

CASHLINE 20
ANIVERSARIO
240



Fabricado por:

adp Gauselmann

Boschstraße 8 D-32312 Lübbecke

Distribuido por:

SENTE . SA

Avda Valladolid 63 - 65

Madrid 28008

Tel. 0034 915417112

Fax. 0034 915419138

Indice

Descripción del Juego	5
Pulsadores de Juego y visualizadores de juego	8
Contadores/ Marcadores	9
Plan de Ganancias	11
Test y Menu de Servicio	13
Contadores parciales	14
Ajustes de Porcentaje	16
Pin de Operador	17
Test de Mecanismos	17
Control de Alarmas y Errores	19
Ajustes Previos	20
Tratamientos de Hoppersy ajustes de Fecha y Hora	21
Contadores Totales	22
Datos de Caja	24
Configuración de Dispositivos	25
Ajustes de Juego y Configuración de Hoppers	26
Proceso de obtención de información de contadores	27
Tratamiento de Errores y Alarmas	28
Datos Técnicos	31
Esquema cableado	32

1 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Introducida la moneda, la partida se inicia accionando el pulsador de JUGADA, o automáticamente transcurridos 5 segundos, con lo que comienza la evolución de los tres rodillos en sentido vertical hasta que se paran automáticamente con la posibilidad de obtención de un premio de acuerdo con el Plan de Ganancias. El jugador puede también elegir pulsando el botón "CAMBIO DE APUESTA" jugar en el plan de ganancias cuyo coste es de 2 ó 3 créditos, para ello deberá introducir al menos 0,60 ó 1,00 Euros.

1-1 JUEGO INFERIOR

El sistema de juego básico esta compuesto por tres rodillos o cintas, situados en la parte media inferior de la maquina, formado cada uno de ellos por un motor paso a paso así como la cinta donde están serigrafiados las frutas y símbolos. El juego de rodillos básico consta de una línea central ganadora.

Si no se ha obtenido combinación ganadora y, en caso de que se iluminen los pulsadores de AVANCE /RETENGA, se permite avanzar de posición en posición la cinta correspondiente al pulsador de AVANCE /RETENGA. Esta operación puede efectuarse las veces que se indica en las casillas de avances hasta un máximo de 4 e intentar conseguir una de las combinaciones indicadas en el Plan de Ganancias, cuando tiene iluminado el pulsador de JUGADA el jugador puede conservar los avances para la siguiente partida. Dispone de un pulsador de "AUTOAVANCES", que activa dicho dispositivo, en las partidas con avances, las cintas se desplazarán automáticamente con objeto de obtener una combinación ganadora., (debe estar activo antes de comenzar la partida)

También en el supuesto de que no se haya obtenido combinación ganadora, en ciertos casos se pueden retener una o dos figuras de las obtenidas, pulsando el correspondiente botón para la siguiente partida. En el supuesto en que haya dos figuras que forman parte de una combinación ganadora la máquina podrá retenerlas automáticamente para la próxima jugada. El jugador puede cancelar estas retenciones pulsando correspondiente de AVANCE /RETENGA

Igualmente y en el supuesto de que no haya obtenido combinación ganadora, en ciertos casos y de forma totalmente aleatoria, el jugador tiene opción a "Respin" en el que los rodillos realizarán un giro adicional, ó bien tiene opción al juego de "Parada de Símbolos". Tanto la opción Respin como Parada de símbolos son indicadas a través del display de premios con los mensajes "Respin" y "Superparada" respectivamente y no consumen ningún crédito adicional.

Si el jugador obtiene un premio, puede mejorar su premio por medio de la opción de riesgo "DOBLE/MYSTERY/NADA". Si pulsa el botón "MYSTERY LLAVES" y gana, pasará a obtener el doble, y si pierde, obtendrá nada ó como consolución por sorteo un número de llaves que pasarán al contador de llaves.

Durante el juego inferior si el jugador ha obtenido alguna combinación premiada, puede accionar el pulsador de cobro, entonces la máquina le muestra al jugador el premio conseguido en ese momento en el display BANCO, y termina el juego inferior. También podrá tener opción a mejorar el premio por medio de la Escalera de Riesgo. Si el jugador decide accionar el pulsador de RIESGO, podrá conseguir uno de los premios iluminados en la Escalera de Riesgo, pudiendo alcanzarse incluso el premio máximo o NADA. .

La combinación de tres símbolos "UVA" en línea, permite obtener 2, 4 ó 6 llaves, según este seleccionado el plan de ganancias correspondiente a 1 ,2 ó 3 créditos.

1-2 JUEGO SUPERIOR

El sistema de juego superior se desarrolla mediante tres video rodillos, situados en la parte superior de la máquina, los premios son evaluados en 5 posibles líneas ganadoras.

El contador de llaves muestra el número de veces que el jugador puede acceder al juego superior. Cuando el contador de llaves alcanza un valor entorno a 120 sólo es posible jugar con los rodillos superiores. El contador de llaves del juego superior se incrementa cada vez que el jugador obtiene como consolación llaves al jugar el premio conseguido en el juego DOBLE/MYSTERY/NADA ; así como a través del juego inferior con la combinación de tres símbolos "UVA" en la línea ganadora.

Una vez que el jugador tiene activo el juego superior, el contador de llaves le muestra el número de partidas que dispone para jugarlo. Entonces el jugador al empezar una partida tiene la opción de pulsar "CAMBIO DE APUESTA" pasando a jugar en la parte superior. Puede elegir jugadas (pulsando "CAMBIO DE APUESTA") en las que utilice una llave más un crédito, dos llaves más dos créditos o bien, tres llaves más tres créditos. En todos los casos los juegos son evaluados con 5 líneas ganadoras.

En el supuesto que no se haya obtenido combinación ganadora, en ciertos casos se pueden retener uno o dos figuras de las obtenidas, pulsando el correspondiente botón para la siguiente partida. En el supuesto en que haya dos figuras que forman parte de una combinación ganadora la máquina las retendrá automáticamente para la próxima jugada.

Igualmente y en el supuesto de que no haya obtenido combinación ganadora, en ciertos casos y de forma totalmente aleatoria, los rodillos superiores realizan un giro adicional, sin utilizar ningún crédito adicional. Esta opción es indicada al jugador por medio de display de premios y con el mensaje "Respin".

Juego Sorpresa:

Al obtener una combinación premiada simple no superior a 8 euros y de forma aleatoria, se activará el juego de sacos.

El juego de sacos, ofrece al jugador 5 valores ocultos. El jugador puede elegir uno de los sacos a través de los botones iluminados y así obtendrá el factor por el que será multiplicado su premio.

Una vez conseguida una combinación ganadora de las indicadas en el juego superior, el jugador tiene la opción de cobrarlo, mediante el pulsador COBRAR, o jugárselo para intentar mejorar su premio mediante la opción DOBLE/MYSTERY/NADA.

Cuando el jugador obtiene cualquiera de los premios que la máquina otorga, su importe se visualiza en el display BANCO, por lo tanto éste muestra él o los premios conseguidos por el jugador. El jugador puede cobrar mostrado por el display BANCO en cualquier momento al terminar una partida, pulsando el botón BANCO, la máquina paga automáticamente, en monedas de curso legal, él o los premios conseguidos por el jugador, ya que dispone de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, que pueden ser recogidos por el jugador en el depósito de premios.

1-3 JUEGO CASHLINE 20

Cuando el indicador vómetro de CASHLINE 20 ha alcanzado el máximo, este juego se activa permaneciendo iluminado el símbolo CASHLINE20. Pulsando el botón "JUEGO CASHLINE 20", se puede acceder al Juego Cashline 20.

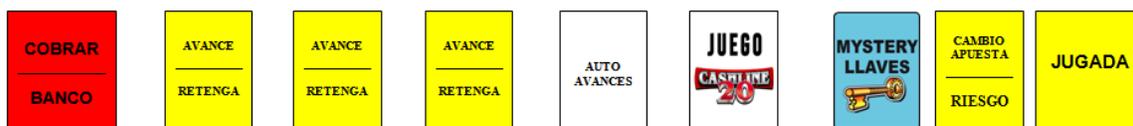
El sistema de juego Cashline 20, se desarrolla mediante tres video rodillos, situados en la parte superior de la máquina, los premios son evaluados en 27 posibles líneas ganadoras (criss-cross).

Una vez que el jugador tiene activo el juego CashLine 20, el contador de llaves le muestra el número de partidas que dispone para jugarlo, siempre y cuando el vómetro de CASHLINE 20 siga encendido. Entonces el jugador al empezar una partida tiene la opción de pulsar "CAMBIO DE APUESTA", pudiendo seleccionar el tipo de jugada que quiere realizar, en las que utilice cinco llaves más un crédito, diez llaves más dos créditos o bien, quince llaves más tres créditos. En todos los casos los juegos son evaluados con líneas en criss-cross.

El contador de llaves del juego Cashline 20 se incrementa cada vez que el jugador obtiene como consolación llaves al jugar el premio conseguido en el juego DOBLE/MYSTERY/NADA ; así como a través del juego inferior con la combinación de tres símbolos "UVA" en la línea ganadora.

