

46TOSHINJUKU
M E D I A L A B

HiperPlay

Manual de Instalación y Servicio



46 To Shinjuku Medialab, S.L.
Nuevas Tecnologías e Internet
C/ Fargaies, 1-3, 46TSM Building
Parc Tecnològic del Vallès
08290 Cerdanyola de Vallès - Barcelona (Spain)
Tel. 93 582 4555 · Fax 93 582 4558
Url: www.46tsm.com

46TOSHINJUKU
M E D I A L A B

INDICE DE CONTENIDO

I.	Contenido de la Máquina	3 pág
II.	Procedimientos Iniciales y de Instalación	4 pág
III.	Juegos Disponibles	5 pág
IV.	Funcionamiento	6 pág
V.	Sistema estadístico	8 pág
VI.	Acceso al Hardware de la máquina	9 pág
VII.	Problemas	10 pág
VIII.	Reconfigurar Panel de Mandos	11 pág
IX.	Servicio Técnico	12 pág

I. CONTENIDO DE LA MÁQUINA

La máquina consta de ciertos componentes hardware y software que conforman el juego final. Se trata de una máquina basada en tecnología ArcadePC preparada para contener múltiples juegos de diferentes plataformas y tipos.

Mueble

El mueble tiene las siguientes características:

- Monitor Intervideo AutoSync 28" con mando a distancia.
- Monedero Azkoyen Programable Modelo XXXXX preparado para el Euro.
- Panel de Mandos multijuego de 2 jugadores con 2 Joysticks (8-way), 6 botones por jugador, 2 botones de selección de jugador y un botón adicional multifunción.
- Sistema de Audio 80x80w (amplificador y altavoces).
- Conector Jamma.
- Fuente de Alimentación.
- Placa Control de Mandos.
- Placa inhibición Selector.
- Contador Mecánico.
- Conjunto Fluorescente.
- Sistema de ventilación interno.
- Cable de alimentación.

Hardware

El soporte físico de los juegos se basa en la siguiente configuración:

- Pentium III ó IV (1.000 ó 1.600 Mhz)
- 128 Mb RAM
- 20 Gb HD
- Lector CDROM 52x
- Sistema Vídeo ATI 32 Mb
- Sistema de Audio Sound Blaster 128
- Teclado
- Ratón
- Cable PS2 – PS2
- IPAC Keyboard Interface

Software

Software incluido en el PC:

- Parallel Port Coin interface
- Front end (Selector de juegos)
- Intro
- Juegos
- Configurador de Teclado (Diskette)



Aspecto de la Máquina

II. PROCEDIMIENTOS INICIALES Y DE INSTALACIÓN

Para la correcta instalación de la máquina y posterior conexión siga, por favor, los siguientes pasos:

- Transporte la máquina con cuidado con el fin de no dañar las partes más delicadas.
- Coloque la máquina en un lugar de instalación, asegurándose que quede nivelada de forma estable.
- Nunca instale la máquina bajo la acción de los rayos solares directos.
- Asegúrese de que une con firmeza las diferentes partes de la máquina.
- Asegúrese de que no hay cables sueltos.
- Antes de conectar la máquina a la red, compruebe que la tensión del establecimiento está establecida a 230 Voltios de corriente alterna, y el enchufe es capaz para una corriente de 3 Amperios.
- Asegúrese de tener siempre una buena conexión a tierra en el establecimiento.

Una vez colocadas la máquina en el lugar de instalación, ya puede instalar el ala superior utilizando los dos tornillos de fijación incorporados en la madera.

Extraiga del mueble los diferentes dispositivos agregados (manual, mando a distancia y, si lo desea, teclado y ratón).

Finalmente, ya puede conectar la máquina a la red con el cable suministrado para tal efecto. Utilice el interruptor superior para arrancar la máquina.



Interruptor de encendido

III. JUEGOS DISPONIBLES

La colección actual de juegos consta de los siguientes títulos:

1. 1942
2. 1943
3. Asteroids
4. Space Invaders
5. Atro Blaster
6. Aero Fighter
7. Air Duel
8. Battle Zone
9. Galaxian
10. Moon Cresta
11. Phoenix
12. Star Force
13. Dog Fight
14. Liberator
15. Super Real Darwin
16. Thunder Dragon
17. Terra Cresta
18. Time Pilot
19. View Point
20. Fat Fury
21. Championship Sprint
22. Super Sprint
23. Super Off Road
24. Out Run
25. Pole Position
26. Turbo
27. Excite Bike
28. Fly Boy
29. Track & Field
30. Hyper Sports
31. Punch-Out
32. Hat Trick
33. Arkanoid
34. Tetris
35. Donkey Kong
36. Donkey Kong 3
37. Donkey Kong JR.
38. Frogger
39. Ghost and Goblins
40. Joust
41. Pac-Man
42. Pacman Junior
43. Marble Madness
44. Pang
45. Pengo
46. Popeye
47. Port Man
48. Rally X
49. Scramble
50. Amidar
51. Bagman
52. Crash
53. Jump Bug
54. Triple Punch
55. Commando
56. Green Beret
57. Rambo III
58. Robocop
59. Demon's World
60. Double Dragon
61. Kung-Fu Master
62. Prisoners of War

Separadamente es posible adquirir Packs en CD con más títulos.

