador <b>TEST</b>	SIS y RED10-12 SAT13	CE&&á [ ] æ!Á° <b>Arranque</b> » mientras se visualiza el código.



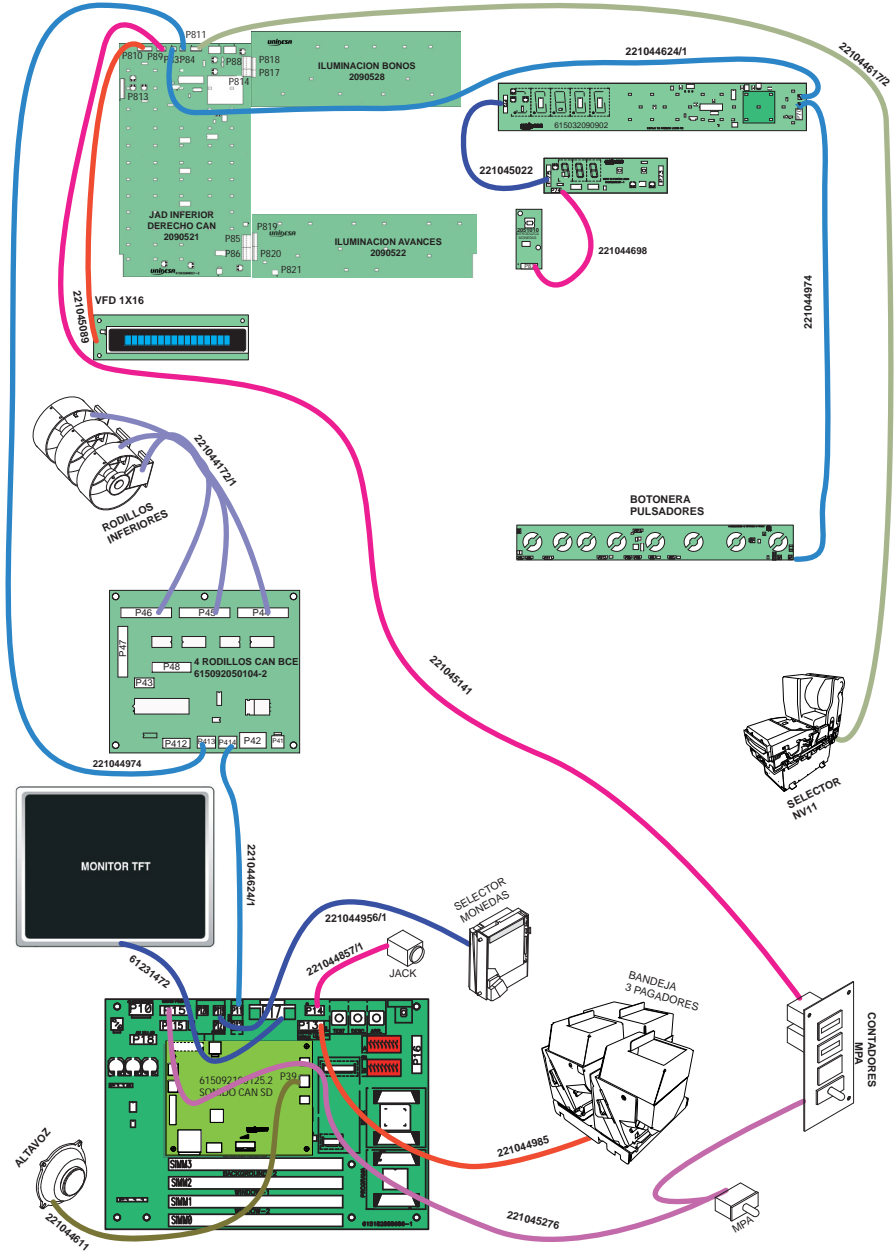


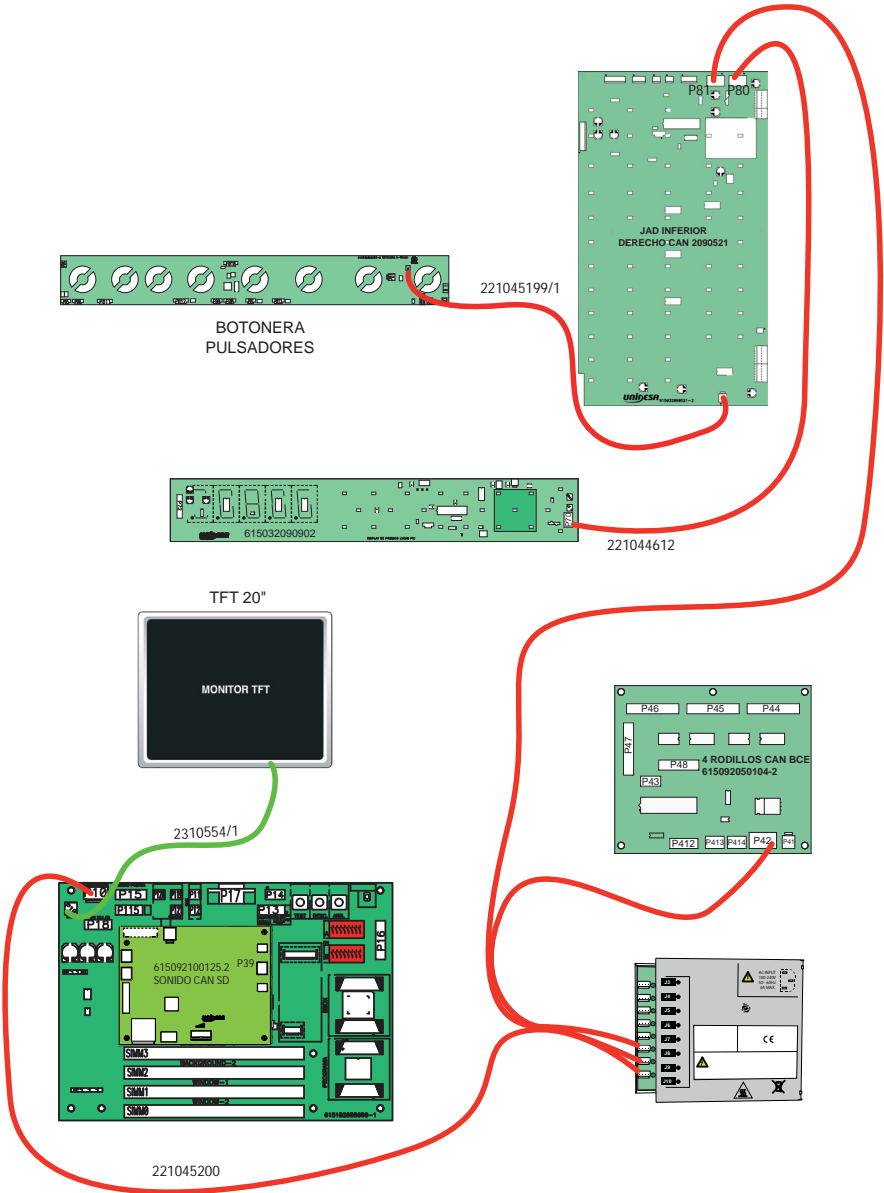
FALL	270	Error de comunicación HP2 , solo si no es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina
	273	Error de comunicación HP3 , solo si no es el Hopper de menor valor facial	Subsanar avería y Reiniciar máquina
	280	Error de Comunicación con el pagador de billetes	Subsanar avería y pulsar Arranque
	281	Pagador de billetes inhibido	Subsanar avería / Desconectar/ Conectar máquina
	282	Atasco de billete en pagador de billetes	Retirar el billete atascado por la puerta trasera del pagador / <b>PULSAR BOTON ROJO SITUADO EN EL FRONTAL DEL PAGADOR</b>
	283	Pagador de billetes se ha descargado	Recuperación automática
	305	Ómnibus de billetes	Recarga automática o sustitución de batería
	502	Aviso de errores en el Bus Can	Desconectar / Conectar máquina
	664	Error de comunicación entre CPU y Módulo de Sonido	Subsanar avería
RED	06	Pago pendiente recuperable por el descargador	Útil para desconectar / Conectar máquina
	10	Error de checksum de los contadores parciales	Útil para desconectar / Conectar máquina
	12	Operación de E/T	Útil para desconectar / Conectar máquina
	18	Primer aviso por falta de monedas en el descargador de menor valor facial	Útil para desconectar / Conectar máquina
	31	Operación de cambio de moneda en el descargador de menor valor facial	Cambiar PIC y (Pulsar útil para desconectar / Conectar máquina)
	32	Operación de cambio de moneda en el descargador de mayor valor facial (básico)	(Desconectar / Conectar útil para desconectar / Conectar máquina) subsanar posible avería
	38	Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de valor facial medio (mayor si 2 HPS)	(Subsanar avería o Cargar útil para desconectar / Conectar máquina) o Desconectar y Conectar máquina
	138	Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de mayor valor facial	(Subsanar avería o Cargar útil para desconectar / Conectar máquina) o Desconectar y Conectar máquina
	152	Error de checksum de las incidencias, o Incompatibilidad de las mismas con la versión de memoria.	Pulsar Arranque
	153	Error de coherencia del CS4 detectado por la BBOX.	Pulsar Arranque
650	Error de comunicación entre CPU y Carta de Rodillos inferiores	Subsanar avería	
SAT	01	Segundo aviso por falta de monedas en el descargador de menor valor facial	(Subsanar avería o Cargar útil para desconectar / Conectar máquina)



