

MANUAL TÉCNICO Y DE INSTALACIÓN



En este manual se describe la instalación, funcionamiento y características específicas del modelo EUROPEA OREGON EXPRESS.

Índice

1 Instalación

1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento	3
1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina	6
1.3 Puesta en marcha	8

2 Características generales

2.1 Características técnicas	9
------------------------------------	---

3 Operación

3.1 Sistema de créditos	11
3.2 Descripción del juego	11
3.3 Selección de configuraciones	13
3.4 Diagrama de monedas	16
3.5 Inicialización	17
3.6 Descarga	17
3.7 Modalidades especiales de juego	18
3.8 Diagrama de estados	18

4 Diagrama de bloques

Diagrama de bloques	19
---------------------------	----

UNIDESA

UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A.

Vendrell, 67. 08227 TERRASSA Barcelona España

Tel. 93 739 66 69* Fax 93 739 68 51

www.cirsabusinessstobusiness.com



CIRSA

business to business

AENOR

ER

Empresa Registrada

ER-0884/2004



Realización : Marzo 2009

Edición: 6004.20903

655011412/1

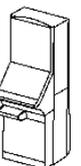
EUROPEA, se reserva el derecho a modificar el producto y esta publicación en base a mejorar las prestaciones y su servicio.

Puede descargar el manual técnico ampliado desde la zona clientes de nuestra página web.

<http://www.europea.com.es>

© UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A. 2.009

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





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

1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento

Desembalaje

Antes de desembalar es necesario realizar una inspección visual externa del estado en que se encuentra el embalaje.

Si el embalaje presenta signos de malos tratos, deformaciones u otros defectos deberá prestarse especial atención al estado interno del producto.

Los restos del embalaje deberán depositarse en las zonas o contenedores definidos, al objeto de no perjudicar al medio ambiente .

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

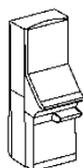
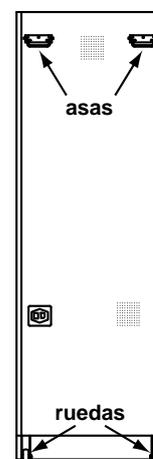


Transporte

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

Las asas y las pequeñas ruedas situadas en la parte posterior permiten a los operarios trasladar la máquina con una cierta comodidad en el entorno de la zona de instalación. En estas condiciones, en caso de estar en el proceso de instalación, es necesario prestar atención que no se produzca una tensión innecesaria al cable de red.

Al finalizar la instalación la máquina quedará en estado estacionario, fijada a la pared, mediante la instrucción de fijación de la máquina. Consultar «**1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina**».



Características de la zona para ubicar la máquina

Esta máquina no está diseñada para operar bajo intemperie, polvo o humedad ni bajo focos de radiación infrarroja u otros sistemas de emisión de energía calorífica.

Para operar, la máquina necesita una toma de corriente, las características a cumplir por dicha toma se describen en el apartado «**Requisitos de la red de alimentación del equipo**».

La máquina debe ser instalada sobre una superficie lisa y horizontal, con el suficiente espacio para que el usuario pueda sentirse cómodo en las condiciones de juego.

Requisitos de la red de alimentación del equipo

La red del edificio, destinada a suministrar energía eléctrica, deberá ser conforme con las disposiciones del **R.D. 824/2002, de 2 de Agosto**, relativo al **Reglamento Electrotécnico para la Baja Tensión**.

La máquina es de CLASE I, requiere que la instalación externa esté de acuerdo con los valores indicados en la *placa de características* y además incorpore los siguientes elementos de protección :

- Un disyuntor magnetotérmico de 10 amperios, para el supuesto caso de existir una sobreintensidad que supere el mencionado valor.
- Un disyuntor diferencial ajustado a una corriente de 30mA.

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

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

La máquina deberá estar instalada de tal modo que el lateral cercano a la zona de entrada de la red esté libre de obstáculos que impidan el acceso a dicha zona.

Para la sustitución de fusibles y disponer de visibilidad, es necesario desbloquear la máquina del anclaje con la pared y retirarla para tener un acceso cómodo. Consultar «**1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina**».

Fijación de la máquina



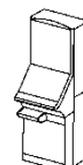
El reglamento de máquinas recreativas no permite operar con la MÁQUINA si no se cumple con los requisitos de fijación mecánica.

La máquina estará anclada a la pared del edificio para evitar su vuelco. Para ello deben seguirse las indicaciones «**1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina**».

Puesta en servicio del equipo

La primera puesta de la máquina en conexión a la red de energía y en las posibles reinstalaciones de la misma, mediante el interruptor de red a posición (I), deberán ser realizadas por una persona técnica y leer todos los apartados que afectan a la seguridad. Las posteriores conexiones, por considerarse operaciones de rutina, las puede realizar cualquier persona del tipo usuario o de mantenimiento.

Placa de Identidad		
	 UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRONICOS,S.A C.I.F. A385855 CTRA. DE CASTELLAR, 286 08229 - TERRACSA - BARCELONA	
Nº Reg. Fabricante	<input type="text"/>	
Nº Reg. Modelo	<input type="text"/>	
Serie	<input type="text"/>	
Nº Fab.	<input type="text"/> Tipo <input type="text"/>	
Mod. Comercial	<input type="text"/>	
Ref. Técnica	<input type="text"/>	
Tensión Nominal	<input type="text"/>	
Intensidad Nominal	<input type="text"/>	
Frecuencia	<input type="text"/>	



Limpieza de la máquina

Para su limpieza externa se utilizará un paño húmedo, que no gotee, y deberá evitarse la utilización de sustancias disolventes y corrosivas. La tela o gamuza utilizada no será abrasiva para evitar el rayado de las superficies decorativas.

Al realizar la operación de limpieza es necesario revisar que las partes de ventilación no estén obstruidas.

Residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE)

Este producto está dentro del alcance del **R.D. 208/2005, de 25 de Febrero**.

Al finalizar el periodo de su utilidad y tener la necesidad de desprenderse del mismo la máquina será considerada un residuo. No está permitido depositar este tipo de residuo en los contenedores convencionales destinados a los residuos de naturaleza urbana, cuya competencia es de la correspondiente Administración Local.

La gestión de estos residuos requiere de un trato especializado; es necesario consultar la web de SPV (www.unidesa.com) donde se le suministrará los datos y las condiciones para realizar la entrega del mismo, siendo a partir de este momento los gastos de la gestión a cargo del sistema Integral de Gestión (SIG) indicado por SPV.

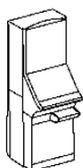


Recambios

La sustitución de cualquier componente deberá ser original, suministrado por el Servicio Técnico Oficial de **UNIDESA**.

