

S300

MANUAL DE USUARIO



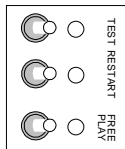


MANUAL DE USUARIO

1. INTERRUPTORES DE SERVICIO.....	1
2. INICIALIZACIÓN	1
Arranque en frío.....	1
Reset Factory	1
3. MODOS DE OPERACIÓN	2
Modo de operación Juego	2
Modo de operación Free-Play.....	2
Modo de operación Automático	3
4. SEÑALIZADOR LUMINOSO	4
5. CONTADORES	6
Contadores electromecánicos (o externos).....	6
Contadores electrónicos (o internos)	7
Contadores de recaudación (Total/Partial Account)	7
Contadores de servicio (Technic Service).....	9
Contadores de Multigame (Multigame Total/Partial)	12
Contadores de Jackpots (Buffer Counters)	13
6. RESUMEN DE LAS ÚLTIMAS PARTIDAS.....	14
Rodillos	14
Video.....	14
7. ACCIONES A EJECUTAR POR EL ENCARGADO DE LA SALA..	15
Pago manual de premios.....	15
Reposición de monedas en el hopper.....	15
Recaudación del billeteiro	17
Recaudación del cajón	18
Introducción manual de créditos	19
Reposición de papel en la impresora de pagos	19
8. FUERAS DE SERVICIO Y AVISOS.....	20
9. CAMBIO DE LA VERSIÓN DE MEMORIA	22

1. INTERRUPTORES DE SERVICIO

Los **Interruptores de Servicio (TEST, RESTART y FREE-PLAY)** permiten seleccionar el **modo de operación** e **inicializar la máquina**. Se encuentran en la carta *Driver Puerta*.



2. INICIALIZACIÓN

Arranque en frío

La operación de **arranque en frío** (también conocida como **inicialización o Restart**) consiste en la puesta a cero de las memorias RAM de la máquina.

Para realizar un **arranque en frío** seguir el siguiente procedimiento:

- 1) Abrir la puerta principal.
- 2) Apagar la máquina.
- 3) Con el interruptor **RESTART accionado, encender la máquina**. La máquina mostrará el mensaje **Ini** seguido de un código indicativo del resultado de la inicialización (consultar **Tabla 1**).
- 4) Cerrar la puerta.

Reset Factory

La operación de **Reset Factory** consiste en la **inicialización total** de la máquina. Todos los contadores electrónicos se ponen a cero y los parámetros de configuración toman el valor por defecto, de acuerdo con el **código de país** de la máquina. La operación **Reset Factory** solo puede realizarse si así lo permite el **código de país** y el parámetro **Fac Reset** está habilitado.

Para realizar un **Reset Factory** seguir el siguiente procedimiento:

- 1) Abrir la puerta principal.
- 2) Apagar la máquina.
- 3) Accionar la cerradura **ELECT**.
- 4) Con el interruptor **RESTART accionado, encender la máquina**. La máquina mostrará el mensaje **Ini** seguido de un código indicativo del resultado de la inicialización (consultar **Tabla 1**).
- 5) Desactivar la cerradura **ELECT** y cerrar la puerta.

MENSAJE	C217 ^(*)	C218 ^(*)	DESCRIPCIÓN
Ini_ _	C_OK	_ _	Inicialización sin incidencias.
Ini - R1 _	R1 _	R1 _	Recuperación de un contador electrónico en E2PROM mediante puesta a 0.
Ini - R12 _	R12 _	R12 _	Recuperación de todos los contadores electrónicos en E2PROM mediante puesta a 0.
Ini - RF_ A	RF_ A	RF_ A	Puesta a cero de las memorias E2PROM y RAM (Reset factory). La máquina se configura según los parámetros predefinidos en fábrica.
Ini - RF_ I	RF_ I	RF_ I	Puesta a cero de la memoria E2PROM a partir de una dirección de memoria (Reset factory incremental).

Tabla 1. Resultado de la inicialización.

(*) El resultado de la última inicialización realizada se registra en los **Contadores electrónicos C217 y C218**.

3. MODOS DE OPERACIÓN

Modo de operación Juego

Es el modo de operación estándar. Los interruptores de servicio (**FREE PLAY** y **TEST**) deben estar desactivados y los tres leds asociados deben aparecer apagados.

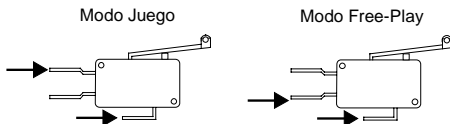
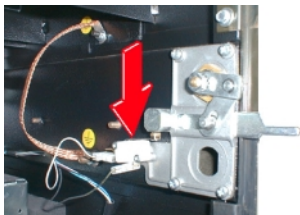
Para que la máquina opere correctamente **todas las puertas deben de estar cerradas**.

Modo de operación Free-Play

El modo de operación *Free-Play* permite realizar **demostraciones** del juego sin necesidad de introducir créditos. La máquina opera como en el *Modo Juego* pero sin pagar los premios.

Para activar el Modo *Free-Play* seguir el siguiente procedimiento:

- 1) Abrir la puerta principal.
- 2) Activar el interruptor de servicio **FREE-PLAY**.
- 3) Apagar la máquina.
- 4) Modificar la conexión del **microinterruptor** de la puerta principal a *Modo Free-Play*. **Si no se realiza esta operación, en modo *Free-Play* no se podrá cerrar la puerta principal.**
- 5) Realizar un *arranque en frío*.
- 6) Cerrar la puerta principal.



