

MANUAL TÉCNICO SLANT TOP SALÓN



TABLA DE CONTENIDOS

En este Manual Técnico, se describen las principales características técnicas y de funcionamiento del modelo Slant Top Salón. El diseño y fabricación de esta máquina han sido realizados por GiGames, garantizando el cumplimiento de las Directivas Europeas de Seguridad Eléctrica y de Compatibilidad Electromagnética, así como de la reglamentación autonómica vigente.

Tabla de Contenidos

1. Transporte, Recepción e Instalación.....	5
1.1. Transporte y Recepción.....	5
1.2. Instalación.....	6
1.3. Etiquetas y Avisos.....	7
2. Características Técnicas.....	8
3. Puesta en Marcha.....	9
3.1. Proceso de Arranque.....	9
3.2. Identificación y Menú de Servicio.....	10
3.3. Reposición Pagadores.....	10
4. Pulsadores.....	11
4.1. Consola de Pulsadores.....	11
4.2. Pulsadores de Servicio.....	12
5. Test.....	13
5.1. Menús de Test.....	13
5.2. Navegación por los Menús.....	13
5.3. Menú de Servicio.....	14
5.3.1. Test Hardware.....	15
5.3.2. Servicio Pagador.....	31
5.3.3. Contabilidad General.....	37
5.3.4. Configuración.....	47
5.3.5. Control de Acceso.....	75
5.4. Menú de Test de Reposición.....	77
6. Contadores.....	78
6.1. Contadores Electromecánicos.....	78
6.2. Contadores Metrológicos.....	78
6.3. Contadores Electrónicos.....	79
7. Listado de Contadores Electrónicos.....	80
8. Listado de Fuera de Servicio.....	89
9. Conexión PC/Pendrives.....	97
10. Ajustes de Rodillos.....	99
11. Configuración Switches Pagadores.....	100
12. Planos y Esquemas.....	103

NOTA LEGAL

La propiedad intelectual de este Manual Técnico pertenece a GiGames S.L. Este documento o parte de él, no puede ser copiado, reproducido, transcrito, traducido o transmitido en ninguna forma sin el permiso expreso de GiGames S.L.

1. TRANSPORTE, RECEPCIÓN E INSTALACIÓN

1.1. Transporte y Recepción

El transporte de la máquina deberá realizarse en posición vertical y de forma segura para evitar que reciba posibles golpes o vuelcos.

Se recomienda no apilar ningún paquete sobre el embalaje y que, durante el transcurso del transporte, la máquina no se vea sometida a condiciones climáticas extremas de calor, frío o lluvia.

Al recibir la máquina, es recomendable realizar una inspección visual para comprobar que su transporte se ha realizado correctamente.



SE RECOMIENDA LA LECTURA DE ESTE MANUAL ANTES DE PROCEDER A LA INSTALACIÓN DE LA MÁQUINA

Al desembalar la máquina, será necesario actuar con sumo cuidado para no causar ningún daño a los componentes frágiles que la forman. La cubeta recogemonedas contiene un juego de llaves para abrir la puerta superior y acceder a la puerta inferior o al cajón de recaudación, en el cual se encuentran los siguientes elementos:

- Manual de instalación de la máquina
- Manual del juego instalado
- Cable de red
- Etiquetas monedas de los pagadores

TRANSPORTE, RECEPCIÓN E INSTALACIÓN

1.2. Instalación

Se recomienda seguir estas pautas a la hora de la instalación de la máquina para evitar peligros innecesarios:

- La máquina deberá instalarse sobre una superficie lisa y plana.
- En ningún caso, se instalará a la intemperie, en lugares húmedos o en ambientes polvorientos.
- La máquina deberá estar alejada de fuentes de calor y radiación infrarroja. En el caso de que se produjeran interferencias en los aparatos eléctricos o electrónicos de sus alrededores, será necesario alejar la máquina lo suficiente hasta que éstas dejen de actuar sobre ella.
- La toma de corriente a la que se conecte la máquina deberá encontrarse en buen estado y disponer de tierra debido a que el equipo es de Clase I.
- La instalación eléctrica del local deberá estar provista de tierra y de los sistemas de protección normalizados que sean necesarios para detectar cualquier fuga de corriente o sobreintensidad. En todo caso, la instalación deberá ser capaz de suministrar las condiciones nominales marcadas en la Placa de Identidad de la máquina.
- La parte posterior de la máquina está provista de un fusible, de una etiqueta que marca las características de éste y de un interruptor general. Antes de manipular el equipo, el operario deberá desconectar el interruptor o desenchufar la clavija de la red eléctrica. Si debe reemplazarse el fusible, utilice uno de las mismas características.
- Para evitar calentamientos excesivos del equipo, mantenga las rejillas de ventilación despejadas en todo momento, dejando una distancia prudencial entre éstas y la pared.

TRANSPORTE, RECEPCIÓN E INSTALACIÓN

1.3. Etiquetas y Avisos

El personal técnico deberá prestar especial atención a todos los avisos de precaución que aparecen en este Manual Técnico, así como a las etiquetas que se muestran a continuación y que incorpora la máquina con motivo de conseguir una mayor seguridad tanto de ésta como del usuario.

PRECINTOS

Los precintos y marcas de verificación primitiva de la máquina no deberán ser manipulados bajo ningún concepto.



**DIRECTIVA DE LA UE
SOBRE RESTRICCIÓN DE
SUSTANCIAS PELIGROSAS**



**RECOGIDA SELECTIVA DE
APARATOS ELECTRÓNICOS Y
ELÉCTRICOS**



ALTA TENSIÓN



TOMA A TIERRA

FUSIBLE: T3,15A / 250 V. x2
512800011

FUSIBLE



CONTROL METROLÓGICO

2. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Medidas exteriores
del mueble



VALORES ELÉCTRICOS

V = 110/230 V

f = 50 Hz

FUSIBLE = 2x(T 3,15A/250V) 5x20 mm

ENTRADA DE CRÉDITOS

Selector de Monedas

Modelo: L66S / X6 D2S ccTalk Multimoneda Azkoyen

Alimentación: 12Vdc

Aceptación: 0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2€

Lector de Billetes

Modelo: NV10 IT cctalk

Alimentación: 12 Vdc

Aceptación: 5 / 10 / 20 / 50€

SISTEMA DE PAGO

La máquina permite la configuración individual de cada uno de los tres pagadores que lleva incorporados.

El modelo de pagador utilizado en máquina es el siguiente: Azkoyen Rode U-II ccTalk.

Llave Externa de Pago Manual

Sólo disponible en modelos de salón.

3. PUESTA EN MARCHA

La puesta en marcha de la máquina debe ser realizada por personal técnico cualificado.

Antes, deberá tomar la precaución de retirar de los cajones de recaudación todo el material de información, manuales y llaves que acompañan a la máquina en el momento de su adquisición. Para dejar la máquina lista para el juego, el técnico deberá realizar las operaciones que se describen en cada uno de los puntos siguientes.

3.1. Proceso de Arranque

El proceso de arranque se iniciará automáticamente al alimentar la máquina con todas las puertas cerradas. En los minutos iniciales de arranque, el PC se pondrá en marcha y el sistema realizará una verificación de los principales periféricos de la máquina. En el caso de detectar algún error, aparecerá un mensaje en pantalla identificando la avería.

El SAT inspeccionará el dispositivo que haya producido el error, procederá a su reparación si es posible y, si no, lo cambiará por uno nuevo. Una vez subsanada la avería, se reanudará el proceso de arranque.

Al superar satisfactoriamente la fase de detección de errores, aparecerá una barra de progreso indicando el porcentaje de carga del sistema. Al llegar a 100% ocurrirá lo siguiente:

a) En el caso de haber reiniciado la máquina, aparecerá la pantalla de Identificación. Proceda tal como se describe en el punto 3.2. *Identificación y Menú de Servicio* de este Manual Técnico.

b) En el caso de haber realizado un Factory Reset, aparecerá la pantalla “Dispositivos Detectados” en máquina. Según proceda, realice una de las dos acciones que describen a continuación:

b.1) Pulse “Cobrar” para actualizar la información sobre dispositivos en máquina. Seguidamente, se reiniciará la carga del sistema.

b.2) Pulse “Jugar” para validar la información que se está visualizando. En este caso aparecerá un mensaje que indicará la necesidad de configurar los parámetros.



Pantalla Dispositivos Detectados

Tras realizar cualquiera de las dos acciones anteriores, aparecerá la pantalla de Identificación. Proceda tal como se indica en los puntos 3.2. *Identificación y Menú de Servicio* y 3.3. *Reposición Pagadores* de este Manual Técnico.

PUESTA EN MARCHA

3.2. Identificación y Menú de Servicio

Una vez cargado el juego, si desea configurar la máquina y dejarla lista para jugar, será necesario entrar en Menú de Servicio.

Procedimiento:

1. Abra las puertas inferior y superior.
2. Conmute la posición del interruptor “Test” y cierre la puerta superior.
3. Antes de acceder a Menú de Servicio, aparecerá una pantalla de Identificación (ver capítulo 5.3.5. *Control de Acceso*) en la que además se mostrarán las instrucciones para navegar por los menús utilizando los pulsadores de la consola. Realice los siguientes pasos:
 - a. Si es Usuario Administrador, introduzca el USUARIO y la CLAVE de acceso (mediante el teclado que aparecerá al presionar sobre los campos editables), o bien
 - b. Si es Usuario Invitado, pulse sobre el campo “Acceso sin Clave”.
4. Tras realizar la identificación correctamente, visualizará la pantalla Menú de Servicio (para más información, consultar el capítulo 5.3. *Menú de Servicio*).

*Para abandonar el Menú de Servicio, solo será necesario conmutar el interruptor “Test” a su posición normal y cerrar la puerta. Entonces, la máquina volverá al estado de demostración o juego.



Mensaje Puerta Abierta



Pantalla Identificación

3.3. Reposición Pagadores

Si bien la máquina llegará al cliente con todos los parámetros configurados, al instalarla por primera vez, el personal técnico deberá realizar la Reposición de los Pagadores (*Menú de Servicio > Servicio Pagador > Reposición Manual*). Para más información, consulte el capítulo 5.3. *Menú de Servicio*.

4. PULSADORES

4.1. Consola de Pulsadores

En la consola situada en el frontal de la máquina se dispone de un conjunto de nueve pulsadores, cuyas funciones se describen a continuación:

COBRAR
BANCO
Devolución

Permite Cobrar y pasar cualquier premio obtenido al visor de BANCO DE PREMIOS, permite la finalización voluntaria del juego de riesgo, y recuperar en efectivo el contenido del contador BANCO DE PREMIOS en cualquier momento. Permite la recuperación del contenido del contador RESERVA.

AVANCE
RETENCIÓN

Existen tres pulsadores con este texto. Cada pulsador corresponde a uno de los tres rodillos físicos del juego inferior y pueden ser utilizados por el jugador para efectuar los avances y las retenciones.

AYUDA

Permite la visualización en la pantalla de vídeo de la lista de premios así como el funcionamiento del juego.

AUTO
AVANCES

Permite activar o desactivar la realización automática de avances por parte del juego.

Seleccione
JUEGO

Permite pasar del juego inferior al juego superior y viceversa. El acceso al juego superior solo está permitido si se tiene acumulado al menos un bono en el contador de bonos.

Seleccione
APUESTA

Permite seleccionar el juego para partida simple, doble (o triple).

JUEGO
ACUMULAR

Permite iniciar la partida sin esperar al arranque automático manteniendo la modalidad de partida, utilizar los juegos de riesgo de premios, acumular la primera moneda introducida en el contador de créditos, y traspasar a créditos las monedas del contador de reserva.

PULSADORES

4.2. Pulsadores de Servicio

En el interior de la máquina se han dispuesto dos pulsadores cuyas funciones se describen a continuación:

TEST

Este pulsador permite realizar un test exhaustivo de todos los componentes de la máquina. En el capítulo 5 de este manual se describen con detalle las distintas fases del test.

RESTART

Este pulsador permite recuperar el funcionamiento de la máquina en el caso de producirse una anomalía (fuera de servicio).

Los pulsadores de servicio están montados sobre una placa en la que también se dispone el micro de puerta abierta.



5.1. Menús de Test

Existen dos Menús de Test:

- El Menú de Servicio, que permite entrar en las fases de verificación, configuración y control de la máquina (ver capítulo 5.3. *Menú de Servicio*).
- El Menú de Test de Reposición, que permite la recarga de monedas en los pagadores sin necesidad de abrir el mueble (ver capítulo 5.4. *Menú de Test de Reposición*).



Pantallas Menú de Servicio y Menú de Test de Reposición

5.2. Navegación por los Menús

Si la máquina no dispone de una pantalla táctil, la navegación por los menús se realizará utilizando los pulsadores mecánicos.

En aquellos casos en los que deba editarse alguno de los campos, aparecerá un teclado en pantalla. Para seleccionar los caracteres alfanuméricos del teclado, también deberán utilizarse los pulsadores de la consola.

La pantalla que se muestra a la derecha indica la función de los pulsadores que permiten la navegación por los diferentes menús. Para visualizar esta pantalla, pulse el botón AYUDA. Asimismo, esta pantalla aparecerá en el menú de Identificación.



Pantalla de Ayuda de Navegación por los Menús

5.3. Menú de Servicio

1. TEST HARDWARE

1. Circuito de monedas
2. Rodillos
3. Interruptores
4. Luces
5. Pantalla
6. Sonido
7. Circuito de billetes
8. Interruptores de configuración
9. Contadores electromecánicos
10. Módem

2. SERVICIO PAGADOR

1. Arqueo
2. Ajuste monedas teóricas
3. Reposición por selector
4. Reposición manual
5. Descarga hopper
6. Descarga reciclador

3. CONTABILIDAD GENERAL

1. Contadores generales
2. Contadores de servicio
3. Contadores versiones
4. Contadores históricos
5. Contadores estadísticos
6. Contadores administrativos

4. CONFIGURACIÓN

1. Parámetros

1. Sorteo de medio crédito
2. Protocolo de comunicación
3. Fecha y hora
4. Comunicación PC/PDA
5. Información juego
6. Parámetro de juego
7. Porcentaje de devolución
8. Modo de juego
9. Cambios de establecimiento
10. Configuración del cambio
11. Tipo de pago

2. Dispositivos

1. Tipo de selector de monedas
2. Tipo de selector de billetes
3. Tipo de pagadores
4. Sonido
5. Alarmas de puertas
6. Pantalla táctil
7. Rodillos
8. Monedas
9. Billetes
10. Reciclador
11. Config. nivel de monedas
12. Config. contadores EM
13. Número de botones

5. CONTROL DE ACCESO

5.3.1. Test Hardware

Mediante el Test de Hardware se realizará la comprobación del correcto funcionamiento de todos los dispositivos de la máquina. Las fases de este menú se describen a continuación:

Circuito de Monedas: comprueba el correcto funcionamiento de los pagadores, del selector y del desviador de monedas.

Rodillos: comprueba el correcto funcionamiento de la placa de rodillos, las lámparas y el movimiento de cada uno de los rodillos mecánicos.

Interruptores: comprueba el correcto funcionamiento de todos los interruptores y pulsadores.

Luces: realiza la verificación de las lámparas de la máquina.

Pantalla: permite comprobar los ajustes de color, brillo, contraste, etc. de la pantalla de vídeo.

Sonido: comprueba el correcto funcionamiento del sistema de sonido.

Circuito de Billetes: comprueba el correcto funcionamiento del selector de billetes o del reciclador.

Interruptores de Configuración: comprueba el correcto funcionamiento de los interruptores de configuración de la placa control periféricos.

Contadores Electromecánicos: comprueba el correcto funcionamiento de los contadores electromecánicos.

Módem: comprueba el correcto funcionamiento del módem GPRS.



Menú de Servicio



Test Hardware

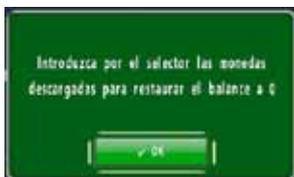
CIRCUITO DE MONEDAS

Esta fase de servicio verifica el correcto funcionamiento de los pagadores y del selector de monedas.

- **TEST DE CARGA Y DE DESCARGA**

Al presionar cada uno de los pulsadores “Descarga 10”, se realizará automáticamente una descarga de 10 monedas de la moneda actualmente configurada en el pagador correspondiente.

Al finalizar la descarga, aparecerá un mensaje indicando que es necesario introducir de nuevo las monedas descargadas a través del selector (ranura de entrada de monedas) con el fin de restaurar el balance a 0:



No podrá abandonar esta fase de servicio hasta haber restaurado todos los balances a 0.



Circuito de Monedas



Test de Carga y Descarga



Circuito de Monedas

- **TEST DE SELECTOR DE MONEDAS**

Desde esta fase, podremos comprobar el correcto funcionamiento del selector y del desviador de monedas.

- Test de Bobinas:

Pulse sobre “Test de Bobinas” para iniciar una prueba secuencial de todas las bobinas del selector y del desviador de monedas.

- Test de Desviador Monedas:

Introduzca monedas por el selector (ranura de entrada de monedas) para comprobar que el desvío de monedas al pagador correspondiente se realiza de forma correcta.



Test Selector Monedas

TEST

• TEST DE PAGADORES

Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento de los pagadores, teniendo la posibilidad de realizar descargas de cada tipo de moneda que haya en cada uno de ellos.

IMPORTANTE:

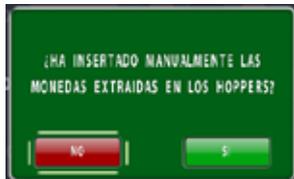
SI SE INSTALAN TRES PAGADORES, TODOS ELLOS DEBERÁN SER NO DISCRIMINADORES.

Procedimiento:

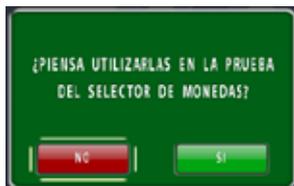
1. Introduzca el valor que desee editar.
2. Pulse sobre “Comenzar” para iniciar la descarga.
3. Tras completar la descarga y antes de abandonar la fase, la máquina solicitará la reposición manual de las monedas descargadas directamente al pagador:



Circuito de Monedas



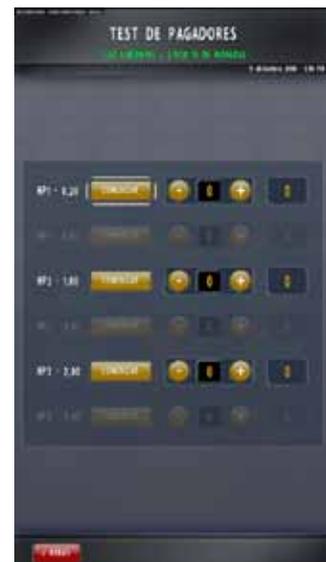
En el caso de seleccionar “NO”, aparecerá un mensaje solicitando cargarlas por selector:



En caso de seleccionar “NO”, aparecerá un mensaje solicitando cargarlas a cajón:



ES NECESARIO VALIDAR LA OPCIÓN ADECUADA PARA MANTENER CORRECTOS LOS BALANCES DE LOS PAGADORES



Test de Pagadores

TEST DE RODILLOS



Test de Rodillos

Esta fase informa sobre los aspectos que a continuación se detallan:

- En la mitad superior de la pantalla:
El campo Grupo de Rodillos permite seleccionar las placas de rodillos mecánicos disponibles en la máquina.

El campo Interruptores informa de la posición de los microinterruptores de configuración para habilitar la placa de rodillos seleccionada. Mediante esta información, el técnico podrá comprobar si dicha distribución es la requerida para habilitar la placa deseada.

- En la mitad inferior de la pantalla:
El campo Rodillo permite seleccionar el/los rodillos (de la placa habilitada) sobre los que se desean realizar las comprobaciones de movimiento (Avanzar, Sincronizar, Retroceder). Asimismo, se podrán comprobar si las lámparas de iluminación de los rodillos funcionan correctamente. Para ello pulse sobre el campo OFF/ON, para encender o apagar las luces.

- Test de centrado:

Se deberá fijar un ángulo de inclinación de la posición de las lámparas coincidiendo con la línea de premio.

El centrado de las figuras de la banda del rodillo se realizará mediante la regulación de la posición del motor, para ello, aflojar el tornillo prisionero y girar el soporte hasta que el centro de la figura corresponda con la línea de premio. La línea de premio deberá coincidir con la posición "0" de la banda del rodillo. La posición "0" de la banda del rodillo coincide con la figura más próxima al código de la banda (Fig. 1).

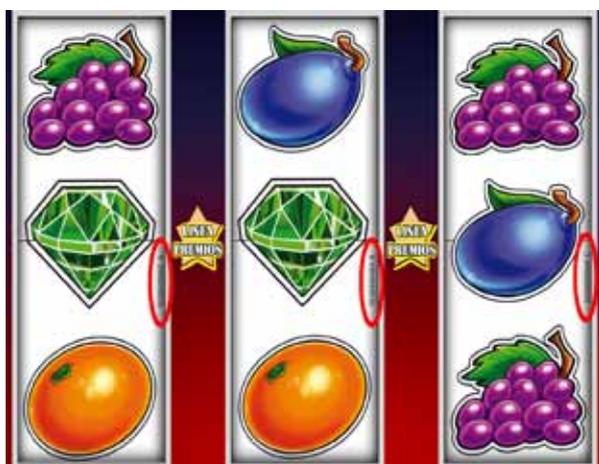


Figura 1

TEST

La sincronización del rodillo se realizará mediante la regulación de la posición del imán de paso por cero. Para poder graduarlo seguir los siguientes pasos:

- Entrar en la fase Test de Rodillos y seleccionar "Ajustar Centrado" (Fig. 2).
- Seleccionar la opción "Leer" (Fig. 3). Los rodillos comenzarán a girar repetidamente. Cuando se paren nos aparecerán unos valores en los cuadros centrales. Estos valores deben ser lo más próximos al valor "0". Se considera que el rodillo está bien regulado cuando nos marca este valor y aceptable si está entre los valores "-3" y "+3". En caso de que el valor sea superior a este rango ajustar el imán.