Precauciones

Es necesario cuidar las precauciones de instalación y de mantenimiento definidas en los apartados anteriores. **UNIDESA no se responsabiliza de las consecuencias derivadas por el incumplimiento en las precauciones antes descritas, ni de posibles modificaciones no autorizadas por el fabricante, ni del posible uso inadecuado del producto.**

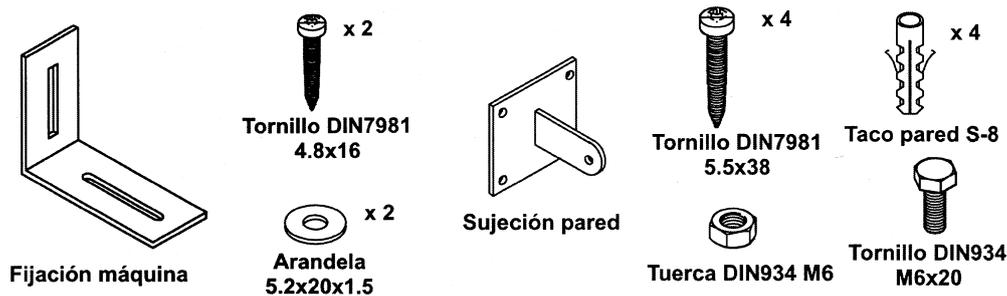


1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina

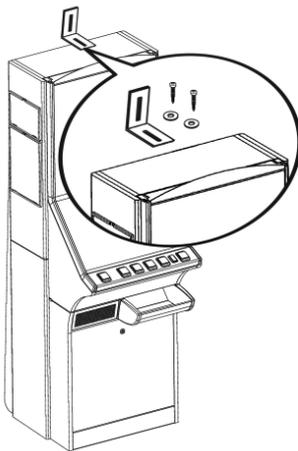
La parte superior de la máquina deberá estar fijada a la pared del edificio al objeto de evitar el vuelco de la misma motivado por la aplicación involuntaria de un empuje en cualquiera de las caras, frontal o laterales. Es importante recordar que «**el reglamento de máquinas recreativas no permite operar con la MÁQUINA si no cumple con los requisitos de fijación mecánica**».

Para ello, deberán utilizarse los materiales de fijación ubicados en una bolsa dentro del cajón de recaudación.

Para acceder al cajón de recaudación es necesario abrir la puerta de recaudación o puerta inferior.



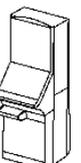
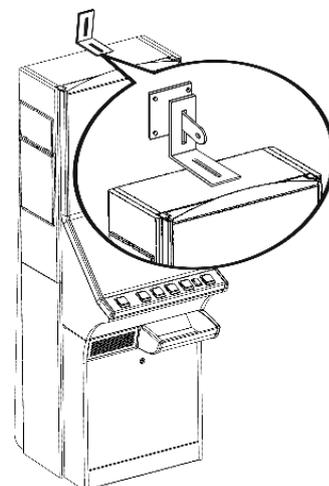
Procedimiento para la fijación mecánica a la pared :



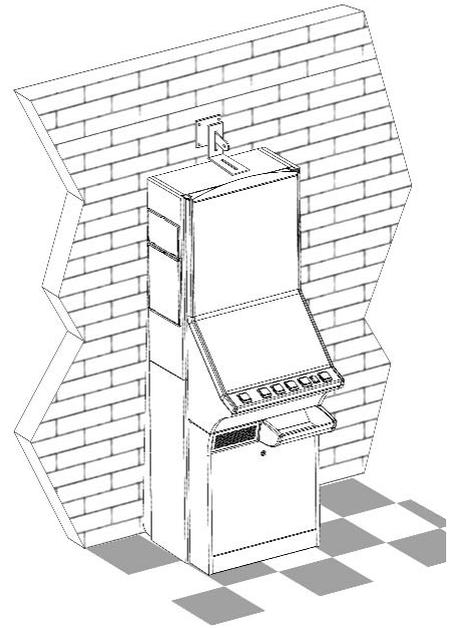
- 1 Fijar en la parte superior de la máquina la «**fijación máquina**» que se adjunta, para ello se utilizarán los dos tornillos 4.8x16 DIN7981 y las dos arandelas 5.2x20x1.5.
- 2 El piso del suelo será resistente con una superficie lisa y horizontal. En la cara posterior de la máquina existirá una pared vertical con unas características que permitan fijar la máquina para evitar el vuelco de la misma.

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

- Insertar la pieza «**sujeción pared**» en la ranura de la «**fijación máquina**» del apartado 1.

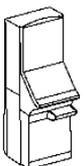
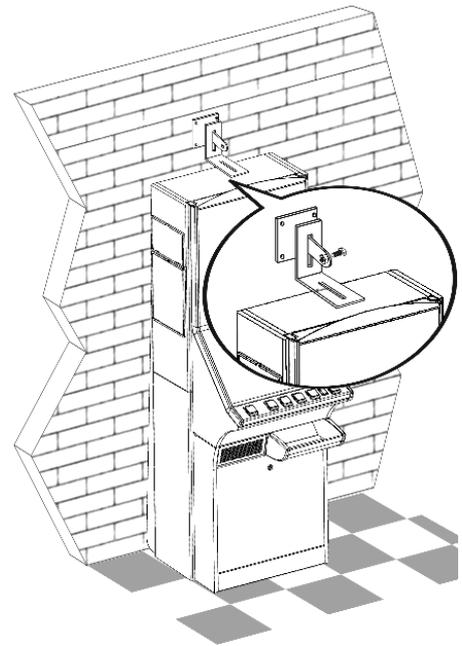


- Presentar a la pared del edificio, la «**sujeción pared**» y marcar los orificios para realizar los agujeros de fijación. Retirar la máquina para poder realizar los taladros con comodidad.
- En la operación anterior deberá cuidarse que las posiciones relativas de las piezas «**fijación máquina**» y «**sujeción pared**» tengan la suficiente holgura para compensar las posibles desviaciones y mantener la estética adecuada.



- 4 Realizar los cuatro taladros a la pared con una broca del número 8, colocar los tacos de pared S-8 y fijar la pieza «**sujeción pared**» mediante los cuatro tornillos 5.5x38 DIN7981.
- 5 Ubicar la máquina a la posición anterior, de forma que las piezas «**fijación máquina**» y «**sujeción pared**» encajen una con la otra.

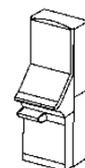
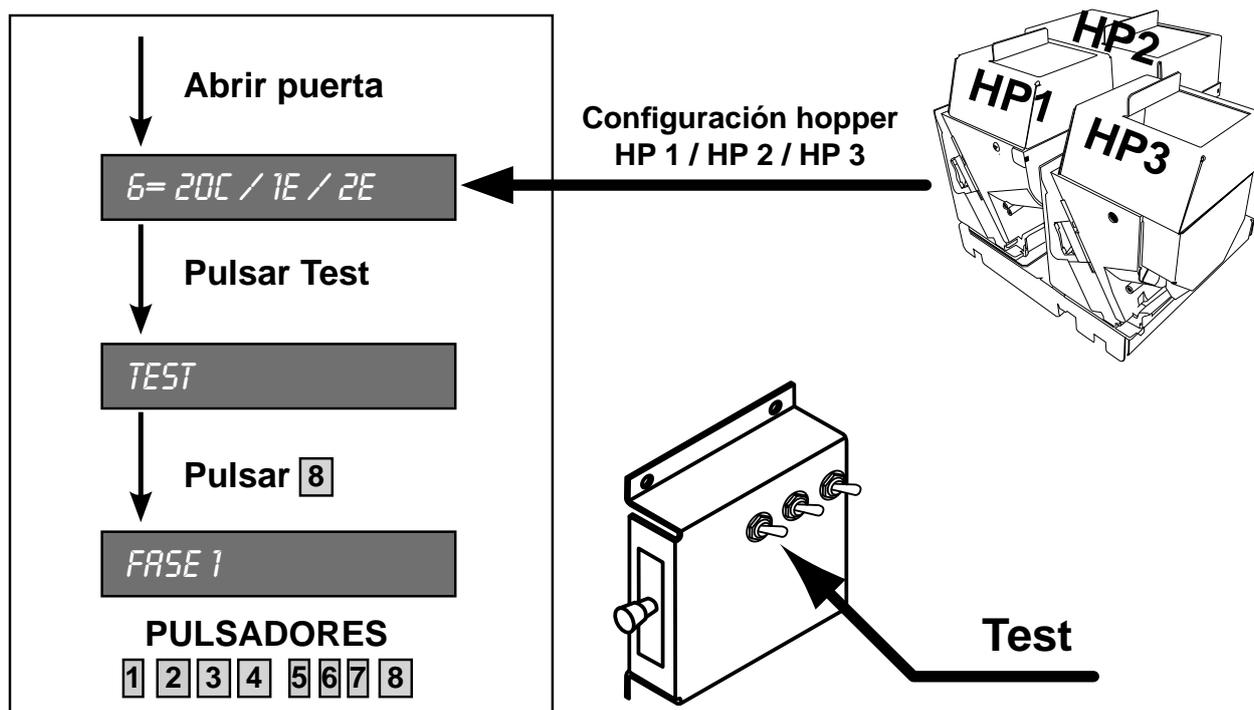
Bloquear la fijación mediante un pasador aplicado a la pieza «**sujeción pared**», se puede utilizar el tornillo M6x20 DIN933 con la tuerca M6 DIN934, o utilizar un candado.