Para desactivar el Modo *Free-Play* seguir el siguiente procedimiento:

- 1) Abrir la puerta principal.
- 2) Desactivar el interruptor de servicio **FREE-PLAY**.
- 3) Apagar la máquina.
- 4) Conectar los cables del micro de la puerta en *Modo Juego*.
- 5) Realizar un *arranque en frío*.
- 6) Cerrar la puerta principal.

Modo de operación Automático

En el modo de operación *Automático*, la máquina lanza **automáticamente partidas** de forma **ininterrumpida**, es decir sin necesidad de actuar sobre los pulsadores de la máquina.

Para activar el Modo Automático seguir el siguiente procedimiento:

- 1) Abrir la puerta principal.
- 2) Activar el interruptor de servicio **TEST**.
- 3) Apagar la máquina.
- 4) Realizar un *arranque en frío*.
- 5) Desactivar el interruptor **TEST**.
- 6) Cerrar la puerta principal.

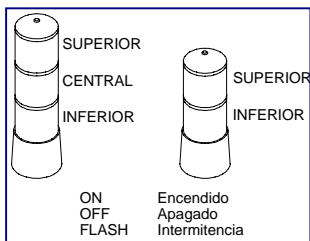
Para **desactivar el Modo Automático** seguir el siguiente procedimiento:

- 1) Abrir la puerta principal.
- 2) Apagar la máquina.
- 3) Realizar un *arranque en frío*.
- 4) Cerrar la puerta principal.

4. SEÑALIZADOR LUMINOSO

El señalizador luminoso se configura mediante el parámetro **SignPost** de la fase **T.19.1Parameters**. (rodillos) o **Modo Señaliz. Sup.** en el menú **Edición de parámetros** (video).

Una de sus funciones es avisar al empleado cuando el jugador pulsa **EMPLEADO**. Esta señalización depende del **código de país** (contador de servicio **C203**):



CÓDIGO DE PAÍS 01C y 31 A	RESTO DE CÓDIGOS DE PAÍS
El indicador se enciende y mantiene el estado hasta pulsar de nuevo EMPLEADO .	El indicador se enciende y mantiene el estado mientras el pulsador esté activado.

STANDARD			
MENSAJE	CUERPO INF.	CUERPO CENTRAL	CUERPO SUP.
Sin Créditos	OFF	OFF	OFF
Con Créditos	OFF	OFF	OFF
Aviso remoto	FLASH	FLASH	FLASH
Empleado	ON	OFF	OFF
Modo Test	ON	OFF	OFF
Pago automático	OFF	OFF	OFF
Pago Manual	OFF	OFF	ON
Pago Jackpot	OFF	OFF	ON
Puerta abierta	OFF	FLASH	OFF
Fuera de Servicio	OFF	ON	OFF

HOLLAND-0		
MENSAJE	C. INF.	C. SUP.
Sin Créditos	OFF	OFF
Con Créditos	OFF	OFF
Aviso remoto	FLASH	FLASH
Empleado	OFF	ON
Modo Test	OFF	ON
Pago automat.	OFF	OFF
Pago Manual	FLASH	OFF
Pago Jackpot	FLASH	OFF
Puerta abierta	OFF	ON
Fuera de Ser.	FLASH	OFF

CANWCLC-0		
MENSAJE	C. INF.	C. SUP.
Sin Créditos	OFF	OFF
Con Créditos	OFF	OFF
Aviso remoto	OFF	OFF
Empleado	OFF	ON
Modo Test	OFF	OFF
Pago automat.	OFF	OFF
Pago Manual	OFF	FLASH
Pago Jackpot	OFF	FLASH
Puerta abierta	FLASH	FLASH
Fuera de Ser.	OFF	OFF

CANHOLC-0		
MENSAJE	C. INF.	C. SUP.
Sin Créditos	OFF	OFF
Con Créditos	OFF	OFF
Aviso remoto	FLASH	FLASH
Empleado	OFF	ON
Modo Test	OFF	ON
Pago automat.	OFF	OFF
Pago Manual	FLASH	FLASH
Pago Jackpot	FLASH	FLASH
Puerta abierta	FLASH	OFF
Fuera de Ser.	OFF	FLASH

HOLLAND-1		
MENSAJE	C. INF.	C. SUP.
Sin Créditos	OFF	OFF
Con Créditos	OFF	OFF
Aviso remoto	FLASH	OFF
Empleado	OFF	ON
Modo Test	FLASH	OFF
Pago automat.	OFF	OFF
Pago Manual	FLASH	OFF
Pago Jackpot	FLASH	OFF
Puerta abierta	FLASH	OFF
Fuera de Ser.	FLASH	OFF

SWITZER.0			
MENSAJE	C. INF.	C. CENTRAL	CUERPO SUP.
Sin Créditos	OFF	OFF	ON
Con Créditos	ON	OFF	OFF
Aviso remoto	FLASH	FLASH	FLASH
Empleado	OFF	FLASH	OFF
Modo Test	OFF	OFF	OFF
Pago automat.	OFF	OFF	OFF
Pago Manual	OFF	FLASH	OFF
Pago Jackpot	OFF	FLASH	OFF
Puerta abierta	OFF	ON	OFF
Fuera de Ser.	OFF	FLASH	OFF

5. CONTADORES

La máquina posee dos sistemas de contadores: **contadores electromecánicos** (o **externos**) y **contadores electrónicos** (o **internos**).