Para más información sobre los ajustes de los rodillos, consulte el capítulo 10. *Ajustes de Rodillos*.



Test de Rodillos - Figura 2



Test de Rodillos - Figura 3

TEST DE INTERRUPTORES



Test Hardware

Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento de todos los pulsadores e interruptores de la máquina.

Al entrar en la fase, podrá visualizar el estado (ON/OFF) de cada uno de ellos.



Test Interruptores

TEST DE LUCES

- LUCES PULSADORES

Desde esta fase, se podrá realizar el test de funcionamiento de todas las lámparas de la máquina.

Procedimiento:

- Pulse sobre el campo “Todas” para comprobar si todas las lámparas de los pulsadores funcionan, ya que deberán encenderse (ON) o apagarse (OFF) a la vez.
- Pulse sobre cada campo para verificar el funcionamiento de lámparas una a una.



Luces

- LEDS

En caso de que la máquina lleve luces leds, pulse sobre “Comenzar el Test de Leds” y los leds laterales del marco de pantalla iniciarán un test uno a uno. Pulse sobre “Parar el Test de Leds” para detener el proceso de verificación.

- LEDS SERIGRAFÍA

Pulse sobre “Comenzar el Test de Leds” para encender todos los Leds que iluminan las serigrafías de la máquina. Al pulsar “Parar el Test de Leds” se apagarán todos los Leds de serigrafías a la vez.



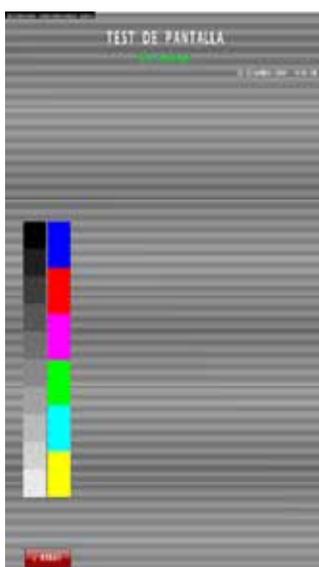
Luces Pulsadores, Leds, Leds Serigrafía

TEST DE PANTALLA



Test Hardware

Mediante el gráfico que aparece en esta fase (carta de ajuste), se podrán comprobar los ajustes de colores, brillo, contraste, etc. del monitor.



Test de Pantalla

TEST

TEST DE SONIDO

Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento del sistema de sonido, así como de todos los sonidos incluidos en el juego.



Test Hardware



Test Sonido

CIRCUITO DE BILLETES



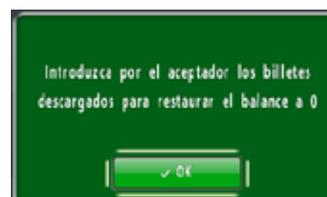
Circuito de Billetes

Esta fase permite verificar el correcto funcionamiento del selector de billetes o del reciclador Cashcode y comprobar la aceptación de todos los billetes anteriormente habilitados (ver apartado *Dispositivos > Billetes*, en el capítulo 5.3.4. *Configuración*).

- **TEST DE CARGA Y DESCARGA**

Al presionar el pulsador “Descarga 10”, se realizará automáticamente una descarga de 10 billetes del billete actualmente configurado (5 €) en el reciclador de billetes.

Al finalizar la descarga, aparecerá un mensaje indicando que es necesario introducir de nuevo los billetes descargados a través del aceptador de billetes con el fin de restaurar el balance a 0:



No podrá abandonar esta fase de servicio hasta haber restaurado todos los balances a 0.



Test de Carga y Descarga

TEST

- TEST DE SELECTOR DE BILLETES**

Desde esta fase, podremos comprobar el correcto funcionamiento del selector de billetes y comprobar la aceptación de todos los billetes anteriormente habilitados.



Circuito de Billetes



Test Selector de Billetes

• TEST DE RECICLADOR

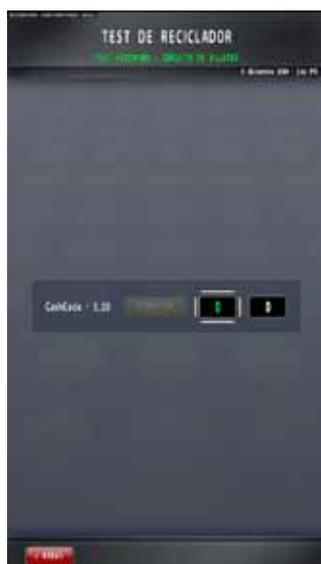
Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento del reciclador Cashcode, teniendo la posibilidad de realizar descargas de cada tipo de billete configurado.

Procedimiento:

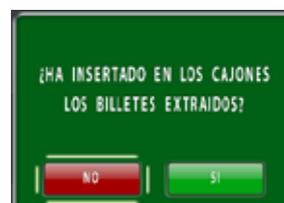
1. Presione sobre el campo con el valor en verde que desee editar e introduzca mediante el teclado la cantidad de billetes a descargar. Pulse "OK".
2. Pulse sobre "Comenzar" para iniciar la descarga.
3. Tras completar la descarga y antes de abandonar la fase, la máquina solicitará la reposición manual de los billetes descargados a través del aceptador de billetes.



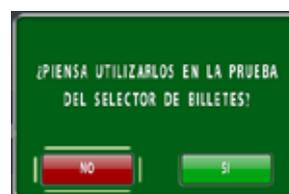
Circuito de Billetes



Test de Reciclador



En el caso de seleccionar "NO", aparecerá un mensaje solicitando cargarlas por selector:



ES NECESARIO VALIDAR LA OPCIÓN ADECUADA PARA MANTENER CORRECTOS LOS BALANCES

TEST

TEST DE INTERRUPTORES DE CONFIGURACIÓN

Esta fase permite visualizar el estado (ON/OFF) de los microinterruptores de configuración ubicados en la placa control periféricos.

Para más información sobre la placa de control principal (Titán) y la configuración de los microinterruptores ubicados en ésta, consulte el capítulo 12.2. *Carta de Control Principal*.



Test Hardware



Test Interruptores Configuración

TEST DE CONTADORES ELECTROMECAÑICOS



Test Hardware

Procedimiento:

1. Abra la puerta inferior, de lo contrario aparecerá este mensaje:



2. Presione sobre el valor en verde al lado del campo "Cantidad de Pulsos a Enviar" para introducir el valor de pulsos mediante teclado numérico. Guarde el valor presionando "OK".

3. A continuación, se habilitará el pulsador "Generar pulso", presiónelo para enviar los pulsos programados a cada uno de los contadores electromecánicos anteriormente configurados (ver apartado *Dispositivos > Configuración Contadores EM*, en el capítulo 5.3.4. *Configuración*).

Para más información sobre los contadores electromecánicos, consulte el capítulo 6.1. *Contadores Electromecánicos*.



Contadores Electromecánicos

TEST

TEST DE MÓDEM

Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento del módem GPRS instalado en la máquina.

Al entrar en la fase, podrá visualizar si el módem está conectado a la red y el porcentaje de cobertura.



Test Hardware



Test Módem

5.3.2. Servicio Pagador



Menú de Servicio



Servicio Pagador

Esta fase del Menú de Servicio muestra las opciones necesarias para tratar y comprobar la cantidad de monedas de los pagadores.

Arqueo: realiza un vaciado completo de los pagadores y control de la carga de éstos.

Ajuste Monedas Teóricas: permite corregir descuadres entre las cantidades teórica y real de monedas.

Reposición por Selector: en caso de necesidad de monedas, se empleará para añadirlas a través del selector.

Reposición Manual: en caso de necesidad de monedas, se empleará para añadirlas directamente al pagador.

Descarga Hopper: permite realizar pruebas de descarga total o parcial de los pagadores, o destinar monedas de los pagadores al cajón.

Descarga Reciclador: permite realizar pruebas de descarga total o parcial del reciclador.

ARQUEO

Esta fase permite controlar la carga de monedas en cada pagador para, en caso de necesidad, cuadrar los balances de la máquina.

Procedimiento:

1. Al entrar en la fase, se visualizará la cantidad teórica de monedas que contiene el pagador seleccionado.
2. Pulse sobre “Comenzar” para iniciar la descarga completa del pagador seleccionado (podrá detener la descarga mediante el pulsador “Parar”).
3. La fase mostrará la cantidad de monedas descargadas por pagador a medida que salgan.
4. Si ha finalizado la descarga, pulse sobre “Descarga Finalizada”, y aparecerá un mensaje de confirmación de fin de descarga:



5. Tras pulsar “Si”, un mensaje solicitará:
 - a) que inserte manualmente en el pagador la cantidad de monedas indicada, o bien



- b) que configure un nuevo valor de reposición (pulse sobre el campo correspondiente con los valores en verde, edite el nuevo valor mediante el teclado numérico que aparece en pantalla y pulse “OK”).

6. Para ambos casos, proceda a insertar manualmente la cantidad correspondiente de monedas en el pagador y pulse sobre “Inserción Manual Realizada” cuando haya terminado.

7. A continuación, un mensaje solicitará que confirme si se ha realizado la inserción manual:



8. Abandone la fase pulsando “Atrás”.



Visualización Monedas Teóricas - Paso 1



Descarga en Proceso - Paso 2



Fin Descarga - Paso 6

AJUSTE MONEDAS TEÓRICAS



Ajuste Monedas Teóricas

Esta fase permite corregir los descuadres entre las cantidades teórica y real de monedas en los pagadores sin necesidad de efectuar un arqueo.

Procedimiento:

1. Al entrar en esta fase, visualizará una tabla con la cantidad teórica de monedas.
2. Para realizar modificaciones sobre las cifras teóricas, pulse sobre los espacios en verde bajo el campo "Cantidad", edite el valor mediante el teclado numérico y pulse "OK".
3. Pulse "Guardar".
4. Antes de terminar la fase aparecerá un mensaje de confirmación.

REPOSICIÓN POR SELECTOR



Reposición por Selector

En el caso de que alguno de los pagadores quedara vacío, esta fase permitirá la reposición de monedas en los pagadores a través de la ranura de entrada de monedas de la máquina.

Procedimiento:

1. Entre en la fase y proceda a insertar las monedas deseadas mediante la ranura de entrada de monedas de la máquina.
2. La pantalla mostrará el incremento de monedas a medida que se van insertando.
3. Una vez haya terminado, pulse "Atrás" para abandonar la fase (para más información sobre reposiciones manuales, consulte el capítulo 5.4. *Menú de Test de Reposición*).

REPOSICIÓN MANUAL

En esta fase podrán realizarse recargas de los pagadores de forma manual.

Procedimiento:

1. Al entrar en la fase, aparecerán unos valores editables en verde (bajo el campo "Cantidad"). Pulse sobre ellos para que aparezca el teclado numérico e introducir la cantidad de monedas que, para ese valor, cargará en el pagador.
2. Para validar los cambios, pulse sobre "Guardar" y a continuación pulse "Sí" en el mensaje de confirmación que aparece en pantalla.
3. Proceda a reponer la cantidad de monedas configuradas en esta fase en el pagador correspondiente.



Servicio Pagador



Reposición Manual

DESCARGA HOPPER

Esta fase permite realizar descargas de cada tipo de moneda de cada uno de los pagadores.

IMPORTANTE:

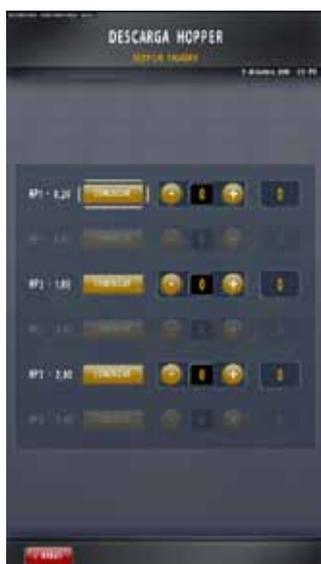
EN EL CASO DE HABER INSTALADO TRES PAGADORES, RECUERDE QUE TODOS ELLOS DEBERÁN SER NO DISCRIMINADORES.

Procedimiento:

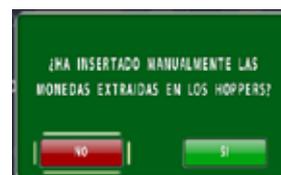
1. Edite la cantidad de monedas a descargar.
2. Pulse “Comenzar” para iniciar la descarga.
3. Tras completar la descarga y antes de abandonar la fase, la máquina solicitará la reposición manual de las monedas descargadas directamente al pagador:



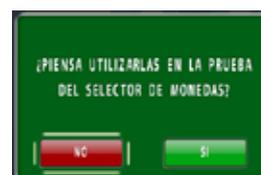
Servicio Pagador



Descarga Hopper



En el caso de seleccionar “NO”, aparecerá un mensaje solicitando cargarlas por selector:



En el caso de seleccionar “NO”, aparecerá un mensaje solicitando cargarlas a cajón:



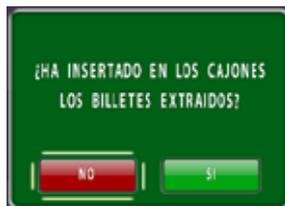
ES NECESARIO VALIDAR LA OPCIÓN ADECUADA PARA MANTENER CORRECTOS LOS BALANCES DE LOS PAGADORES

DESCARGA RECICLADOR

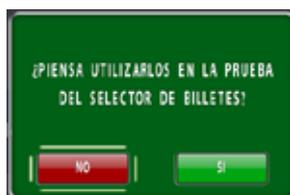
Esta fase permite realizar descargas del billete actualmente configurado (5 €) en el reciclador de billetes.

Procedimiento:

1. Edite la cantidad de billetes a descargar (pulse sobre el valor en verde).
2. Pulse “Comenzar” para iniciar la descarga.
3. Tras completar la descarga y antes de abandonar la fase, la máquina solicitará la reposición manual de los billetes a través del aceptador de billetes:



En el caso de seleccionar “NO”, aparecerá un mensaje solicitando cargarlas por selector:



ES NECESARIO VALIDAR LA OPCIÓN ADECUADA PARA MANTENER CORRECTOS LOS BALANCES



Servicio Pagador



Descarga Reciclador

5.3.3. Contabilidad General



Menú de Servicio



Contabilidad General

La fase de contabilidad general permite acceder a todos los contadores generales, de servicio, de versiones, históricos, estadísticos y administrativos que almacena la máquina (también se puede acceder directamente a esta fase abriendo la puerta inferior del mueble).

Contadores Generales: esta subfase accede a la contabilidad de la máquina (contadores utilizados por el recaudador).

Contadores de Servicio: informan sobre los datos del juego y hardware instalado, así como de la última entrada de créditos, etc. (contadores utilizados por el técnico).

Contadores Versiones: ofrecen información sobre el hardware, cada dispositivo con su versión o modelo y su descripción.

Contadores Históricos: informan sobre el comportamiento histórico de la máquina, ya sea de partidas jugadas, fuera de servicio o histórico de incidencias.

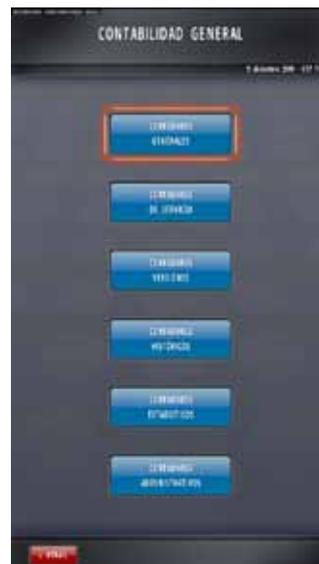
Contadores Estadísticos: ofrecen información sobre el comportamiento del juego y de GOS (utilizados por I+D).

Contadores Administrativos: permiten consultar los contadores requeridos por la administración, que son los que se refieren a cambios de establecimiento.

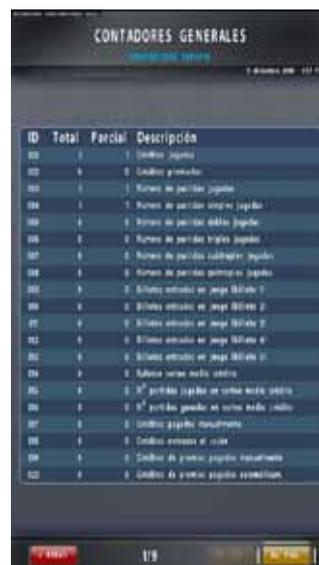
CONTADORES GENERALES

Estos contadores guardan toda la información de la contabilidad de la máquina, entradas, salidas y balances (para más información consulte el apartado 6.3. *Contadores Electrónicos* y el capítulo 7. *Listado de Contadores Electrónicos*).

Los contadores parciales son iguales a los contadores totales pero con la diferencia de que, siempre que se desee controlar la contabilidad por periodos, podrán reinicializarse a 0 pulsando “Restart” durante más de 3 segundos (para más información consulte el apartado 6.3. *Contadores Electrónicos*).



Contabilidad General



Contadores Generales

CONTADORES DE SERVICIO



Contabilidad General

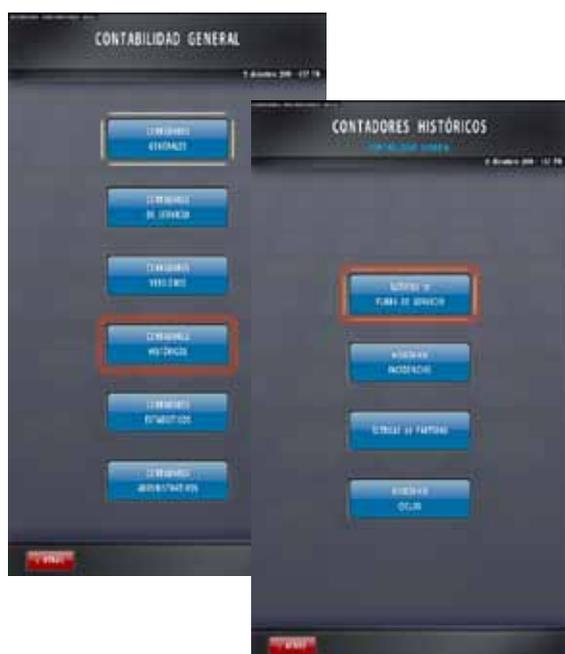
Esta fase hace referencia a todo el estado y configuración de la máquina tanto en lo que respecta al hardware como al software.

Algunos contadores de servicio se pueden reinicializar a 0 pulsando “Restart” durante más de 3 segundos (para más información consulte el capítulo 7. *Listado de Contadores Electrónicos*).

ID	Valor	Descripción
0101	72.00%	Presencia historio (configurado)
0102	72.00%	Presencia historio (configurado) que se
0103	6.00%	Presencia actual (total)
0104	6.00%	Presencia actual (parcial)
0105	01 Jan 11	Mostrar funcionamiento
0106	real	Modo de juego seleccionado
0107	6	Pulsos contadores EM en test
0108	1	Abogados totales
0109	6	Trámites de GDT
0110	2	Veas puerta superior abierta
0111	1	Veas puerta inferior abierta
0112	0	Veas puerta auxiliar 1 abierta
0113	0	Veas puerta auxiliar 2 abierta
0114	0	Cócheos disponibles para jugar
0115	0	Cócheos en reserva
0116	0	Cócheos en Banca de Premios
0117	0	Premio actual
0118	0	Cócheos que exceden del Banco

Contadores de Servicio

CONTADORES HISTÓRICOS



Contadores Históricos

- ÚLTIMOS 10 FUERA DE SERVICIO

Esta fase permite consultar los 10 últimos fueros de servicio que se han producido en la máquina, y se detalla el día y hora en que ocurrieron.

Para más información sobre los fueros de servicio, consulte el capítulo 8. *Listado de Fueros de Servicio*).



Últimos 10 Fueros de Servicio

TEST

- HISTÓRICO INCIDENCIAS

Estos contadores muestran las 32 últimas incidencias producidas en la máquina en relación a las aperturas de puertas y accesos a través de la conexión GAP, detallando el día y la hora en que ocurrieron.



Contadores Históricos



Histórico Incidencias



Contadores Históricos

- ÚLTIMAS 50 PARTIDAS

Esta fase describe las 50 últimas partidas jugadas. Pulse sobre “Mostrar resultado” para visualizar la pantalla de juego con la partida seleccionada.



Últimas 50 Partidas

TEST

- HISTÓRICO CICLOS

Estos contadores muestran la información de los últimos ciclos:

- *Fecha y hora* en la que se finalizó el ciclo
- *Cin*: créditos entrados durante el ciclo
- *Cout*: créditos salidos durante el ciclo
- *Porcentaje* dentro del ciclo (Cin/Cout)
- *Apuestas*: número de partidas jugadas de cada tipo de apuesta



Contadores Históricos



Histórico Ciclos

CONTADORES ESTADÍSTICOS



Contadores Estadísticos

- ESTADÍSTICAS DE GOS

En estos contadores encontraremos información estadística propia del sistema operativo (GOS).