2 PULSADORES DE JUEGO

Los pulsadores de juego, en cantidad de 9 están distribuidos de la siguiente manera:



P-1. JUGADA. Colocado a la derecha del panel de pulsadores.

Se utilizará para iniciar la partida una vez introducida la moneda, en caso de no utilizarlo, la máquina se activará por si misma transcurridos 5 segundos.

También puede hacer uso de este pulsador cuando decida transferir del display de "MONEDAS" al de "CRÉDITOS".

P-2 CAMBIO APUESTA/RIESGO. Tiene dos funciones bien diferenciadas:

A) CAMBIO APUESTA: El jugador puede utilizar este pulsador para cambiar de juego. Pulsando el botón una vez pasará a jugar dos partidas simultáneas en la correspondiente tabla ó plan de ganancias. Pulsando el botón otra vez, y en el supuesto de que existan llaves acumuladas en el contador de llaves, pasamos al juego superior. En el juego superior el jugador tiene la opción de jugar 1, 2 ó 3 partidas simultáneas utilizando el mismo botón CAMBIAR DE JUEGO.

B) RIESGO: El jugador puede hacer uso de este pulsador cuando obtiene en las cintas inferiores una de las combinaciones ganadoras indicadas en el Plan de Ganancias. Si lo hace, tiene la opción de mejorar el premio. Tiene que pulsar este botón en el momento en que la cantidad superior esté iluminada y obtendrá si acierta el premio superior. Si no acierta o no quiere seguir jugando obtiene el premio inferior o NADA pulsando cobro o al transcurrir 5 segundos.

P-3 MYSTERY LLAVES. El jugador puede hacer uso de este pulsador cuando obtiene en las cintas inferiores algunas de las combinaciones ganadoras indicadas en el plan de ganancias y quiere realizar el juego de DOBLE o NADA, cuando el jugador realiza el juego DOBLE o NADA tiene las siguientes opciones:

<DOBLE>	El jugador dobla el importe.
<NADA>	El jugador pierde.
<?>	Esta fase da opción al jugador a obtener llaves como consolación que son acumuladas en el contador de llaves.

P-4 JUEGO CASHLINE20. El jugador puede hacer uso de este pulsador si el símbolo de CASHLINE20 esta iluminado y tiene llaves en el contador de llaves. Así accederá a jugar al Juego Cashline20.

P-5 AUTOAVANCES. En las partidas con avances, las cintas se desplazarán automáticamente con objeto de conseguir el mejor premio posible.

P-6. AVANCE /RETENGA DERECHA. Traslada el símbolo inmediatamente superior a la línea ganadora, también sirve para retener los símbolos en la siguiente partida.

P-7. AVANCE /RETENGA CENTRO. Traslada el símbolo inmediatamente superior a la línea ganadora, también sirve para retener los símbolos en la siguiente partida.

P-8. AVANCE /RETENGA IZQUIERDA. Traslada el símbolo inmediatamente superior a la línea ganadora, también sirve para retener los símbolos en la siguiente partida.

P-9. COBRAR/BANCO. El jugador puede hacer uso de este pulsador cuando quiera materializar un premio el cual se mostrará en el display BANCO o bien acumular un premio obtenido en el contador de BANCO.

CONTADOR DE CRÉDITOS

El contador de créditos está ubicado en el display alfanumérico, está constituido por dos dígitos, de manera que el jugador tiene una visión directa de la cantidad de créditos o monedas disponibles para el juego.

Introducida una moneda de 0,20 Euros este contador se incrementará en una unidad.

El límite máximo de acumulación de créditos afecta por igual a cualquier tipo de moneda que sea utilizada para ser introducida en la máquina, de las de curso legal autorizadas. Los mecanismos de entrada no permiten una acumulación de monedas superior al máximo autorizado.

El coste de la partida será en cualquier caso de 0,20 Euros

CONTADOR DE MONEDAS

El display ó contador de "MONEDAS" refleja las monedas introducidas por el jugador, cuando éstas no pueden ir al display de "CRÉDITOS". También está ubicado en el display alfanumérico.

El jugador decide si recibir en monedas de curso legal lo que indica en el display de "MONEDAS". Cuando "CRÉDITOS" indica 0, el jugador decide si transferir de "MONEDAS" a "CRÉDITOS" hasta el máximo permitido, o recibir en monedas de curso legal lo que indica el display de "MONEDAS". (Para transferir de "MONEDAS" a "CRÉDITOS" se debe pulsar el botón "JUGADA" cuando el indicador de créditos esta a cero; y para recibir en monedas de curso legal lo que indica el display de "MONEDAS" debe pulsarse el botón "BANCO".)

El coste de la partida será en cualquier caso de 0,20 Euros.

CONTADOR DE LLAVES

Está situado en la parte derecha superior de la máquina, consta de tres dígitos y en el se van acumulando las llaves obtenidas como bonos para jugar en la PARTE SUPERIOR, Dichas llaves provienen del juego DOBLE MYSTERY-NADA.

DISPLAY DE PREMIOS, BANCO

Está constituido por cinco dígitos. Cuando el jugador cobra un premio, su importe se incrementará en el display BANCO. El display totalizador de BANCO muestra él o los premios cobrados por el jugador.

El jugador puede cobrar la cantidad mostrada por el display BANCO en cualquier momento al terminar una partida, pulsando el botón BANCO, la máquina paga automáticamente, en monedas de curso legal, él o los premios conseguidos por el jugador, ya que dispone de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, que pueden ser recogidos por el jugador en el depósito de premios.

CONTADORES ELECTROMECAÑICOS

La máquina lleva dos contadores electromecánicos de visión directa, que contabilizan las partidas jugadas en unidades de 0,20 Euros y los premios obtenidos ó acumulados en el banco, cada unidad indicada por estos contadores representa una moneda de 0,20 Euros

SISTEMA DE MONEDAS

El sistema de monedas se encuentra situado en la parte media derecha de la maquina. Este sistema de monedas consiste en una sola entrada, y admite monedas de 0.10 , 0.20 , 0.50 , 1 y 2 Euros de curso legal. Rechazará todas aquellas monedas incorrectas que se introduzcan. Para recoger las monedas no admitidas, solo se precisa pulsar el desobturador que también forma parte de la entrada de monedas.

BILLETERO

La máquina incorpora un billetero que admite billetes de 5, 10 y 20 Euros. Los créditos obtenidos son acumulados hasta el máximo permitido en el contador de créditos y los créditos restantes serán acumulados en el contador de Monedas o Reserva. En el caso de estar autorizado la admisión de billetes de 50 Euros la máquina lo aceptará devolviendo en su caso el exceso del máximo autorizado, o bien será aceptado íntegramente en caso de que así estuviese autorizado.

TRATAMIENTO DE 10 CÉNTIMOS de EURO

La máquina permite varias configuraciones de monedas en los pagadores o hoppers. Seleccionado la configuración en la que uno de los pagadores sea de 0,10 Euros, la máquina realiza la devolución de los 10 Céntimos de Euro si transcurridos 5 segundos no fuese introducida otra moneda de valor 10 Céntimos para completar 0,20 Céntimos de Euro y así poder realizar una partida o apuesta sencilla. Seleccionando la configuración en la que ninguno de los pagadores es de 0,10 Euros, la máquina realizará con el resto de 10 céntimos de Euro un sorteo al DOBLE/NADA con una probabilidad del 50 % .

SISTEMA DE PAGOS

La máquina realiza el pago de premios por medio de los dispositivos pagadores ó hoppers que admiten distintas configuraciones de monedas, aunque puede incorporar opcionalmente un aceptador/dispensador de billetes que permite realizar el pago de premios en billetes de curso legal. También en los casos que este autorizado, la máquina permite la realización del pago manual del premio cuando la capacidad del hopper no sea suficiente para completar el mismo.

3 PLAN DE GANANCIAS

En el juego inferior se pueden obtener los siguientes premios:

Combinaciones Ganadoras	1 crédito	2 créditos	3 créditos
MERKUR MERKUR MERKUR	80.00	160.00	240.00
7 7 7	40.00	80.00	120.00
CAMP CAMP CAMP	20.00	40.00	60.00
FRESA FRESA FRESA	4.00	8.00	12.00
NARANJA NARANJA NARANJA	0.80	1.60	2.40
LIMÓN LIMÓN LIMÓN	0.40	0.80	1.20

Todos los premios están expresados en Euros.

En el juego superior se pueden obtener los siguientes premios:

Combinaciones Ganadoras	1 crédito + 1 llave	2 créditos + 2 llaves	3 créditos + 3 llaves
LINGOTE LINGOTE LINGOTE	80.00	160.00	240.00
DIAMANTE DIAMANTE DIAMANTE	40.00	80.00	120.00
BOLSA BOLSA BOLSA	20.00	40.00	60.00
ANILLO ANILLO ANILLO	4.00	6.00	8.00
RELOJ RELOJ RELOJ	4.00	6.00	8.00
BILLETES BILLETES BILLETES	4.00	6.00	8.00
MONEDAS MONEDAS MONEDAS	4.00	6.00	8.00

En el plan de ganancias de 3 llaves y 5 llaves, el símbolo "LINGOTE" actúa como símbolo comodín para cualquier pareja de símbolos iguales.