1.3 Puesta en marcha

Antes de conectar la máquina es necesario realizar las siguientes operaciones:

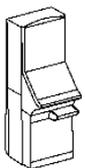
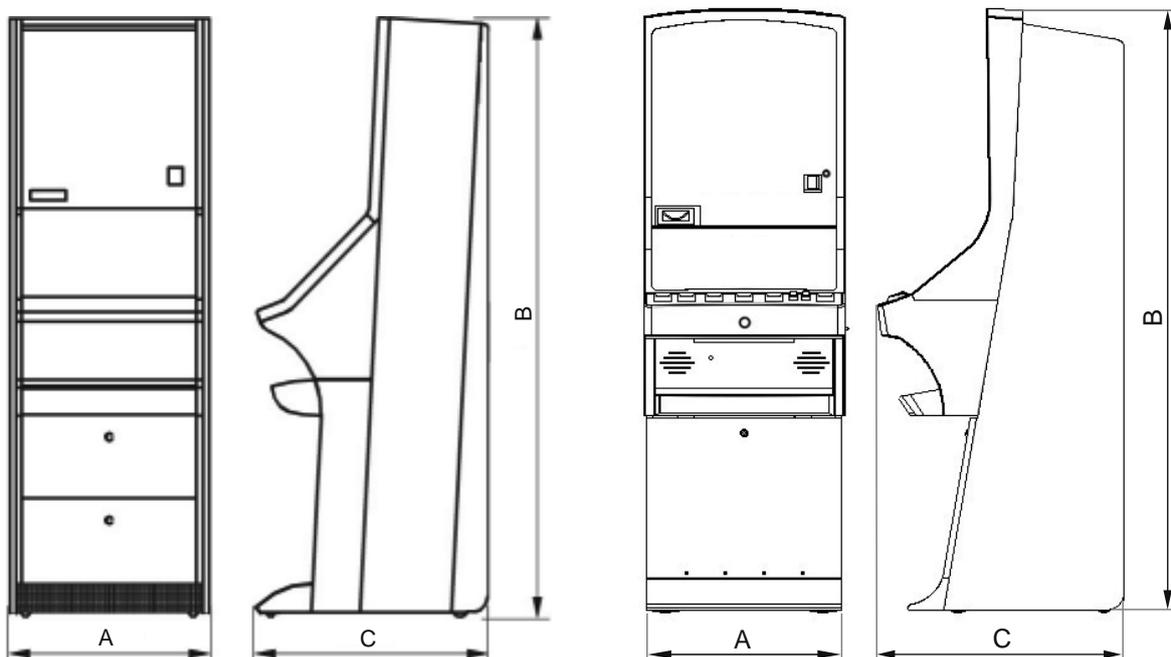
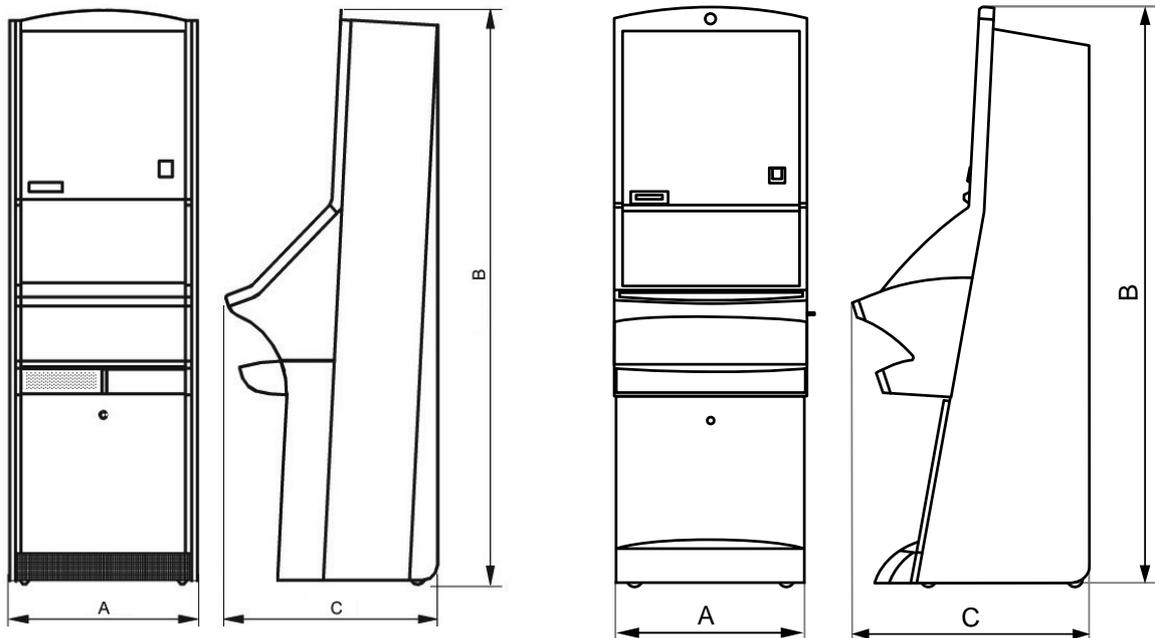
- 1 Cumplir los apartados «1.1 **Precauciones de instalación y mantenimiento**» y «1.2 **Instrucciones para la fijación de la máquina**».
- 2 Abrir la puerta de la máquina mediante la llave correspondiente, situada en la bandeja recoge monedas, y realizar una inspección visual del interior para comprobar que todos los componentes y conectores están correctamente fijados y conectados.
- 3 Colocar los microinterruptores de la carta control de acuerdo con el porcentaje y configuración elegida, para ello consultar la tabla de «**Selección de configuraciones**» en función de la legislación propia de la Comunidad en que se instala la máquina.
- 4 Retirar el cable de conexión, situado en el cajón de recaudación, y conectarlo entre la base de red de la máquina y la toma de enchufe de red del edificio. A continuación, activar el interruptor de red para poner la máquina en marcha.
- 5 Activar el interruptor «**Test**», situado en el interior de la máquina, y acceder a visualizar la **Fase 1 Test lámparas** y la **Fase 2 Test micros**, para comprobar que tanto los LEDs como los microinterruptores de los distintos dispositivos funcionan correctamente.
- 6 Realizar la carga inicial de los hoppers. Si se desea controlar las monedas teóricas en hopper, acceder a la **Fase 12 Test reposición manual**.
- 7 Desactivar el interruptor «**Test**» y cerrar la puerta. La máquina queda operativa en espera de introducción de monedas.