ID	Valor
03001	0,00%
03002	0,00%
03003	0,00%
03004	0,00%
03005	0,00%
03006	0,00%
03007	0,00%
03008	0,00%
03009	0,00%
03010	0,00%
03011	0,00%
03012	0,00%
03013	0,00%
03014	99,00%
03015	0,00%
03016	0,00%
03017	0,00%
03018	0,00%

Estadísticas de GOS

ID	Total	Parcial
001	1	0
002	0	0
003	1	1
004	0	0
005	0	0
006	0	0
007	0	0
008	0	0
009	1	0
010	0	0
011	0	0
012	0	0
013	0	0
014	0	0
015	0	0
016	0	0
017	0	0
018	0	0

Estadísticas de Juego

- ESTADÍSTICAS DE JUEGO

Contadores Totales:

Estos contadores proporcionan información sobre el juego. No pueden reinicializarse.

Contadores Parciales:

Estos contadores son iguales a los contadores totales, con la diferencia de que se pueden reinicializar pulsando "Restart" durante más de 3 segundos.

CONTADORES ADMINISTRATIVOS

- **POR ESTABLECIMIENTOS**

Detallan los últimos 6 establecimientos en los que ha estado instalada la máquina. Los datos que muestran son:

- Día y hora del cambio
- Nombre del establecimiento
- Contador T001 (Entradas)
- Contador T002 (Salidas)



Contadores Administrativos

- **POR AÑOS**

Detallan los establecimientos en los que ha estado instalada la máquina en los últimos 6 años. Los datos que muestran son:

- Día y hora de realización del registro
- Nombre del establecimiento
- Contador T1 (Entradas)
- Contador T2 (Salidas)



Contadores Administrativos por Años

5.3.4. Configuración



Menú de Servicio

Desde esta fase se podrán configurar todas las opciones relacionadas con el juego y dispositivos de la máquina.

Parámetros: configuración de las opciones del juego y de la máquina.

Fuera de este menú, en la pantalla de juego, el pulsador “Cobrar” permitirá configurar las opciones de juego cuando se encuentre en modo Show (ver la opción *Show* en la subfase *Modo de Juego*, dentro de esta sección del Manual Técnico).

Dispositivos: configuración de los dispositivos de la máquina.



Configuración

PARÁMETROS

Esta fase se compone de una serie de subfases de servicio que permiten configurar, a través de distintas opciones, todos los parámetros relacionados con el juego:

- Sorteo de Medio Crédito
- Protocolo de Comunicación
- Fecha y Hora
- Comunicación PC/PDA
- Información Juego
- Parámetro de Juego
- Porcentaje de Devolución
- Modo de Juego
- Cambios de Establecimiento
- Configuración del Cambio
- Tipo de Pago



Configuración



Configuración Parámetros

- **SORTEO DE MEDIO CRÉDITO**

Esta fase habilita la máquina para que realice el sorteo de medio crédito o, por el contrario, pague ese resto.

Procedimiento:

1. Presione sobre el espacio editable bajo el campo “Sorteo de Medio Crédito” para habilitar/deshabilitar el sorteo.

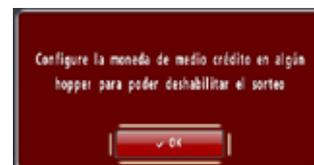
IMPORTANTE:

Si desea inhibir el sorteo, es necesario tener configurada la moneda de 0,10€ en algún pagador.

2. Pulse “Guardar” para validar los cambios.



Configuración Parámetros



Configuración Medio Crédito

TEST

- PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN

Desde esta fase, se podrá activar y configurar el protocolo de comunicación del que disponga el juego.

Además se podrán especificar los siguientes datos:

- Usuario y Clave
- APN
- IP
- Puerto



Configuración Parámetros



Protocolo de Comunicación

- FECHA Y HORA

Este parámetro permite ajustar la hora y el día del sistema, además de realizar la configuración de la zona horaria en que nos encontramos para que el ajuste automático del horario de verano se realice correctamente.

Una vez realizado el cambio en la configuración, aparecerá una pantalla que solicitará guardar los cambios:



Configuración Parámetros



y luego otra pantalla que informará de que los cambios se verán reflejados después de reiniciar la máquina:



Fecha y Hora



Zona Horaria

TEST

- COMUNICACIÓN PC/PDA

Restablecer Password:

Esta fase reinicializará los datos relacionados con la comunicación PC-Máquina. Con esta acción, restableceremos el password de acceso a la máquina.



Comunicación PC/PDA

Número de Serie:

Esta fase permite comprobar o configurar el número de serie de la máquina (pulse sobre el campo con los valores en verde y edite el nuevo número mediante el teclado numérico que aparece en pantalla). No olvide validar los cambios que realice pulsando sobre "Guardar".



Restablecer Password



Número de Serie

- INFORMACIÓN JUEGO

Mediante esta fase se podrán consultar los checksums (CRC, MD5, SHA1) del juego instalado.



Configuración Parámetros



Información Juego

TEST

- PARÁMETRO DE JUEGO

Esta opción permite configurar las opciones específicas del juego instalado.

Cada juego podrá tener sus propios parámetros. Por ejemplo, la presencia de rodillos, de gráficos extra, etc.



Configuración Parámetros



Parámetro de Juego

- **PORCENTAJE DE DEVOLUCIÓN**

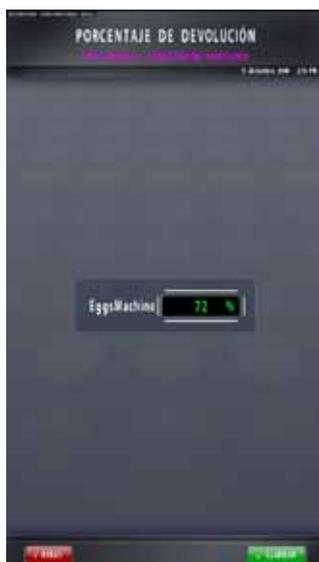
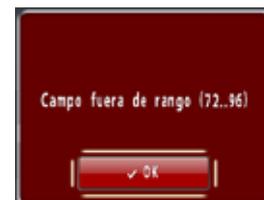
Desde esta fase, se podrá configurar el porcentaje de devolución del juego instalado pulsando sobre el campo con el valor en verde.

Tras introducir el porcentaje, pulse “OK” en el teclado numérico y presione el pulsador “Guardar” para validar el cambio realizado.

Recuerde que los porcentajes que introduzca deben encontrarse dentro de los márgenes establecidos por la comunidad autónoma en la que opera la máquina y determinados por el juego instalado:



Configuración Parámetros



Porcentaje de Devolución

TEST

- MODO DE JUEGO

Los 5 modos a seleccionar según la finalidad del juego se describen a continuación:

Real: funcionamiento del juego en modo real.

Free Play Manual: el comportamiento es igual al modo Real, con la diferencia de que la aceptación y el pago de monedas es ficticio (la introducción de créditos se realiza pulsando sobre el valor en verde del visor “Créditos” en la pantalla).

Free Play Automático: el funcionamiento es idéntico a Free Play Manual, con la diferencia de que la introducción de créditos la realiza la propia máquina.

Auto: modo de juego en el que el control total lo tiene la máquina. Se suele utilizar para hacer estadísticas de juego.

Show: el funcionamiento de este modo de juego es el mismo que Free Play Automático, pero el porcentaje de premio es muy alto para así poder ver todas las opciones del juego en prueba durante un margen de tiempo muy corto.

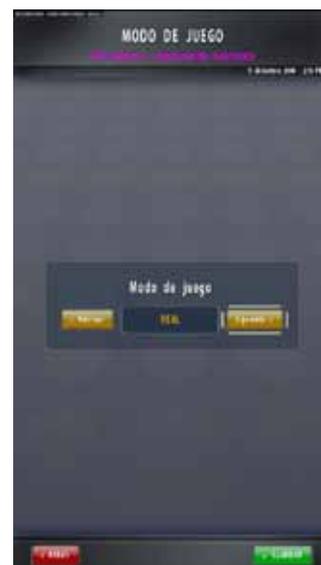
Mantenga pulsado el botón “Cobrar” durante más de tres segundos para visualizar un menú con los diferentes premios que ofrece el juego. Seleccione uno de ellos y pulse “Jugar” para forzar el premio en la siguiente partida.



TRAS SELECCIONAR EL MODO DE JUEGO DESEADO, NO OLVIDE PULSAR SOBRE EL BOTÓN “GUARDAR”, DE LO CONTRARIO PERDERÁ LOS CAMBIOS REALIZADOS.



Configuración Parámetros



Modo de Juego

- CAMBIOS DE ESTABLECIMIENTO

Al pulsar sobre el campo “Nombre”, aparecerá el teclado virtual para poder introducir el nombre del establecimiento actual. De esta forma, y a efectos administrativos, la máquina tendrá registrados los datos referentes a los cambios de local que haya sufrido.



Configuración Parámetros



Cambios de Establecimiento

TEST

- CONFIGURACIÓN DEL CAMBIO

Esta fase permitirá habilitar o inhibir la devolución de cambio de forma automática al introducir una moneda o un billete (teniendo en cuenta los parámetros establecidos por la comunidad autónoma en la que opera la máquina y determinados por el juego instalado).



Configuración Parámetros



Configuración del Cambio



Cambio de Monedas

- TIPO DE PAGO

Este parámetro permite configurar la máquina para que los pagos se realicen de forma manual (mediante la activación de la Llave Externa de Pago Manual por parte del empleado) o de forma automática.

Procedimiento:

1. Para realizar pagos manuales, seleccione “Pago Manual” bajo el campo “Tipo de Pago”.

2. A continuación, introduzca la cantidad a partir de la cual deberá tener lugar el pago manual (el valor que se introduzca indicará que todos los pagos que sobrepasen esa cifra se realizarán íntegramente de forma manual, y no parcialmente en combinación con el pagador).

3. Pulse “Guardar” y a continuación seleccione “SÍ” en el mensaje de confirmación que aparecerá en pantalla.

Contadores asociados: T017



Configuración Parámetros



Tipo de Pago 1



Tipo de Pago 2

DISPOSITIVOS

En este apartado se podrán configurar los parámetros relacionados con los dispositivos incorporados en la máquina.

Las fases de las que se compone se describen a continuación:

- Tipo de Selector de Monedas
- Tipo de Selector de Billetes
- Tipo de Pagadores
- Sonido
- Alarmas de Puertas
- Pantalla Táctil
- Rodillos
- Monedas
- Billetes
- Reciclador
- Configuración Nivel de Monedas
- Configuración Contadores EM
- Número de Botones



Configuración



Configuración Dispositivos

- TIPO DE SELECTOR DE MONEDAS

En esta fase se podrá elegir el selector de monedas entre las posibles opciones mostradas.



Configuración Dispositivos



Selector de Monedas

TEST

- TIPO DE SELECTOR DE BILLETES

En esta fase se podrá elegir el selector de billetes entre las posibles opciones mostradas.



Configuración Dispositivos



Selector de Billetes



Configuración Dispositivos

- TIPO DE PAGADORES

Esta fase define el tipo de pagador al que se enviará cada una de las monedas habilitadas.

IMPORTANTE:
EN EL CASO DE INSTALAR TRES PAGADORES, RECUERDE QUE TODOS ELLOS DEBERÁN SER NO DISCRIMINADORES.

Para más información sobre la configuración de los switches de los pagadores, consulte el capítulo 11. *Configuración Switches Pagadores*.



Pagadores

TEST

- SONIDO

Además de esta fase, existen otras tres rutas que permiten realizar reajustes de volumen del sonido de la máquina:

- Mediante la pantalla Menú de Test de Reposición, a la que accederemos activando la Llave Externa de Pago Manual.

- Tras activar el interruptor de “Test”, en la pantalla Identificación de Usuario, previa al Menú de Servicio. En este caso, el icono de volumen se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla.

- Abriendo únicamente la puerta inferior. A continuación, aparecerá la pantalla de Identificación de Usuario, desde donde se podrá realizar el reajuste.



Configuración Dispositivos



Configuración de Sonido

TEST

- PANTALLA TÁCTIL

Esta fase permitirá habilitar o inhibir la pantalla táctil de la máquina, en el caso que se disponga de ella.



Configuración Dispositivos



Configuración Pantalla Táctil

- RODILLOS

Esta fase permite habilitar o inhabilitar las placas de rodillos, así como configurar para cada placa las siguientes características:

1. La cantidad de símbolos de cada tira de rodillos.

2. La cantidad de pasos que existen entre cada símbolo.

3. Los pasos de desfase del rodillo 0 para cuadrar el centrado del resto de símbolos en el rodillo.



Configuración Dispositivos



Configuración Rodillos

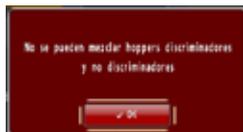
TEST

- **MONEDAS**

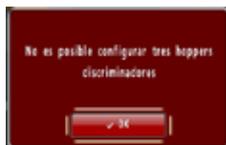
Esta fase permite configurar las monedas que deseemos habilitar, el pagador al que serán enviadas, el cajón a utilizar para cada una de ellas y la vía de paso. Pulse sobre los espacios editables bajo los campos “Estado”, “Pagador”, “Cajón” y “Vía” para navegar por las distintas opciones.

IMPORTANTE:

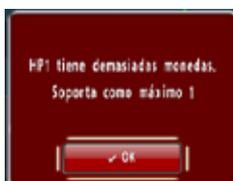
- EN EL CASO DE INSTALAR DOS PAGADORES, TODOS ELLOS DEBERÁN SER DEL MISMO TIPO, es decir los dos discriminadores o los dos no discriminadores, de lo contrario aparecerá el siguiente mensaje:



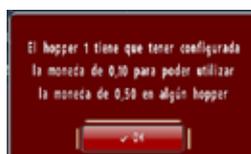
- EN EL CASO DE INSTALAR TRES PAGADORES, TODOS ELLOS DEBERÁN SER NO DISCRIMINADORES, de lo contrario aparecerá el siguiente mensaje:



- NO INTENTE CONFIGURAR MÁS DE UNA MONEDA EN CADA PAGADOR, de lo contrario aparecerá el siguiente mensaje:



- MONEDA DE 0.50€: En el caso de configurar esta moneda en alguno de los pagadores será obligatorio configurar también la moneda de 0.10€. Esto solo ocurrirá cuando el parámetro “Sorteo de Medio Crédito” se encuentre inhibido.



Configuración Dispositivos

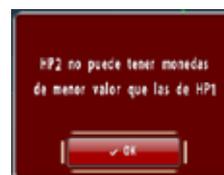


Configuración de Monedas

- **PAGADOR 1:** Será necesario que este pagador tenga configurada una de las dos monedas de menor valor, en caso contrario aparecerá un mensaje de error.



- **PAGADORES 2 Y 3:** El pagador 2 no admitirá que se configuren monedas de menor valor que las del pagador 1. Lo mismo ocurrirá con el pagador 3 respecto del 2. El siguiente mensaje aparecerá en el caso de realizar una configuración errónea:



- **CONFIGURACIÓN DE VÍAS:** No se podrá utilizar una misma vía para dos propósitos diferentes.

TEST

- **BILLETES**

Desde esta fase, se podrán habilitar los diferentes billetes que debe aceptar la máquina, teniendo en cuenta los parámetros establecidos por la comunidad autónoma en la que opera la máquina y determinados por el juego instalado.



Configuración Dispositivos



Configuración de Billetes



Configuración Dispositivos

- RECICLADOR

Esta fase permite seleccionar el tipo de pagador, en este caso CashCode. Además se indica el billete que se enviará al cassette (configurado mediante los switches del cassette), en este caso el billete de 5 €.

El campo **Número máximo de billetes en cassette** indica el número máximo de billetes que se puede introducir en el cassette. El valor que aparece por defecto es 60. A partir de esta fase, el usuario puede poner el valor que desee.

El campo **Cantidad mínima para pago por billetes (€)** indica el límite para realizar un pago por billetes. Es decir, cualquier pago inferior a esa cantidad se hará con monedas, mientras que pagos superiores a esta cantidad se intentarán hacer primero con billetes. El valor que aparece por defecto es 0. A partir de esta fase, el usuario puede poner el valor que desee.



Reciclador

El campo **Cantidad mínima en hoppers (€) después pago, para pagar con billetes**, indica la cantidad mínima que debe quedar en los hoppers de monedas teóricas si afrontásemos el pago que se tiene que realizar. Si el pago a realizar provoca que entre todos los hoppers haya una cantidad inferior a ésta, se intentará pagar con billetes. Si la cantidad que quedase es superior, entonces se hace un proceso de pago normal. El valor que aparece por defecto es 0. A partir de esta fase, el usuario puede poner el valor que desee.

TEST

- CONFIGURACIÓN NIVEL DE MONEDAS

Desde esta fase de servicio, se seleccionará el modo de control de las monedas que se introduzcan en la máquina, atendiendo a las tres opciones a continuación descritas:

Balanza Mecánica:

Este tipo de control se basa en la balanza mecánica del propio pagador.

Cuando está activada, las monedas se desviarán a los cajones. Esta opción puede utilizarse cuando se decide introducir una sólo moneda por pagador.

Como medida de seguridad, es recomendable regular la balanza mecánica del pagador para que su capacidad sea mayor que la cantidad de monedas configuradas.

Cantidad de Monedas (Float):

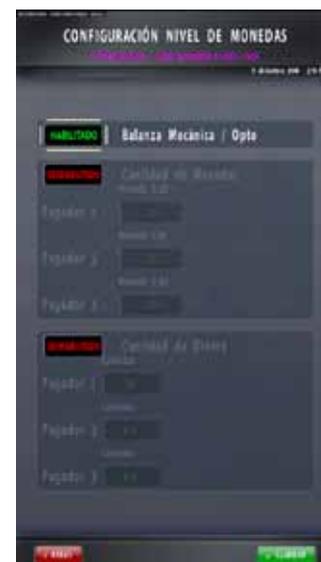
La máquina controla y gestiona el desvío de monedas según los valores que se hayan configurado en esta fase. Mediante su contabilidad interna, la máquina sabrá la cantidad de monedas que contienen los pagadores. Al llegar al valor seleccionado en esta fase, la máquina empezará a desviar las monedas a los cajones.

Cantidad de Dinero (Float):

La máquina controla y gestiona íntegramente el desvío de monedas según los valores que se hayan configurado en esta fase. Mediante su contabilidad interna, la máquina sabrá la cantidad de dinero y la cantidad de monedas que contiene cada pagador. Esta opción asegura que el pagador siempre se pueda llenar, hasta su capacidad máxima, de otras monedas en el caso de que no se introduzcan las de un tipo en concreto. Al llegar a los valores configurados, la máquina empezará a desviar las monedas a los cajones.



Configuración Dispositivos



Configuración Nivel de Monedas

- CONFIGURACIÓN CONTADORES ELECTROMECAÑICOS

Esta fase permite configurar la cantidad de contadores electromecánicos de los que dispone la máquina.

No hay que olvidar que si se añaden más contadores electromecánicos, será necesario utilizar un kit adecuado que incorpore suficientes chapas de soporte, contadores, mangueras, etc.

Si configuramos más contadores electromecánicos de los que hay instalados físicamente, la máquina generará una alerta de desconexión de cada uno de ellos.

Para más información sobre los contadores electromecánicos, consulte el apartado 6.1. *Contadores Electromecánicos*.



Configuración Dispositivos



Configuración Contadores Electromecánicos

TEST

- **NÚMERO DE BOTONES**

Esta fase permite configurar por parámetro el número de pulsadores mecánicos de juego de los que dispone la máquina.



Configuración Dispositivos



Número de Botones

5.3.5. Control de Acceso

Esta fase otorga permisos de acceso al Menú de Servicio a los diferentes usuarios de la máquina.

Los 5 tipos de usuario que pueden habilitarse mediante Control de Acceso son:

Usuario Admin: este usuario es el administrador del sistema y únicamente se podrá cambiar su clave de acceso. Tendrá acceso a todas las fases del Menú de Servicio.

Usuario Invitado: este usuario no necesitará clave de acceso a Menú de Servicio y, a priori, podrá entrar a todas las fases que lo integran, excepto a Control de Acceso. Se podrá deshabilitar a este usuario y cambiar su acceso a los diferentes apartados del Menú.

Usuarios: existen tres usuarios modificables a los que se les puede configurar cualquier parámetro.

Por defecto, la máquina presentará dos usuarios habilitados:

- el usuario INVITADO (solo será necesario pulsar "Acceso sin Clave" para entrar a Menú de Servicio)
- el usuario ADMINISTRADOR. Para entrar a Menú de Servicio, presione sobre los campos editables USUARIO y CLAVE e identifíquese tal como se describe a continuación mediante el teclado virtual que aparecerá en pantalla:

USUARIO:	ADMIN
CLAVE:	GIGAMES



Por motivos de seguridad, es recomendable cambiar la clave de acceso de este usuario y deshabilitar el usuario INVITADO.

ACCESOS NO AUTORIZADOS:

Login Incorrecto:

En caso de que alguno de los datos (USUARIO o CLAVE) sean incorrectos, aparecerá el siguiente mensaje:



Usuario Bloqueado:

En el caso que el usuario esté activo pero no tenga acceso a ninguna fase del Menú de Servicio, aparecerá el siguiente mensaje:



TEST

Para habilitar y configurar otros tipos de usuario, será necesario realizar la configuración de esta fase.

IMPORTANTE: solo podrá acceder a la fase Control de Acceso SI ES USUARIO ADMINISTRADOR O DISPONE DE PERMISOS DE ACCESO.

Procedimiento:

1. Abra las puertas inferior y superior.
2. Conmute la posición del interruptor "Test" y cierre la puerta superior.
3. Introduzca el nombre de USUARIO y la CLAVE (mediante el teclado que aparecerá en pantalla al pulsar sobre el recuadro reservado) y seguidamente pulse "OK".
4. Pulse "Entrar" para acceder al Menú de Servicio.
5. Entre a la fase Control de Acceso y proceda a configurar usuarios (habilite / inhabite usuarios, configure los parámetros y claves de acceso...) presionando sobre los campos editables.
6. Antes de salir de la fase, no olvide validar los cambios mediante el mensaje de confirmación que aparecerá en pantalla.