Todos los premios están expresados Euros.

En el juego Cashline 20 se pueden obtener los siguientes premios:

Combinaciones Ganadoras	1 crédito + 1 llave	2 créditos + 2 llaves	3 créditos + 3 llaves
LINGOTE LINGOTE LINGOTE	80.00	160.00	240.00
DIAMANTE DIAMANTE DIAMANTE	40.00	80.00	120.00
BOLSA BOLSA BOLSA	20.00	40.00	60.00
ANILLO ANILLO ANILLO	4.00	6.00	8.00
RELOJ RELOJ RELOJ	4.00	6.00	8.00
BILLETES BILLETES BILLETES	4.00	6.00	8.00
MONEDAS MONEDAS MONEDAS	4.00	6.00	8.00

Todos los premios están expresados Euros.

4 TEST y MENÚ SERVICIO

Descripción General

Para entrar en el Menú de test se debe girar la llave de servicio situada en el lateral derecho de la máquina.

Una vez en el Menú de Test en la pantalla se podrá observar uno de los Grupos de Funciones del Menú de Test, su descripción, los pulsadores para poder manejar el Menú, Fecha, Hora, Número de Serie de la máquina, comunidad para la que ha sido configurada y datos del Fabricante.

Para poder seleccionar una de las funciones de cada Grupo utilizar los pulsadores “SUBIR” y “BAJAR” y para cambiar de Grupo de Funciones utilizar los pulsadores “PAGINA - “ y “PAGINA +”. Se podrá utilizar tanto la pantalla táctil como los pulsadores físicos que corresponden con los de la pantalla táctil.

Si una de las funciones del Grupo tuviera la opción de poder modificar algún valor o registro, aparecerá el pulsador “MODIFICAR” para realizar dicha modificación, y si se pudiera realizar una acción especial distinta a la de reflejar datos aparecerá el pulsador “SELECCIONAR” mediante el cual se podrá entrar a realizar dicha acción.

Si dentro de una función especial hubiera acciones a realizar, dichas acciones serán reflejadas en los pulsadores de la pantalla táctil, realizando los pulsadores físicos la misma acción.

Para salir del Menú de Test bastará con girar a su estado normal la llave de servicio.

Los distintos Grupos de funciones del menú de servicio son los siguientes:

F10 CONTADORES PARCIALES
F20 AJUSTES DE PORCENTAJE Y MONEDAS
F30 TEST DE MECANISMOS
F40 CONTROL ALARMAS Y ERRORES
F50 AJUSTES PREVIOS
F60 CONTADORES TOTALES
F70 DATOS DE CAJA
F80 CONFIGURACIÓN DISPOSITIVOS
F90 AJUSTES Y DATOS DE JUEGO

F10 CONTADORES PARCIALES

CONTADORES PARCIALES		
F11	FECHA DE LA ÚLTIMA RECAUDACIÓN	04/03/15
F12	EUROS INTRODUCIDOS (FISICOS)	0,00
F13	EUROS PAGADOS (FISICOS)	0,00
F14	MONEDAS JUGADAS	0
F15	EUROS JUGADOS MENOS GANADOS	0,00
F16	DINERO EN LA CAJA	0,00
F17	EUROS GANADOS (SALIDAS)	0,00
F18	EUROS JUGADOS (ENTRADAS)	0,00
F19	EUROS EN BILLETES (CAJÓN)	0,00
F1A	EUROS PAGO MANUAL	0,00
F1B	EUROS JUGADOS DESDE BANCO	0,00
F1C	EUROS PAGO JACKPOT	0,00
F1D	EUROS DE CAMBIO	0,00
F1E	TOTAL PARTIDAS APUESTA SIMPLE	0
F1F	TOTAL PARTIDAS APUESTA DOBLE	0
F1H	TOTAL PARTIDAS APUESTA TRIPLE	0
F1J	TOTAL PARTIDAS APUESTA CUADRUPLE	0
F1L	TOTAL PARTIDAS APUESTA QUINTUPLE	0
F1N	TOTAL PARTIDAS JUGADAS	0
F1P	PARTIDAS JUEGO 0,10	0
F1R	VECES GANA JUEGO 0,10	0
F1T	EUROS DE RECARGAS DE PAGADORES	0,00
F1U	EUROS DE VACIADO DE PAGADORES	0,00



CASHLINE 20 ANIVER
 ID: 111111118F
 SERIE: 00001
 MADRID

SENTE, S.A.
 Avda. de Valladolid
 63-65 MADRID 28008
 SPAIN
 MERKUR GAMING
 Borsigstrasse 26
 LUEBBECKE 32312
 GERMANY

04/03/2015
 10:57:11

PAGINA - PAGINA + SUBIR BAJAR

- F11 FECHA DE LA ÚLTIMA RECAUDACIÓN**
(Indica la fecha del último borrado de datos parciales)
- F12 EUROS INTRODUCIDOS (FISICOS)**
(Indica la cantidad de dinero introducida en la máquina, reflejada en Euros)
- F13 EUROS PAGADOS (FISICOS)**
(Indica la cantidad de dinero pagada por la máquina, reflejada en Euros)
- F14 MONEDAS JUGADAS**
(Indica el número de monedas de 0,20 € jugadas)
- F15 EUROS JUGADOS MENOS GANADOS**
(Indica la diferencia entre Euros Jugados y Euros Ganados)
- F16 DINERO EN LA CAJA**
(Indica la cantidad de dinero que hay en los cajones, reflejada en Euros)
- F17 EUROS GANADOS (SALIDAS)**
(Indica la cantidad de dinero Ganado, reflejada en Euros)
- F18 EUROS JUGADOS (ENTRADAS)**
(Indica la cantidad de dinero Jugado, reflejada en Euros)
- F19 EUROS EN BILLETES (CAJÓN)**
(Indica la cantidad de dinero que hay en billetes, reflejada en Euros)
- F1A EUROS PAGO MANUAL**
(Indica la cantidad de dinero Pagado Manualmente, reflejada en Euros)
- F1B EUROS JUGADOS DESDE BANCO**
(Indica la cantidad de dinero Jugado desde Banco, reflejada en Euros)
- F1C EUROS PAGO JACKPOT**
(Indica la cantidad de dinero Pagado para el Jackpot, reflejada en Euros)

- F1D EUROS DE CAMBIO**
(Indica la cantidad introducida y pagada no destinado a Juego, reflejada en Euros)
- F1E TOTAL PARTIDAS APUESTA SIMPLE**
(Indica el número de partidas realizadas a la apuesta de 0,20 €)
- F1F TOTAL PARTIDAS APUESTA DOBLE**
(Indica el número de partidas realizadas a la apuesta de 0,40 €)
- F1H TOTAL PARTIDAS APUESTA TRIPLE**
(Indica el número de partidas realizadas a la apuesta de 0,60 €)
- F1J TOTAL PARTIDAS APUESTA CUÁDRUPLE**
(Indica el número de partidas realizadas a la apuesta de 0,80 €)
- F1L TOTAL PARTIDAS APUESTA QUINTUPLE**
(Indica el número de partidas realizadas a la apuesta de 1,00 €)
- F1N TOTAL PARTIDAS JUGADAS**
(Indica el número de partidas realizadas, sin importar la apuesta)
- F1P PARTIDAS JUEGO 0,10**
(Indica el número de partidas al juego de 0,10 €, Partida o Nada)
- F1R VECES GANA JUEGO 0,10**
(Indica el número de veces que se ha obtenido "Partida" en el juego de 0,10 €)
- F1T EUROS DE RECARGAS DE LOS PAGADORES**
(Indica la cantidad de dinero Recargado en los Hoppers y los pagadores de billetes, reflejada en Euros)
- F1U EUROS DE VACIADO DE LOS PAGADORES**
(Indica la cantidad de dinero Vaciado de los Hoppers y los pagadores de billetes, reflejada en Euros)

F20 AJUSTES DE PORCENTAJE Y MONEDAS

AJUSTES PORCENTAJE Y MONEDAS		
F21	LÍMITE DE MONEDAS	100
F22	LÍMITE DE CREDITOS	50
F23	AJUSTE TIPO DE RECAUDACION	75%
F24	INDICE NIVEL REACUDACION	0,00
F25	PORCENTAJE DE PAGO TOTAL	0,00
F26	PORCENTAJE DE PAGO PARCIAL	0,00
F27	TOTAL MONEDAS HOPPER 2 (0,1/0,2/1 EUR)	200
F28	TOTAL MONEDAS HOPPER 1 (0,5/1/2 EUR)	600
F29	AJUSTE PAGO MANUAL	OFF
F2A	ÚLTIMAS PARTIDAS	->
F2B	TOTAL EUROS PAGADOR BILLETES	0,00