2.1 Características técnicas

Muebles tipo ZX, BT ND y MP

Dimensiones	ZX	BT	ND	MP
A	640 mm.	610 mm.	640 mm.	600 mm.
B	1.810 mm.	1830 mm.	1770 mm.	1820 mm.
C	700 mm.	750 mm.	700 mm.	740 mm.
PESO	102 Kg.	102 Kg.	102 Kg.	102 Kg.



ZX

Valores eléctricos

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

Entrada de créditos

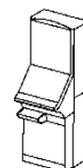
Tipo	Marca	Alimentación	Aceptación
Selector de monedas	Azkoyen	12 Vdc	0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2 €
Lector de billetes	IT	12 Vdc	5 / 10 / 20 y 50 €

Sistema de pago

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

Dispositivos de juego

Tipo	Marca	V	Número	Ajuste
Rodillos centrales	GTD	12 Vdc	3	ZX: + 67 BT: +49
Rodillos superiores	GTD	12 Vdc	3	ZX: -1 BT: -1



3.1 Sistema de créditos

La máquina dispone de una entrada que admite monedas de 0'10, 0'20, 0'50, 1 y 2 Euros y de un selector (opcional), que admite billetes de 5, 10 y 20 Euros.

Sólamente se permite la introducción de billetes cuando los contadores de **RESERVA** y **CRÉDITOS** están a 0.

El coste de la partida es de **1 crédito**. Si se introduce una moneda de valor superior la máquina lo acumula en forma de créditos disponibles.

Antes de iniciar la partida, accionando el pulsador "**SELECCIONE APUESTA**" se elige el modo de juego entre partida simple (1 crédito) o partida múltiple. Simultáneamente se ilumina una de las tablas del Plan de Ganancias, identificando de esta forma los premios a los que se accede en cada modo de juego.

3.2 Descripción del juego

JUEGO BÁSICO

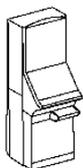
Al accionar el pulsador "**JUEGO**", empiezan a evolucionar los módulos de rodillos mostrando sus figuras, que al cabo de unos instantes se paran, obteniendo una combinación. Si la combinación obtenida en la Línea de premio coincide con alguna de las expuestas en el plan de ganancias, se consigue el premio indicado, que se paga automáticamente.

La figura "**BONOS**" combina en cualquier posición y proporciona Bonos.

En cada uno de los rodillos existe una figura que tiene de fondo otra, "**CAJA FUERTE**", de forma que la coincidencia de las tres en la línea de premio provoca un juego de luces en los rodillos, con premio seguro.

En algunas de las partidas no premiadas, se sortea un número de Avances entre 1 y 4. Cuando se tenga un número de avances, se pueden cambiar, en cada uno de los módulos de rodillos independiente, las figuras de la Línea de Premio por las inmediatamente superiores, intentando conseguir una combinación ganadora. Con el pulsador "**BUSCA AVANCES**" activado, la máquina realiza los avances. En algunas partidas, antes de evolucionar los módulos de rodillos, se indica, iluminando los pulsadores "**RETENGA**", que se pueden retener 1 ó 2 figuras de la Línea de Premio mediante sus pulsadores correspondientes, de forma que se mantengan invariables durante la partida.

Antes de proceder al pago de un premio que sea inferior al máximo, se puede optar por cobrarlo accionando el pulsador "**COBRAR**" u optar por el juego de "**SUBE-BONOS**", accionando el pulsador "**JUEGO**". El juego de "**SUBE-BONOS**" consiste en un sorteo entre dos posibles resultados. Si se gana, se aumenta el premio y se permite continuar; si se pierde, el resultado es "**NADA**" en el nivel mínimo, o un sorteo de "**BONOS**" en el resto, cuyo resultado se acumula en el visor correspondiente.



JUEGO SUPERIOR

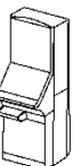
Mediante el pulsador “**SELECCIONE JUEGO**”, se puede acceder al juego superior, si se dispone de puntos en el indicador correspondiente.

El juego superior utiliza un segundo juego de tres rodillos, y tres Planes de Ganancias, de modo que la selección de uno u otro consume 1 bono más 1 crédito, 2 bonos más 2 créditos y 5 bonos más 2 ó 3 créditos (según versión).

Al accionar el pulsador “**SELECCIONE APUESTA**” se elige la tabla de juego, y al accionar el pulsador “**JUEGO**” se decrementa en 1, 2 ó 5 bonos el indicador de **Bonos**, y se lanza una partida con los tres rodillos. Si la combinación obtenida en cualquiera de las cinco Líneas de Premio coincide con alguna de las expuestas en el Plan de Ganancias, se consigue el premio indicado. Si el premio obtenido es mayor de 4 Euros, la mayoría de las veces puede ser multiplicado.

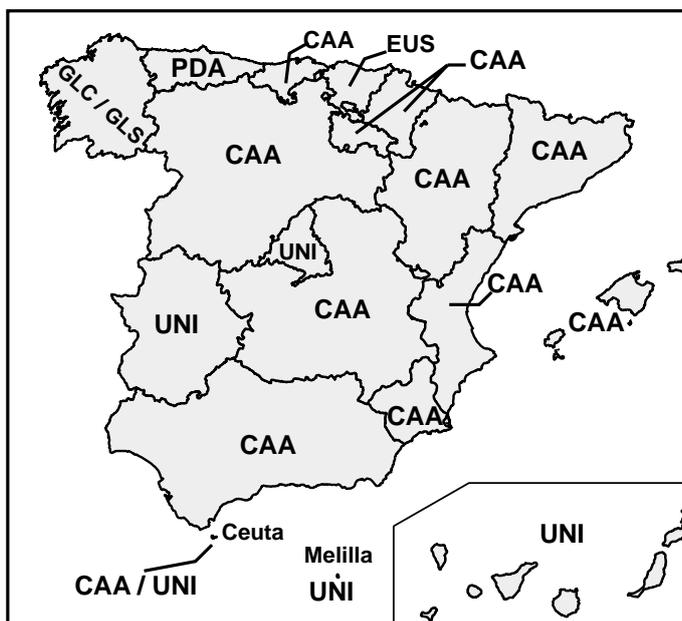
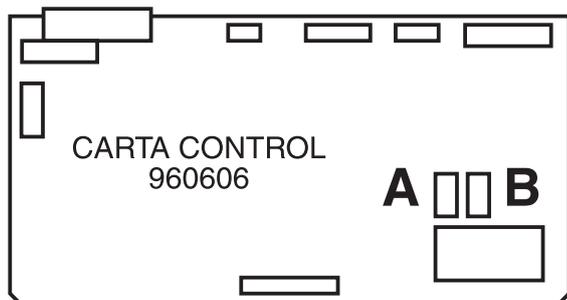
La figura **JOKER** combina con cualquier figura del plan de ganancias y además, en caso de no estar asociado a un premio monetario, proporciona un avance en un juego progresivo, cuyos posibles resultados son: “**DOBLE GIRO**”, “**BOTÍN**” y “**BONOS GRATIS**” (secuencia de partidas sin consumo de bonos).

Si se obtiene un premio, éste puede arriesgarse en fracciones de 4, 8 ó 12 Euros, según la apuesta en un juego de “**DOBLE-BONOS**”.



3.3 Selección de configuraciones

La máquina dispone de un sistema de configuración compuesto por dos grupos de 8 microinterruptores cada uno, situados en la carta CPU.

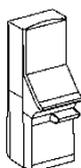


Nota : Los microinterruptores **A4, A6, B1, B2, B3, B4 y B5** están configurados de acuerdo con el Reglamento vigente de la Comunidad Autónoma en la que se instale la máquina. Se incluye en la máquina una etiqueta adhesiva en que se especifica la configuración de microinterruptores necesaria para que se cumpla la normativa específica de cada comunidad.