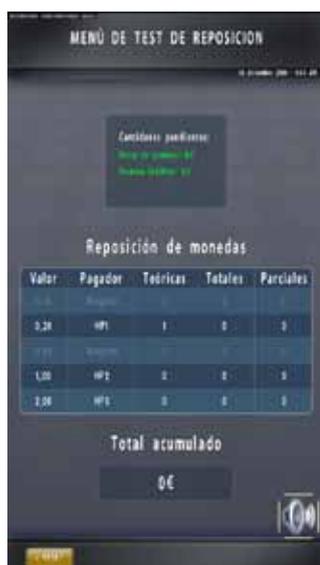


Menú de Servicio



Control de Acceso

5.4. Menú de Test de Reposición



Menú de Test de Reposición - Pantalla con Puerta Inferior Abierta



Menú de Test de Reposición - Reinicialización Contadores

Este menú tiene una doble utilidad:

- permitir la recarga de monedas en los pagadores sin necesidad de abrir el mueble
- permitir que el operario realice el control de la totalidad de monedas insertadas por reposición durante un período de tiempo determinado y reinicializar los Contadores Totales de la fase.

A. Recarga de Monedas

Procedimiento:

1. Cuando la máquina finalice la partida o tras obtener un SAT 50 (Falta Monedas), active la Llave Externa de Pago Manual (en el lateral del mueble).
2. Una vez visualice la pantalla Menú de Test de Reposición, introduzca las monedas configuradas mediante la ranura de entrada de monedas y la máquina las distribuirá en los pagadores correspondientes. De forma simultánea, se podrán visualizar los incrementos en los contadores Totales y Parciales de la pantalla de la fase.

IMPORTANTE: Asegúrese de que las monedas introducidas están configuradas en los pagadores, de lo contrario serán rechazadas.

3. Para abandonar la fase, active de nuevo la Llave Externa de Pago Manual y la máquina volverá al modo juego.

B. Control de Monedas y Reinicialización de Contadores

Procedimiento:

1. Acceda a la fase mediante la llave externa.
2. A continuación, aparecerá la pantalla de Test de Reposición.
3. Si, tras haber consultado los Contadores Totales de monedas insertadas y el Total Acumulado, desea reinicializarlos, abra la puerta inferior para visualizar el pulsador "Reset" en la esquina inferior derecha de la pantalla.
4. Para abandonar la fase, active de nuevo la Llave Externa de Pago Manual.

6. CONTADORES

Se describen en este capítulo los distintos tipos de contadores y sus funciones.

6.1. Contadores Electromecánicos

La máquina dispone de dos contadores electromecánicos de 6 dígitos que contabilizan en fracciones de crédito (0,20 €).

ENTRADAS: Créditos Jugados (procedentes de monedas, billetes o, en su caso, créditos del Banco de Premios).

SALIDAS: Créditos pagados en concepto de PREMIOS.

- Además se puede acceder a estos datos mediante la fase de test 5.3.3. *Contabilidad General > Contadores Administrativos*.

- Las monedas entradas o salidas en test, en concepto de cambio, por descarga, etc. no se contabilizan en estos contadores.

- Estos contadores son acumulativos desde la puesta en funcionamiento de la máquina y no pueden decrementarse. A la entrega de la máquina, los contadores no están a cero, debido a que han sido debidamente probados en su verificación en fábrica.

- Los contadores electromecánicos no tienen ningún valor a efectos “legales” ya que no están homologados por ninguna entidad metrológica.

6.2. Contadores Metrológicos

En la carta de control principal (placa Titán) existe un módulo (EEPROM) etiquetado convenientemente en el que se guardan los contadores de seguridad requeridos por el reglamento y que han sido aprobados por una Entidad reconocida.

Este módulo registra todos los contadores que la Administración requiere. No pueden ser alterados y están etiquetados con la misma marca de fábrica que la máquina, de forma que cada máquina tiene uno y sólo uno de estos módulos. Su sustitución por avería debe ser comunicada a la entidad inspectora.

La máquina no puede funcionar si este módulo no está conectado o si su funcionamiento no es correcto.

6.3. Contadores Electrónicos

La máquina conserva en su memoria interna una cantidad importante de contadores que son reflejo de los eventos ocurridos en la máquina.

Muchos de ellos son utilizados únicamente por el fabricante para poder evaluar el comportamiento de la máquina.

Para el operador y el técnico, se facilitan los contadores que se describen en las páginas siguientes, distinguiéndose dos tipos:

- Contadores **TOTALES**
- Contadores **PARCIALES**

Los Contadores TOTALES son acumulativos y no pueden borrarse.

Los Contadores PARCIALES pueden ser puestos a cero por el operador/técnico, con el fin de controlar el funcionamiento de la máquina en un tramo concreto en el tiempo.

Estos contadores están guardados en memoria SRAM y EEPROM, checksumados, encriptados, y ubicados en la carta de control principal.

Su lectura puede hacerse mediante:

- El propio display de la máquina, utilizando la fase de Test 5.3.3. *Contabilidad General*.
- Un PC, PDA o cualquier captador de datos debidamente programado, utilizando el conector jack dispuesto a tal efecto.
- Opcionalmente puede instalarse un módulo Bluetooth o un módem GSM para realizar la captura de datos mediante estos canales de comunicación.

7. LISTADO DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

En este capítulo se describen los **contadores electrónicos**: los contadores generales (totales y parciales), de servicio, estadísticos de GOS y de versiones.

- CONTADORES GENERALES TOTALES Y PARCIALES

<i>Total</i>	<i>Parcial</i>	<i>Descripción</i>
001	001	Créditos jugados
002	002	Créditos premiados
003	003	Número de partidas jugadas
004	004	Número de partidas simples jugadas
005	005	Número de partidas dobles jugadas
006	006	Número de partidas triples jugadas
007	007	Número de partidas cuádruples jugadas
008	008	Número de partidas quíntuples jugadas
009	009	Billetes entrados en juego (billete 1)
010	010	Billetes entrados en juego (billete 2)
011	011	Billetes entrados en juego (billete 3)
012	012	Billetes entrados en juego (billete 4)
013	013	Billetes entrados en juego (billete 5)
014	014	Balance sorteo medio crédito
015	015	Nº partidas jugadas en sorteo medio crédito
016	016	Nº partidas ganadas en sorteo medio crédito
017	017	Créditos pagados manualmente
018	018	Créditos entrados al cajón
019	019	Créditos de premios pagados manualmente
020	020	Créditos de premios pagados automáticamente.
021	021	Créditos cancelados (Cancelados + Cambio)
022	022	Créditos rejugados
023	023	Créditos de billetes a cajón en juego
024	024	Partidas premiadas
025	025	Créditos entrados en juego
026	026	Créditos salidos en juego
027	027	Créditos salidos de premios
028	028	Créditos entrados por llave
029	029	Créditos pagados automáticamente
030	030	Monedas entradas en juego (moneda 1)
031	031	Monedas entradas en juego (moneda 2)
032	032	Monedas entradas en juego (moneda 3)
033	033	Monedas entradas en juego (moneda 4)
034	034	Monedas entradas en juego (moneda 5)
035	035	Monedas entradas en juego (moneda 6)
040	040	Monedas pagadas en juego (moneda 1)

LISTADO DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

041	041	Monedas pagadas en juego (moneda 2)
042	042	Monedas pagadas en juego (moneda 3)
043	043	Monedas pagadas en juego (moneda 4)
044	044	Monedas pagadas en juego (moneda 5)
045	045	Monedas pagadas en juego (moneda 6)
050	050	Monedas a cajón en juego (moneda 1)
051	051	Monedas a cajón en juego (moneda 2)
052	052	Monedas a cajón en juego (moneda 3)
053	053	Monedas a cajón en juego (moneda 4)
054	054	Monedas a cajón en juego (moneda 5)
055	055	Monedas a cajón en juego (moneda 6)
060	060	Monedas a hopper en juego (moneda 1)
061	061	Monedas a hopper en juego (moneda 2)
062	062	Monedas a hopper en juego (moneda 3)
063	063	Monedas a hopper en juego (moneda 4)
064	064	Monedas a hopper en juego (moneda 5)
065	065	Monedas a hopper en juego (moneda 6)
070		Monedas teóricas tipo 1 en hopper 1
071		Monedas teóricas tipo 2 en hopper 1
072		Monedas teóricas tipo 1 en hopper 2
073		Monedas teóricas tipo 2 en hopper 2
074		Monedas teóricas tipo 1 en hopper 3
075		Monedas teóricas tipo 2 en hopper 3
080	080	Monedas salidas por cancelación (moneda 1)
081	081	Monedas salidas por cancelación (moneda 2)
082	082	Monedas salidas por cancelación (moneda 3)
083	083	Monedas salidas por cancelación (moneda 4)
084	084	Monedas salidas por cancelación (moneda 5)
085	085	Monedas salidas por cancelación (moneda 6)
100	100	Monedas salidas en test (moneda 1)
101	101	Monedas salidas en test (moneda 2)
102	102	Monedas salidas en test (moneda 3)
103	103	Monedas salidas en test (moneda 4)
104	104	Monedas salidas en test (moneda 5)
105	105	Monedas salidas en test (moneda 6)
110	110	Monedas a cajón en test (moneda 1)
111	111	Monedas a cajón en test (moneda 2)
112	112	Monedas a cajón en test (moneda 3)
113	113	Monedas a cajón en test (moneda 4)
114	114	Monedas a cajón en test (moneda 5)
115	115	Monedas a cajón en test (moneda 6)
120	120	Monedas a hopper en test (moneda 1)
121	121	Monedas a hopper en test (moneda 2)

LISTADO DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

122	122	Monedas a hopper en test (moneda 3)
123	123	Monedas a hopper en test (moneda 4)
124	124	Monedas a hopper en test (moneda 5)
125	125	Monedas a hopper en test (moneda 6)
130	130	Monedas a hp reposición selector (mnd 1)
131	131	Monedas a hp reposición selector (mnd 2)
132	132	Monedas a hp reposición selector (mnd 3)
133	133	Monedas a hp reposición selector (mnd 4)
134	134	Monedas a hp reposición selector (mnd 5)
135	135	Monedas a hp reposición selector (mnd 6)
140	140	Monedas a hp reposición directa (mnd 1)
141	141	Monedas a hp reposición directa (mnd 2)
142	142	Monedas a hp reposición directa (mnd 3)
143	143	Monedas a hp reposición directa (mnd 4)
144	144	Monedas a hp reposición directa (mnd 5)
145	145	Monedas a hp reposición directa (mnd 6)
150	150	Monedas descargadas en arqueo (mnd 1)
151	151	Monedas descargadas en arqueo (mnd 2)
152	152	Monedas descargadas en arqueo (mnd 3)
153	153	Monedas descargadas en arqueo (mnd 4)
154	154	Monedas descargadas en arqueo (mnd 5)
155	155	Monedas descargadas en arqueo (mnd 6)
160	160	Balance de monedas en test (moneda 1)
161	161	Balance de monedas en test (moneda 2)
162	162	Balance de monedas en test (moneda 3)
163	163	Balance de monedas en test (moneda 4)
164	164	Balance de monedas en test (moneda 5)
165	165	Balance de monedas en test (moneda 6)
170	170	Billetes entrados en test (billete 1)
171	171	Billetes entrados en test (billete 2)
172	172	Billetes entrados en test (billete 3)
173	173	Billetes entrados en test (billete 4)
174	174	Billetes entrados en test (billete 5)
175		Billetes teóricos en reciclador
180	180	Monedas a hopper en arqueo (moneda 1)
181	181	Monedas a hopper en arqueo (moneda 2)
182	182	Monedas a hopper en arqueo (moneda 3)
183	183	Monedas a hopper en arqueo (moneda 4)
184	184	Monedas a hopper en arqueo (moneda 5)
185	185	Monedas a hopper en arqueo (moneda 6)
190	190	Monedas salidas por cambio (moneda 1)
191	191	Monedas salidas por cambio (moneda 2)
192	192	Monedas salidas por cambio (moneda 3)

LISTADO DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

193	193	Monedas salidas por cambio (moneda 4)
194	194	Monedas salidas por cambio (moneda 5)
195	195	Monedas salidas por cambio (moneda 6)
200	200	Monedas entradas en refill (moneda 1)
201	201	Monedas entradas en refill (moneda 2)
202	202	Monedas entradas en refill (moneda 3)
203	203	Monedas entradas en refill (moneda 4)
204	204	Monedas entradas en refill (moneda 5)
205	205	Monedas entradas en refill (moneda 6)
210	210	Balance de billetes en test (billete 1)
211	211	Balance de billetes en test (billete 2)
212	212	Balance de billetes en test (billete 3)
213	213	Balance de billetes en test (billete 4)
214	214	Balance de billetes en test (billete 5)
220		Créditos en cassette
221	221	Billetes salidos en juego (billete 1)
222	222	Billetes salidos en juego (billete 2)
223	223	Billetes salidos en juego (billete 3)
224	224	Billetes salidos en juego (billete 4)
225	225	Billetes salidos en juego (billete 5)
230	230	Billetes a cassette en juego (billete 1)
231	231	Billetes a cassette en juego (billete 2)
232	232	Billetes a cassette en juego (billete 3)
233	233	Billetes a cassette en juego (billete 4)
234	234	Billetes a cassette en juego (billete 5)
240	240	Billetes salidos por cancelación (billete 1)
241	241	Billetes salidos por cancelación (billete 2)
242	242	Billetes salidos por cancelación (billete 3)
243	243	Billetes salidos por cancelación (billete 4)
244	244	Billetes salidos por cancelación (billete 5)
250	250	Billetes salidos por cambio (billete 1)
251	251	Billetes salidos por cambio (billete 2)
252	252	Billetes salidos por cambio (billete 3)
253	253	Billetes salidos por cambio (billete 4)
254	254	Billetes salidos por cambio (billete 5)
260	260	Billetes a cassette rep. selector (billete 1)
261	261	Billetes a cassette rep. selector (billete 2)
262	262	Billetes a cassette rep. selector (billete 3)
263	263	Billetes a cassette rep. selector (billete 4)
264	264	Billetes a cassette rep. selector (billete 5)
270	270	Billetes descargados en arqueo (billete 1)
271	271	Billetes descargados en arqueo (billete 2)
272	272	Billetes descargados en arqueo (billete 3)
273	273	Billetes descargados en arqueo (billete 4)
274	274	Billetes descargados en arqueo (billete 5)

LISTADO DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

- CONTADORES DE SERVICIO

<i>Reseteable</i>	<i>Código</i>	<i>Descripción</i>
NO	S001	Porcentaje teórico (configurado)
NO	S002	Porcentaje teórico (configurado) que se está usando
NO	S003	Porcentaje actual (real)
NO	S004	Porcentaje actual (parcial)
SI	S005	Horas de funcionamiento
NO	S006	Modo de juego seleccionado
SI	S007	Pulsos contadores EM en test
SI	S008	Apagados totales
SI	S009	Inicios de GOS
SI	S010	Veces puerta superior abierta
SI	S011	Veces puerta inferior abierta
SI	S012	Veces puerta auxiliar 1 abierta
SI	S013	Veces puerta auxiliar 2 abierta
NO	S014	Créditos disponibles para jugar
NO	S015	Créditos en reserva
NO	S016	Créditos en Banco de Premios
NO	S017	Premio actual
NO	S018	Créditos que exceden del Banco
NO	S019	Créditos en Reserva Banco de Premios
SI	S020	Porcentaje monedas rechazadas
SI	S021	Porcentaje billetes rechazados
NO	S022	Pago manual pendiente (créditos)
NO	S023	Pago manual pendiente (identificador)
NO	S024	Pago manual pendiente (fecha)
SI	S030	Ult. entrada de créd. (monedas)
SI	S031	Ult. entrada de créd. (billetes)
SI	S032	Ult. entrada de créd. (llave)
SI	S040	Ult. salida de créd. (monedas)
SI	S041	Ult. salida de créd. (pago manual)
SI	S042	Ult. salida de créd. (billetes)
NO	S050	Tipo de pago
NO	S051	Nivel de pago manual
NO	S052	Cantidad acumulada en refill (€)
SI	S060	Part. jug. desde cierre puerta
SI	S061	Part. jug. desde últ. fuera servicio
SI	S062	Part. jug. desde últ. pago
NO	S070	Fecha actual
NO	S071	Hora actual
NO	S072	Sorteo medio crédito
NO	S073	Devolución de cambio de monedas
NO	S074	Devolución de cambio de billetes
NO	S075	IP ordenador central
NO	S076	Puerto ordenador central
NO	S080	Contador electromecánico 1

LISTADO DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

<i>Reseteable</i>	<i>Código</i>	<i>Descripción</i>
NO	S081	Contador electromecánico 2
NO	S082	Contador electromecánico 3
NO	S083	Contador electromecánico 4
NO	S084	Contador electromecánico 5
NO	S085	Contador electromecánico 6
NO	S090	Selector de monedas
NO	S091	Aceptación moneda 1
NO	S092	Aceptación moneda 2
NO	S093	Aceptación moneda 3
NO	S094	Aceptación moneda 4
NO	S095	Aceptación moneda 5
NO	S096	Aceptación moneda 6
NO	S100	Selector de billetes
NO	S101	Aceptación billete 1
NO	S102	Aceptación billete 2
NO	S103	Aceptación billete 3
NO	S104	Aceptación billete 4
NO	S105	Aceptación billete 5
NO	S110	Modelo hopper 1
NO	S111	Moneda 1 en HP1
NO	S112	Moneda 2 en HP1
NO	S113	Tipo de nivel hopper 1
NO	S114	Nivel float moneda 1 hopper 1
NO	S115	Nivel float moneda 2 hopper 1
NO	S116	Nivel dinero moneda 1 hopper 1
NO	S117	Nivel dinero moneda 2 hopper 1
NO	S118	Nivel dinero total hopper 1
NO	S120	Modelo hopper 2
NO	S121	Moneda 1 en HP2
NO	S122	Moneda 2 en HP2
NO	S123	Tipo de nivel hopper 2
NO	S124	Nivel float moneda 1 hopper 2
NO	S125	Nivel float moneda 2 hopper 2
NO	S126	Nivel dinero moneda 1 hopper 2
NO	S127	Nivel dinero moneda 2 hopper 2
NO	S128	Nivel dinero total hopper 2
NO	S130	Modelo hopper 3
NO	S131	Moneda 1 en HP3
NO	S132	Moneda 2 en HP3
NO	S133	Tipo de nivel hopper 3
NO	S134	Nivel float moneda 1 hopper 3
NO	S135	Nivel float moneda 2 hopper 3
NO	S136	Nivel dinero moneda 1 hopper 3
NO	S137	Nivel dinero moneda 2 hopper 3
NO	S138	Nivel dinero total hopper 3
NO	S140	Vía cajón moneda 1

LISTADO DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

<i>Reseteable</i>	<i>Código</i>	<i>Descripción</i>
NO	S141	Vía hopper moneda 1
NO	S142	Vía cajón moneda 2
NO	S143	Vía hopper moneda 2
NO	S144	Vía cajón moneda 3
NO	S145	Vía hopper moneda 3
NO	S146	Vía cajón moneda 4
NO	S147	Vía hopper moneda 4
NO	S148	Vía cajón moneda 5
NO	S149	Vía hopper moneda 5
NO	S150	Vía cajón moneda 6
NO	S151	Vía hopper moneda 6
NO	S160	Idioma de GOS
NO	S161	Buzón de usuario
NO	S162	Mode
NO	S170	Número de puesto

LISTADO DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

- CONTADORES ESTADÍSTICOS DE GOS

<i>Código</i>	<i>Reseteable</i>	<i>Descripción</i>
GS001	SÍ	Partidas jugadas a las 0 h.
GS002	SÍ	Partidas jugadas a la 1 h.
GS003	SÍ	Partidas jugadas a las 2 h.
GS004	SÍ	Partidas jugadas a las 3 h.
GS005	SÍ	Partidas jugadas a las 4 h.
GS006	SÍ	Partidas jugadas a las 5 h.
GS007	SÍ	Partidas jugadas a las 6 h.
GS008	SÍ	Partidas jugadas a las 7 h.
GS009	SÍ	Partidas jugadas a las 8 h.
GS010	SÍ	Partidas jugadas a las 9 h.
GS011	SÍ	Partidas jugadas a las 10 h.
GS012	SÍ	Partidas jugadas a las 11 h.
GS013	SÍ	Partidas jugadas a las 12 h.
GS014	SÍ	Partidas jugadas a las 13 h.
GS015	SÍ	Partidas jugadas a las 14 h.
GS016	SÍ	Partidas jugadas a las 15 h.
GS017	SÍ	Partidas jugadas a las 16 h.
GS018	SÍ	Partidas jugadas a las 17 h.
GS019	SÍ	Partidas jugadas a las 18 h.
GS020	SÍ	Partidas jugadas a las 19 h.
GS021	SÍ	Partidas jugadas a las 20 h.
GS022	SÍ	Partidas jugadas a las 21 h.
GS023	SÍ	Partidas jugadas a las 22 h.
GS024	SÍ	Partidas jugadas a las 23 h.
GS025	SÍ	Sesiones en lunes
GS026	SÍ	Sesiones en martes
GS027	SÍ	Sesiones en miércoles
GS028	SÍ	Sesiones en jueves
GS029	SÍ	Sesiones en viernes
GS030	SÍ	Sesiones en sábado
GS031	SÍ	Sesiones en domingo

LISTADO DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

- CONTADORES DE VERSIONES

<i>Valor (ejemplo)</i>	<i>Descripción</i>
MinaDeOro	Nombre del juego
1.0/1.13	Versión del juego
3.0.5/4.0.1.0	Versión de GOS
CAT	Código comunidad
MINAD-0000/00	Número de serie
C-11260/B-H000000/00-00000	Número de identificación de fábrica
1.4.5.2/1.5.3/3.000.000	Titán
7.2.0	HP1
7.2.0	HP2
7.2.0	HP3
X6 cctalk V13.0	Selector de monedas
NV1032105	Selector de billetes
1.2.4.1/1.0.0/0.20	Rodillos inferiores
1.2.4.1/1.0.0/0.20	Rodillos superiores
2.0	Protocolo IPS

8. LISTADO DE FUERAS DE SERVICIO

En este apartado se describen los diferentes tipos de errores. Existen 3 tipos de errores:

- **SAT:** Son errores que precisan de la intervención de un técnico para subsanarlos. Tras la reparación se recupera pulsando el pulsador de "Restart".
- **ALERTA:** Son errores de advertencia con los cuales la máquina puede continuar jugando. Tras la reparación se recupera pulsando el pulsador de "Restart". Son mostrados en pantalla al abrir la puerta superior.
- **SYS:** Son errores que precisan de la intervención de un técnico para subsanarlos. Errores graves de sistema que son provocados por fallos internos de programa.