CASHLINE 20 ANIVER
ID: 111111118F
SERIE: 00001
MADRID

SENTE, S.A.
Avda. de Valladolid
63-65 MADRID 28008
SPAIN
MERKUR GAMING
Borsigstrasse 26
LUEBBECKE 32312
GERMANY

04/03/2015
10:57:46

PAGINA -PAGINA +SUBIRBAJARMODIFICAR

F21 LÍMITE DE MONEDAS

(Permite ver y modificar el nº de créditos máximo en el contador de Monedas, está reflejado en Euros, requiere haber introducido el PIN de operador)

F22 LÍMITE DE CRÉDITOS

(Indica el nº de créditos máximo en el contador de Créditos)

F23 AJUSTE PORCENTAJE DE PAGO

(Permite ver y modificar el porcentaje de devolución de la máquina, requiere haber introducido el PIN de operador)

F25 PORCENTAJE DE PAGO TOTAL

(Indica el porcentaje de devolución que tiene la máquina desde su primera instalación, correspondiente a los datos del Grupo de los F60)

F26 PORCENTAJE DE PAGO PARCIAL

(Indica el porcentaje de devolución que tiene la máquina desde el último borrado de datos parciales, correspondiente a los datos del Grupo de los F10)

F27 TOTAL MONEDAS HOPPER 2

(Indica la cantidad de monedas que hay en el Hopper 1, hopper de monedas de menor valor)

F28 TOTAL MONEDAS HOPPER 1

(Indica la cantidad de monedas que hay en el Hopper 2, hopper de monedas de mayor valor)

F29 AJUSTE PAGO MANUAL

(Permite ver y modificar la cantidad en Euros a partir de la cual el Pago de premios se hace mediante un operario manualmente, OFF indica que esta desactivado. Requiere haber introducido el PIN de operador)

F2A ÚLTIMAS PARTIDAS

(Función mediante la cual el operador podrá ver lo ocurrido en las últimas 50 partidas. Para su manejo se usarán los pulsadores OPCION1 {salir}, OPCION 4 {partida anterior} y OPCION 5 {partida siguiente} en los pulsadores físicos)

F2B TOTAL EUROS PAGADOR BILLETES

(Indica la cantidad total en euros que hay en el pagador de billetes)

F30 TEST DE MECANISMOS

TEST DE MECANISMOS	
F31	INTRODUCIR PIN ->
F32	TEST DE PULSADORES ->
F33	TEST DE VIDEO ->
F35	TEST DE CONTADORES ->
F36	TEST DE SENSORES ->
F37	TEST DE MONEDAS Y BILLETES ->
F38	TIPO DE BILLETERO INNOVATIVE ->
F39	TEST DE SONIDO ->
F3A	AJUSTE DEL VOLUMEN DEL SONIDO ->
F3B	AJUSTE PANNING ALTAVOCES ->
F3C	CAMBIO PIN OPERADOR ->
F3D	INTRODUCIR CODIGO DE ACTIVACION ->
F3E	TEST DE LUCES / DISPLAYS ->
F3F	TEST DE RODILLOS ->



CASHLINE 20 ANIVER
ID: 111111118F
SERIE: 00001
MADRID

SENTE, S.A.
Avda. de Valladolid
63-65 MADRID 28008
SPAIN
MERKUR GAMING
Borsigstrasse 26
LUEBBECKE 32312
GERMANY

04/03/2015
10:58:02

PAGINA -	PAGINA +	SUBIR	BAJAR	SELECCIONAR
----------	----------	-------	-------	-------------

F31 INTRODUCIR PIN

(Permite introducir el PIN de operador para poder acceder a ciertas funciones que no actuarán si no se introduce el PIN de operador correcto. El PIN de operador por defecto es el 1234 pero puede ser cambiado en cualquier momento mediante la función F3C)

F32 TEST DE PULSADORES

(Permite verificar el buen funcionamiento de los pulsadores mecánicos de la máquina, al presionar cualquier pulsador, en la pantalla se reflejará la función para su verificación)

F33 TEST DE VIDEO

(Mostrará una imagen para realizar los ajustes de brillo y contraste)

F35 TEST DE CONTADORES

(Mediante este test se podrá comprobar el correcto funcionamiento de los contadores mecánicos. Se darán automáticamente y por orden tres pulsos en los contadores de "JUGADO", "GANADO", "PARTIDAS" y "BILLETES". Al mismo tiempo se podrá comprobar el funcionamiento del sensor de detección de contadores mecánicos)

F36 TEST DE SENSORES

(Mediante este test se podrá comprobar el correcto funcionamiento de los sensores de las puertas superior e inferior, el contacto de test o servicio, y los sensores de Vacío y Lleno de los dos Hoppers. El estado de los sensores se refleja en tiempo real para poder comprobar su correcto funcionamiento)

F37 TEST DE MONEDAS Y BILLETES

(Mediante este test se podrá comprobar el correcto funcionamiento de los hoppers, billettero, monedero y desviador de monedas. Al introducir una moneda será desviada al Hopper o cajón correspondiente, reflejando su valor y donde ha sido desviada. Al introducir un billete mostrará su valor y si es admitido se acumulará en el cajón de billetes o apilador del billettero. En todo momento las monedas desviadas a los hoppers pueden ser recuperadas, de esa manera se puede comprobar el correcto funcionamiento de los mismos)

F38 TIPO DE BILLETERO

(Permite ver y modificar el tipo de billettero instalado en la máquina: tales como INNOVATIVE, DISPENSER 100, etc. o NO CONECTADO)

F39 TEST DE SONIDO

(Mediante este test se podrá comprobar el correcto funcionamiento de los altavoces de la máquina y poder escuchar algunos de los sonidos disponibles)

F3A AJUSTE VOLUMEN DEL SONIDO

(Mediante este test se podrá modificar el nivel de volumen de la máquina adecuándolo al lugar de instalación)

F3B AJUSTE PANNING ALTAVOCES

(Mediante este test se podrá modificar el Desvío sonoro “panning” hacia la derecha o izquierda para adecuarlo al lugar de instalación)

F3C CAMBIO PIN DE OPERADOR

(Mediante este test se podrá modificar el PIN del operador, antes de introducir el PIN nuevo se debe introducir el PIN actual. Se debe tener cuidado con apuntar el nuevo PIN en lugar seguro para su uso en caso de posible olvido. La forma de introducir los PINs se realizará de la misma manera que se hace en el F31)

F3D INTRODUCIR CÓDIGO ACTIVACIÓN

(Mediante este test se podrá introducir el código de activación de la máquina en el caso de que no lo estuviera. El código a introducir podrá venir reflejado en la documentación adjunta a la máquina o bien obtenido via telefónica o e-mail, para lo cual se deberá suministrar a la empresa el código ACTUAL que aparece en la pantalla. Ambos códigos, el ACTUAL y el NUEVO a Introducir, están compuestos de 16 dígitos en formato Hexadecimal cada uno)

F3E TEST DE LUCES / DISPLAY

(Mediante este test se podrá comprobar el correcto funcionamiento de las luces y los displays de la máquina)

F3F TEST DE RODILLOS

(Mediante este test se podrá comprobar el correcto funcionamiento de los rodillos de la máquina)

F40 CONTROL ALARMAS Y ERRORES

CONTROL ALARMAS Y ERRORES		
F41	ALARMAS	->
F42	BORRAR ALARMAS	->
F43	ERRORES	->
F44	BORRAR ERRORES	->
F45	PUERTA INFERIOR ABIERTA	->
F46	PUERTA SUPERIOR ABIERTA	->
F47	PUERTA SUPERIOR CON MAQUINA APAGADA	->
F48	SONIDO EN ALARMAS	OFF



CASHLINE 20 ANIVER
ID: 111111118F
SERIE: 00001
MADRID

SENTE, S.A.
Avda. de Valladolid
63-65 MADRID 28008
SPAIN
MERKUR GAMING
Borsigstrasse 26
LUEBBECKE 32312
GERMANY

04/03/2015
10:58:16

PAGINA -	PAGINA +	SUBIR	BAJAR	SELECCIONAR
----------	----------	-------	-------	-------------

F41 ALARMAS

(Mediante este test se obtendrá la información de las últimas alarmas o errores ocurridos. En cada registro se reflejará la fecha y hora de cuando ocurrió la alarma, así como el código de alarma y su texto explicativo)

F42 BORRAR ALARMAS

(Mediante este test se podrán borrar todos los registros de las alarmas ocurridas hasta ese momento, requiere haber introducido el PIN de operador)

F43 ERRORES

(Mediante este test se obtendrá la información de la cantidad de alarmas o errores producidos agrupados por tipo)

F44 BORRAR ERRORES

(Mediante este test se podrán borrar todos los registros de cantidades de alarmas o errores ocurridos agrupados por tipo, requiere haber introducido el PIN de operador)

F45 PUERTA INFERIOR ABIERTA

(Mediante este test se obtendrá la información de la fecha y hora de las últimas veces que se abrió la puerta inferior de la máquina)