Contadores electromecánicos (o externos)

Los contadores electromecánicos permiten una lectura directa de las siguientes variables:

CONFIGURACIÓN ESTÁNDAR					
Entradas	Salidas	Premios Manuales	Ganancias	Partidas	Billetes

01234567 | 01234567 | 01234567 | 01234567 | 01234567 | 01234567

Entradas	Ganancias	Salidas	Premios Manuales	Partidas	---
CONFIGURACIÓN FRANCIA					

ENTRADAS

Créditos apostados.

SALIDAS

Créditos pagados en concepto de premios, **sin** contabilizar los que fueron pagados **manualmente**.

PREMIOS MANUALES

Créditos pagados **manualmente** en concepto de premios.

GANANCIAS

Créditos ganados (monedas en el depósito de ganancias + billetes en el *stacker*).

PARTIDAS

Partidas realizadas.

BILLETES

Créditos entrados en forma de billetes.

$$\text{PORCENTAJE DEVOLUCIÓN} = \frac{100 \times (\text{SALIDAS} + \text{PREMIOS MANUALES})}{\text{ENTRADAS}}$$

Contadores electrónicos (o internos)

Los contadores electrónicos registran variables relativas a la **recaudación**, el **juego** y el **estado** de la máquina. Según el período de tiempo registrado pueden dividirse en:

a) Contadores Totales

Registran el funcionamiento de la máquina en **Juego Real** (no en modo *Free Play* ni *Automático*) **desde el último Reset Factory realizado**.

b) Contadores Parciales

Registran **períodos de operación parciales** en cualquiera de los modos de juego (**Normal**, **Free Play** y **Automático**). Se inicializan a 0 al realizar un *arranque en frío* o un *Reset Factory*.

Para visualizar los contadores electrónicos accionar la cerradura ELECT.

Contadores de contabilidad general y gestión de monedas (Total/Partial Account)

Registran información relativa a créditos jugados, premiados, a cajón, monedas entradas, pagadas, a cajón, etc.

Número	Descripción
C0001	Créditos jugados
C0002	Créditos premiados
C0003	Créditos pagados manualmente
C0004	Créditos a cajón
C0005	Créditos de premios pagados manualmente
C0006	Créditos de premios pagados automáticamente
C0007	Partidas jugadas
C0008	Créditos cancelados
C0010	Créditos billetes a cajón
C0011	Créditos del aceptador externo a cajón
C0012	Partidas premiadas
C0013	Créditos promocionales cargados desde el HOST (SAS).
C0014	Créditos jugados con tarjeta (GEMPLUS).
C0015	Créditos volcados a tarjeta (GEMPLUS).

Número	Descripción
C0016	Créditos non-cashables cargados desde el HOST (SAS).
C0017	Créditos cashables cargados desde el HOST (SAS).
C0018	Créditos volcados al HOST (SAS).
C0020	Monedas entradas en juego (moneda 1)
C0021	Monedas entradas en juego (moneda 2)
C0026	Monedas pagadas en juego (descargador)
C0030	Monedas cajón en juego (moneda 1)
C0031	Monedas cajón en juego (moneda 2)
C0036	Monedas salidas por cambio (descargador) ⁽²⁾
C0040	Monedas a descargador en modo Juego
C0041	Monedas a descargador en modo Test
C0043	Monedas a descargador por reposición directa
C0044	Monedas pagadas por descargador (en juego) ⁽³⁾
C0045	Monedas descargadas
C0046	Monedas salidas por error del descargador
C0047	Monedas disponibles en el descargador
C0048	Monedas descargadas para test de descargador
C0070	Billetes 1 entrados en juego
C0071	Billetes 2 entrados en juego
C0072	Billetes 3 entrados en juego
C0073	Billetes 4 entrados en juego
C0074	Billetes 5 entrados en juego
C0075	Billetes 1 entrados en test
C0076	Billetes 2 entrados en test
C0077	Billetes 3 entrados en test
C0078	Billetes 4 entrados en test
C0079	Billetes 5 entrados en test
C0080	Balance monedas en test descargador
C0085	Monedas cajón en test (moneda 1)
C0086	Monedas cajón en test (moneda 2)
C0096	Billetes entrados en fallo de tensión (no convertidos a créditos)
C0097	Billetes con código detectado por el apilador diferente del detectado por el lector
C0098	Billetes entrados y no reconocidos (fallo tensión, etc.)
C0099	Error protocolo del selector de billetes
C1000	Billetes 6 entrados en juego
C1001	Billetes 7 entrados en juego
C1002	Billetes 8 entrados en juego
C1003	Billetes 6 entrados en test

Número	Descripción
C1104	Billetes 7 entrados en test
C1005	Billetes 8 entrados en test
C1010	Créditos pagados manualmente en juego (dentro de la partida)
C1011	Replica de C-0001, pero se puede poner a 0 externamente
C1012	Replica de C-0002, pero se puede poner a 0 externamente
C1020	Créditos de bonus simples deducibles
C1021	Créditos de bonus simples no deducibles
C1022	Créditos de bonus simples wager
C1023	Créditos de bonus multiplicadores deducibles
C1024	Créditos de bonus multiplicadores no deducibles

- (1) Contador secundario. Su valor se calcula a partir de otros contadores.
- (2) Cambio: devolución de monedas si al introducir un billete el número de créditos supera la cantidad máxima permitida.
- (3) Registra también las monedas salidas incorrectamente por fallo en el sistema de frenado del pagador.