Nº Error	Tipo	Descripción
1	ALERTA	Desconexión controladora táctil
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión y pulsar "Restart"
2	SAT	Desconexión llave seguridad
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión y pulsar "Restart"
3	ALERTA	Desconexión modem GPRS
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión y pulsar "Restart"
4	ALERTA	Desconexión ccTalk Lector billetes
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión y pulsar "Restart"
5	SAT	Desconexión ccTalk Selector monedas
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión y pulsar "Restart"
6	SAT	Desconexión ccTalk Pagador 1
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión y pulsar "Restart"
7	ALERTA	Desconexión ccTalk Pagador 2
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión y pulsar "Restart"
8	ALERTA	Desconexión contador EM 1
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión
9	ALERTA	Desconexión contador EM 2
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión
10	ALERTA	Desconexión contador EM 3
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión
11	ALERTA	Desconexión contador EM 4
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión
12	ALERTA	Desconexión contador EM 5
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión
13	ALERTA	Desconexión contador EM 6
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión
14	SAT	Desconexión placa interfaz
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión y pulsar "Restart"
20	SAT	Fallo en placa interfaz
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
22	ALERTA	Desconexión luces
Subsanar		Subsanar avería, verificar conexión y pulsar "Restart"
23	SAT	Desconexión ccTalk Pagador 2 durante pago
Subsanar		Subsanar avería, verificar conexionado y pulsar "Restart"
24	ALERTA	Fallo en placa certificación
Subsanar		Subsanar avería, verificar conexionado y pulsar "Restart"

LISTADO DE FUERAS DE SERVICIO

<i>Nº Error</i>	<i>Tipo</i>	<i>Descripción</i>
31	ALERTA	Fallo configuración lector billetes
Subsanar		Subsanar avería o corregir configuración y pulsar "Restart"
32	SAT	Fallo configuración selector monedas
Subsanar		Subsanar avería o corregir configuración y pulsar "Restart"
33	SAT	Fallo configuración pagador 1
Subsanar		Subsanar avería o corregir configuración y pulsar "Restart"
34	ALERTA	Fallo configuración pagador 2
Subsanar		Subsanar avería o corregir configuración y pulsar "Restart"
41	ALERTA	Error autodiagnóstico lector billetes
Subsanar		Subsanar avería o corregir configuración y pulsar "Restart"
42	ALERTA	Error autodiagnóstico selector monedas
Subsanar		Subsanar avería o corregir configuración y pulsar "Restart"
50	SAT	Faltan monedas tipo 1 pagador 1
Subsanar		Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
51	ALERTA	Primer aviso falta monedas tipo 2 pagador 1
Subsanar		Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
52	ALERTA	Primer aviso falta monedas tipo 1 pagador 2
Subsanar		Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
53	ALERTA	Primer aviso falta monedas tipo 2 pagador 2
Subsanar		Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
55	ALERTA	Segundo aviso falta monedas tipo 2 pagador 1
Subsanar		Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
56	ALERTA	Segundo aviso falta monedas tipo 1 pagador 2
Subsanar		Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
57	ALERTA	Segundo aviso falta monedas tipo 2 pagador 2
Subsanar		Reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
58	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 1 pagador 1
Subsanar		Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"
59	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 2 pagador 1
Subsanar		Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"
60	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 1 pagador 2
Subsanar		Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"
61	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 2 pagador 2
Subsanar		Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"
62	SAT	Sensor salida monedas pagador 1 permanentemente activado
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
63	SAT	Sensor salida monedas pagador 2 permanentemente activado
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
64	SAT	Salida monedas pagador 1 con pagador parado
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"

LISTADO DE FUERAS DE SERVICIO

Nº Error	Tipo	Descripción
65	SAT	Salida monedas pagador 2 con pagador parado
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
66	SAT	Todos los hoppers deben ser del mismo tipo
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
67	SAT	Balance de monedas de test incorrecto
Subsanar		Restaurar el balance a 0 en las fases de test "Test Hardware-Circuito de Monedas-Test de Carga y Descarga" o en "Test Hardware-Circuito de Monedas-Test de Pagadores". A continuación, pulsar "Restart"
68	SAT	Falta configurar la moneda de 0,10
Subsanar		Configurar esta moneda y pulsar "Restart"
69	SAT	Falta configurar la moneda de 0,10 o de 0,20
Subsanar		Configurar estas monedas y pulsar "Restart"
71	ALERTA	Reset lector billetes
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
72	ALERTA	Reset selector monedas
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
73	ALERTA	Reset pagador 1
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
74	ALERTA	Reset pagador 2
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
80	SAT	Irregularidad en selector de monedas
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
81	ALERTA	Irregularidad en lector de billetes
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
82	ALERTA	Apilador lector de billetes lleno
Subsanar		Vaciar apilador o subsanar avería y pulsar "Restart"
83	ALERTA	Atasco en lector de billetes
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
84	ALERTA	Funcionamiento incorrecto en mecanismo de retorno de monedas
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
85	ALERTA	Bloqueo del lector de billetes
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
86	ALERTA	Atasco en apilador de billetes
Subsanar		Desatascar apilador y/o billete y pulsar "Restart"
88	SAT	Error cargando juego
Subsanar		Subsanar avería de disco duro o pen-drive
89	ALERTA	Pendrivelogs desconectado
Subsanar		Conectarlo y reiniciar la máquina para detectarlo convenientemente
91	SAT	Desconexión host Jackpots
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
92	ALERTA	Error en el puerto serie
Subsanar		Comprobar conexiones, subsanar avería y pulsar "Restart"
100	SAT	Ausencia o fallo de acceso a la EEPROM
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
101	SAT	Fallo SRAM
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"

LISTADO DE FUERAS DE SERVICIO

Nº Error	Tipo	Descripción
102	SAT	Memoria NV sin formato
Subsanar		Cambiar memoria NV (SRAM o E2Prom) por otra formateada suministrada por el servicio post-venta
104	SAT	Versión de juego incompatible
Subsanar		Este error se produce cuando el Mapa NV del juego no corresponde con el Mapa NV almacenado en los dispositivos NV
105	SAT	Números de serie distintos en SRAM, EEPROM y llave seguridad
Subsanar		Comprobar que no se ha cambiado la llave de seguridad y/o la memoria E2Prom por otra
106	SAT	Corrupción datos SRAM y EEPROM
Subsanar		Cambiar memoria NV (SRAM o E2Prom) por otra formateada suministrada por el servicio post-venta (SPV)
107	SAT	Funcionamiento incorrecto de SRAM o EEPROM
Subsanar		Cambiar memoria NV (SRAM o E2Prom) por otra formateada suministrada por el servicio post-venta (SPV)
108	ALERTA	Arranque desde EEPROM por corrupción en SRAM
Subsanar		Revisar SRAM y batería. En caso de avería, sustituirlas por las suministradas por SPV
110	SAT	Llave seguridad no compatible con juego
Subsanar		Subsanar avería o colocar llave Hasp compatible con el juego y pulsar "Restart"
111	SAT	Error datos llave seguridad
Subsanar		Subsanar avería o cambiar llave Hasp y pulsar "Restart"
112	SAT	Código de comunidad de la llave inválido
Subsanar		Subsanar avería o poner una llave Hasp con el código correcto de la comunidad autónoma y pulsar "Restart"
115	SAT	No se ha encontrado llave de seguridad
Subsanar		Verificar los datos grabados en las llaves Hasp
116	SAT	Versión de GOS incompatible
Subsanar		El juego que provoca el error, no puede ser instalado en esta máquina
119	SAT	Llave de datos desconectada
Subsanar		Conectarla correctamente y pulsar "Restart"
120	ALERTA	Desviación de porcentaje
Subsanar		Revisar contadores de totales o Estadísticos de juego y pulsar "Restart"
140	SYS	Excepción
Subsanar		Pulsar "Restart" y volver a juego. Si se repite el error, con la pantalla mostrando SYS140 y la puerta superior abierta, pulse "Restart" más de 10 segs.
141	SYS	GameException
Subsanar		Pulsar "Restart" y volver a juego. Si se repite el error, con la pantalla mostrando SYS141 y la puerta superior abierta, pulse "Restart" más de 10 segs.
142	ALERTA	Error externo a GOS
Subsanar		Pulsar "Restart"
145	SYS	Error de secuencia
Subsanar		Pulsar "Restart" y volver a juego. Si se repite el error, con la pantalla mostrando SYS145 y la puerta superior abierta, pulse "Restart" y el pulsador "Jugar" más de 20 segs.
146	ALERTA	Secuencia inválida
Subsanar		Pulsar "Restart"

LISTADO DE FUERAS DE SERVICIO

<i>Nº Error</i>	<i>Tipo</i>	<i>Descripción</i>
170	ALERTA	Scripts de conexión del GPRS dañados
Subsanar		Reinicializar la conexión GPRS y pulsar "Restart"
171	ALERTA	No se pueden actualizar los scripts de conexión del GPRS
Subsanar		Reinicializar la conexión GPRS y pulsar "Restart"
172	ALERTA	No se puede determinar el estado de la conexión
Subsanar		Reinicializar la conexión GPRS y pulsar "Restart"
180	SAT	Atasco permanente en pagador 1
Subsanar		Subsanar avería y/o desatascar pagador y pulsar "Restart"
181	SAT	Atasco permanente en pagador 2
Subsanar		Subsanar avería y/o desatascar pagador y pulsar "Restart"
182	SAT	Motor pagador 1 no responde
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
183	SAT	Motor pagador 2 no responde
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
184	SAT	Avería en fotodiodo detección salida monedas pagador 1
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
185	SAT	Avería en fotodiodo detección salida monedas pagador 2
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
186	SAT	Avería en opto encoder motor pagador 1
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
187	SAT	Avería en opto encoder motor pagador 2
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
188	SAT	Avería en opto encoder paletas pagador 1
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
189	SAT	Avería en opto encoder paletas pagador 2
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
190	SAT	Avería en opto gatillo pagador 1
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
191	SAT	Avería en opto gatillo pagador 2
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
192	SAT	Placa de Rodillos 1 desconectada
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
193	SAT	Placa de Rodillos 2 desconectada
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
194	SAT	Placa de Rodillos 1. Fallo en rodillo IZQUIERDO
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
195	SAT	Placa de Rodillos 1. Fallo en rodillo CENTRAL
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
196	SAT	Placa de Rodillos 1. Fallo en rodillo DERECHO
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
197	SAT	Placa de Rodillos 2. Fallo en rodillo IZQUIERDO
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
198	SAT	Placa de Rodillos 2. Fallo en rodillo CENTRAL
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"

LISTADO DE FUERAS DE SERVICIO

<i>Nº Error</i>	<i>Tipo</i>	<i>Descripción</i>
199	SAT	Placa de Rodillos 2. Fallo en rodillo DERECHO
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
201	SAT	Error de configuración de Rodillos
Subsanar		Revisar configuración y pulsar "Restart"
203	SAT	Paro de rodillos forzado
Subsanar		Se fuerza el paro de rodillos y se genera este error
205	ALERTA	Desconexión luces
Subsanar		Comprobar conexiones de las placas de luces, subsanar avería y pulsar "Restart"
210	ALERTA	Error cristal táctil
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
211	ALERTA	Error controladora táctil
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
220	ALERTA	Error contador negativo
Subsanar		El GOS actúa y soluciona el problema lanzando a la vez este error informándonos de la situación
221	SYS	Error overflow en contador
Subsanar		Realizar un Factory Reset para inicializar todos los contadores
300	ALERTA	Desconexión ccTalk Pagador 3
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión y pulsar "Restart"
301	SAT	Desconexión ccTalk Pagador 3 durante pago
Subsanar		Subsanar avería, verificar conexionado y pulsar "Restart"
302	ALERTA	Fallo configuración pagador 3
Subsanar		Subsanar avería o corregir configuración y pulsar "Restart"
303	ALERTA	Primer aviso falta monedas tipo 1 pagador 3
Subsanar		Insertar 50 mnds de ese tipo mediante ranura de entrada de mnds y continuar el juego o, reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
304	ALERTA	Primer aviso falta monedas tipo 2 pagador 3
Subsanar		Insertar 50 mnds de ese tipo mediante ranura de entrada de mnds y continuar el juego o, reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
305	ALERTA	Segundo aviso falta monedas tipo 1 pagador 3
Subsanar		Insertar 50 mnds de ese tipo mediante ranura de entrada de mnds y continuar el juego o, reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
306	ALERTA	Segundo aviso falta monedas tipo 2 pagador 3
Subsanar		Insertar 50 mnds de ese tipo mediante ranura de entrada de mnds y continuar el juego o, reponer monedas, desatascar bóveda o reparar avería pagador y pulsar "Restart"
307	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 1 pagador 3
Subsanar		Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"
308	ALERTA	Falta teórica de monedas tipo 2 pagador 3
Subsanar		Cuadrar contabilidad mediante un arqueo (Fase de Test-Servicio Pagador-Arqueo) y a continuación realizar la reposición, finalmente pulsar "Restart"
309	SAT	Sensor salida monedas pagador 3 permanentemente activado
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"

LISTADO DE FUERAS DE SERVICIO

<i>Nº Error</i>	<i>Tipo</i>	<i>Descripción</i>
310	SAT	Salida monedas pagador 3 con pagador parado
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
311	ALERTA	Reset pagador 3
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
312	SAT	Atasco permanente en pagador 3
Subsanar		Subsanar avería y/o desatascar pagador y pulsar "Restart"
313	SAT	Motor pagador 3 no responde
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
314	SAT	Avería en fotodiodo detección salida monedas pagador 3
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
315	SAT	Avería en opto encoder motor pagador 3
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
316	SAT	Avería en opto encoder paletas pagador 3
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
317	SAT	Avería en opto gatillo pagador 3
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
318	SAT	Corriente máx.excedida en pagador 1
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
319	SAT	Corriente máx.excedida en pagador 2
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
320	SAT	Corriente máx.excedida en pagador 3
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
321	SAT	Salida bloqueada durante reposo en pagador 1
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
322	SAT	Salida bloqueada durante reposo en pagador 2
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
323	SAT	Salida bloqueada durante reposo en pagador 3
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
324	SAT	Avería en opto durante reposo en pagador 1
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
325	SAT	Avería en opto durante reposo en pagador 2
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
326	SAT	Avería en opto durante reposo en pagador 3
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
327	SAT	Opto bloqueado durante pago en pagador 1
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
328	SAT	Opto bloqueado durante pago en pagador 2
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
329	SAT	Opto bloqueado durante pago en pagador 3
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
330	SAT	Hopper 1 instalado diferente al configurado
Subsanar		Pulsar "Restart" y configurar el tipo de Hopper al instalado en la máquina
331	ALERTA	Hopper 2 instalado diferente al configurado
Subsanar		Pulsar "Restart" y configurar el tipo de Hopper al instalado en la máquina
332	ALERTA	Hopper 3 instalado diferente al configurado
Subsanar		Pulsar "Restart" y configurar el tipo de Hopper al instalado en la máquina

LISTADO DE FUERAS DE SERVICIO

<i>Nº Error</i>	<i>Tipo</i>	<i>Descripción</i>
333	SAT	Hopper 1 no acepta pagos
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
334	ALERTA	Hopper 2 no acepta pagos
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
335	ALERTA	Hopper 3 no acepta pagos
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
400	ALERTA	Desconexión ccTalk Pagador CashCode
Subsanar		Subsanar avería o restablecer conexión y pulsar "Restart"
401	SAT	Desconexión ccTalk Pagador CashCode durante pago
Subsanar		Subsanar avería, verificar conexionado y pulsar "Restart"
403	ALERTA	Primer aviso falta billetes pagador CashCode
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
405	ALERTA	Segundo aviso falta billetes pagador CashCode
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
411	ALERTA	Reset pagador CashCode
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
412	SAT	Atasco permanente en pagador CashCode
Subsanar		Subsanar avería y/o desatascar pagador y pulsar "Restart"
435	ALERTA	Hopper CashCode no acepta pagos
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
436	ALERTA	Error de checksum en Hopper CashCode
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
437	ALERTA	Error en reciclador CashCode
Subsanar		Subsanar avería y pulsar "Restart"
438	ALERTA	Stacker o cassette no presente
Subsanar		Subsanar avería y/o colocar el stacker o cassette correctamente y pulsar "Restart"
440	SAT	Balance de billetes en test incorrecto
Subsanar		Restaurar el balance a 0 y pulsar "Restart"

9. CONEXIÓN PC/PENDRIVES

En este apartado se indica donde conectar los pendrives al PC. Existen dos opciones de conexión según el tipo de PC instalado en la máquina:

- PC (carta)
- PC ZOTAC (caja)

Los pendrives que se conectan al PC son los siguientes:

- pendrive comercial de juego (1)
- pendrive comercial de logs (2)
- llave de seguridad GiHasp (3)

- PC ZOTAC



Figura 1

El pendrive de juego (1) se colocará en el puerto USB derecho en la parte delantera del PC, y el pendrive de logs (2) se colocará en el puerto USB izquierdo.

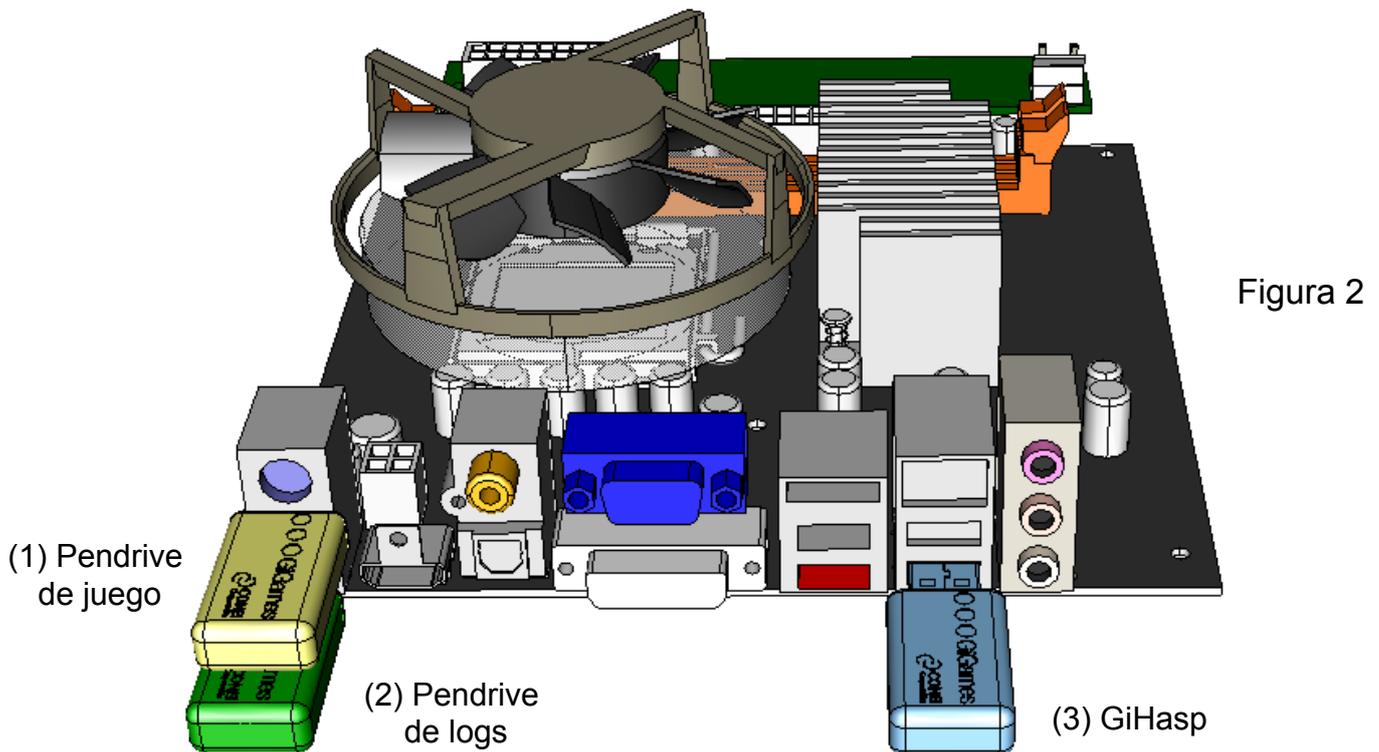
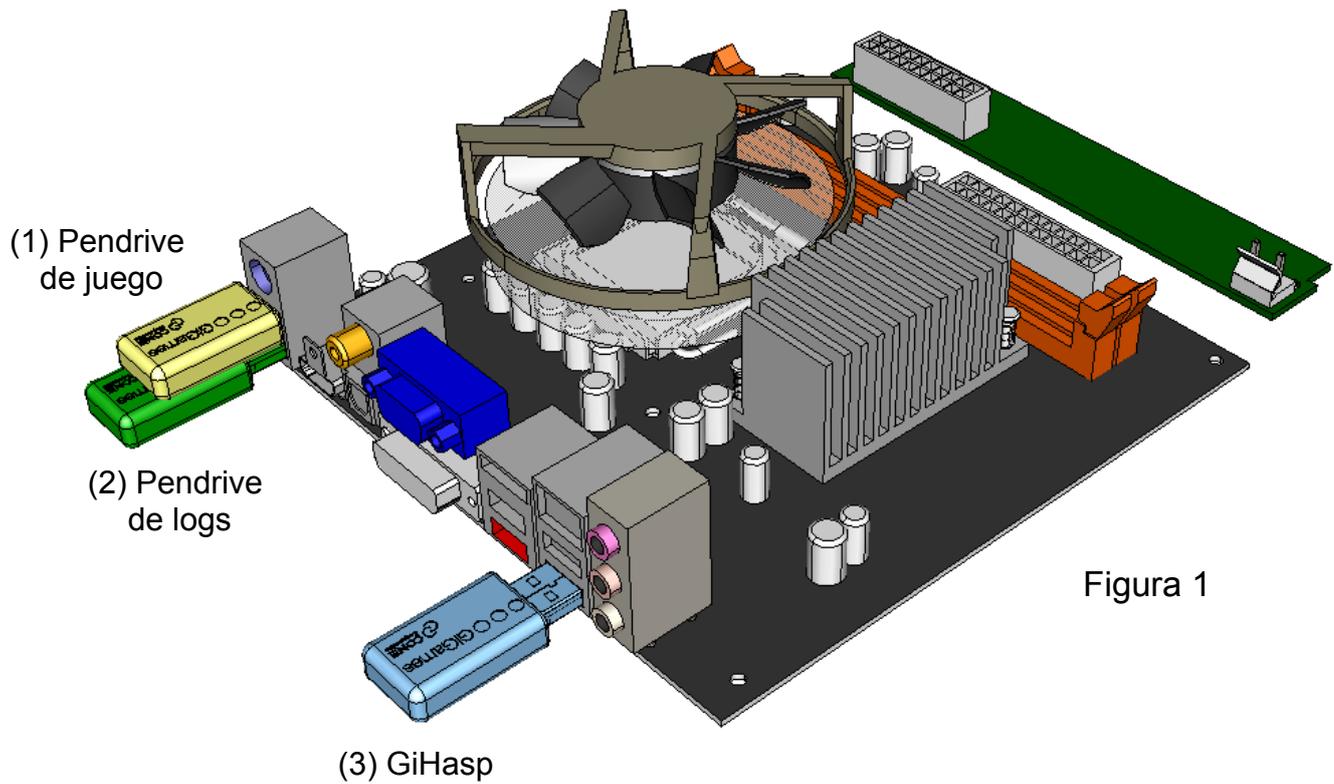