F46 PUERTA SUPERIOR ABIERTA

(Mediante este test se obtendrá la información de la fecha y hora de las últimas veces que se abrió la puerta superior de la máquina)

F47 PUERTA SUPERIOR CON MAQUINA APAGADA

(Mediante este test se obtendrá la información de la fecha y hora de las últimas 4 veces que se abrió la puerta superior de la máquina estando esta apagada. Se registrará una apertura de puerta siempre y cuando exista una diferencia de 30 minutos entre una y otra apertura)

F48 SONIDO EN ALARMAS

(Permite ver y modificar la notificación sonora cuando se produce una Alarma, OFF "no suena sonido excepto en alarmas de hoppers", ON "suena un sonido en todas las alarmas al volumen establecido" y TOPE "suena un sonido en todas las alarmas al volumen máximo")

F50 AJUSTES PREVIOS

AJUSTES PREVIOS		
F51	BORRAR DATOS PARCIALES	->
F53	PULSO CONTADOR MECÁNICO	60
F55	FIJAR TIPO DE IMPRESIÓN	PARCIAL
F59	PROGRAMAR NÚMERO DE LOCAL	1
F5A	PROGRAMAR NÚMERO DE MÁQUINA	1
F5B	MINIMO EN HOPPERS PARA ADMITIR BILLETE	60,00
F5C	VALOR HOPPERS INICIO	->
F5D	VALOR MÁXIMO HOPPERS	->
F5E	VALOR MÁXIMO PAGADORES BILLETES	->
F5J	INICIALIZACIÓN HOPPERS	->
F5L	RECARGAR HOPPERS	->
F5P	AJUSTE DE HORA	->
F5R	AJUSTE DE FECHA	->
F5T	DIRECCIÓN NÚMERO DE MÁQUINA	0



CASHLINE 20 ANIVER
ID: 11111118F
SERIE: 00001
MADRID

SENTE, S.A.
Avda. de Valladolid
63-65 MADRID 28008
SPAIN
MERKUR GAMING
Borsigstrasse 26
LUEBBECKE 32312
GERMANY

04/03/2015
10:58:26

PAGINA -	PAGINA +	SUBIR	BAJAR	SELECCIONAR
----------	----------	-------	-------	-------------

F51 BORRAR DATOS PARCIALES

(Mediante este test se podrán borrar todos los registros parciales F10 para poder llevar el control de una nueva recaudación, requiere haber introducido el PIN de operador)

F53 PULSO CONTADOR MECÁNICO

(Permite ver y modificar la duración en milisegundos del pulso que se le suministra a los contadores mecánicos, requiere haber introducido el PIN de operador)

F55 FIJAR TIPO DE IMPRESIÓN

(Mediante este test se podrá determinar los datos a sacar por la impresora conectada al RS232 de la placa de periféricos o mediante un fichero de texto que se guardará en un pendrive conectado al conector USB. En caso de usar un pendrive, cuando los datos han sido grabados en este la maquina lo notificará con un sonido y un mensaje "GRABADOS" que aparecerá en la pantalla, requiere haber introducido el PIN de operador).

Las posibles opciones de datos son:

- PARCIAL: Los datos impresos o salvados serán los correspondientes a la recaudación y datos parciales, también reflejados en F10.
- TOTALES: Los datos impresos o salvados serán los correspondientes a la recaudación y datos totales, también reflejados en F60.
- HORARIO: Los datos impresos o salvados serán los correspondientes a los registros de franjas horarias en las cuales se almacenen la cantidad de minutos que la máquina ha estado encendida y que la máquina ha estado jugando.
- JUEGOS: Los datos impresos o salvados serán los correspondientes a la cantidad de partidas y apostado en los distintos Juegos de Bonos.
- ERRORES: Los datos impresos o salvados serán los correspondientes a los registros de errores y alarmas ocurridos agrupados por tipo.
- FISCALES: Los datos impresos o salvados serán los correspondientes a los registros de jugado y apostado almacenados por años y por locales
- MODO PC: Los datos impresos o salvados serán los correspondientes a todos los datos de las opciones anteriores pero en un solo fichero de texto.

- F59 PROGRAMAR NÚMERO DE LOCAL**
(Permite ver y modificar el número de local en el que se ha instalado la máquina, requiere haber introducido el PIN de operador)
- F5A PROGRAMAR NÚMERO DE MÁQUINA**
(Permite ver y modificar el número de máquina dentro de un local en el que se ha instalado la máquina, requiere haber introducido el PIN de operador)
- F5B MÍNIMO EN HOPPERS PARA ADMITIR BILLETE**
(Permite ver y modificar la cantidad mínima, reflejada en Euros, que deben tener los hoppers para poder admitir un billete, requiere haber introducido el PIN de operador)
- F5C VALOR HOPPERS INICIO**
(Mediante este test se puede establecer la cantidad inicial que tienen los hoppers, requiere haber introducido el PIN de operador).
- El Hopper 1 será el que manejará monedas de mas alto valor "0,50 € ó 1,00 € ó 2,00 €"
El Hopper 2 será el que manejará monedas de mas bajo valor "0,10 € ó 0,20 €"
- F5D VALOR MÁXIMO HOPPERS**
(Mediante este test se puede establecer la cantidad máxima que pueden tener los hoppers, una vez alcanzada esa cantidad las monedas de ese tipo irán desviadas al cajón, requiere haber introducido el PIN de operador).
Cajón Trasero: Monedas rebose Hopper 2
Cajón Central: Monedas rebose Hopper 1
Cajón Delantero: Resto de Monedas
- F5E VALOR MÁXIMO PAGADORES BILLETES**
(Mediante este test se puede establecer la cantidad máxima que pueden tener los pagadores de billetes, una vez alcanzada esa cantidad los billetes introducidos de ese tipo irán desviadas al cajón, requiere haber introducido el PIN de operador)
- F5J INICIALIZACIÓN HOPPERS**
(Mediante este test se podrá inicializar la cantidad de monedas que tienen los hoppers según los valores establecidos en el F5C, requiere haber introducido el PIN de operador)
- F5L RECARGAR HOPPERS**
(Mediante este test se puede realizar una recarga de los hoppers vía monedero o vía manual, en esta segunda opción el operador debe introducir as monedas en los hoppers manualmente y actualizar el registro de los hoppers recargados)
- F5P AJUSTE DE HORA**
(Mediante este test se puede realizar un ajuste de la hora actual de la máquina)
- F5T AJUSTE DE FECHA**
(Mediante este test se puede realizar un ajuste de la fecha actual de la máquina)

F60 CONTADORES TOTALES

CONTADORES TOTALES		
F61	FECHA DE LA ÚLTIMA INICIALIZACIÓN	04/03/15
F62	EUROS INTRODUCIDOS (FISICOS)	0,00
F63	EUROS PAGADOS (FISICOS)	0,00
F64	MONEDAS JUGADAS	0
F65	EUROS JUGADOS MENOS GANADOS	0,00
F66	DINERO EN LA CAJA	0,00
F67	EUROS GANADOS (SALIDAS)	0,00
F68	EUROS JUGADOS (ENTRADAS)	0,00
F69	EUROS EN BILLETES (CAJÓN)	0,00
F6A	EUROS PAGO MANUAL	0,00
F6B	EUROS JUGADOS DESDE BANCO	0,00
F6C	EUROS PAGO JACKPOT	0,00
F6D	EUROS DE CAMBIO	0,00
F6E	TOTAL PARTIDAS APUESTA SIMPLE	0
F6F	TOTAL PARTIDAS APUESTA DOBLE	0
F6H	TOTAL PARTIDAS APUESTA TRIPLE	0
F6J	TOTAL PARTIDAS APUESTA CUADRUPLE	0
F6L	TOTAL PARTIDAS APUESTA QUINTUPLE	0
F6N	TOTAL PARTIDAS JUGADAS	0
F6P	PARTIDAS JUEGO 0,10	0
F6R	VECES GANA JUEGO 0,10	0
F6T	EUROS DE RECARGAS DE PAGADORES	0,00
F6U	EUROS DE VACIADO DE PAGADORES	0,00





 CASHLINE 20 ANIVER
 ID: 11111118F
 SERIE: 00001
 MADRID

 SENTÉ, S.A.
 Avda. de Valladolid
 63-65 MADRID 28008
 SPAIN
 MERKUR GAMING
 Borsigstrasse 26
 LUEBBECKE 32312
 GERMANY

 04/03/2015
 10:58:38

PAGINA - PAGINA + SUBIR BAJAR

F61 FECHA DE LA ÚLTIMA INICIALIZACIÓN

(Indica la fecha de la inicialización de la máquina)

F62 EUROS INTRODUCIDOS (FISICOS)

(Indica la cantidad total de dinero introducida en la máquina, reflejada en Euros)

F63 EUROS PAGADOS (FISICOS)

(Indica la cantidad de dinero total pagada por la máquina, reflejada en Euros)

F64 MONEDAS JUGADAS

(Indica el número total de monedas de 0,20 € jugadas)