Contadores de servicio técnico (Technic Service)

Registran información relativa al modelo de la máquina, porcentaje de devolución, registro de errores, número de veces que se han abierto puertas, etc.

Número	Descripción contadores de servicio
C0200	Modelo de máquina
C0201	SMID (juego)
C0202	Versión de sistema
C0203	Código de país
C0204	Código de revisión
C0205	Checksum memoria B
C0206	Porcentaje teórico
C0207	Horas de funcionamiento
C0208	Modo de juego
C0209	Restarts (total)
C0210	Restarts manuales
C0211	Pulsos a contadores electromecánicos en test
C0212	Checksum memoria B
C0213	Checksum memoria A
C0214	Número administrativo máquina
C0215	Número de veces puerta superior o principal abierta
C0216	Número de veces puerta recaudación abierta

Número	Descripción contadores de servicio
C0217	Código último restart (arranque en frío) ⁽²⁾
C0218	Código última recuperación E2PROM ⁽²⁾
C0219	Denominación de la máquina
C0220	Créditos disponibles para jugar
C0221	Créditos pendientes de pago
C0223	Ultimo pago manual
C0224	Ultima entrada de créditos (modo créditos de llave)
C0225	Créditos de premios manuales que son jackpot
C0226	Créditos de pagos manuales que no son jackpot
C0227	Créditos de premios manuales de jackpots externos (link)
C0228	Número de premios máximos aparecidos
C0230	Partidas jugadas desde la última conexión a la RED
C0231	Partidas jugadas desde la última vez que se cerró una puerta
C0232	Número de veces puerta rack abierta
C0233	Número de veces puerta selector de billetes abierta
C0234	Numero de veces puesta frontal abierta
C0240	Error de comunicación con la carta INMAQ.
C0241	10 errores de comunicación consecutivos con la carta INMAQ (FALL A0)
C0242	Error interno de la carta INMAQ
C0243	10 errores internos consecutivos carta INMAQ (FALL A1)
C0244	Ausencia de comunicación entre INMAQ y Host
C0245	1000 ausencias de comunicación consecutivas entre INMAQ y Host (FALL A2)
C0246	Resets carta INMAQ ejecutados desde cada protocolo en concreto
C0247	Errores de incoherencia HW en comunicaciones con Host por el COM3
C0248	Errores de incoherencia SW en comunicaciones con Host por el COM3
C0250	Fuera de servicio rodillo 1
C0251	Fallo de sincronismo rodillo 1
C0253	Fuera de servicio rodillo 2
C0254	Fallo de sincronismo rodillo 2
C0256	Fuera de servicio rodillo 3
C0257	Fallo de sincronismo rodillo 3
C0259	Fuera de servicio rodillo 4
C0260	Fallo de sincronismo rodillo 4
C0270	Código de error de la máquina (último)
C0271	Código de error de la máquina (último)

Número	Descripción contadores de servicio
C0272	Código de error de la máquina (último)
C0273	Código de error de la máquina (último-1)
C0274	Código de error de la máquina (último-1)
C0275	Código de error de la máquina (último-1)
C0276	Código de error de la máquina (último-2)
C0277	Código de error de la máquina (último-2)
C0278	Código de error de la máquina (último-2)
C0279	Código de error de la máquina (último-3)
C0280	Código de error de la máquina (último-3)
C0281	Código de error de la máquina (último-3)
C0285	Ultimo código error SAT 75.
C0289	Número de veces stacker extraído
C0290	Billete entrado (último)
C0291	Billete entrado (último-1)
C0292	Billete entrado (último-2)
C0293	Billete entrado (último-3)
C0294	Billete entrado (último-4)
C0300	Configuración interna (código de país) actual
C0301	Configuración interna (código de país) por defecto
C0302	Micro interruptores hardware (SWA,SWB)
C0303	Banco 1 de micro interruptores en E2PROM
C0304	Banco 2 de micro interruptores en E2PROM
C0305	Banco 3 de micro interruptores en E2PROM
C0306	Banco 4 de micro interruptores en E2PROM
C0307	Banco 5 de micro interruptores en E2PROM
C0308	Banco 6 de micro interruptores en E2PROM
C0309	Banco 7 de micro interruptores en E2PROM
C0310	Banco 8 de micro interruptores en E2PROM
C0311	Banco 9 de micro interruptores en E2PROM
C0312	Banco 10 de micro interruptores en E2PROM
C0313	Banco 11 de micro interruptores en E2PROM
C0314	Banco 12 de micro interruptores en E2PROM
C0320	Tokenizacion moneda selector interno (Créditos por moneda)
C0321	Tokenizacion moneda selector exter. (Créditos por moneda)
C0330	Identificación PIC
C0331	Identificación PIC
C0332	Días programados. Se inicializan con el buzón 16 al hacer una lectura RSI.