Figura 2

La llave GiHasp (3) se colocará en cualquier puerto USB de la parte trasera del PC.

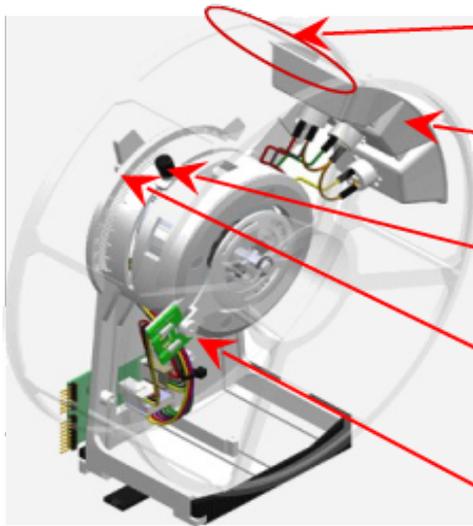
CONEXIÓN PC/PENDRIVES

- PC CARTA



10. AJUSTES DE RODILLOS

- El modelo Zip utiliza el módulo de rodillos **Mod. A17** de **Industrias Lorenzo**.
- Si se sustituye un rodillo es importante ajustarlo adecuadamente para que las figuras paren centradas en la línea de premio.
- Para ello, debemos situar el motor y la reserva de luces (visor) en la posición que se indica en el cuadro inferior.
- Las bandas están identificadas por las letras A, B y C. La banda A corresponde al primer rodillo (izquierda), la B al central y la C al de la derecha.



Taladros de fijación de la banda. De los dos grupos, hay que usar éste.

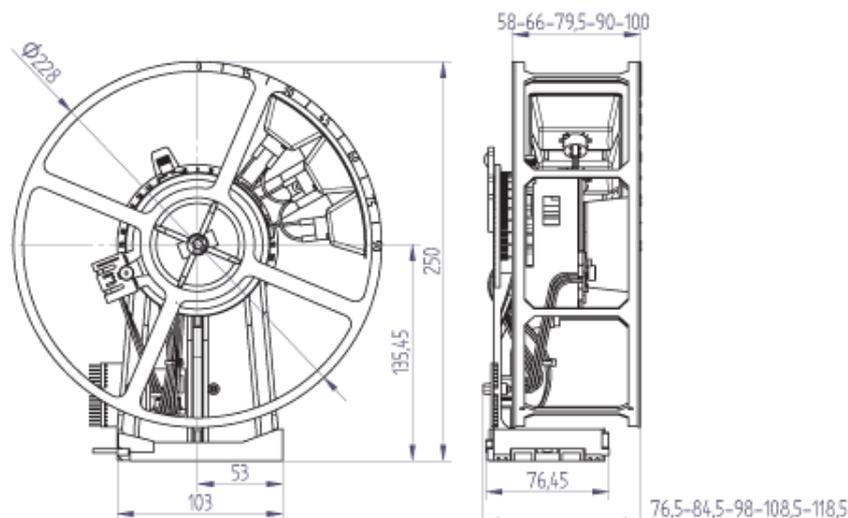
Reserva de luces.
Se puede regular girando el conjunto sobre la escala graduada.

Motor paso a paso.
Se puede regular girando el conjunto sobre la escala graduada, utilizando el pivote que se indica.

Escala graduada en ángulos.
Los valores de ajuste se indican en la tabla.

Situando el rodillo en la posición que se indica en la figura, con el imán sobre el circuito impreso, los taladros de fijación de la banda se encuentran en el lado opuesto.

AJUSTES DE LOS RODILLOS		
RODILLO	VISOR	MOTOR
INFERIOR	- 2°	- 70°

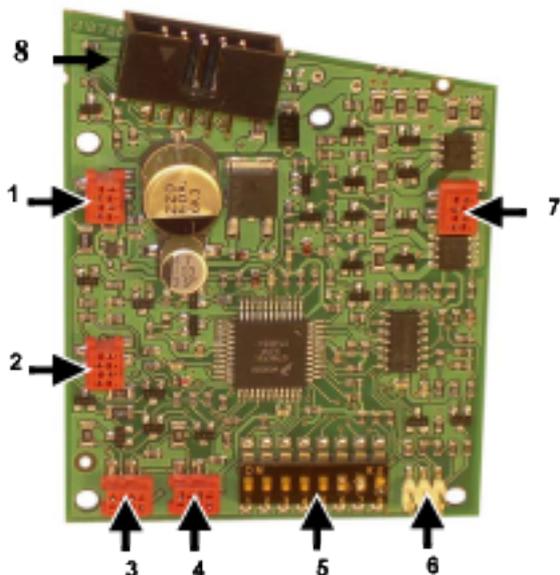


11. CONFIGURACIÓN SWITCHES PAGADORES

Se describe en este capítulo como configurar las direcciones de los pagadores **Azkoyen Rode U-II ccTalk**.

TARJETA DE CONTROL CCTALK - SWITCHES:

Existe un único modelo de tarjeta para todos los tipos de Hopper U-II cctalk. En la siguiente figura se muestra la funcionalidad de cada uno de los conectores y switches disponibles en la tarjeta de control.



- 1- Detección salida de moneda**
- 2- Doble contaje**
- 3- Sensor de vacío**
- 4- Sensor de llenado**
- 5- Switch**
- 6- Conector para Herramientas**
- 7- Conexión del motor**
- 8- Conector cctalk**

SWITCHES - DESCRIPCIÓN:

La configuración de la dirección del Hopper U-II, así como el manejo de otras funcionalidades, se realiza mediante un dip switch de ocho vías situado en la tarjeta electrónica y accesible desde la parte inferior del devolvedor, tal y como se ve en la ilustración.



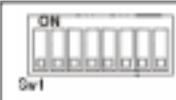
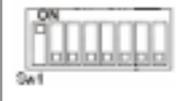
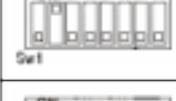
En las siguientes tablas se detalla la funcionalidad de los switches.

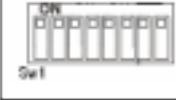
CONFIGURACIÓN SWITCHES PAGADORES

SWITCHES - FUNCIONALIDAD:

SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8
Selección de la dirección del Hopper				No Usado	Selección del modo de direccionamiento	Selección del modo de funcionamiento	

- Con los switches 1, 2, 3 y 4 se pueden direccionar hasta 16 Hopper U-II, de la forma indicada en la tabla:

	cctalk address	SW1	SW2	SW3	SW4
	3	OFF	OFF	OFF	OFF
	4	ON	OFF	OFF	OFF
	5	OFF	ON	OFF	OFF
	6	ON	ON	OFF	OFF
	7	OFF	OFF	ON	OFF

	18	ON	ON	ON	ON

- El switch 5 no se utiliza.

- El switch 6 se utiliza para seleccionar el modo de direccionamiento implementado en el hopper U-II en cada momento, pudiendo elegir entre direccionamiento mediante switches o mediante la dirección guardada en la memoria interna del hopper (que se puede modificar empleando los comandos cctalk correspondientes).

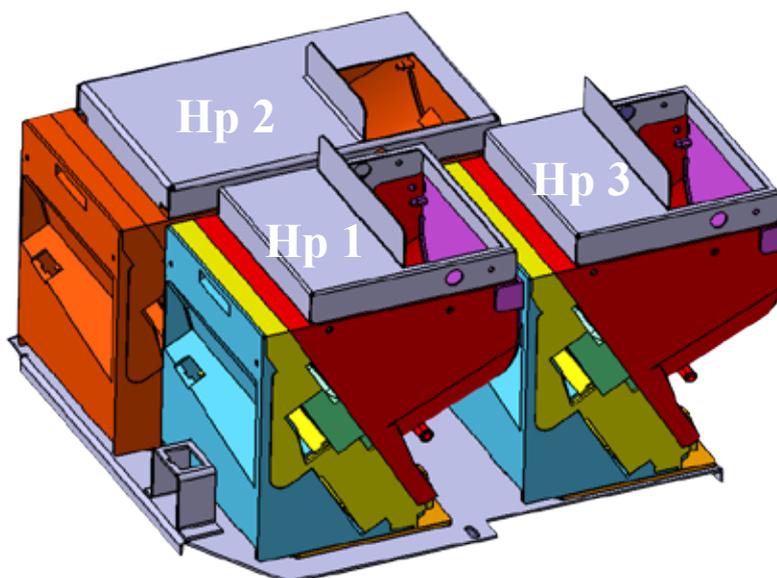
- Los switches 7 y 8 se emplean para seleccionar el funcionamiento del Hopper U-II de acuerdo a la siguiente tabla:

MODO DE FUNCIONAMIENTO	SW7	SW8
STANDARD	OFF	OFF
STANDARD ENCRIPTADO	OFF	ON
PLUS	ON	OFF
PLUS ENCRIPTADO	ON	ON

CONFIGURACIÓN SWITCHES PAGADORES

CONFIGURACIÓN SWITCHES EN EL MODELO SLANT TOP:

HOPPERS (Hp)	DIRECCIÓN CCTALK
1	3
2	4
3	5



12. PLANOS Y ESQUEMAS

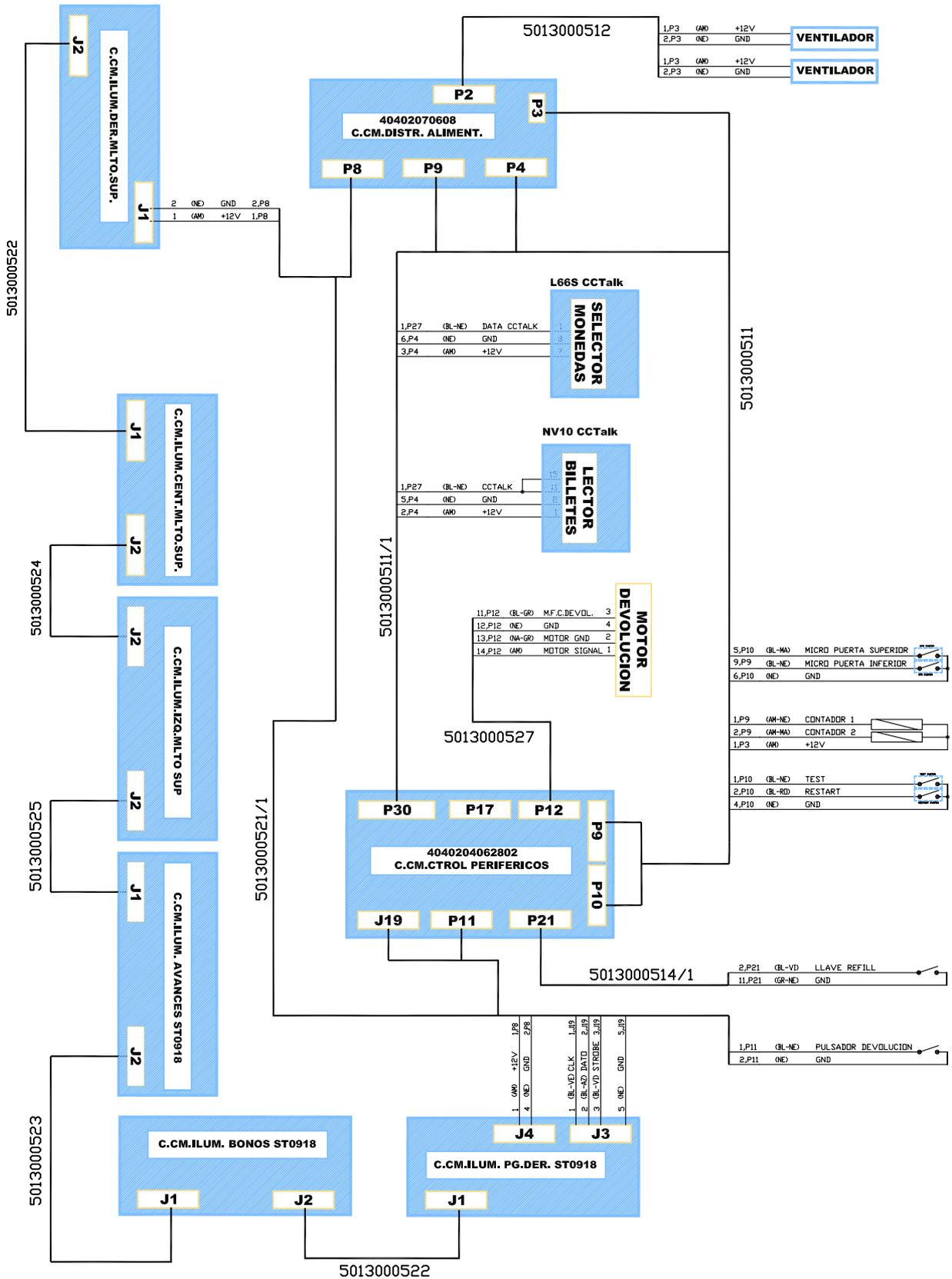
En las páginas siguientes se muestran los planos de conexionado y de situación de componentes de todas las cartas electrónicas, con el fin de identificar cada uno de los componentes, su ubicación, la interconexión con el resto de cartas y periféricos y algunos detalles que el técnico debe conocer.

Al tratarse de cartas montadas con componentes SMD, la reparación debe hacerse por técnicos cualificados.

El Servicio Postventa de GiGames S.L. está a su disposición para atender cualquier duda, reparación y suministro de recambios.

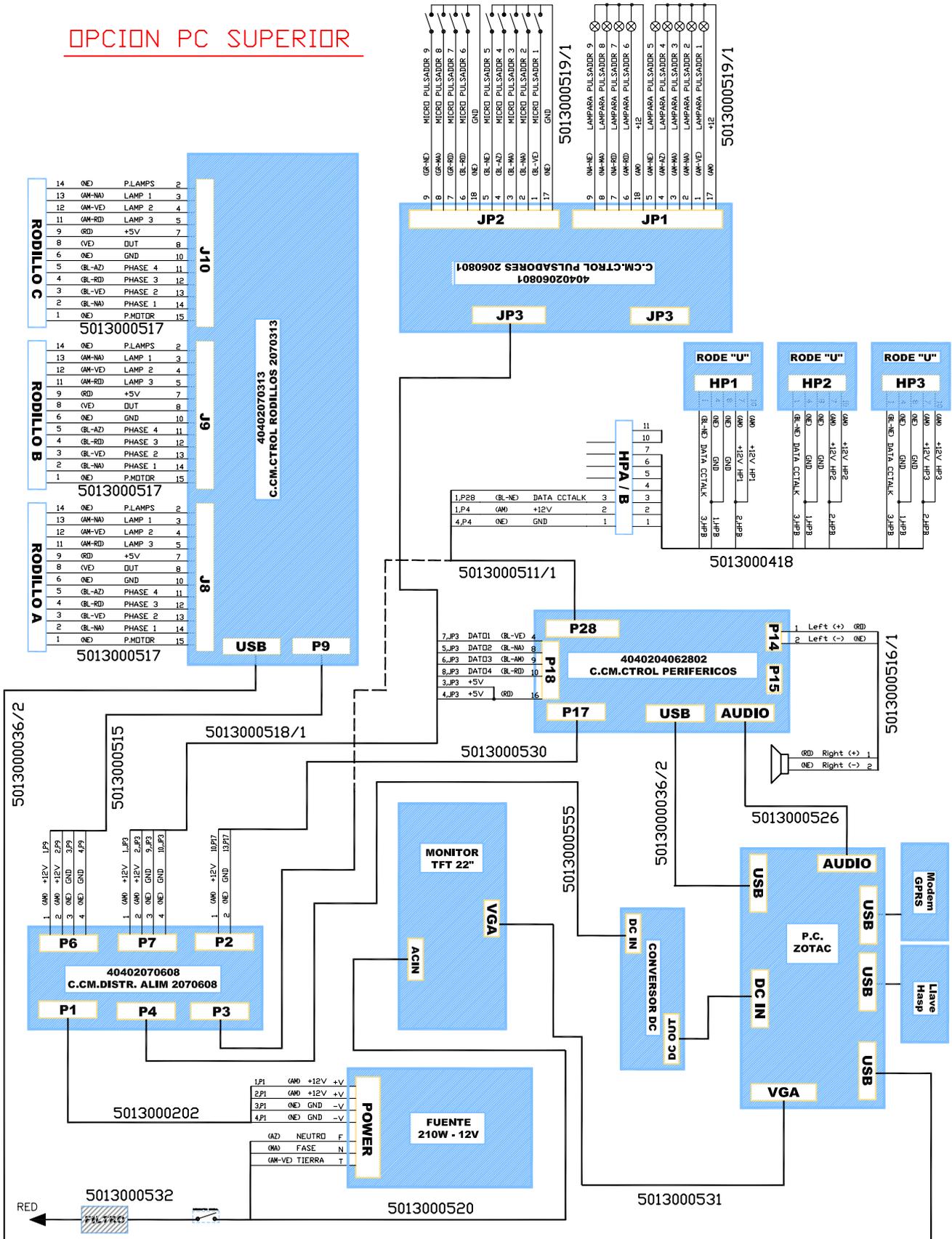
www.gigames.es

12.1. CONEXIONADO GENERAL

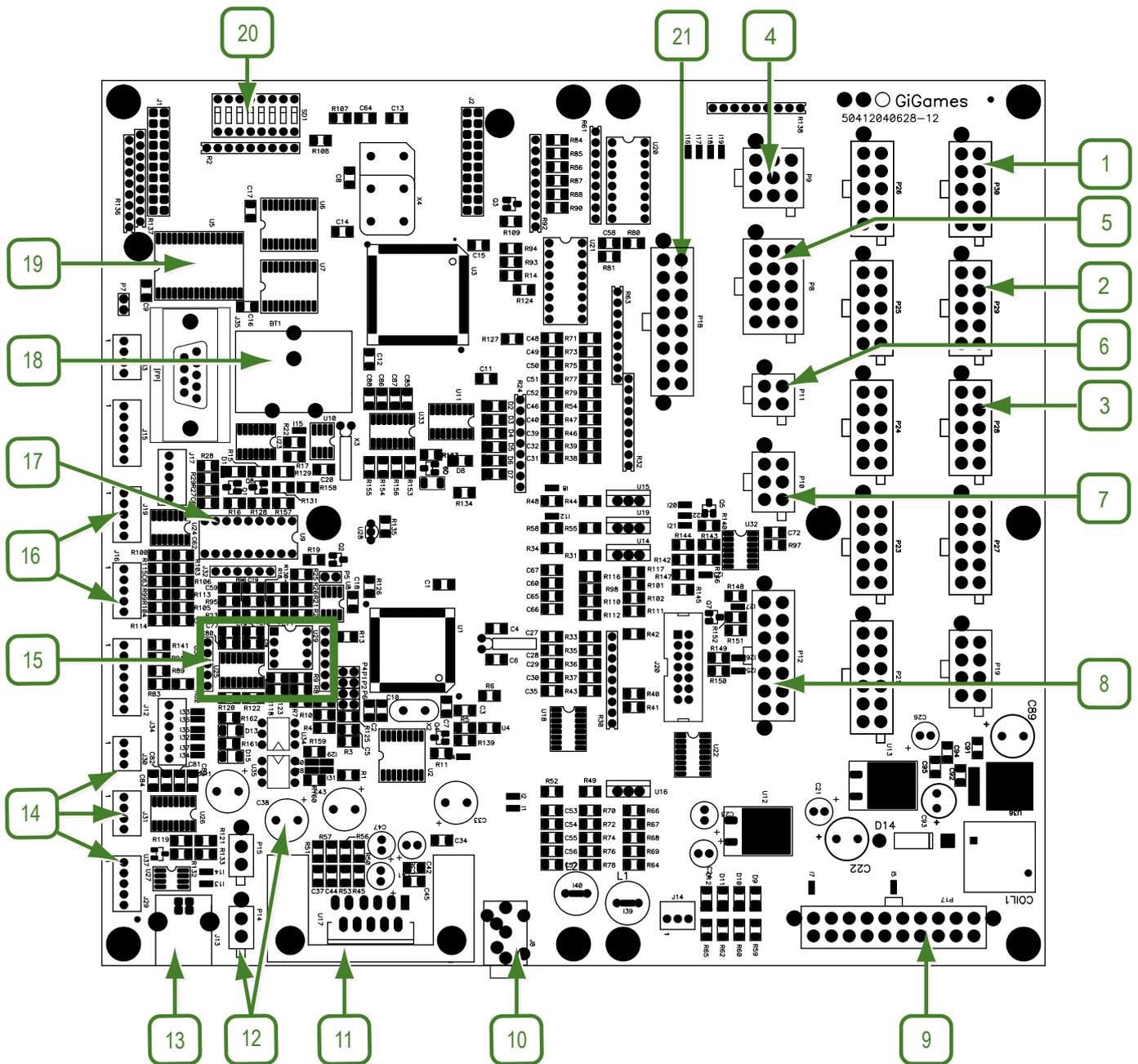


CONEXIONADO GENERAL

OPCION PC SUPERIOR



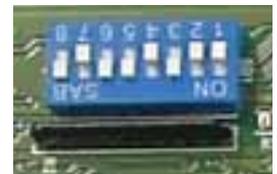
12.2. CARTA DE CONTROL PRINCIPAL



CARTA DE CONTROL PRINCIPAL

COMPONENTES DE LA CARTA DE CONTROL PRINCIPAL (TITÁN):