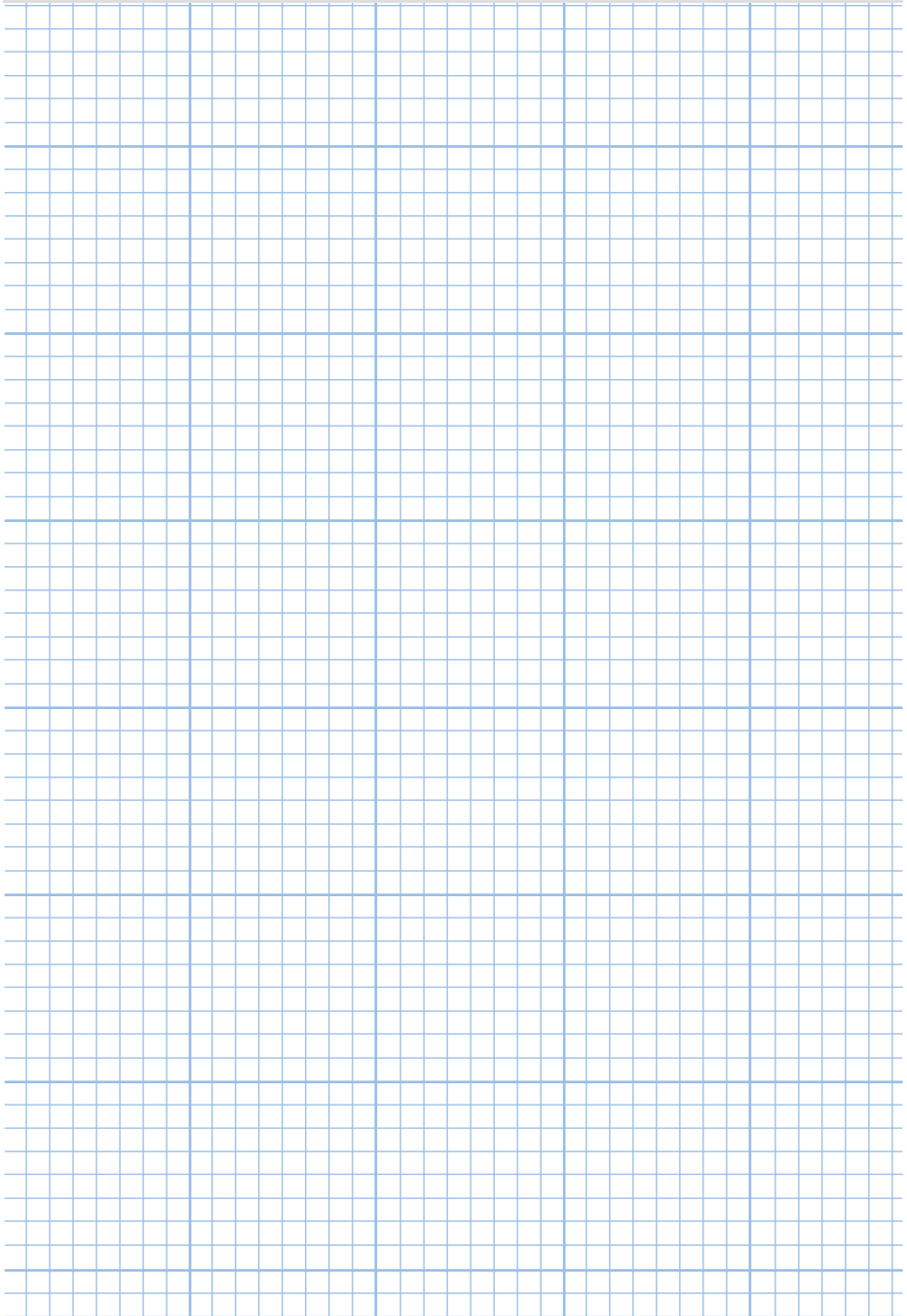