Número	Descripción contadores de servicio
C0333	Días restantes
C0334	Horas restantes (12xC0333). Horas de funcionamiento de la máquina

⁽¹⁾ Contador secundario. Se calcula a partir de otros contadores.

⁽²⁾ Ver Tabla 1.

Contadores de Multijuego (Multigame Total/Partial)

Registran información relativas a cada juego particular (datos del juego, créditos jugados, premiados, partidas jugadas, etc.).

Número	Descripción contadores Multijuego
C4000	Modelo del juego 1
C4001	Profile del juego 1
C4002	Versión de definición del juego 1
C4003	Numero de juego dentro del multigame
C4004	Porcentaje teórico juego 1
C4005	Máxima apuesta programada para juego 1
C4006 a C4009	Reservado juego 1
C4010	Créditos jugados en el juego 1
C4011	Créditos premiados en el juego 1
C4012	Créditos premiados, pagados manualmente en el juego 1
C4013	Partidas jugadas en el juego 1
C4014	Partidas jugadas y premiadas en el juego 1
C4015	Créditos cancelados pagados manualmente en el juego 1
C4016	Créditos de progresivos premiados en el juego 1 (aut+man)
C4050	Partidas en torneo (Parcial indica solo último torneo)
C4051	Partidas ganadas en torneo (Parcial indica solo último torneo)
C4052	Créditos jugados en torneo (Parcial indica solo último torneo)
C4053	Créditos premiados en torneo (Par. indica solo último torneo)
C4054 a C4099	Reservado juego 1
C4100 a C5999	Espacio para 19 juegos más, con la misma estructura que la del juego 1

Contadores de Jackpots (Buffer Counters)

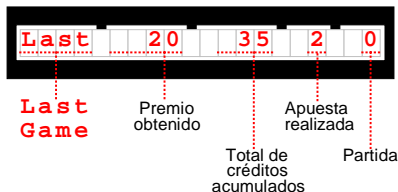
Registran los **10 últimos jackpots obtenidos**. Para cada jackpot se almacena el **número** de jackpot, los **créditos pagados** y el total de **créditos jugados** hasta ese momento.

Número	Descripción contadores de jackpot
__ 1 _ 1 / C0370	Número de Jackpot (último jackpot aparecido)
__ 1 _ 2 / C0380	Créditos pagados
__ 1 _ 3 / C0390	Total de créditos jugados
__ 2 _ 1 / C0371	Número de jackpot (penúltimo jackpot aparecido)
__ 2 _ 2 / C0381	Créditos pagados
__ 2 _ 3 / C0391	Total de créditos jugados
__ 3 _ 1 / C0372	Número de jackpot (antepenúltimo jackpot aparecido)
__ 3 _ 2 / C0382	Créditos pagados
__ 3 _ 3 / C0392	Total de créditos jugados
__ 4 _ 1 / C0373	Número de jackpot (4º jackpot aparecido en orden inverso)
__ 4 _ 2 / C0383	Créditos pagados
__ 4 _ 3 / C0393	Total de créditos jugados
__ 5 _ 1 / C0374	Número de jackpot (5º jackpot aparecido en orden inverso)
__ 5 _ 2 / C0384	Créditos pagados
__ 5 _ 3 / C0394	Total de créditos jugados
__ 6 _ 1 / C0375	Número de jackpot (6º jackpot aparecido en orden inverso)
__ 6 _ 2 / C0385	Créditos pagados
__ 6 _ 3 / C0395	Total de créditos jugados
__ 7 _ 1 / C0376	Número de jackpot (7º jackpot aparecido en orden inverso)
__ 7 _ 2 / C0386	Créditos pagados
__ 7 _ 3 / C0396	Total de créditos jugados
__ 8 _ 1 / C0377	Número de jackpot (8º jackpot aparecido en orden inverso)
__ 8 _ 2 / C0387	Créditos pagados
__ 8 _ 3 / C0397	Total de créditos jugados
__ 9 _ 1 / C0378	Número de jackpot (9º jackpot aparecido en orden inverso)
__ 9 _ 2 / C0388	Créditos pagados
__ 9 _ 3 / C0398	Total de créditos jugados
__ 10 _ 1 / C0379	Número de jackpot (10º jackpot aparecido en orden inverso)
__ 10 _ 2 / C0389	Créditos pagados
__ 10 _ 3 / C0399	Total de créditos jugados

6. RESUMEN DE LAS ÚLTIMAS PARTIDAS

Rodillos

- Accionar la cerradura **REST**. Automáticamente se producirá un giro de los rodillos deteniéndose en la última combinación obtenida.



El dígito más a la derecha muestra el número de la partida en orden inverso, es decir la última corresponde al número **0**, la penúltima al número **1** y así sucesivamente hasta **9**.

- **JUGADA** para visualizar la partida **anterior**
- **APUESTA** para visualizar la partida **siguiente**.
- Para volver al modo de **juego**, retirar la llave de la cerradura **REST**.