- | | | | |
|----|-------------------------------------|----|---------------------|
| 1 | Conector selector de monedas | 13 | Conector USB |
| 2 | Conector selector de billetes | | |
| 3 | Conector hoppers | 14 | Puertos serie |
| 4 | Conector de contadores | | |
| 5 | Básculas hopper | 15 | E2PROM |
| 6 | Iluminación entrada de monedas | | |
| 7 | Conector micros Test/Restart
MPS | 16 | Control de luces |
| 8 | Motor de devolución | 17 | PIC Titán |
| 9 | Conector de alimentación | 18 | Pila RAM |
| 10 | Entrada audio | 19 | RAM |
| 11 | Amplificador de sonido | 20 | Switches |
| 12 | Altavoces | | |
| | | 21 | Conector pulsadores |



CARTA DE CONTROL PRINCIPAL

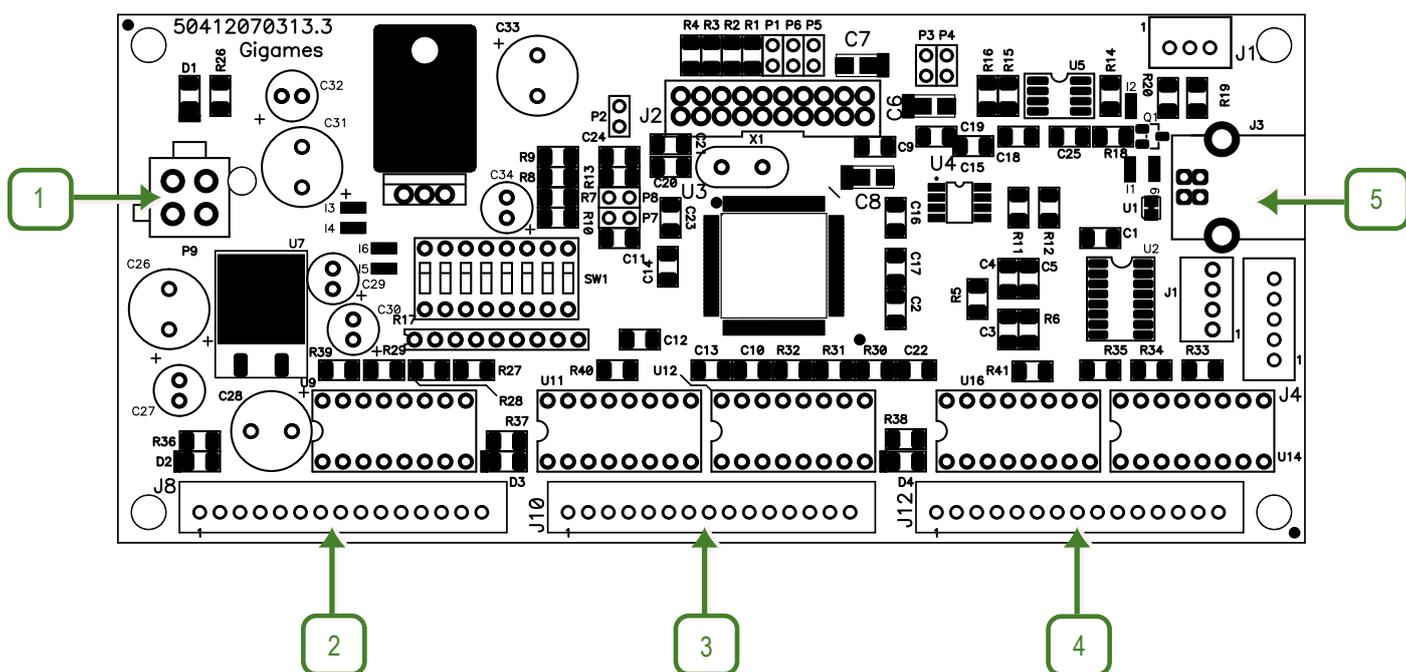
CONFIGURACIÓN DE LOS SWITCHES EN LA PLACA TITÁN:

SW1	SW2	NO CONECTADO			
OFF	OFF	Situarse en OFF			
	SW3	SELECTOR DE MONEDAS			
	ON	Selector de monedas lateral			
	OFF	Selector de monedas frontal			
	SW4	RESERVADO			
	OFF	Situarse en OFF			
		SW5	SW6	PULSADORES DE JUEGO	
		ON	ON	De 5 a 10 pulsadores	
		OFF	OFF	5 pulsadores	
				SW7	DETECCIÓN HOPPER LLENO
				ON	Hopper con sensor de Hopper lleno
			OFF	Hopper con báscula mecánica	
			SW8	ILUMINACIÓN	
			ON	Máquina mixta	
			OFF	Máquina de video	

CONFIGURACIÓN DE LOS SWITCHES EN EL MODELO SLANT TOP:

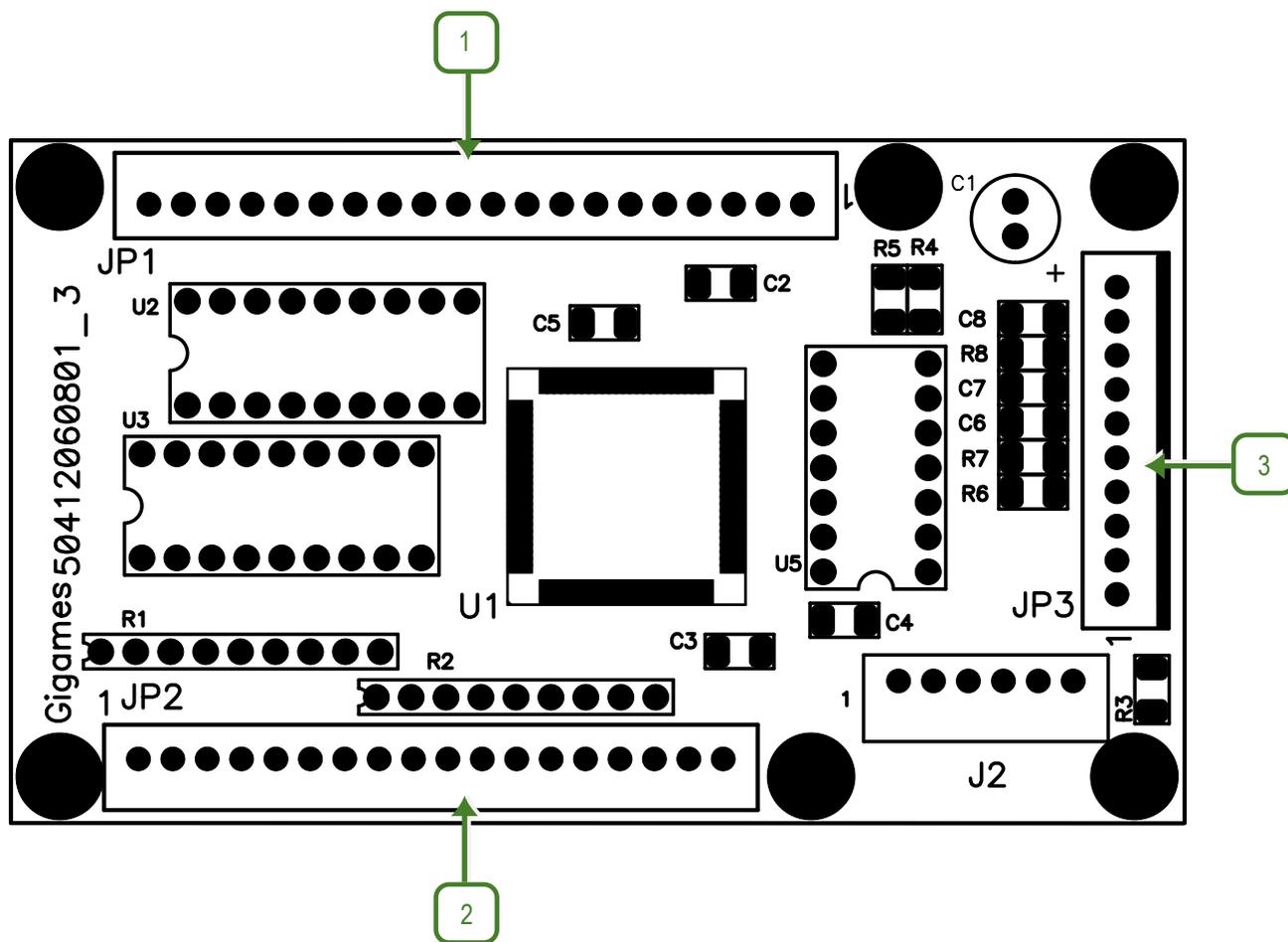
FUNCIÓN	SWITCH	SLANT TOP	DESCRIPCIÓN
NO USADOS	SW1	OFF	
	SW2	OFF	
SELECTOR MONEDAS	SW3	ON	SELECTOR DE MONEDAS LATERAL
NO USADO	SW4	OFF	
CONFIGURACIÓN PULSADORES	SW5	ON	DE 5 A 10 PULSADORES
	SW6	ON	
HOPPER	SW7	ON	SENSOR DE HOPPER LLENO
ILUMINACIÓN	SW8	ON	MÁQUINA MIXTA (CON ILUMINACIÓN)

12.3. CARTA DE CONTROL DE RODILLOS



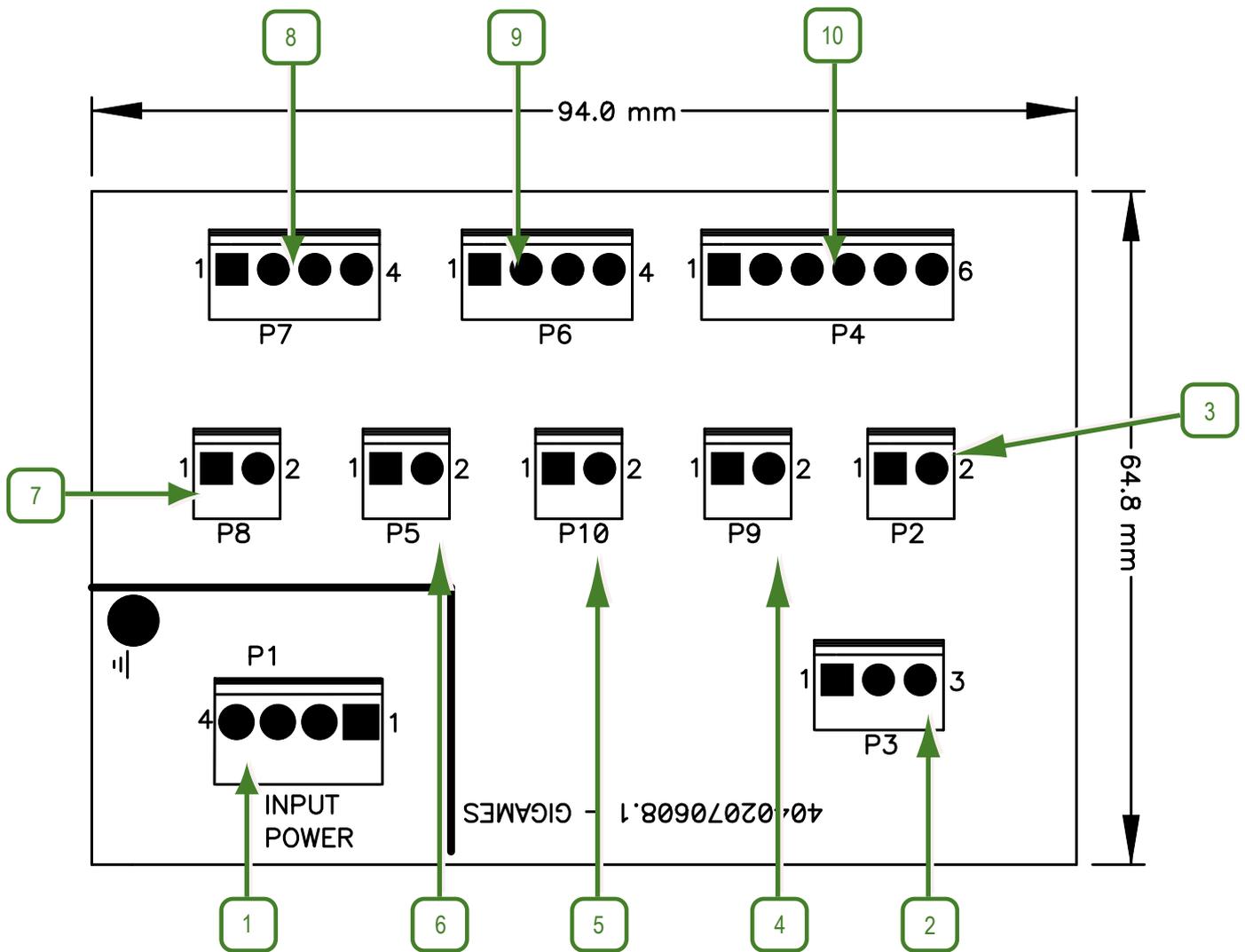
- 1 Alimentación carta
- 2 Rodillo izquierdo
- 3 Rodillo central
- 4 Rodillo derecho
- 5 Conexión PC

12.4. CARTA DE CONTROL DE PULSADORES



- 1 Lámparas
- 2 Pulsadores
- 3 Alimentación carta

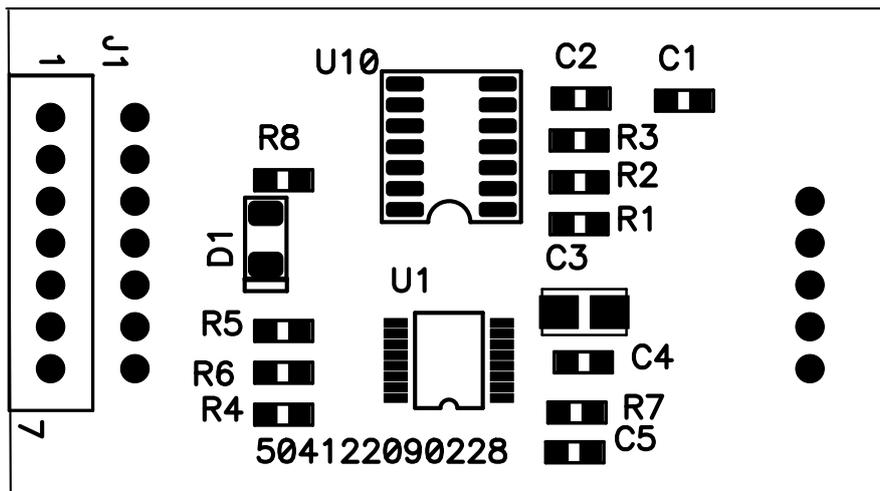
12.5. CARTA DISTRIBUCIÓN DE ALIMENTACIÓN



- | | | | |
|---|---|----|-------------|
| 1 | Entrada | 6 | Titán |
| 2 | Contadores, hoppers y selector de monedas | 7 | Iluminación |
| 3 | Ventiladores | 8 | Pulsadores |
| 4 | PC (carta) 12V | 9 | Rodillos |
| 5 | Selector de billetes | 10 | TFT |

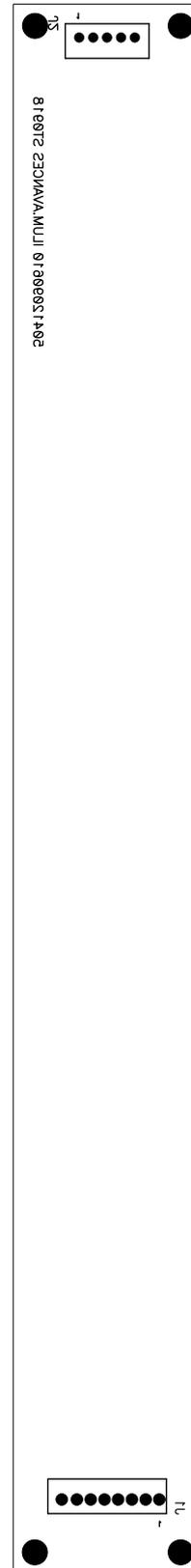
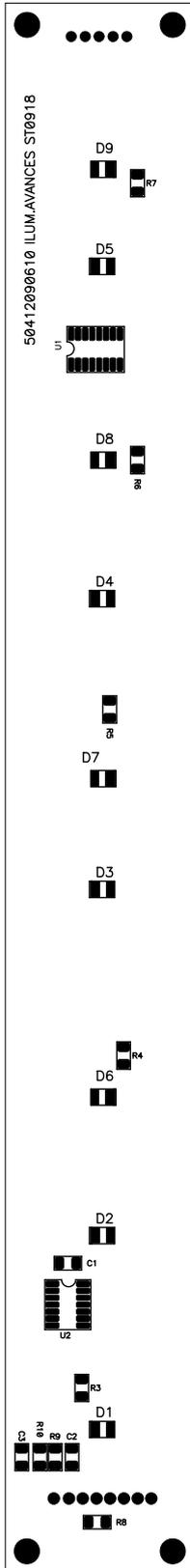
12.6. CARTAS DE ILUMINACIÓN

Iluminación Inteligente (40402090625)