IV. FUNCIONAMIENTO

Puesta en Marcha

A través del botón de encendido, situado en la parte posterior de la máquina, arrancaremos el sistema. El PC Central iniciará los sistemas de vídeo y monedas y arrancará la pantalla de selección de juegos.

Selección de Juegos

Moviendo el Joystick izquierdo a la izquierda o a la derecha, podremos ir navegando entre todos los juegos de la máquina. Para facilitarnos la búsqueda, todos los juegos disponibles mostrarán en pantalla un screenshot. Cuando localicemos el juego deseado, pulsaremos el botón Select/Exit para acceder al juego en cuestión. Una vez inicializado el juego, el selector quedará habilitado para introducir monedas.

Cuando se arranca el juego, el selector mostrará una pantalla adicional con el nombre del juego seleccionado y el funcionamiento del mismo. En esa pantalla se especifica la utilización de cada uno de los botones que utiliza el juego seleccionado.

Mientras un jugador se mueve por el selector de juegos visualizando los disponibles, el monedero no aceptará monedas. Sólo cuando el juego elegido esté arrancado será cuando el selector las acepte.

Cuando se termine la partida y se quiera seleccionar un juego distinto, pulsaremos el botón Select/Exit para volver al programa de selección. Es importante resaltar que al pulsar dicho botón en mitad de una partida, el jugador perderá sus créditos y la partida en cuestión.

El sistema mantendrá una base de datos de estadísticas con información acerca de los juegos más utilizados.

Mandos y Controles

La máquina tiene un total de 12 botones de juego y 2 Joysticks además de los botones de selección de jugador y el botón adicional Select/Exit. No en todos los juegos vamos a utilizar todos los botones disponibles aunque existen en previsión de que en un futuro se puedan requerir. En la versión actual sólo se utilizan 3 de ellos para cada jugador. Al arrancar cada juego obtendremos la información sobre los controles.



Detalle del panel de control

Uno y dos Jugadores

La mayoría de juegos permiten la selección de dos jugadores. La forma de funcionar de estos botones dependerá de cómo lo hacía el juego en su plataforma original. Sólo utilizan 2 Joysticks aquellos juegos que permiten 2 jugadores simultáneos. Si los juegos permiten 2 jugadores alternativos, ambos jugarán siempre con el control izquierdo.

Apagado de la Máquina

Utilice el botón posterior de encendido o corte al corriente del local.

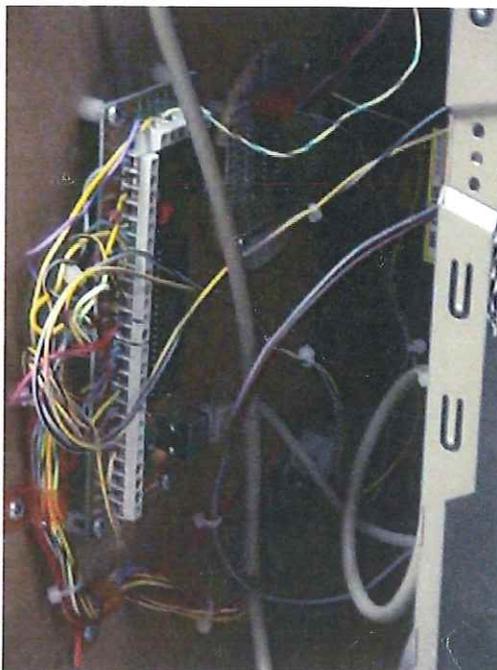
V. SISTEMA ESTADÍSTICO

La máquina mantiene estadísticas de acceso a los juegos en una base de datos propia.

A través de estas estadísticas podemos visualizar los juegos más demandados y realizar ciertas acciones sobre el selector de juegos para eliminar o añadir y crear una parametrización propia. En este sentido, la máquina es muy versátil y permite, por ejemplo, crear un pack de juegos deportivos, añadir o eliminar juegos y configurar la base de datos como sea más conveniente. Sin embargo, para ello, siempre tendrá que contar con la ayuda del fabricante.