Video

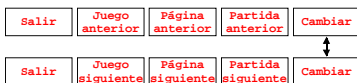
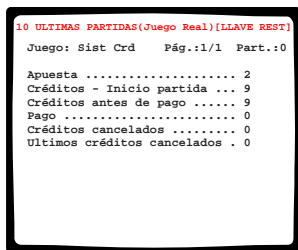
- Accionar la cerradura **REST**. En el monitor se muestra la información relativa al sistema de créditos. Para visualizar el resto de información relativa a las 10 últimas partidas:

Juego anterior/siguiente

Conmuta entre la información relativa a **Sist Crd** y el Juego en particular, por ejemplo **Vslot**.

Página anterior/sig.

Cambia de página en la pantalla relativa al juego particular.



Partida anterior/siguiente

Cambia de partida.

IMPORTANTE: La última partida realizada es la número **0**.

- Para volver al modo de **juego**, retirar la llave de la cerradura **REST**.

7. ACCIONES A EJECUTAR POR EL ENCARGADO DE LA SALA

A continuación se detallan las acciones que deben realizar los empleados del casino cuando así lo consideren oportuno o ante una eventualidad indicada por la máquina. La periodicidad de estas acciones la define el grado de utilización de las máquinas y por lo tanto debe fijarse a partir de la experiencia particular de cada casino, con el fin de interrumpir el mínimo número de veces el funcionamiento de la máquina durante el horario de juego.

Pago manual de premios

Parámetros asociados:

Mx.AutPay	Límite de pagos (premios o cancelación de créditos) automáticos.
Drop	Cantidad fija de monedas pagadas por el hopper.
Mp Module	Módulo de pagos manuales.
HandPayPrize	Valor a partir del cual los premios se pagan manualmente.

Contadores asociados:

C0005, C0105 Créditos de premios pagados manualmente

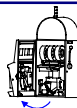
- 1) **Tomar nota de la cantidad a pagar.**
- 2) Desbloquear la máquina accionando la llave lateral **REST**.

Reposición de monedas en el hopper

Para que los contadores de recaudación asociados al descargador reflejen cantidades correctas, las reposiciones deberán efectuarse siguiendo el procedimiento a continuación expuesto. Se recomienda que todas las reposiciones se realicen con la misma cantidad (200 por defecto).

REPOSICIÓN DE MONEDAS DEL HOPPER

- 1) Abrir la puerta principal.

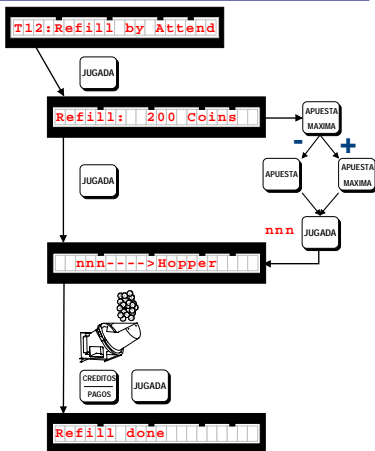


- 2) Seleccionar el modo de operación **TEST**.



- 3) Realizar la fase
T12: Refill by
Atend (rodillos) o
Recarga por el
empleado (video).

Es importante introducir una cantidad de monedas igual a la definida en la fase para que los contadores reflejen cantidades reales.



- 5) Seleccionar el modo de operación **JUEGO** o realizar **RESTART** si apareció **RED18** o **SAT 01**.

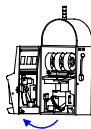


- 6) Finalmente, **cerrar** la puerta principal.

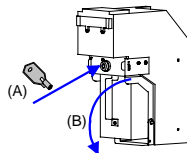


Recaudación del billeteo

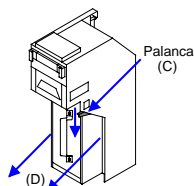
- 1) **Abrir** la puerta principal.



- 2) Abrir la **cerradura** del **stacker (A)**, girando la llave un cuarto de vuelta en sentido horario, y **abatir** hacia abajo el soporte de la cerradura del **stacker (B)**.



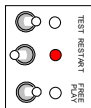
- 3) **Bajar** la **palanca de fijación** del **stacker (C)**, ésta se encuentra junto la guía superior derecha, y entonces **estirar** el **stacker** hacia afuera sujetándolo por el **asa (D)**.



- 4) Introducir un **stacker** vacío. Al final del recorrido debe empujarse hacia arriba hasta que actúe la **palanca de fijación**.

- 5) Levantar el soporte de la cerradura del **stacker (B)** y cerrarla.

- 6) Anotar el valor de los **contadores electrónicos parciales asociados a la recaudación de billetes** (llave lateral **ELEC**) y realizar un **arranque en frío** (puesta a cero de los contadores parciales). Finalmente **cerrar** la puerta principal.



Recaudación del cajón
Contadores asociados a la recaudación del cajón de monedas:
C0030, C0130

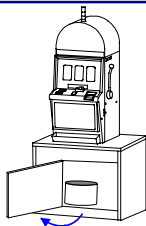
Monedas a cajón en juego (moneda 1)

C0031, C0131

Monedas a cajón en juego (moneda 2)

RECAUDACIÓN DEL CAJÓN

- 1) **Abrir** la puerta de la peana o mueble base.



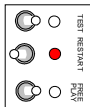
- 2) **Vaciar** el recipiente de ganancias.

- 3) Colocar de nuevo el recipiente de ganancias.

- 4) **Cerrar** la puerta del mueble base.