MICROINTERRUPTORES "A"			
1	2	3	PORCENTAJE %
ON	ON	ON	75
ON	ON	OFF	78
ON	OFF	ON	80
ON	OFF	OFF	82
OFF	ON	ON	84
OFF	ON	OFF	86
OFF	OFF	ON	88
OFF	OFF	OFF	90
	4	NO UTILIZADO	
	ON	SITUAR EN ON	
	5	RETENCIONES AUTOMÁTICAS	
	ON	SI	
	OFF	NO	
	6	JUEGO 10 CÉNTIMOS	
	ON	SI	
	OFF	NO	
	7	REFRESCO LÁMPARAS	
	ON	SI	
	OFF	NO	
	8	TRASPASO CON 1 CR	
	ON	SI	
	OFF	NO	

MICROINTERRUPTORES "B"	
1	BILLETES 5.00 €
ON	NO
ON	SI
2	BILLETES 10.00 €
ON	NO
OFF	SI
3	DEVOLUCIÓN EXCESO 8.00€
ON	SI
OFF	NO
4	DEVOLUCIÓN CAMBIO
ON	SI
OFF	NO
5	BILLETES 20.00€
ON	NO
OFF	SI
6	NO UTILIZADO
ON	SITUAR EN ON
OFF	
7	BANCO DE PREMIOS
ON	SI
OFF	NO
8	NO UTILIZADO
ON	SITUAR EN ON
OFF	





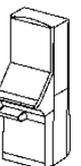
MICROINTERRUPTORES "A"			
			PORCENTAJE %
1	2	3	
ON	ON	ON	70
ON	ON	OFF	72
ON	OFF	ON	74
ON	OFF	OFF	76
OFF	ON	ON	78
OFF	ON	OFF	80
OFF	OFF	ON	84
OFF	OFF	OFF	88
			4 SOBREPORCENTAJE
			ON NO
			OFF 4% AP2 Y 8% AP3
			5 RETENCIONES AUTOMÁTICAS
			ON SI
			OFF NO
			6 JUEGO 10 CÉNTIMOS
			ON SI
			OFF NO
			7 REFRESCO LÁMPARAS
			ON SI
			OFF NO
			8 TRASPASO CON 1 O 2 CR
			ON SI
			OFF NO

MICROINTERRUPTORES "B"			
			1 BILLETES 5.00 €
			ON NO
			ON SI
			2 BILLETES 10.00 €
			ON NO
			OFF SI
			3 BILLETES 20.00€
			ON NO
			OFF SI
			4 DEVOLUCIÓN CAMBIO
			ON NO
			OFF SI
			5 NO UTILIZADO
			ON SITUAR EN ON
			6 NO UTILIZADO
			ON SITUAR EN ON
			7 BANCO DE PREMIOS
			ON SI
			OFF NO
			8 JUGAR BANCO PREMIOS
			ON SI
			OFF NO



MICROINTERRUPTORES "A"			
			PORCENTAJE %
1	2	3	
ON	ON	ON	70
ON	ON	OFF	72
ON	OFF	ON	74
ON	OFF	OFF	76
OFF	ON	ON	78
OFF	ON	OFF	80
OFF	OFF	ON	84
OFF	OFF	OFF	88
			4 SOBREPORCENTAJE
			ON NO
			OFF 4% AP2 Y 8% AP3
			5 RETENCIONES AUTOMÁTICAS
			ON SI
			OFF NO
			6 NO UTILIZADO
			ON SITUAR EN ON
			OFF
			7 REFRESCO LÁMPARAS
			ON SI
			OFF NO
			8 NO UTILIZADO
			ON SITUAR EN ON
			OFF

MICROINTERRUPTORES "B"			
			1 BILLETES 5.00 €
			ON NO
			ON SI
			2 BILLETES 10.00 €
			ON NO
			OFF SI
			3 BILLETES 20.00 €
			ON NO
			OFF SI
			4 NO UTILIZADO
			ON SITUAR EN ON
			5 NO UTILIZADO
			ON SITUAR EN ON
			6 NO UTILIZADO
			ON SITUAR EN ON
			7 BANCO DE PREMIOS
			ON SI
			OFF NO
			8 NO UTILIZADO
			ON SITUAR EN ON
			OFF





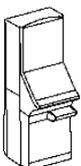
MICROINTERRUPTORES "A"			
1	2	3	PORCENTAJE %
ON	ON	ON	75
ON	ON	OFF	78
ON	OFF	ON	80
ON	OFF	OFF	82
OFF	ON	ON	84
OFF	ON	OFF	86
OFF	OFF	ON	88
OFF	OFF	OFF	90
	4	NO UTILIZADO	
	ON	SITUAR EN ON	
	OFF		
	5	RETENCIONES AUTOMÁTICAS	
	ON	SI	
	OFF	NO	
	6	JUEGO 10 CÉNTIMOS	
	ON	SI	
	OFF	NO	
	7	REFRESCO LÁMPARAS	
	ON	SI	
	OFF	NO	
	8	TRASPASO CON 1 CR	
	ON	SI	
	OFF	NO	

MICROINTERRUPTORES "B"	
1	BILLETES 5.00 €
ON	NO
ON	SI
	2 BILLETES 10.00 €
ON	NO
OFF	SI
	3 NO UTILIZADO
ON	SITUAR EN ON
OFF	
	4 DEVOLUCIÓN CAMBIO
ON	SI
OFF	NO
	5 BILLETES 20.00€
ON	NO
OFF	SI
	6 NO UTILIZADO
ON	SITUAR EN ON
OFF	
	7 NO UTILIZADO
ON	SITUAR EN ON
OFF	
	8 NO UTILIZADO
ON	SITUAR EN ON
OFF	



MICROINTERRUPTORES "A"			
1	2	3	PORCENTAJE %
ON	ON	ON	70
ON	ON	OFF	72
ON	OFF	ON	74
ON	OFF	OFF	76
OFF	ON	ON	78
OFF	ON	OFF	80
OFF	OFF	ON	84
OFF	OFF	OFF	88
	4	SOBREPORCENTAJE	
	ON	NO	
	OFF	4% AP2	
	5	RETENCIONES AUTOMÁTICAS	
	ON	SI	
	OFF	NO	
	6	JUEGO 10 CÉNTIMOS	
	ON	SI	
	OFF	NO	
	7	REFRESCO LÁMPARAS	
	ON	SI	
	OFF	NO	
	8	TRASPASO CON 1 CR	
	ON	SI	
	OFF	NO	

MICROINTERRUPTORES "B"	
1	BILLETES 5.00 €
ON	NO
ON	SI
	2 BILLETES 10.00 €
ON	NO
OFF	SI
	3 BILLETES 20.00€
ON	NO
OFF	SI
	4 DEVOLUCIÓN CAMBIO
ON	SI
OFF	NO
	5 NO UTILIZADO
ON	SITUAR EN ON
OFF	
	6 NO UTILIZADO
ON	SITUAR EN ON
OFF	
	7 BANCO DE PREMIOS
ON	SI
OFF	NO
	8 JUGAR BANCO PREMIOS
ON	SI
OFF	NO