Acceso al programa estadístico

Para acceder al programa estadístico, siga los siguientes pasos:



Hardware de Control de Mandos

- Compruebe que la máquina está arrancada.
- Compruebe que la máquina se encuentra en el selector de juegos. Si no es así, utilice el botón Select/Exit para acceder a él.
- Inserte el cable PS2 del teclado en el conector disponible para tal fin en el hardware de Control de Mandos.
- Inserte el cable PS2 del ratón en el puerto PS2 del PC disponible.
- Utilice la combinación de teclas ALT + F4 del teclado para salir del programa de selección de juegos.
- Utilizando el ratón, haga doble clic sobre el icono "Estadísticas" que aparece en pantalla.
- El programa arrancará. Para utilizarlo, desplácese utilizando la barra de desplazamiento por la totalidad de juegos.

Salir del Programa Estadístico

- Pulse el botón Salir.
- Haga Doble Click sobre el icono Project1. Se arrancará el selector de juegos.
- Desconecte teclado y ratón.

VI. ACCESO AL HARDWARE DE LA MÁQUINA

A continuación se detallan los procedimientos a seguir para acceder al hardware interior que contiene la máquina. Antes de manipularla compruebe que la máquina está totalmente apagada a no ser que algún procedimiento especifique lo contrario:



Puerta Posterior

- Extraiga la puerta posterior utilizando las llaves suministradas con la máquina.
- En el interior de la máquina puede identificar:
 - El PC
 - El sistema de Teclado
 - Fuente de alimentación
 - Conector Jamma
 - Amplificador de Audio
 - Control de Mandos
 - Placa inhibición Selector
- Todo este hardware está sujeto a un cajón de madera en el interior de la máquina. Extraiga este cajón para manipular la máquina más cómodamente.
- El PC, a su vez, Puede ser extraído del cajón principal para introducir un diskette , un CD Rom o para manipular el panel principal. Extraiga el PC con cuidado de sus guías para desplazarlo hacia fuera.



Parte posterior

VII. PROBLEMAS

A continuación se detallan los problemas conocidos y su resolución:

Problema

La máquina no arranca.

Solución

Compruebe que el cable de corriente esté conectado a la red eléctrica y que exista suministro de corriente.

Verifique que los cables de red están en buen estado. Reemplácelo por otro.

Observe qué componente no arranca. Si la máquina recibe corriente se encenderán las luces internas de la parte delantera. Si falla algún componente interno, compruebe que el suministro de energía está llegando correctamente a todos los sistemas.

Problema

El PC muestra un mensaje de error en pantalla.

Solución

Reinicie la máquina. Si el problema persiste, anote el número de serie de la máquina y el mensaje de error y póngase en contacto con el servicio técnico.

Problema

El selector de Juegos no responde.

Solución

Compruebe que los cables del panel de control están conectados correctamente.

Reinicie la máquina.

Cargue el diskette de configuración de teclado suministrado. Vea: reconfigurar panel de mando.

Problema

El juego seleccionado no funciona correctamente.

Solución

En algunas ocasiones, algunos juegos se pueden llegar a desconfigurar. Para solucionar este problema, salga del juego con el botón Select/Exit y vuelva a entrar, pulsando el mismo botón.

Problema

Los mandos no funcionan correctamente.

Solución

Reconfigure el teclado. Vea la sección Reconfigurar Panel de Mando.

VIII. RECONFIGURAR PANEL DE MANDO

A continuación se especifican los pasos necesarios para reconfigurar el panel de mando:

- Apague la máquina.
- Abra la puerta posterior, deslice el PC e inserte el diskette de configuración de teclado suministrado (vea la sección: Acceso al Hardware de la máquina)
- Sin cerrar la puerta posterior, arranque la máquina. El diskette realizará el proceso de reconfiguración. Aparecerá un mensaje en pantalla con la palabra SUCCESS. Esto significa que la reconfiguración se ha realizado con éxito.
- Apague la máquina.
- Extraiga el diskette de la disketera.
- Desplace el cajón y el PC hacia el interior de la máquina.
- Cierre la puerta posterior.
- Encienda la máquina.

IX. SERVICIO TÉCNICO

Para cualquier duda o problema que pueda surgir puede contactar con nuestro Servicio Técnico:

Por e-mail: sat@mga.es

Por teléfono: +34 93 582 4555



MACHINES GAMES AUTOMATIC S.A.

MGA Building, C/Fargaies, 1 - Parc Tecnològic del Vallès

08290 Cerdanyola del Vallès (Barcelona) - Spain

Tel: +34 93 582 45 55, Fax: +34 93 582 45 56

e-mail: sat@mga.es

<http://www.mga.es>