F65 EUROS JUGADOS MENOS GANADOS

(Indica la diferencia entre Euros Totales Jugados y Euros Totales Ganados)

F66 DINERO EN LA CAJA

(Indica la cantidad de dinero total que hay en los cajones, reflejada en Euros)

F67 EUROS GANADOS (SALIDAS)

(Indica la cantidad de dinero Total Ganado, reflejada en Euros)

F68 EUROS JUGADOS (ENTRADAS)

(Indica la cantidad de dinero Total Jugado, reflejada en Euros)

F69 EUROS EN BILLETES (CAJÓN)

(Indica la cantidad de dinero total en billetes, reflejada en Euros)

F6A EUROS PAGO MANUAL

(Indica la cantidad de dinero Total Pagado Manualmente, reflejada en Euros)

F6B EUROS JUGADOS DESDE BANCO

(Indica la cantidad de dinero Total Jugado desde Banco, reflejada en Euros)

F6C EUROS PAGO JACKPOT

(Indica la cantidad total de dinero Pagado para el Jackpot, reflejada en Euros)

F6D EUROS DE CAMBIO

(Indica la cantidad total introducida y pagada no destinado a Juego, reflejada en Euros)

- F6E TOTAL PARTIDAS APUESTA SIMPLE**
(Indica el número total de partidas realizadas a la apuesta de 0,20 €)
- F6F TOTAL PARTIDAS APUESTA DOBLE**
(Indica el número total de partidas realizadas a la apuesta de 0,40 €)
- F6H TOTAL PARTIDAS APUESTA TRIPLE**
(Indica el número total de partidas realizadas a la apuesta de 0,60 €)
- F6J TOTAL PARTIDAS APUESTA CUÁDRUPLE**
(Indica el número total de partidas realizadas a la apuesta de 0,80 €)
- F6L TOTAL PARTIDAS APUESTA QUINTUPLE**
(Indica el número total de partidas realizadas a la apuesta de 1,00 €)
- F6N TOTAL PARTIDAS JUGADAS**
(Indica el número total de partidas realizadas, sin importar la apuesta)
- F6P PARTIDAS JUEGO 0,10**
(Indica el número total de partidas al juego de 0,10 €, Partida o Nada)
- F6R VECES GANA JUEGO 0,10**
(Indica el número total de veces que se ha obtenido "Partida" en el juego de 0,10 €)
- F6T EUROS DE RECARGAS DE LOS PAGADORES**
(Indica la cantidad de dinero Total Recargado en los Hoppers y los pagadores de billetes, reflejada en Euros)
- F6U EUROS DE VACIADO DE LOS PAGADORES**
(Indica la cantidad de dinero Total Vaciado de los Hoppers, y los pagadores de billetes, reflejada en Euros)

F70 DATOS DE CAJA

DATOS DE CAJA		
F71	CAJA 10 CENTS	0
F72	CAJA 20 CENTS	0
F73	CAJA 50 CENTS	0
F74	CAJA 1 EURO	0
F75	CAJA 2 EUROS	0
F76	CAJA BILLETE 5 EUROS	0
F77	CAJA BILLETE 10 EUROS	0
F78	CAJA BILLETE 20 EUROS	0
F79	CAJA BILLETE 50 EUROS	0
F7A	PAGADOR BILLETE 5 EUROS	0
F7B	PAGADOR BILLETE 10 EUROS	0
F7C	PAGADOR BILLETE 20 EUROS	0
F7D	PAGADOR BILLETE 50 EUROS	0



CASHLINE 20 ANIVER
ID: 111111118F
SERIE: 00001
MADRID

SENTE, S.A.
Avda. de Valladolid
63-65 MADRID 28008
SPAIN
MERKUR GAMING
Borsigstrasse 26
LUEBBECKE 32312
GERMANY

04/03/2015
10:58:51

PAGINA -PAGINA +SUBIRBAJAR

F71 CAJA 10 CENTS

(Indica la cantidad de monedas de 0,10 € que hay en los cajones)

F72 CAJA 20 CENTS

(Indica la cantidad de monedas de 0,20 € que hay en los cajones)

F73 CAJA 50 CENTS

(Indica la cantidad de monedas de 0,50 € que hay en los cajones)

F74 CAJA 1 EURO

(Indica la cantidad de monedas de 1,00 € que hay en los cajones)

F75 CAJA 2 EUROS

(Indica la cantidad de monedas de 2,00 € que hay en los cajones)

F76 CAJA BILLETE 5 EUROS

(Indica la cantidad de billetes de 5 € que hay en el cajón del billetero o stacker)

F77 CAJA BILLETE 10 EUROS

(Indica la cantidad de billetes de 10 € que hay en el cajón del billetero o stacker)

F78 CAJA BILLETE 20 EUROS

(Indica la cantidad de billetes de 20 € que hay en el cajón del billetero o stacker)

F79 CAJA BILLETE 50 EUROS

(Indica la cantidad de billetes de 50 € que hay en el cajón del billetero o stacker)

F7A PAGADOR BILLETE 5 EUROS

(Indica la cantidad de billetes de 5 € que hay en el pagador de billetes)

F7B PAGADOR BILLETE 10 EUROS

(Indica la cantidad de billetes de 10 € que hay en el pagador de billetes)

F7C PAGADOR BILLETE 20 EUROS

(Indica la cantidad de billetes de 20 € que hay en el pagador de billetes)

F7D PAGADOR BILLETE 50EUROS

(Indica la cantidad de billetes de 50 € que hay en el pagador de billetes)

F80 CONFIGURACIÓN DISPOSITIVOS

CONFIGURACIÓN DISPOSITIVOS		
F81	CANALES MONEDERO	->
F82	VALOR BILLETE MAXIMO	20 EUROS
F86	TIEMPO DE ANIMACIÓN	00
F87	NOMBRE DEL LOCAL	->
F88	NÚMERO DE CONEXIÓN AL JACKPOT	00
F89	IMPRESIÓN DE LOS PREMIOS DE JACKPOT	OFF
F8B	ACTIVACIÓN DEL PAGO DEL JACKPOT	OFF
F8E	INCREMENTAR JACKPOT EN DEMO	OFF



CASHLINE 20 ANIVER
ID: 111111118F
SERIE: 00001
MADRID

SENTE, S.A.
Avda. de Valladolid
63-65 MADRID 28008
SPAIN
Merkur Gaming
Borsigstrasse 26
LUEBBECKE 32312
GERMANY

04/03/2015
10:59:01

PAGINA -PAGINA +SUBIRBAJARSELECCIONAR

F81 CANALES MONEDERO

(Mediante este test se puede configurar que tipo de monedas podrán ser admitidas o no por el monedero, requiere haber introducido el PIN de operador)

F82 VALOR BILLETE MÁXIMO

(Permite ver y modificar el valor máximo del billete que la máquina puede aceptar, requiere haber introducido el PIN de operador)

F86 TIEMPO DE ANIMACIÓN

(Tiempo que dura el reclamo)

F87 NOMBRE DE LOCAL

(Mediante este test se podrá determinar el nombre asignado al local, requiere haber introducido el PIN de operador)

F88 NÚMERO DE CONEXIÓN AL JACKPOT

(Permite ver y modificar el número de conexión al Jackpot de la Sala, un número 0 indicará que no tiene conexión al Jackpot, requiere haber introducido el PIN de operador)

F89 IMPRESIÓN DE LOS PREMIOS DE JACKPOT

(Permite ver y modificar la decisión de sacar o no por la impresora los premios de Jackpot, requiere haber introducido el PIN de operador)

F8B ACTIVACIÓN DEL PAGO DEL JACKPOT

(Permite ver y modificar la decisión de pagar o no por la propia máquina los premios de Jackpot, requiere haber introducido el PIN de operador)

F90 AJUSTES Y DATOS DE JUEGO



F91 CAMBIAR MODO DE JUEGO

(Permite ver y modificar el modo de funcionamiento de la máquina). Los modos son:

- NORMAL: Estado normal cuando esta instalada en el local.
- FERIA: Estado para poder jugar sin dinero físico y no alterar porcentajes ni contadores.
- AUTOMÁTICO: Estado en el cual la máquina juega automáticamente sin dinero físico y sin alterar porcentajes ni contadores.