3.4 Diagrama de monedas

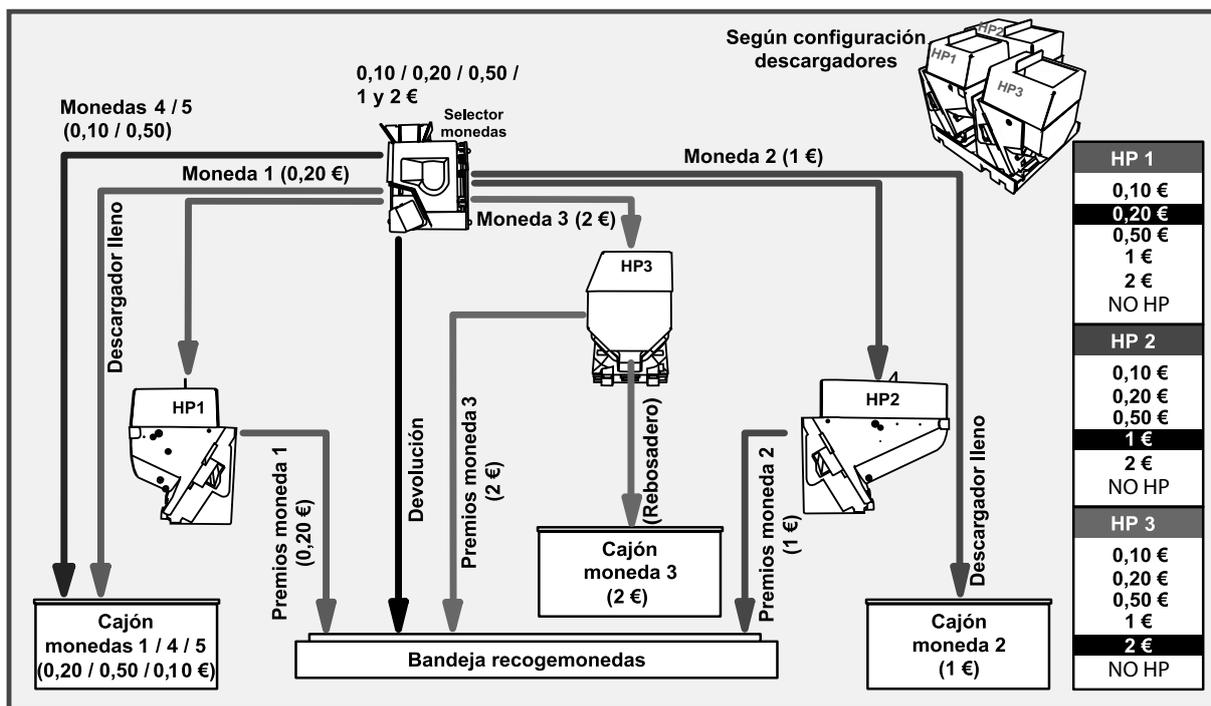
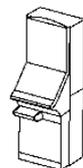


Diagrama de monedas según la configuración de parámetros :

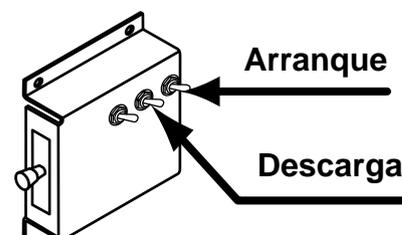
HP1 = 20c , HP2 = 1€, HP3 = 2€ y DESVCAJ = NORMAL.



3.5 Inicialización

Al desconectar y conectar la máquina de la red eléctrica o accionar el pulsador «**Fallo tensión**», manteniendo activado el pulsador «**Arranque**» (situado en la carta CPU), se provoca una inicialización de **RAM**, que se indica en el display VFD con el mensaje «**PRE-OPERATIONAL**», seguido del mensaje «**INIT**» y el sonido de 5 toques de campana.

Los contadores parciales se borran, los contadores totales se mantienen.

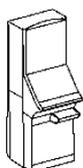
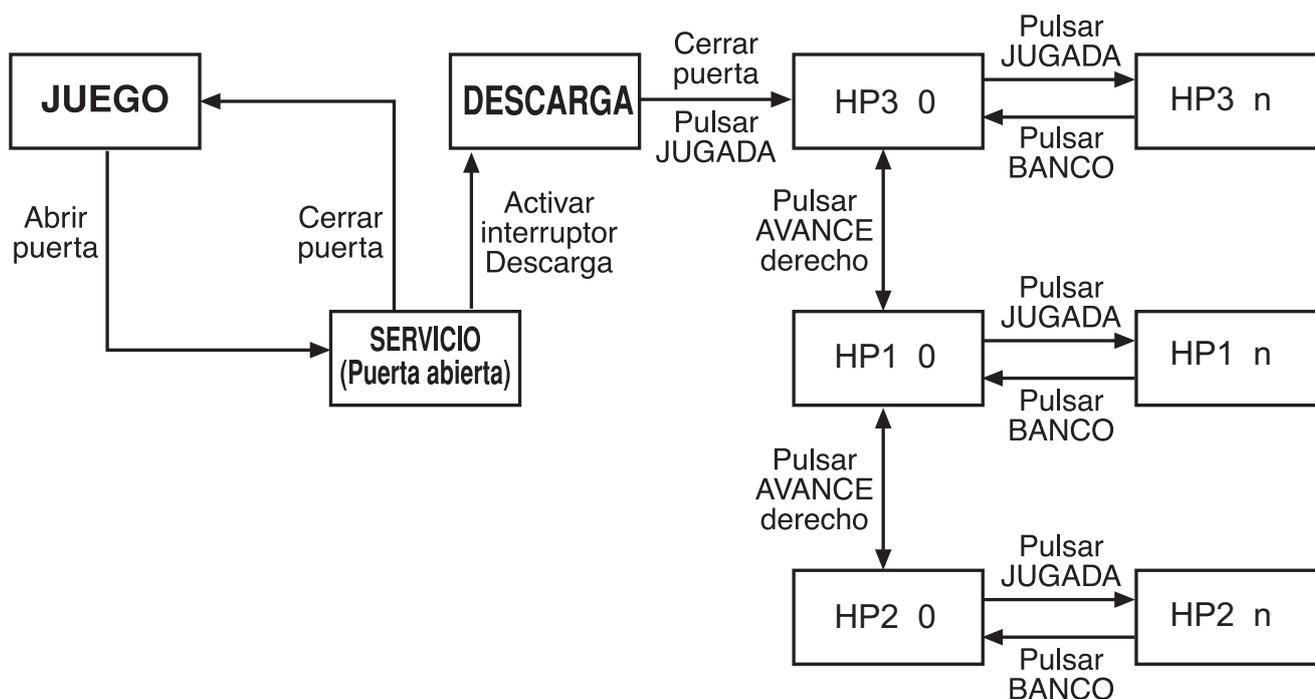


3.6 Descarga

Abrir la puerta, en el display VFD aparece el mensaje «**6= 20C / 1E / 2 E**» (según configuración HP1/HP2/HP3), accionar el pulsador «**Descarga**», seguidamente al cerrar la puerta, la máquina permite el vaciado de los descargadores.

Con el pulsador **8** se inicia la descarga, indicándose en el display VFD el número de monedas descargadas. Con el pulsador **1** se finaliza la descarga. Con el pulsador **5** se selecciona el descargador (HP1/HP2/HP3).

Las monedas descargadas se contabilizan en los contadores C0045 / C1045 (HP1), C0065 / C1065 (HP2) y C0055 / C1055 (HP3).



3.7 Modalidades especiales de juego

Existen dos modalidades especiales de juego, que permiten simular todas las acciones de juego a excepción del pago de premios y la activación de los contadores electromecánicos.

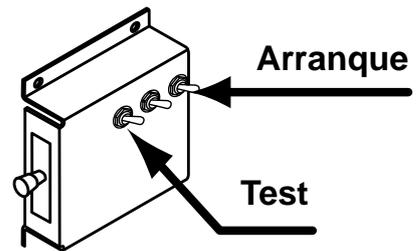
Los datos estadísticos del juego sólo quedan reflejados en los contadores parciales.