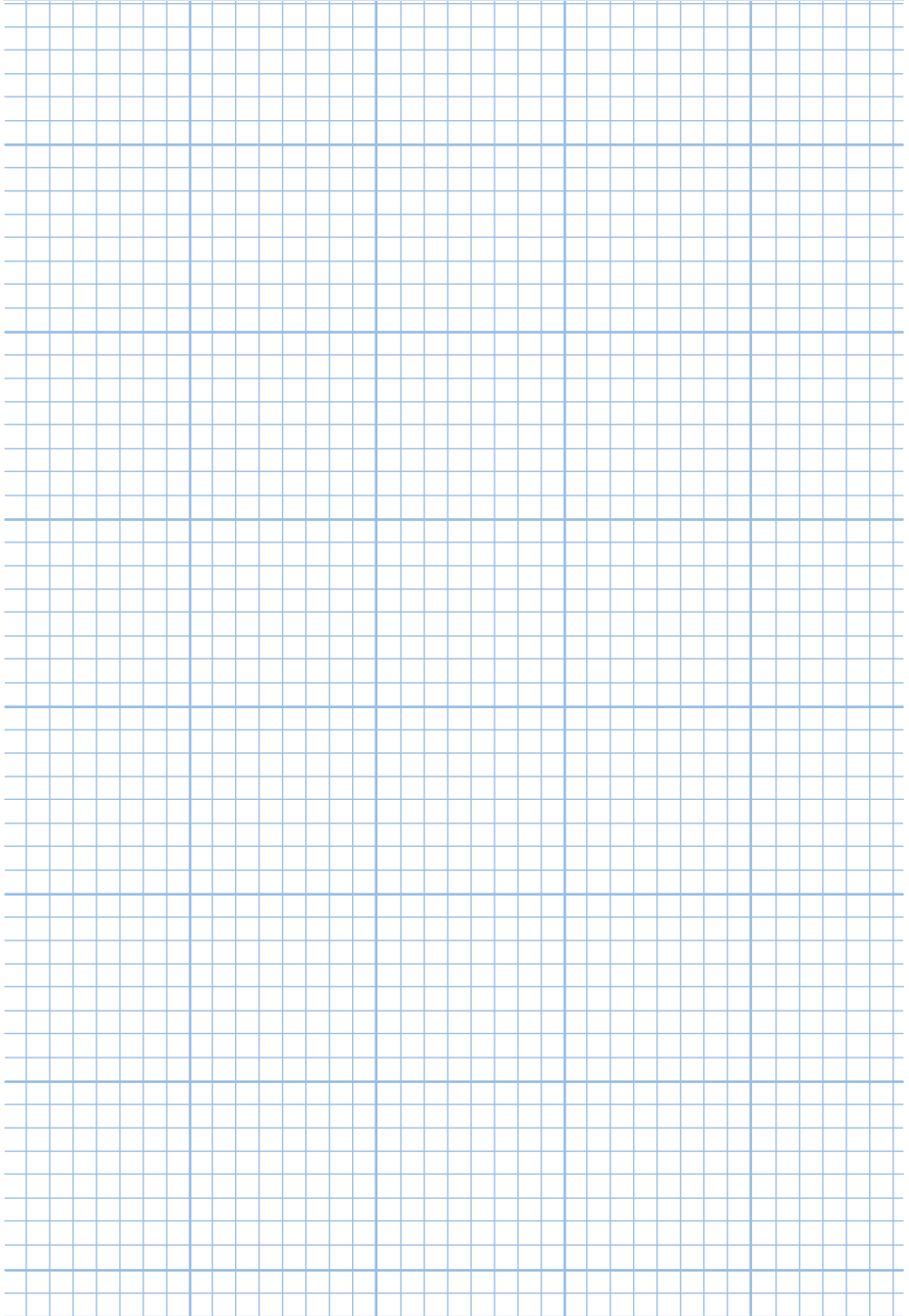




# NOTAS



# NOTAS



# NOTAS