F92 DESCARGA DE HOPPERS

(Mediante este test se puede descargar cien monedas o todas las monedas de cualquiera de los dos hoppers, requiere haber introducido el PIN de operador)

F94 TABLAS HORARIAS

(Mediante este test se puede ver la distribución de las franjas horarias en las cuales se almacenan la cantidad de minutos que la máquina ha estado encendida y que la máquina ha estado jugando)

F95 DATOS LOCALES

(Mediante este test se puede ver las Entradas "Jugado" y las Salidas "Ganado" acumuladas por cada local de instalación)

F96 CONFIGURACIÓN DE HOPPERS

(Permite ver y modificar la configuración de la moneda de cada hopper y si existe juego de 0,10 € "Partida/Nada". El primer valor corresponde al Hopper 2, el siguiente al Hopper 1 y si es CON Juego de 0,10 € o SIN Juego de 0,10 €. Requiere haber introducido el PIN de operador)
Ambos Hoppers pueden ser configurados con monedas de 1 Euro a partir de versiones igual ó superior a 2.00

F9B DATOS AÑOS

(Mediante este test se puede ver las Entradas "Jugado" y las Salidas "Ganado" acumuladas por cada Año de instalación)

F9C DATOS CICLOS

(Mediante este test se puede ver las Entradas "Jugado", las Salidas "Ganado" y el porcentaje de devolución por cada ciclo de 40.000 partidas consecutivas, requiere haber introducido un PIN especial de la administración)

5 PROCESO PARA OBTENER LA INFORMACIÓN DE LOS CONTADORES

Los datos se pueden obtener de la memoria siguiendo los siguientes pasos:

- Entrar en el modo de servicio.
- Accionando los pulsadores indicados en pantalla, ir hasta el menú a a **F95** para visualizar los datos correspondientes a los distintos locales.
 - Datos de la primera ubicación.
 - Datos de la segunda ubicación.
 - Datos de la tercera ubicación.
 - Datos de la cuarta ubicación.
 -
 - Datos de la décima ubicación.
- Accionando los pulsadores indicados en pantalla, ir hasta el menú a a **F9B** para visualizar los datos correspondientes a los distintos años
 - Datos del primer año.
 - Datos del año pasado.
 - Datos del tercer año.
 - Datos del cuarto año.
 -
 - Datos del décimo año.

PROCESO PARA ACTUALIZAR LA INFORMACIÓN DE LOS CONTADORES PARA CADA AÑO NATURAL.

El reloj interno de la máquina hará que al cambiar el año, los datos se almacenen en el siguiente bloque de memoria automáticamente. No es necesaria ninguna manipulación manual.

PROCESO PARA ACTUALIZAR LA INFORMACIÓN DE LOS CONTADORES PARA CAMBIO DE ESTABLECIMIENTO.

Cuando se cambia la máquina de sitio, la información debe guardarse en un área distinta. Para que esto ocurra hay que seguir los siguientes pasos:

- Entrar en el modo servicio
- Ir hasta el **menú F59** accionando los pulsadores indicados en pantalla
- Al terminar la actualización del local ó establecimiento, salir del modo de menú, y cerrar la puerta volver al modo de juego normal.

6 ERRORES y ALARMAS

IDENTIFICACIÓN DE ALARMAS:

Todas las alarmas de la máquina serán identificadas por un código de dos dígitos en modo hexadecimal.

A su vez el código se mostrará con parpadeos en los leds 1 y 2 de la placa principal y también en los pulsadores de ayuda y jugada inferior.

Los parpadeos del led 1 y del pulsador ayuda indicarán el primer dígito del código de alarma. Los parpadeos del led 2 y del pulsador de jugada inferior indicarán el segundo dígito del código de alarma.

En la pantalla del video, si es posible, se mostrará dicho código y un mensaje identificando el error.

En la imagen del ejemplo en la letra **a** se indicará el primer dígito de la alarma y en la letra **b** el segundo dígito de la alarma.



PARA SALIR DE UNA ALARMA Y VOLVER A INICIAR EL PROGRAMA BASTARA CON GIRAR TRES VECES LA LLAVE DE SERVICIO.

A CONTINUACIÓN SE DETALLAN LAS POSIBLES ALARMAS AGRUPADAS POR TIPO DE ERROR:

- **ERRORES EN EL HARDWARE DEL MICROPROCESADOR.**

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN DE LA ALARMA
0-1	ERROR DE LECTURA DE BUS
0-2	ERROR DE ESCRITURA DE
0-3	ERROR DIRECCIÓN EN LECTURA
0-4	ERROR DIRECCIÓN ESCRITURA
0-5	INSTRUCCIÓN ILEGAL
0-6	VIOLACIÓN DE PRIVILEGIO
0-7	XLINE NO IMPLEMENTADA
0-8	ERROR EN FORMATO
0-9	INTERRUPCIÓN SPURIOUS
0-A	FALLO ALIMENTACIÓN FAIL
0-B	FALLO ALIMENTACIÓN GOOD
0-C	
0-D	
0-E	
0-F	

- **ERRORES DURANTE EL ARRANQUE DE LA MÁQUINA.**

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN DE LA ALARMA
1-0	FALTA MODULO CONTADOR
1-1	FALLO COMUNICACIÓN RTC-ATMEGA
1-2	FALTA MODULO DONGLE
1-3	MODULO DONGLE INCORRECTO
1-4	DONGLE DE OTRA MÁQUINA
1-5	FALLO COMUNICACIÓN VIDEO
1-6	FALTA TARJETA MMC
1-7	TARJETA MMC PROTEGIDA
1-8	FALTA FICHERO DE PROGRAMA
1-9	PROGRAMA NO VALIDO
1-A	PROGRAMA VIDEO NO VALIDO
1-B	FALTA PROGRAMA DE VIDEO
1-C	FALTA O FALLO EN LA BATERÍA
1-D	FALLO EN ESTRUCTURA DE DATOS
1-E	
1-F	

- **ERRORES PRODUCIDOS EN EL HOPPER 1 (0,50 € / 1 € / 2 €)**

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN DE LA ALARMA
2-0	ERROR HOPPER 1 VACIO
2-1	SALIDA TAPADA DEL HOPPER 1
2-2	SALIDA SIN CONTROL HOPPER1
2-3	MONEDA ATASCADA HOPPER 1
2-4	VANO MÁXIMO EN HOPPER 1
2-5	MOTOR NO DETECTADO HOPPER1
2-6	MAL SENSOR SALIDA HOPPER 1
2-7	ERROR GENÉRICO HOPPER 1
2-8	
2-9	

Presionar el pulsador de cobrar banco durante 3 segundos para pasar a la recarga manual de los hoppers

- **ERRORES PRODUCIDOS EN EL HOPPER 2 (0,10 € / 0,20 €)**

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN DE LA ALARMA
3-0	ERROR HOPPER 2 VACIO
3-1	SALIDA TAPADA DEL HOPPER 2
3-2	SALIDA SIN CONTROL HOPPER 2
3-3	MONEDA ATASCADA HOPPER 2
3-4	VANO MÁXIMO EN HOPPER 2
3-5	MOTOR NO DETECTADO HOPPER 2
3-6	MAL SENSOR SALIDA HOPPER 2
3-7	ERROR GENÉRICO HOPPER 2
3-8	
3-9	

Presionar el pulsador de cobrar banco durante 3 segundos para

pasar a la recarga manual de los hoppers

- **ERRORES DE DATOS EN RAM Y CONTADOR, Y E2PROM.**

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN DE LA ALARMA
4-0	RAM BORRADA O CORRUPTA
4-1	ERROR MAL CRC
4-2	ERROR COMUNICACIÓN E2PROM
4-3	ERROR DATOS PARÁMETROS E2PROM
4-4	
4-5	

- **ERRORES DEL MODULO CONTADOR Y PUERTAS.**

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN DE LA ALARMA
5-0	CAMBIO VERSIÓN DE PROGRAMA
5-1	PUERTA INFERIOR ABIERTA
5-2	PUERTA SUPERIOR ABIERTA
5-3	MODULO CONTADOR NO VALIDO
5-4	CONTADOR NO ESTA PRESENTE
5-5	CONTADOR DE OTRA MÁQUINA
5-6	COMUNIDAD NO COINCIDENTE
5-7	NUMERO DE SERIE NO COINCIDENTE
5-8	DATOS DEL CONTADOR CORRUPTOS
5-9	ERROR RAM ESTROPEADA
5-A	

- **ERRORES DE MONEDERO, BILLETERO Y CONTADORES MECÁNICOS.**

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN DE LA ALARMA
6-0	ERROR DE MONEDERO
6-1	ERROR DE BILLETERO
6-2	ATASCO EN SALIDA MONEDAS
6-3	ERROR CONTADORES MECÁNICOS
6-4	
6-5	

- **ERRORES DE VIDEO.**

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN DE LA ALARMA
7-0	ERROR COMUNICACIÓN CON VIDEO
7-1	ERROR DE LIBRERÍA GRAFICA
7-2	ERROR DE LIBRERÍA DE SONIDO
7-3	RESERVADO 7-3
7-4	RESERVADO 7-4
7-5	ERROR INTEGRIDAD DE FICHEROS