- 5) Anotar el valor de los **contadores electrónicos asociados a la recaudación del cajón de monedas** (accionar la llave lateral **ELEC**).

- 6) Finalmente se recomienda realizar un **arranque en frío** para **inicializar** los contadores parciales.



Introducción manual de créditos

Parámetros asociados:

Cred. Only / Cr. Sin Monedas

Créditos sin monedas. Modo de juego en que se pueden introducir créditos mediante llave (por empleado). En este caso los premios han de ser pagados por el empleado.

[Co]Mx.Lo / [CSM] Carga Máx.

Límite de compras en modo Cred. Only habilitado.

INTRODUCCIÓN MANUAL DE CRÉDITOS

1) Accionar la llave lateral **REST**.

2) Mediante los pulsadores seleccionar el número de créditos que se desee de acuerdo con:

JUGADA	1 crédito
APUESTA MÁXIMA	10 créditos
APUESTA	100 créditos
CRÉDITOS/PAGO	Valida el número de créditos. También permite cobrar los créditos.

3) Retirar la llave lateral **REST**.

Reposición de papel en la impresora de pagos

Fuera de servicio asociado: SAT B1.

- 1) **Abrir** la puerta principal.
- 2) Sustituir el rollo de papel vacío por un nuevo.
- 3) *Sólo impresora ITHACA:*
 - Avanzar el papel pulsando **FEED** (de la impresora) hasta que el papel supere el sensor de salida de papel.
 - Pulsar la palanca **TEST** de la impresora.
- 4) Pulsar **RESTART**.
- 5) **Cerrar** la puerta principal.

8. FUERAS DE SERVICIO Y AVISOS

COD.	DESCRIPCION
SAT 01	Segundo aviso por falta de monedas en el hopper.
SAT 02	Microrruptor de salida hopper permanentemente activado.
SAT 03	Salida de monedas extras al final de un pago.
SAT 04	Microrruptor de salida permanentemente desactivado.
SAT 05	Salida de monedas con hopper parado.
SAT 06	Pago automático interrumpido, recuperable por hopper.
SAT06C	Liquidación de créditos disponibles realizable por hopper.
SAT 07	Pago interrumpido, no recuperable por hopper.
SAT 08	Pago manual interrumpido.
SAT08C	Cancelación de créditos disponibles, realizable por empleado.
SAT 09	Hopper desconectado.
RED 10	Error de checksum de los contadores parciales.
SAT 11	Modificación de juego normal a semiautomático o viceversa.
RED 12	Fallo de RAM.
SAT 13	Error de checksum en EPROM.
SAT 15	Modificación microrinterruptores carta control.
SAT 16	Modificación microinterruptores E2PROM.
RED 18	Primer aviso por falta de monedas en el hopper.
SAT 20	Entrada ilegal de monedas.
FALL20	Irregularidad en el selector mon.
FALL21	Primer aviso por falta de monedas en el hopper.

COD.	DESCRIPCION
FALL22	Tercer aviso por falta de monedas en el hopper.
FALL26	Microrruptor salida monedas Hopper siempre activado.
FALL27	Salida de monedas extras al final de un pago.
FALL28	Microrruptor salida monedas Hopper siempre desactivado.
RED 30	Error de comunicación entre carta rodillos y carta control.
RED 31	Error interno en la carta de rodillos.
RED 32	Error detección sincronismo de partida (rodillos).
RED 38	Segundo aviso por falta de monedas en el hopper.
SAT 40	Ausencia o fallo de acceso a los contadores totalizadores.
SAT 41	Ausencia o fallo de acceso a la E2PROM.
SAT 42	Ausencia o fallo de acceso al reloj interno.
SAT 43	Error de coherencia de datos en los contadores totalizadores.
SAT 44	Error de coherencia de datos en E2PROM.
SAT 45	Error o coherencia de datos en el reloj.
SAT 46	Fallo de escritura en los contadores totalizadores.
FALL46	Lectura incorrecta en los contadores totalizadores.
SAT 47	Fallo de escritura en la E2PROM.
FALL47	Lectura incorrecta de la E2PROM.
SAT 48	Contadores totalizadores incompatibles con versión de memoria.
SAT 49	E2PROM incompatible con versión de memoria.
SAT 50	Contadores totalizadores incompatibles con máquina.

COD.	DESCRIPCION
SAT 51	Definición ilegal de los contadores E2PROM.
RED 52	Datos erróneos en E2PROM.
FALL55	Sonido no programado.
FALL56	Error de funcionamiento del OKI.
SAT 57	Código de país modificado.
SAT 58	SMID modificado.
FALL61	Apilador (stacker) lleno. Billetero desconectado (JCM-Paralelo).
FALL62	Billetero. Entrada anormal de billetes.
FALL63	Billetero inhibido por límite de carga.
SAT 64	Billetero sin apilador (stacker) (JCM-RS232)
FALL65	Anomalía billetero al recibir pulsos (JCM-Pulsos, CBV-pulsos).
SAT 66	Billete no identificado (JCM-Pulsos).
SAT 67	Fallo comunicación en el billetero (JCM-pulsos, JCM-RS232, CBV-RS232)
FALL 68	5 billetes rechazados consecutivamente (JCM-Paralelo, JCM-RS232).
SAT 70	El sistema centralizador Mikohn no responde al premio obtenido.
SAT 71	Fallo en la obtención del valor en monedas del jackpot progresivo
SAT 72	Desconexión del Mikohn.
SAT 73	Parámetros jackpots colectivos modificados.
SAT 75	Comprobar la configuración jackpot progresivo.
SAT 76	Seleccionado jackpot tipo Host. Sistema de centralización (INMAQ) no definido.
SAT 81	Fallo del contador electromecánico CR1.
SAT 82	Fallo del contador electromecánico CR2.