JUEGO AUTOMÁTICO

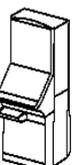
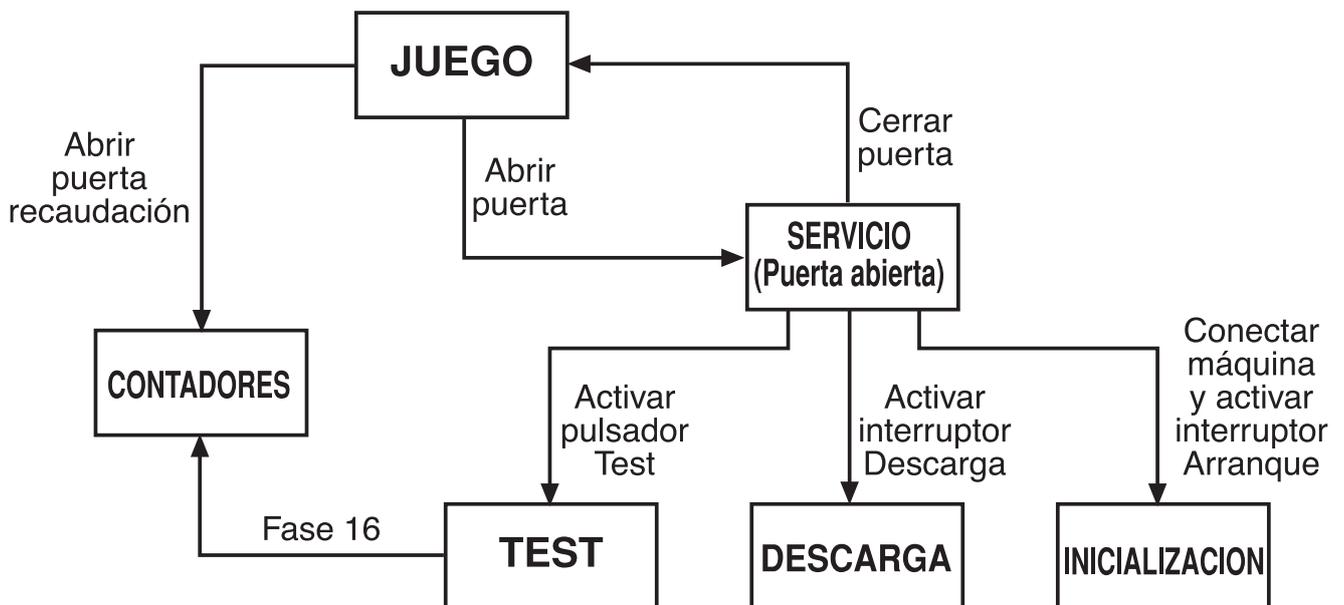
La máquina realiza partidas de forma automática. Para acceder al juego automático, abrir la puerta y mantener activados los pulsadores «Test» y «Arranque», seguidamente provocar una **inicialización** (ver apartado 3.5), a continuación soltar los pulsadores y cerrar la puerta.

FREE - PLAY

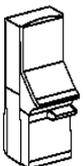
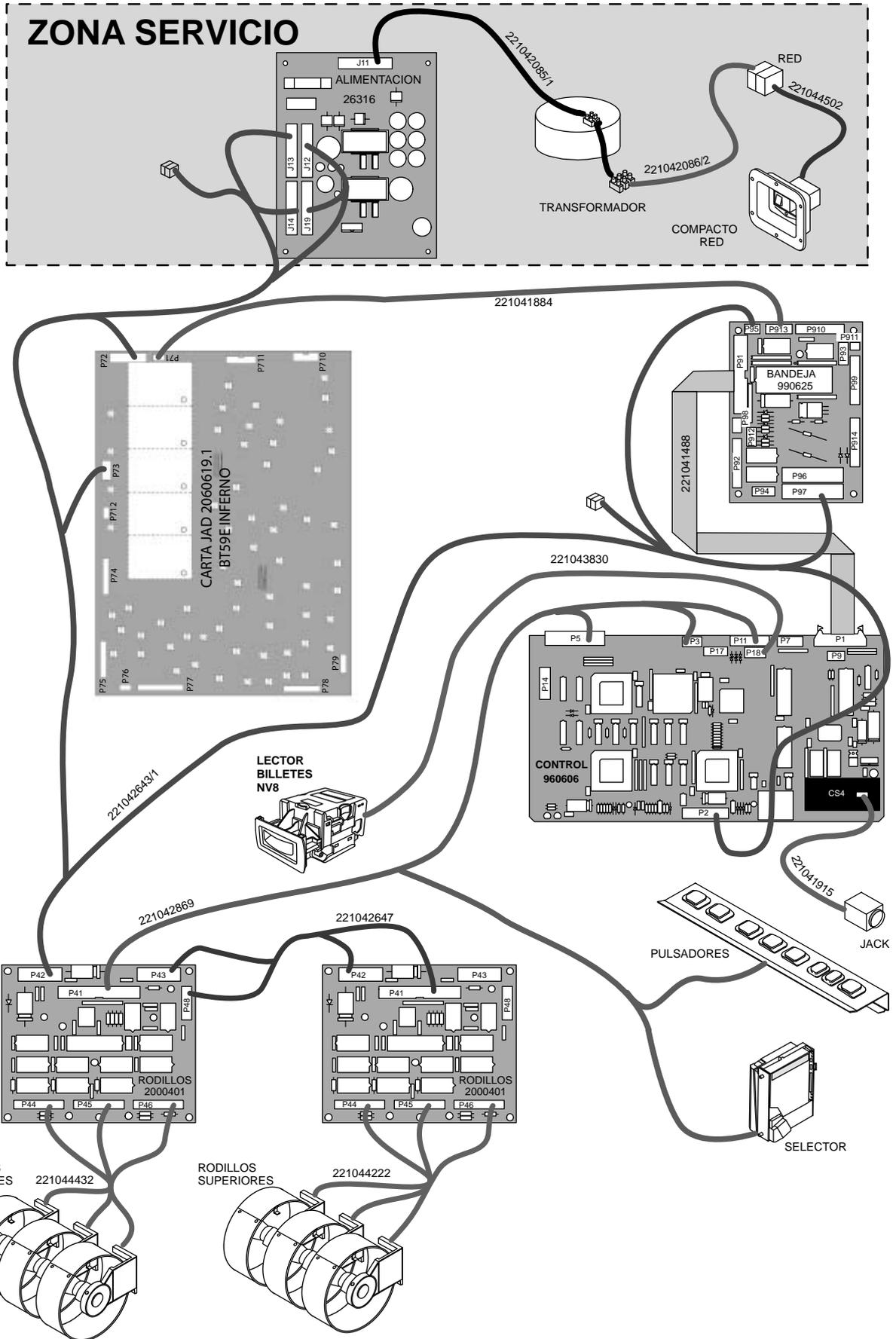
Permite jugar sin monedas. Para acceder al free-play, abrir la puerta y mantener activados los pulsadores «Test», «Descarga» y «Arranque», seguidamente provocar una inicialización (ver apartado 3.5), a continuación soltar los pulsadores y cerrar la puerta.