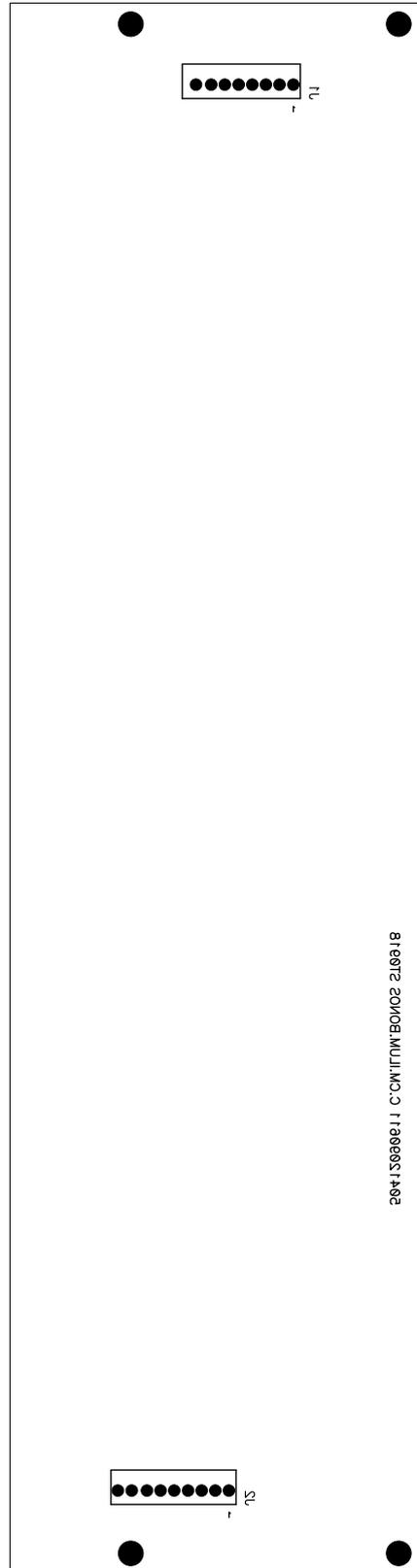
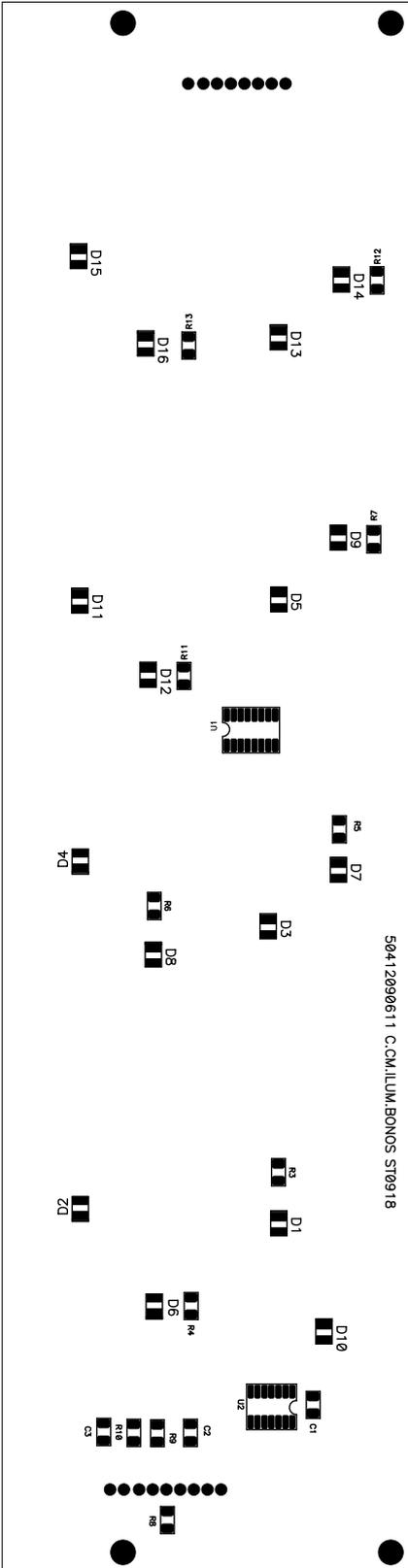
CARTAS DE ILUMINACIÓN

Iluminación Avances (40402090610)



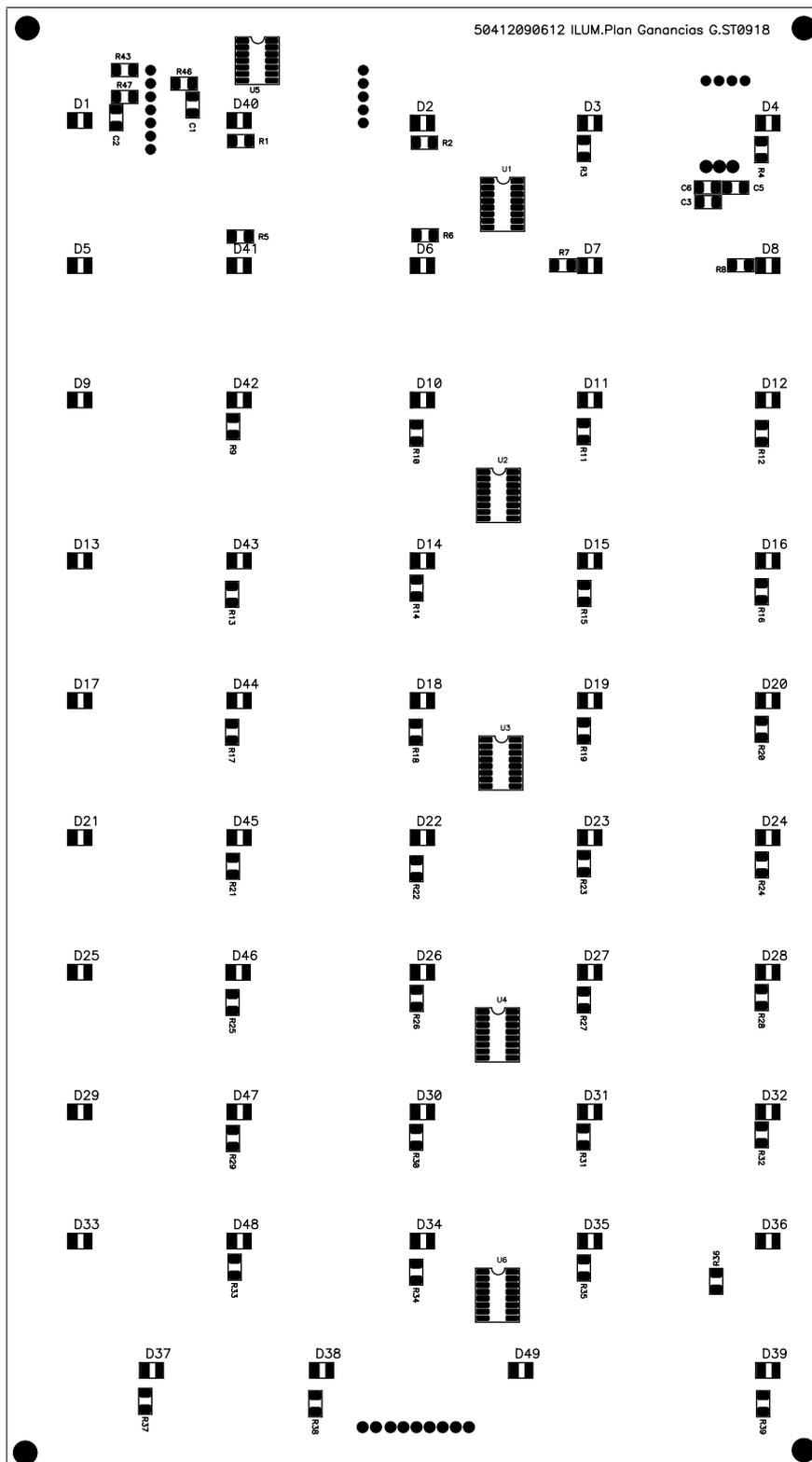
CARTAS DE ILUMINACIÓN

Iluminación Bonos (40402090611)

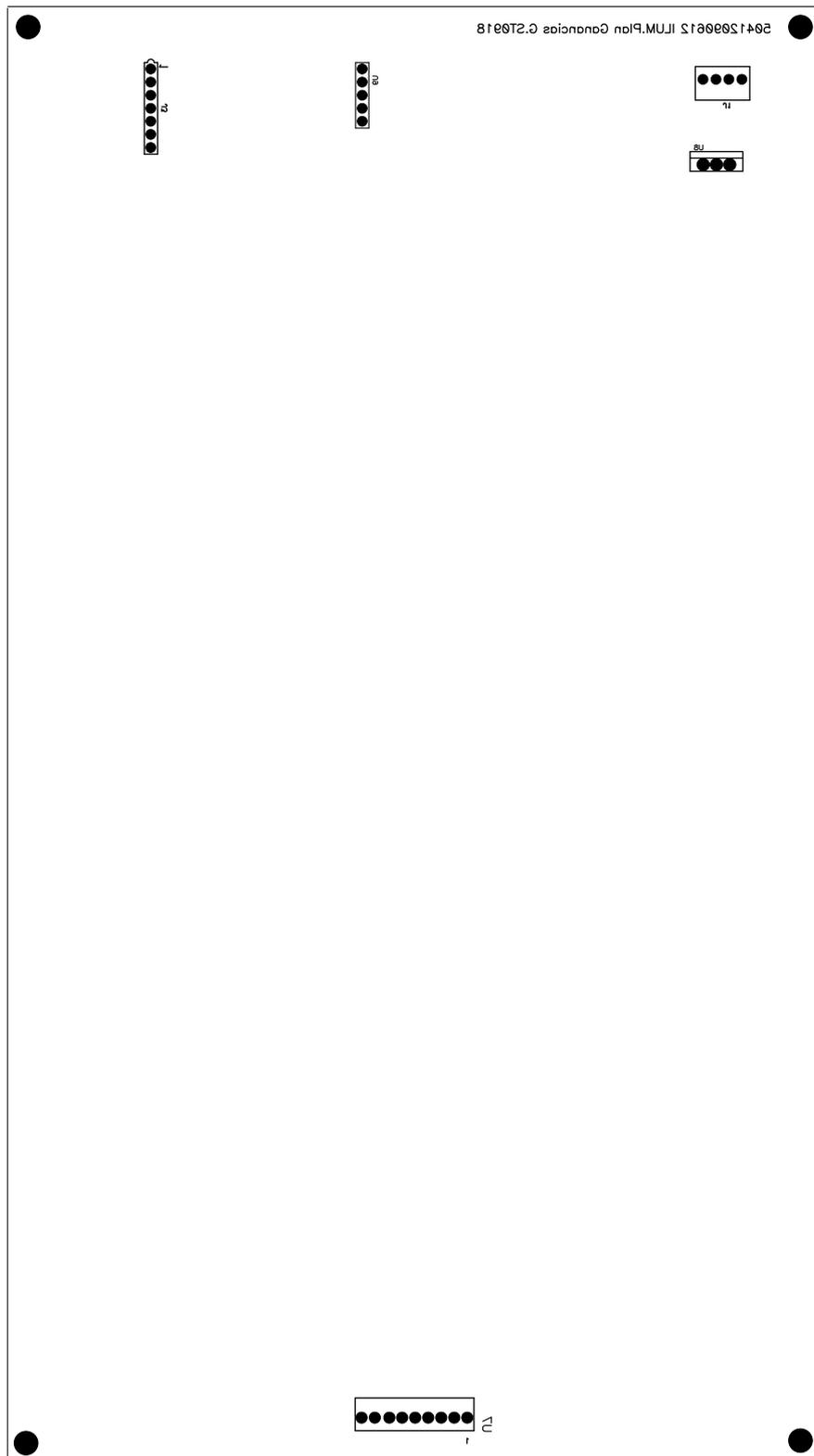


CARTAS DE ILUMINACIÓN

Iluminación Plan de Ganancias (40402090612)

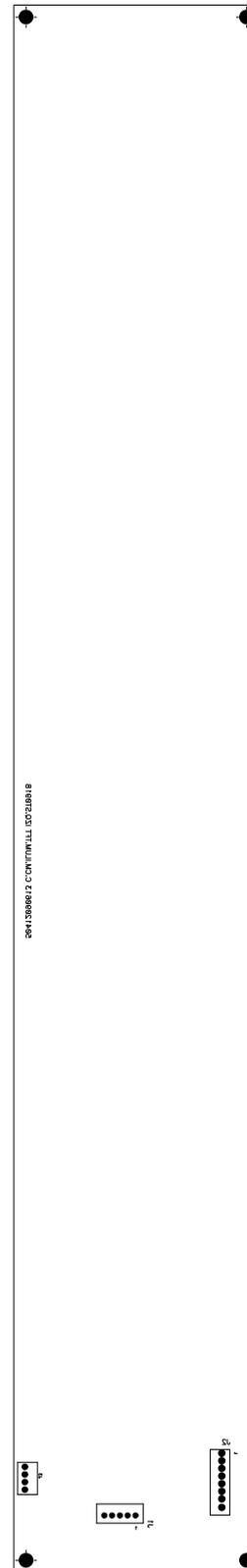
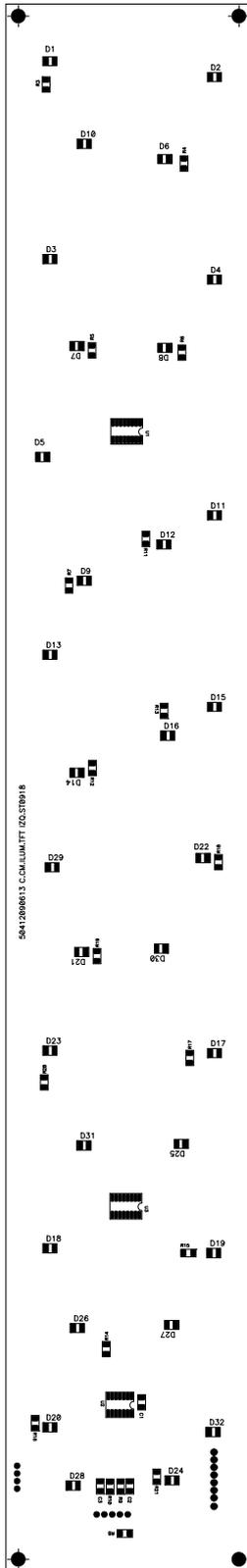


CARTAS DE ILUMINACIÓN



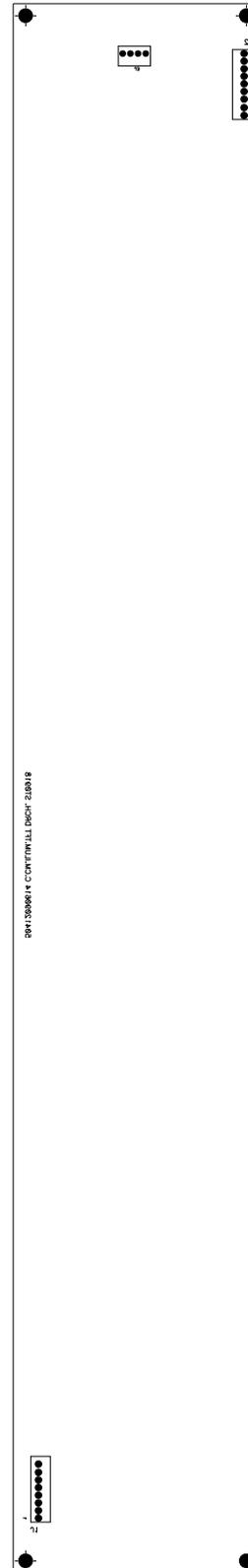
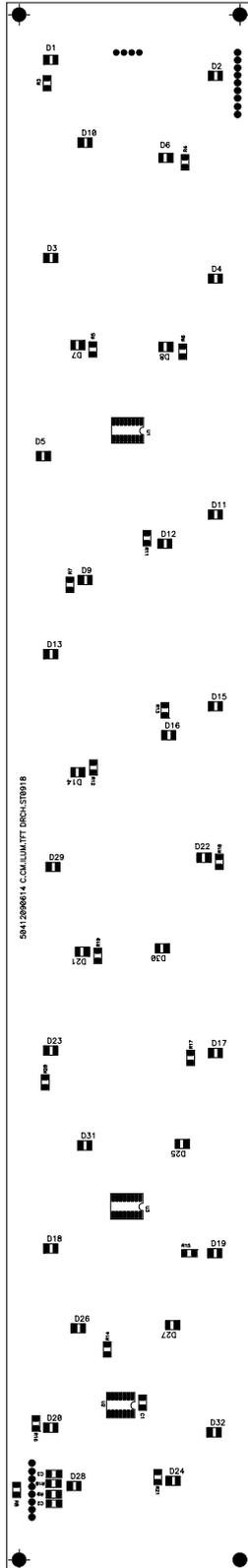
CARTAS DE ILUMINACIÓN

Iluminación TFT Izquierda (40402090613)



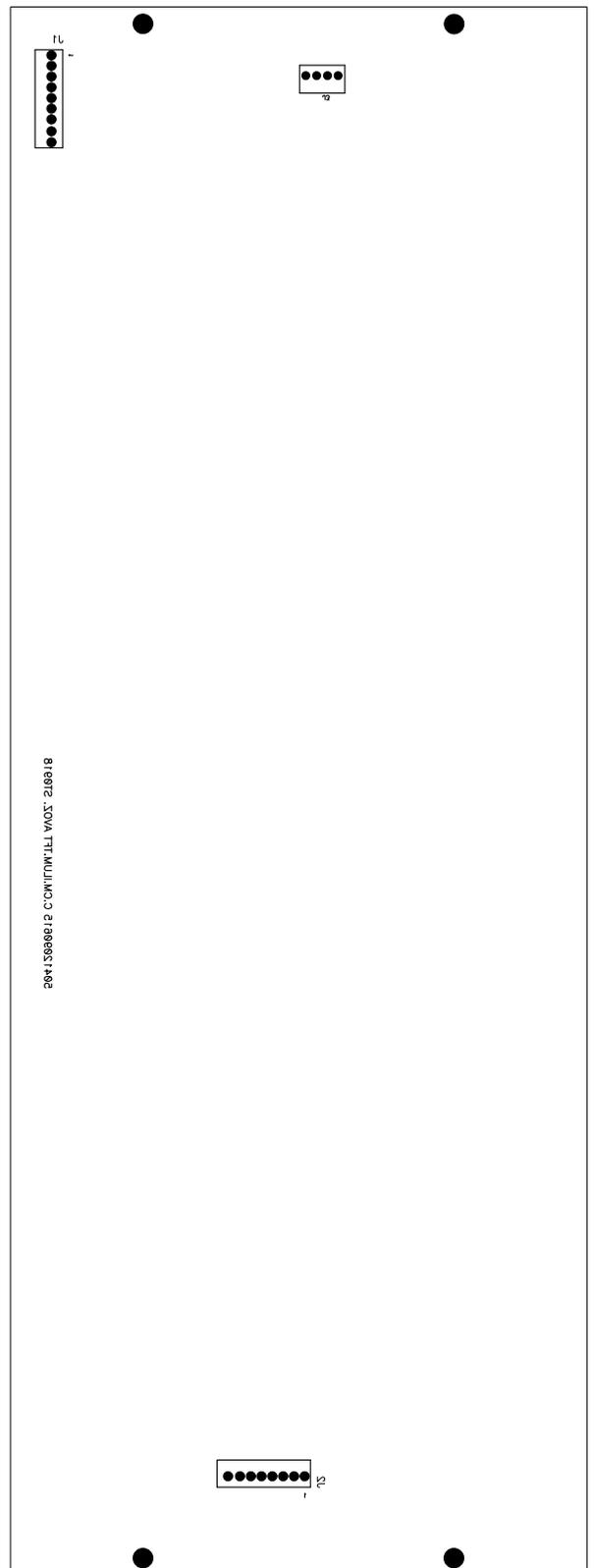
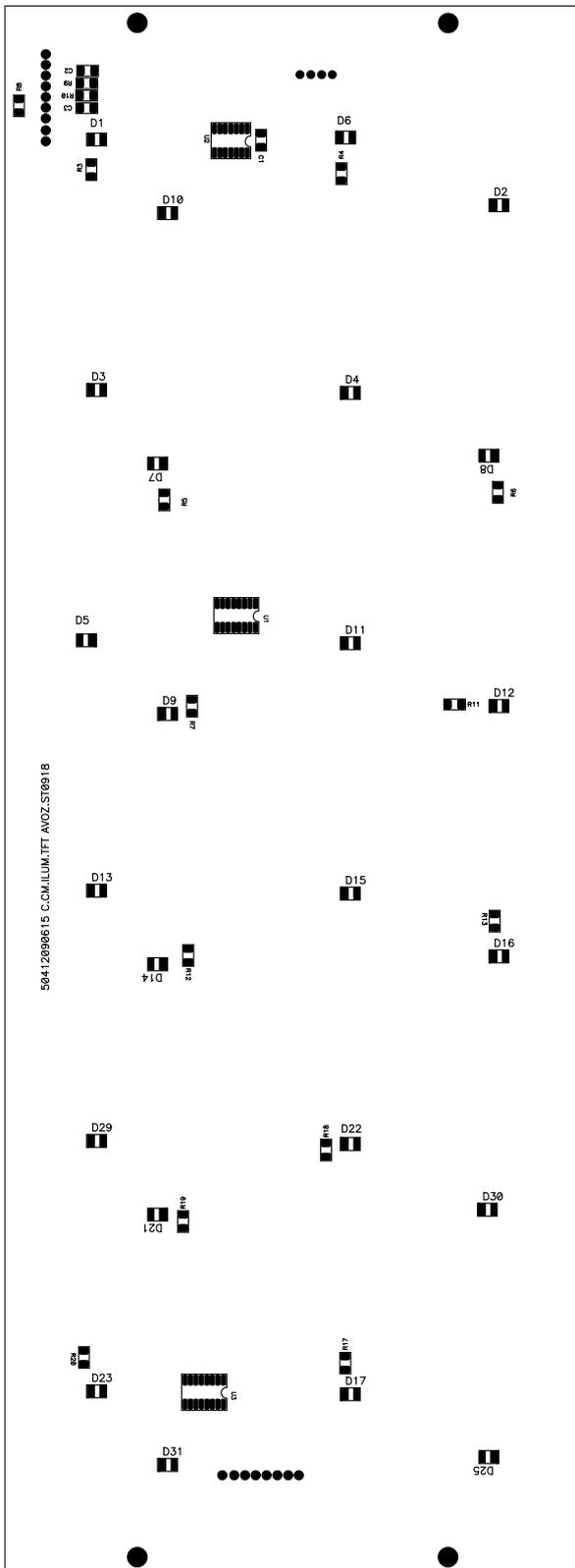
CARTAS DE ILUMINACIÓN

Iluminación TFT Derecha (40402090614)



CARTAS DE ILUMINACIÓN

Iluminación TFT Altavoz (40402090615)



GiGames S.L.
Polígono Industrial Santa Margarida II
Avda. Can Jofresa 69
08223 Terrassa (Barcelona)
Tel. Comercial: 93 590 17 82
Tel. SPV: 902 430 276
e-mail: comercial@gigames.es
www.gigames.es

Edición: Enero 2010
5091000068/1