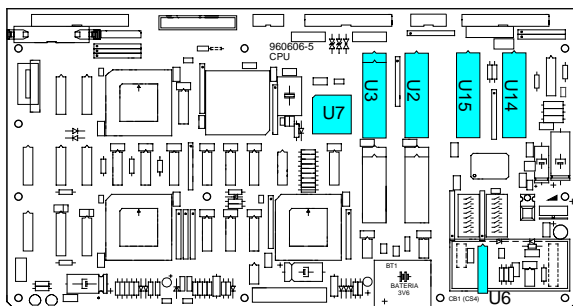
COD.	DESCRIPCION
SAT 83	Fallo del contador electromecánico CR3.
SAT 84	Fallo del contador electromecánico CR4.
SAT 85	Fallo del contador electromecánico CR5.
SAT 86	Fallo del contador electromecánico CR6.
FALLA0	Error de comunicación entre la máquina y la carta INMAQ.
FALLA1	Error interno de la carta INMAQ.
FALLA2	Fallo de comunicación entre la carta INMAQ y el dispositivo externo.
SAT A2	No hay comunicación entre la carta INMAQ y el Host.
FALLA3	Protocolos incompatibles entre máquina y carta INMAQ.
FALLA4	Error propio del protocolo instalado en la carta INMAQ.
SAT A5	Error en las transacciones entre el Host y la máquina
SAT B0	Impresora de pagos. Error interno.
SAT B1	Impresora de pagos. Reponer papel.
SAT B2	Impresora de pagos. Desconexión en medio de una impresión.
SAT B3	Impresora de pagos. No se detecta la Impresora.
SAT B4	Número administrativo es 0.
SAT B5	Parámetros de configuración obligatorios no programados (denominación, tokenización, ...).
SAT B6	Controladora pantalla táctil no detectada.
SAT BF	Modificada fase de configuración y es necesario reinicialización.
SAT D0	Falta programar fase billetero PnP.
SAT D1	Protocolo Plug & Play no disponible en el billetero.

COD.	DESCRIPCION
SAT D2	Error al no coincidir los valores de la fase Bill Plug & Play con la memoria del billetero.
SAT D3	Programación fase Plug & Play efectuada.
SAT D4	Código de país incompatible con billetero PnP.
SAT D5	Selector de monedas Plug &

COD.	DESCRIPCION
	Play sin programar.
SAT D7	Cambios en los datos almacenados Test & Play (denominación modificada).
SAT D8	Programación Test & Play efectuada

9. CAMBIO DE LA VERSIÓN DE MEMORIA

Antes de instalar determinadas versiones de memoria (por ejemplo al cambiar a una revisión que soporte *Tokenización*) es necesario instalar momentáneamente unas memorias de borrado (**ERASE**) y seguir las instrucciones que proporciona la máquina. Contacte con el **Servicio Post Venta** de **UNIDESA GAMING** para obtener las memorias adecuadas y las instrucciones particulares de instalación si las hubiese.



U7	U2	U3
PD 01	1024 kb (8 Mbits)	1024 kb (8 Mbits)
PD 03	512 kbytes (4 Mbits)	512 kbytes (4 Mbits)
PD 08	1024 kb (8 Mbits)	

U6	U14	U15
PAT 062	512 kbytes (4 Mbits)	512 kbytes (4 Mbits)
PAT063	1024 kb (8 Mbits)	

NOTAS

UNIDESA GAMING se reserva el derecho de modificar, sin previo aviso, el presente manual de usuario.

La información presentada en este manual pertenece a título exclusivo y privativo a **UNIDESA GAMING**, sin que su publicación suponga, en modo alguno, que los elementos publicados o en la forma en la cual se presentan, sea del dominio público. En consecuencia, queda terminantemente prohibida su reproducción, así como la fabricación, comercialización y/o distribución o cualquier otra actividad que recaiga sobre los elementos publicados, sin el expreso consentimiento de esta Compañía.

**Global
Manufacturing International
Corporation**



UNIDESA GAMING Pi i Margall 201,
08224 **Terrassa** Barcelona SPAIN
Tel. +34 93 739 68 92 - Fax +34 93 739 66 46
<http://www.unidesagaming.com>
e-mail:infounidesa@cirsa.com

UNIDESA USA INC.
500 N. Dixie Highway Bay # 2
Hollywood - FL 33020 USA
Tel. +1.954.9240181 - Fax +1.954.9240185

UNIDESA SOUTH AMERICA
R. Hermantino Coelho, 161-152
13087-500 Campinas **São Paulo** BRAZIL
Tel. +55 19 3 256 40 78 - Fax + 55 19 3 256 19 43

UNIDESA, HOLLAND IJsselsingel 58,
5215CM's **Hertogenbosch** NETHERLANDS
Tel. +31 73 612 55 00 - Fax +31 73 612 19 05