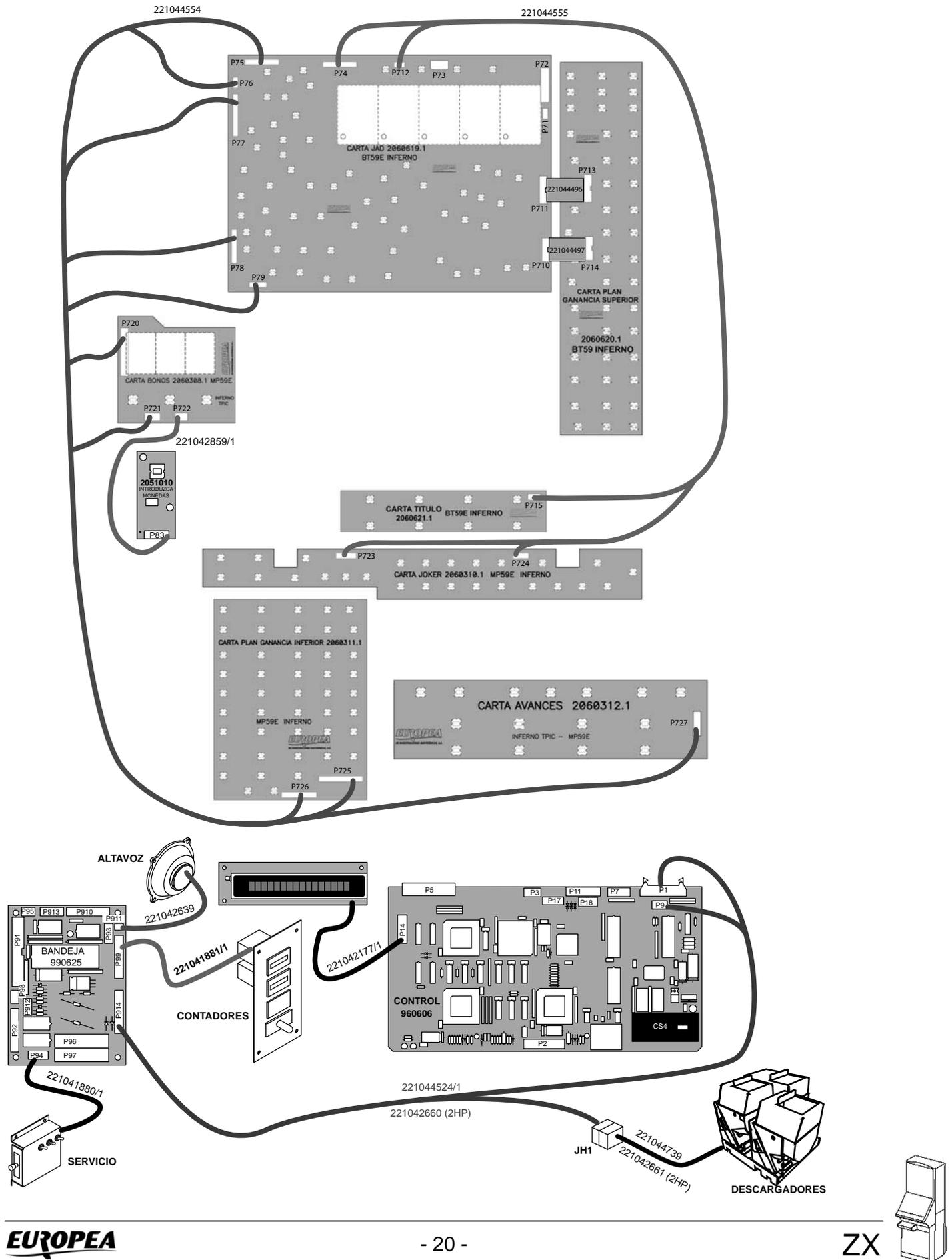
3.8 Diagrama de estados



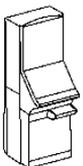
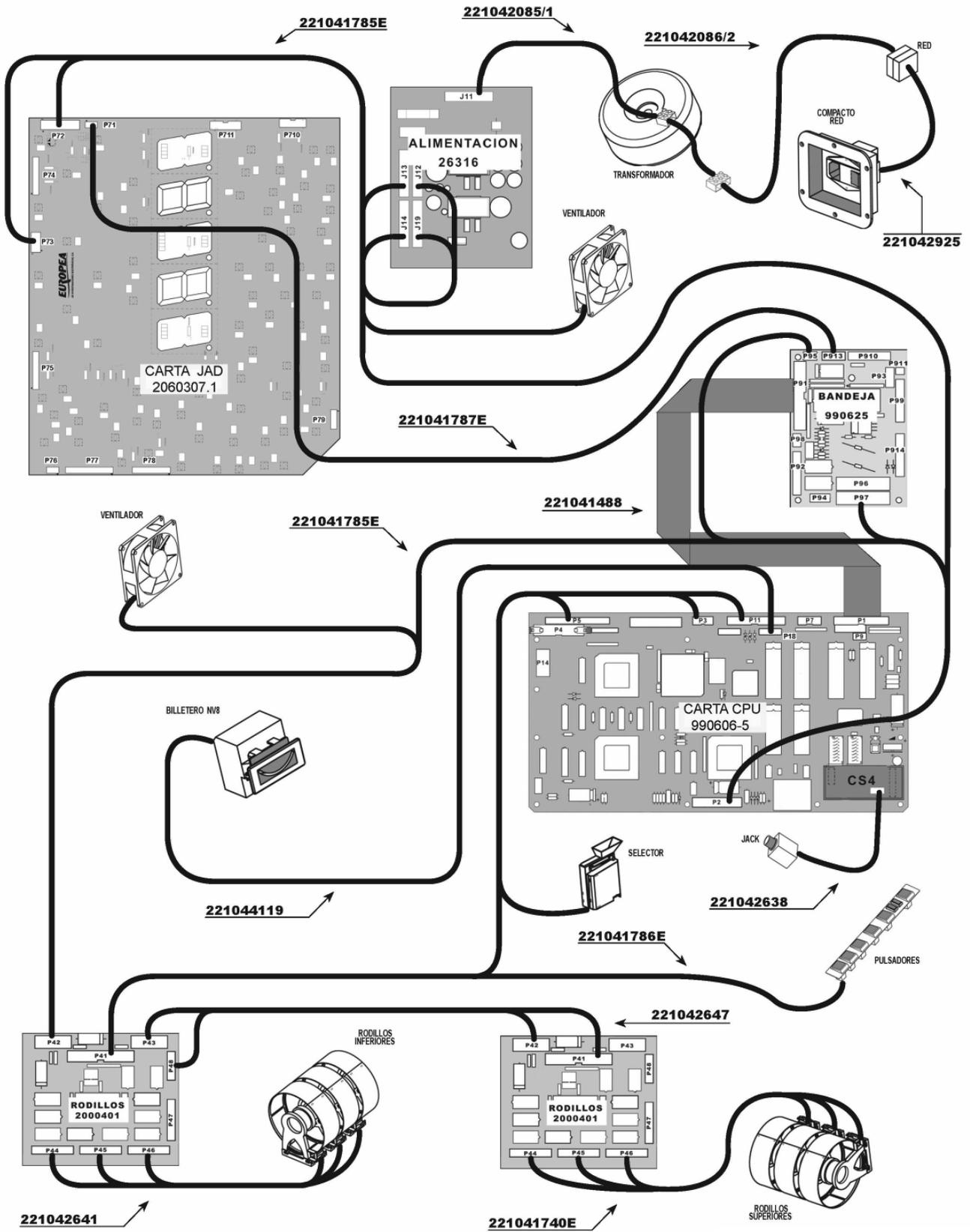
MUEBLES ZX, BT Y ND 1/2



MUEBLES ZX, BT Y ND 2/2



MUEBLE MP 1/2



MUEBLE MP 2/2