Dispositivos de admisión y expulsión de Monedas



Azkoyen X6
Modular D2S

Innovative NV11



Azkoyen
Hopper U II Plus

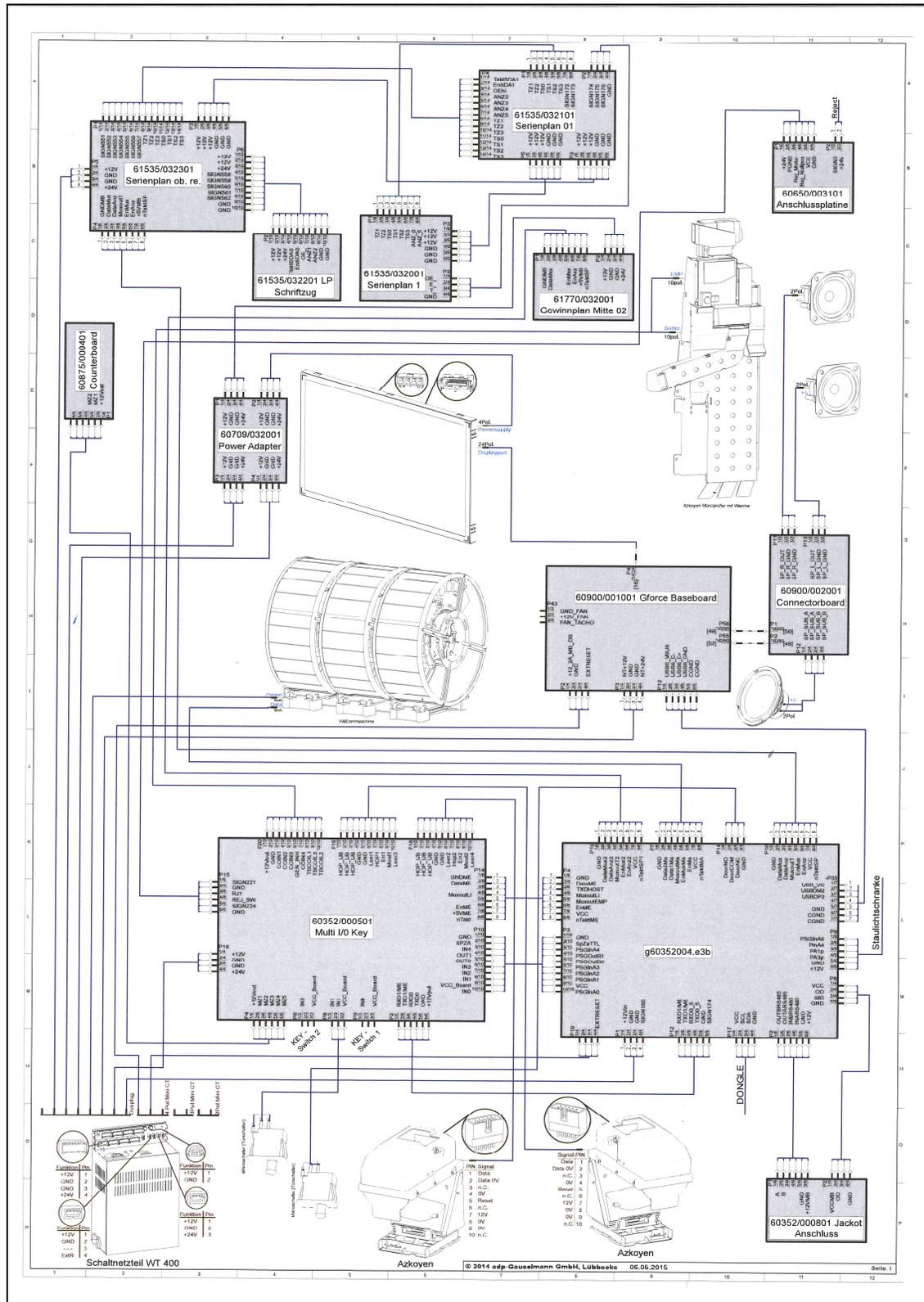


Reciclador MD 100

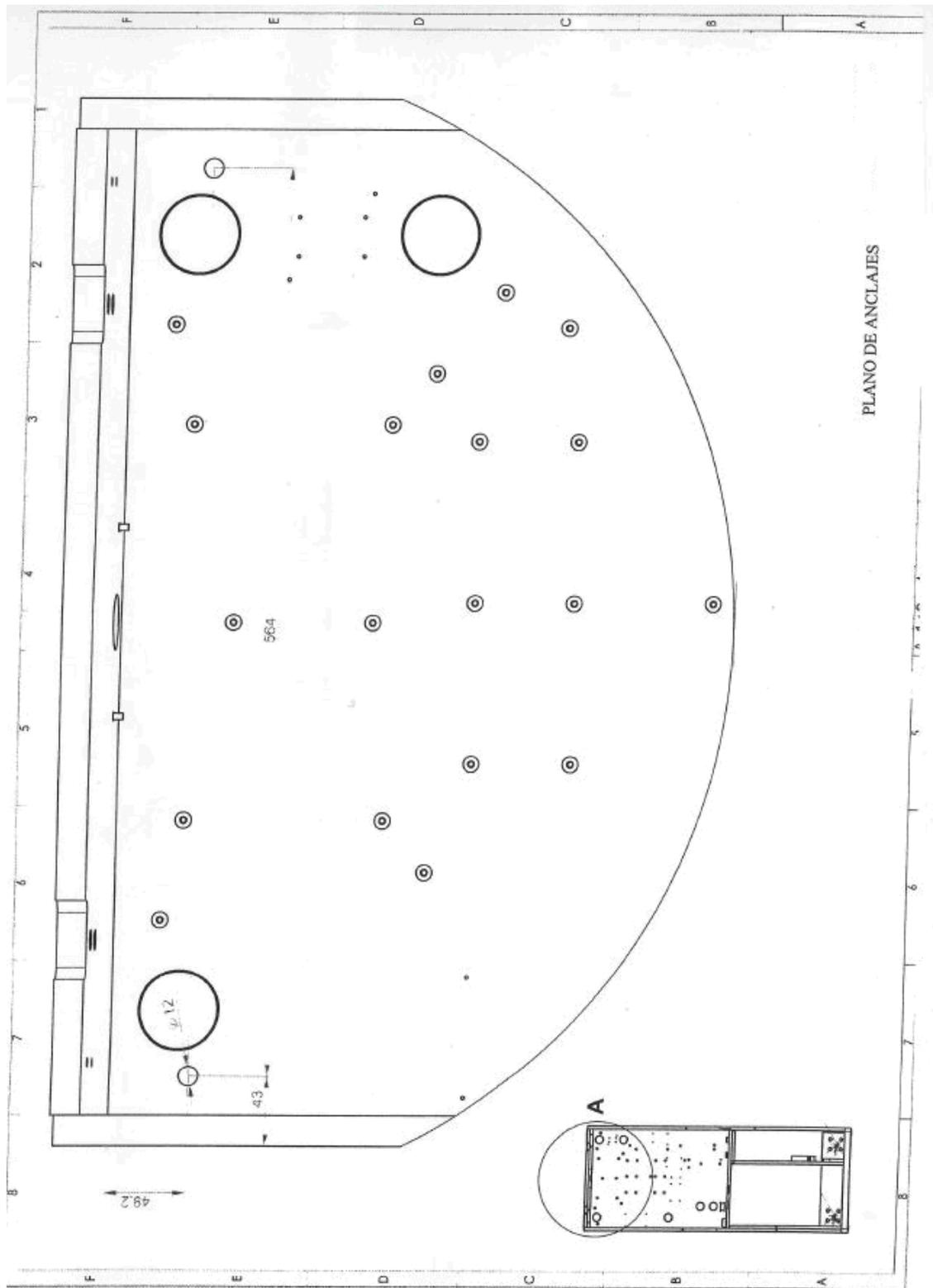


Tolvas de monedas							
Tolva	Ø 24 mm Grosor 2,8 mm	Capacidad de monedas					
		5 cent €	10 cent €	20 cent €	50 cent €	1 €	2 €
Pequeña	250	450	450	350	250	275	225
Mediana	400	775	775	600	375	425	325
Grande	600	1.100	1.100	975	700	750	650

ESQUEMA Y CABLEADO



PLANO ANCLAJES



Declaración de conformidad

adp Gauselmann GmbH

(Nombre del suministrador)

D-32312 Lübbecke, Paul-Gauselmann-Straße 1

(Dirección del suministrador)

declaramos bajo nuestra exclusiva responsabilidad la conformidad del producto

Cashline 20 Aniversario

Nombre del producto / Designación

Coldfire

Tipo / Versión

UCF Hybrid

Modelo

al que se refiere esta declaración, con las normas y demás documentos normativos especificados a continuación.

EN 55022/B:2010; EN 61000-3-2:2010; EN 61000-3-3:2009

EN 61000-6-1:2007 (aplicable IEC 1000-4-2, -3, -5, -6, -8, -11, DIN/EN 55024:2010)

EN 60335-2-82:2008; EN 60335-1:2012

(Título y/o nombre y fecha de publicación de las normas y otros documentos normativos)

(si se aplica)

De acuerdo con las disposiciones de la directiva

2004/108/EC (EMC); 2006/95/EC (LVD); 2006/42/EC (MD)

2011/65/EU (RoHS); 2002/96/CE (RAEE)

Lübbecke, 11.02.2015

(Lugar y fecha de redacción)

adp Gauselmann GmbH

Paul-Gauselmann-Straße 1
D-32312 Lübbecke



H. - M. Grube - Gerente

NOTAS: