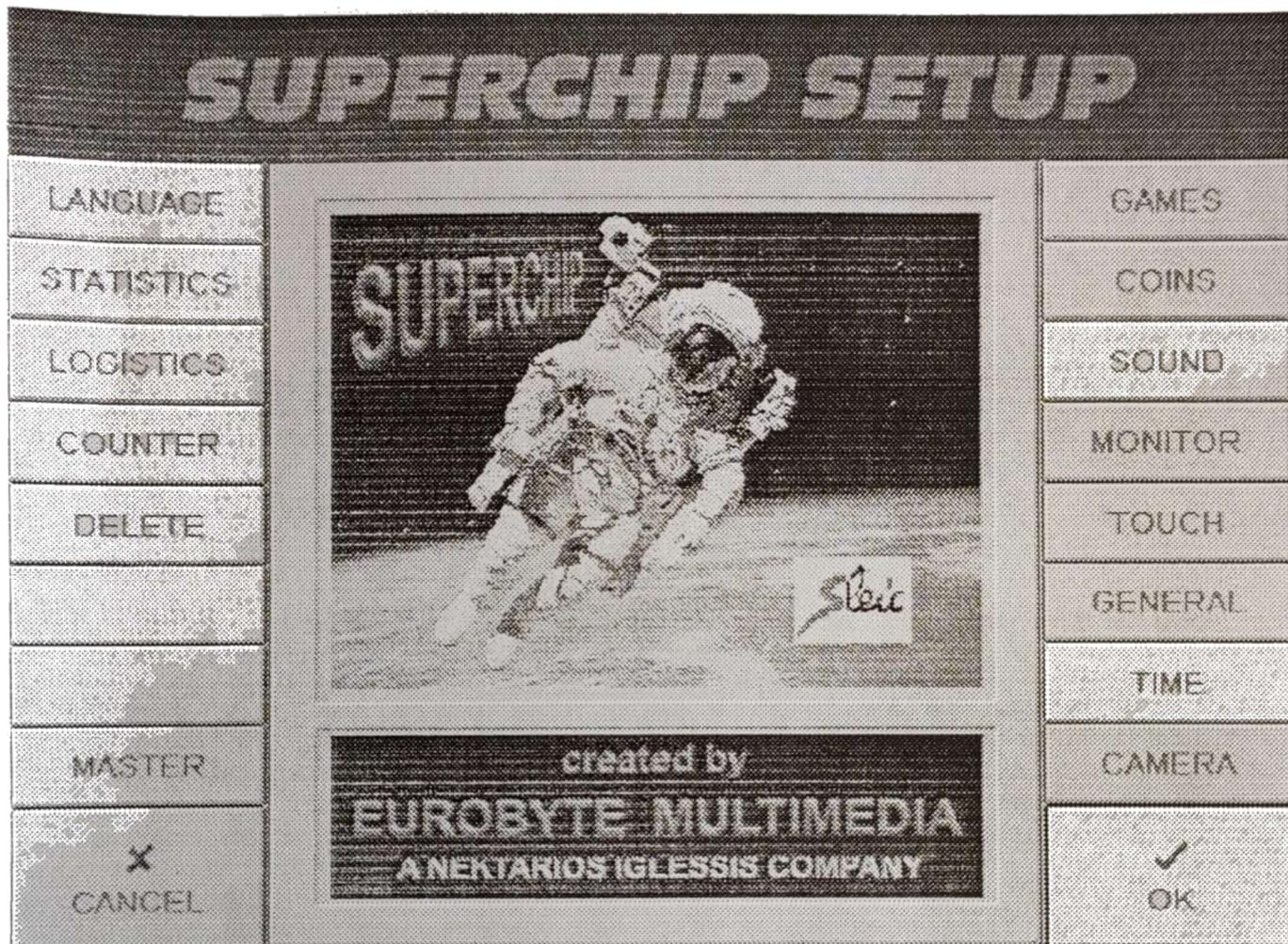


# Máquina Total4



## MANUAL DE SERVICIO

*Sleic*

CREACIONES E INVESTIGACIONES ELECTRONICAS, S.L.  
AV. VALDELAPARRA, 3. POL. IND. DE ALCOBENDAS  
28108 MADRID. TEL.: 6619796. FAX: 6616974.  
E-MAIL: sleic@adv.es Web: www.acomprar.net/sleic

## Sección 1.- DESCRIPCION

### 1.1.- DESCRIPCION DE LA MÁQUINA

La máquina "Superchip" se compone de un conjunto de juegos, que se pueden elegir tocando en su logotipo. Para elegir un juego que no aparezca en la pantalla, tocar "Otros Juegos" hasta que aparezca el deseado.

Para elegir otro idioma, tocar sobre la bandera del idioma deseado.

### 1.2.- DESCRIPCION DE LOS JUEGOS.

#### Quintro:

Consiste en rellenar todos los agujeros del tablero. Se rellenan en forma de cruz, alrededor de la posición que se pulse, de forma que si en una posición había un hueco aparecerá una bola, y si había una bola aparecerá un hueco.

#### Solitaire:

Se trata de ordenar de mayor a menor las cartas sobre los ases situados en la parte superior. Se pueden mover las cartas en las pilas que hay debajo de éstos, colocandolos de mayor a menor con colores alternados, tanto entre si como con los del mazo de la parte superior izquierda. Cuando queda una columna vacía se pueden mover los reyes hacia ésta.

#### Napoleon:

Hay que apilar las cartas encima de los ases centrales, ordenados por palos y números consecutivos. Se pueden mover las cartas de los extremos sobre otras también de éstos, siempre que ambas sean del mismo palo y su número sea el anterior o el posterior. Si no se pueden colocar más cartas, se puede elegir New Board para que comence el juego de nuevo con otra disposición de cartas. Presionando Autoplace las cartas que se puedan colocar encima de las centrales, se situarán automáticamente.

#### Four King:

Consiste en ordenar las cartas de cada palo de menor a mayor, colocando la carta que aparezca descubierta en la esquina inferior izquierda en su lugar, los "10" se colocarán en la columna más a la derecha. Si se colocan los 4 "10" el juego termina. Si son los últimos en colocarse, se gana la partida y comienza una nueva.

#### 21 Go!:

Para ganar y continuar en el siguiente nivel, hay que conseguir tantas columnas que sumen "21" como se indique en la línea inmediatamente superior al las columnas. Se pueden dejar hasta 4 cartas "aparcada" en la parte inferior izquierda de la pantalla.

### Take 3:

El juego consiste en ir eliminando cartas de 3 en 3. Las cartas se pueden eliminar si las 3 son del mismo palo o del mismo número. Para ganar hay que conseguir terminar con el mazo de la parte inferior central. Las cartas que están detrás de otras no se pueden liberar hasta que quitar las que las tapan.

### Photodif:

Consiste en averiguar las diferencias entre 2 fotos, tocando sobre éstas. Hay tantas diferencias como estrellas hay en la parte inferior de la pantalla.

### Backgammon:

Se juega una clásica partida de éste juego.

### Checkers:

Es el clásico juego de las damas. Se puede elegir entre 2 tipos de juego:

Italian Checkers: Cuando se hace dama, ésta se puede mover en todas direcciones pero sólo una casilla.

French Checkers: Cuando se hace dama, ésta se puede mover en todas direcciones y cualquier número de casillas.

### Crazy:

La máquina abre una serie de ventanas, con unos sonidos en cada una de ellas. El jugador tiene que repetir la secuencia que ha realizado la máquina.

### 9-Ball:

Los jugadores comienzan a situar las nueve bolas en los sitios indicados procurando hacer tantos tres en línea como pueda. Cuando se hace un tres en línea, el jugador elige una bola del contrario para eliminarla. Cuando están todas las bolas en el tablero se mueven éstas para seguir haciendo 3 en línea. Pierde el jugador que se queda sin bolas.

### Anagrams:

Aparece una palabra desordenada y hay que averiguar esta palabra pulsando sus letras en el orden correcto.

### Hanoi Towers:

Hay que colocar las fichas en el palo de más a la derecha en orden de tamaño creciente, moviendo las fichas entre los palos.

### Word Mess:

Es una sopa de letras. Hay que buscar las palabras que aparecen en la columna izquierda en el tablero de la derecha, tocando las letras de la palabra.

### 3-Space:

Hay que eliminar todas las cartas del tablero seleccionando una carta con un número inmediatamente inferior o superior al de la baraja.

### Shangai-Pro:

Consiste en ir quitando figuras iguales de 2 en 2, hasta que se acabe el tablero. Si una figura esta rodeada de otras no se puede coger.

### Score-4:

Es el clásico juego de las cuatro en línea, en el que gana el jugador que primero consiga 4 en línea.

### Mind:

Consiste en recordar las parejas de fotos que la máquina muestra durante unos instantes, emparejandolas a continuación.

### Eleven:

Hay que eliminar las cartas sumando 11.

### High-Low:

Consiste en averiguar si la carta siguiente es mayor o menor, cuando se acierta, se destapa un cuadro de la foto. Se gana cuando se destapa la foto completa.

### Academy:

Consiste en elegir la respuesta correcta a las preguntas que se formulen.

### Shuffle:

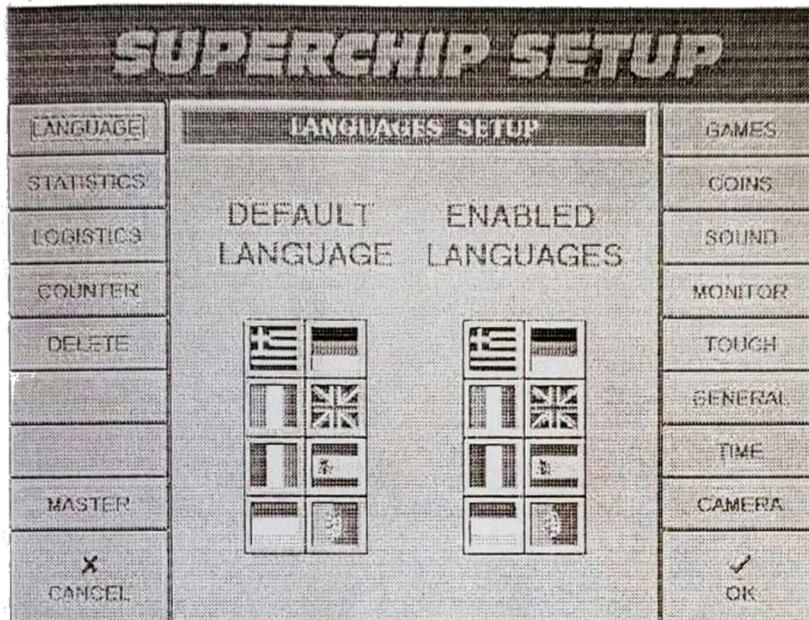
Consiste en ir moviendo las fichas al hueco que queda, hasta conseguir formar correctamente la imagen.

## Sección 2.- AJUSTES

Para entrar en el menu de ajustes pulsar el boton de test.

### 2.1.- SELECCION DE IDIOMA (LANGUAJE)

Se puede establecer el idioma por defecto, esto es, el idioma en el que funciona la máquina cada vez que arranca y los idiomas habilitados, que son los que el jugador puede seleccionar para jugar.

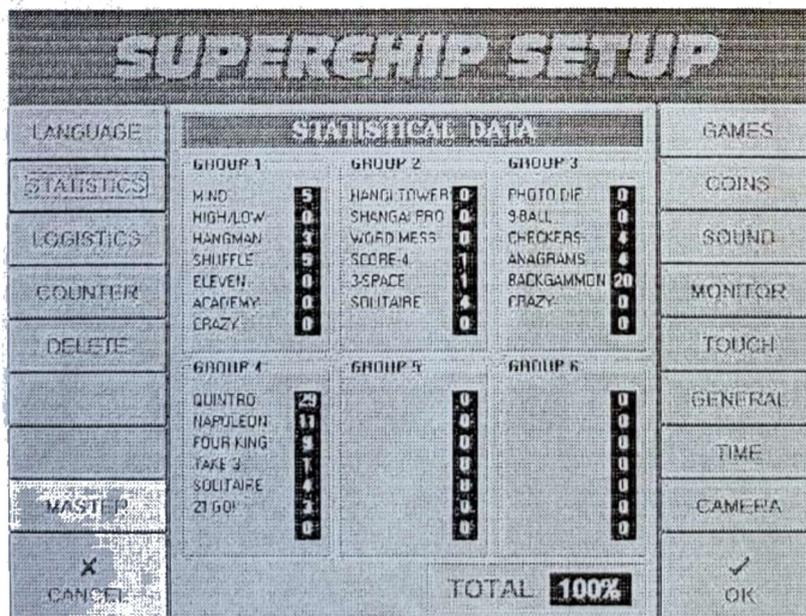


### 2.2.- ESTADISTICAS (STATISTICS)

Esta pantalla muestra el porcentaje de lo que ha jugado cada juego. En ella se dispone de una información muy util para saber cuales son los juegos preferidos por los jugadores.

Las estadísticas se ponen a cero cuando se presiona:

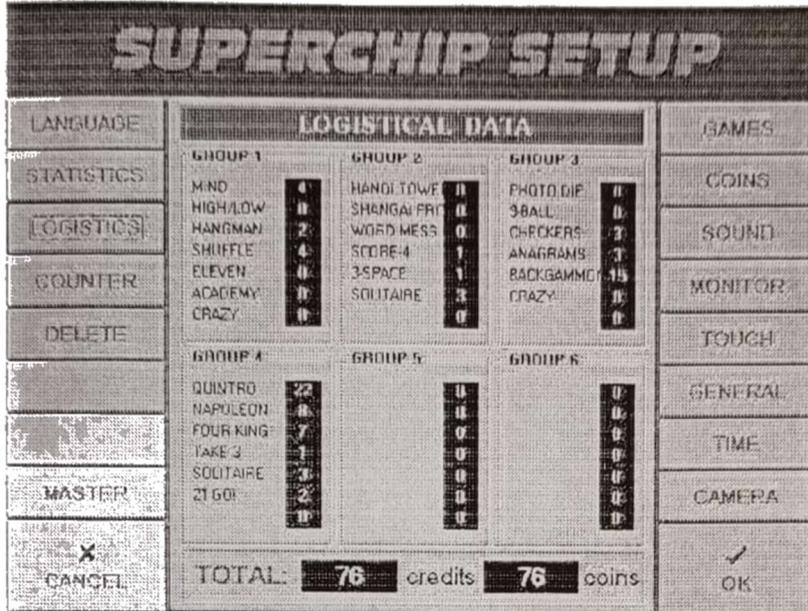
DELETE - STATISTICS



### 2.3.- LOGISTICA (LOGISTICS)

Esta pantalla muestra los credits parciales introducidos para cada juego (en verde) y las monedas o unidades de moneda introducidas en total (en amarillo). Se borra cuando se presiona:

#### DELETE - LOGISTICS



### 2.4.- CONTADOR (COUNTER)

Esta pantalla es una representación del contador mecánico de monedas. Trabaja exactamente igual que aquel y la fecha refleja la del ultimo dia en que fué borrado o puesto a cero.

Para borrarlo presionar: DELETE- ALL

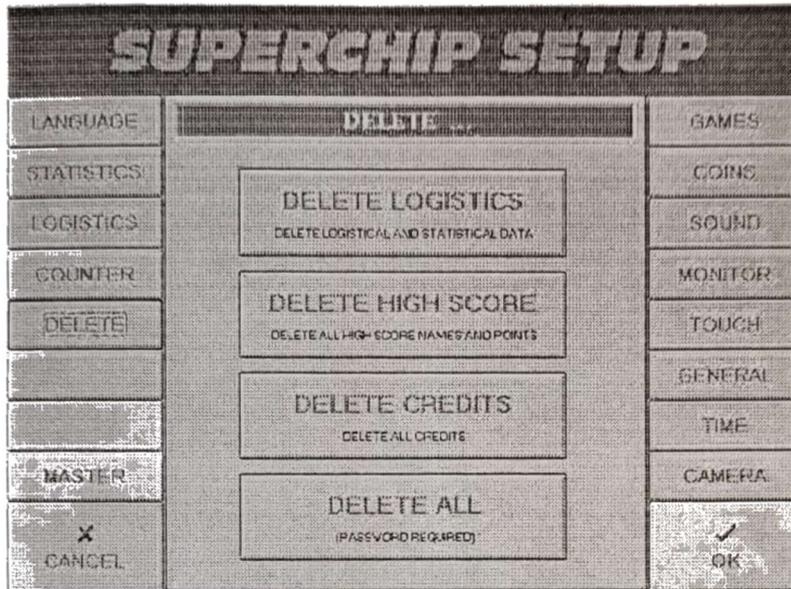
Antes de hacerlo, se debe introducir una clave. Por favor, consulte al fabricante.



## 2.5.- BORRADO (DELETE)

Desde esta pantalla se puede borrar o inicializar:

- 1) La logistica,
- 2) Las mejores puntuaciones o High Scores,
- 3) Los credits,
- 4) Inicializa el contador permanente, pero requiere la introducción de una clave: 8842112



## 2.6.- MASTER

Esta pantalla muestra la configuración maestra de la máquina para el uso del operador. Se necesita la clave para poder cambiar la configuración: 8843385.

Se establece uno o dos monederos, se habilita o no la cámara, los lenguajes posibles, así como el número de monedas de cada monedero que producen créditos.



## 2.7.- JUEGOS (GAMES)

Se pueden habilitar o deshabilitar uno o mas juegos segun se quiera.

Utilice la parte trasera de un bolígrafo para presionar en los juegos que desee habilitar o deshabilitar.

Para cada juego los números significan lo siguiente:

- 1) Significa juego habilitado.
- 2) Significa deshabilitado y
- 3) Significa que el juego ha sido deshabilitado por el fabricante.

SUPERCHIP SETUP							
LANGUAGE	ENABLED GAMES SETUP						GAMES
STATISTICS	GROUP 1	GROUP 2	GROUP 3	GROUP 4	GROUP 5	GROUP 6	COINS
LOGISTICS	MIND	HANG TOWERS	PHOTO DIE	QUINTRO			SOUND
COUNTER	HIGH/LOW	SHANGAI FRO	9BALL	NAPOLEON			MONITOR
DELETE	HANGMAN	WORD MESS	CHECKERS	FOUR KING			TOUCH
	SHUFFLE	SCRE-4	ANAGRAMS	TAKE 3			GENERAL
	ELEVEN	3-SPACE	BACKGAMMON	SOLITAIRE			TIME
	ACADEMY	SOLITAIRE	CRAZY	21 GO!			CAMERA
	CRAZY						OK
MASTER	0 - USER DISABLED 1 - USER ENABLED 3 - MASTER DISABLED						
X CANCEL							

## 2.8.- MONEDAS (COINS)

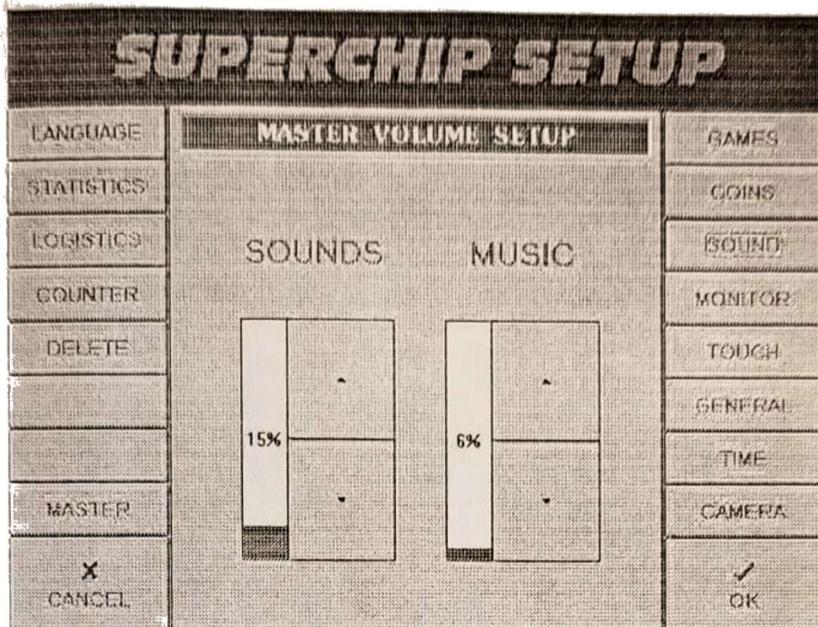
Desde esta pantalla se pueden establecer los créditos requeridos para cada juego y cada jugador.

Utilice la parte trasera de un bolígrafo para señalar los juegos en los que quiere cambiar la información.

SUPERCHIP SETUP							
LANGUAGE	CREDITS/GAME - COINS SETUP						GAMES
STATISTICS	GROUP 1	GROUP 2	GROUP 3	GROUP 4	GROUP 5	GROUP 6	COINS
LOGISTICS	MIND	HANG TOWERS	PHOTO DIE	QUINTRO			SOUND
COUNTER	HIGH/LOW	SHANGAI FRO	9BALL	NAPOLEON			MONITOR
DELETE	HANGMAN	WORD MESS	CHECKERS	FOUR KING			TOUCH
	SHUFFLE	SCRE-4	ANAGRAMS	TAKE 3			GENERAL
	ELEVEN	3-SPACE	BACKGAMMON	SOLITAIRE			TIME
	ACADEMY	SOLITAIRE	CRAZY	21 GO!			CAMERA
	CRAZY						OK
MASTER	COINS AND VALIDATORS ACCEPTOR 1 COIN → 1 COIN UNITS AND 1 CREDITS ACCEPTOR 2 COIN → 1 COIN UNITS AND 1 CREDITS						
X CANCEL							

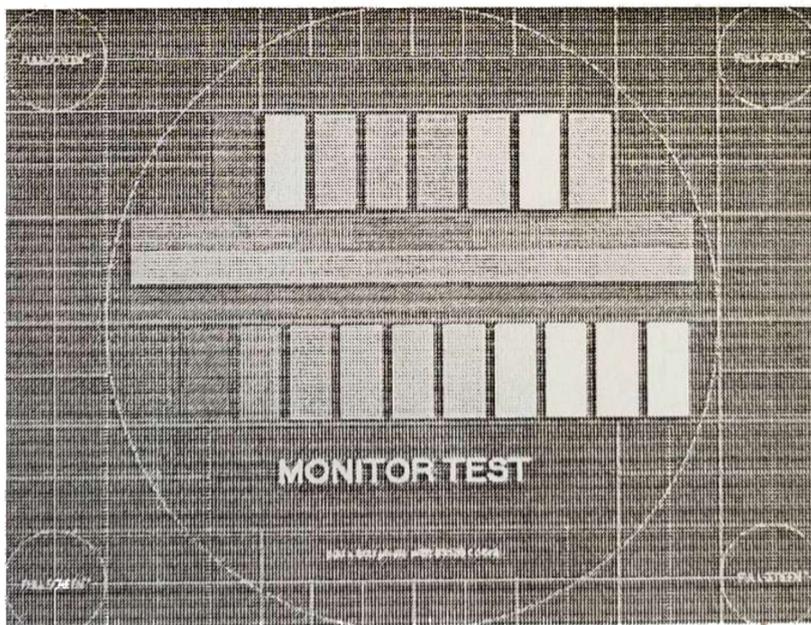
## 2.9.- SONIDO (SOUND)

Permite ajustar el volumen de los sonidos y de la musica presionando en las correspondientes flechas.



## 2.10,11.- MONITOR Y TACTIL (MONITOR TOUCH)

Sirven para verificar y ajustar tanto el monitor como los parámetros de alineación del detector táctil.



## 2.12.- GENERAL

Se puede habilitar o deshabilitar la función de continuación de juego mediante esta opción. Si está habilitada, al terminar el juego aparecerá la pantalla de continuar y el jugador tendrá que elegir si quiere hacerlo. También se puede habilitar el juego de cartas real pero: **ATENCIÓN:** Pueden estar sujetas a Copyright. La opción de habilitar los temas sexuales no está disponible en esta versión.

SUPERCHIP SETUP			
LANGUAGE	<b>GENERAL SETUP</b>		GAMES
STATISTICS	REAL CARDS USE REAL CARDS OR NOT? <b>1</b> 1=YES 0=NO <b>1</b> DEF.A.L.T.		COINS
LOGISTICS	SEX TOPICS ENABLE OR DISABLE SEX? <b>2</b> 1=YES 0=NO <b>1</b> DEF.A.L.T.		SOUND
COUNTER	CONTINUE ENABLE CONTINUE OR NOT? <b>1</b> 1=YES 0=NO <b>0</b> DEF.A.L.T.		MONITOR
DELETE	TOP-10 AUTO AUTO-DELETE HIGH SCORE? <b>1</b> <small>1-DELETE EVERY 2-DELETE EVERY 2 WEEKS 3-DELETE EVERY 4 WEEKS 4-DELETE EVERY 6 WEEKS 5-DELETE EVERY 8 WEEKS 6-DELETE EVERY MONTH</small>		TOUCH
	UNUSED UNUSED <b>X</b> 1=YES 0=NO <b>X</b> DEF.A.L.T.		GENERAL
MASTER			TIME
X CANCEL			CAMERA
			✓ OK

## 2.13.- TIEMPO (TIME)

Se puede cambiar la dificultad de cada juego. Si se pone un "1" el juego será más fácil y durará más tiempo y si se pone "5" será más difícil y más corto.

SUPERCHIP SETUP				
LANGUAGE	<b>TIME DIFFICULTY GAME</b>			GAMES
STATISTICS	GROUP 1 KIND <b>3</b> HIGH/LOW <b>3</b> HANGMAN <b>3</b> SHUFFLE <b>3</b> ELEVEN <b>3</b> ACADEMY <b>2</b> CRAZY <b>3</b>	GROUP 2 HANG TOWER <b>3</b> SHANGAI FRO <b>3</b> WORD MESS <b>3</b> SCORE 4 <b>3</b> 3-SPACE <b>3</b> SOLITAIRE <b>0</b>	GROUP 3 PHOTO DIF <b>4</b> 9BALL <b>3</b> CHECKERS <b>3</b> ANAGRAMS <b>2</b> BACKGAMMON <b>2</b> CRAZY <b>0</b>	COINS
LOGISTICS	GROUP 4 QUINTO <b>3</b> NAPOLEON <b>3</b> FOUR KING <b>5</b> TAKE 3 <b>3</b> SOLITAIRE <b>3</b> 21 GO! <b>3</b>	GROUP 5 <b>0</b> <b>0</b> <b>0</b> <b>0</b> <b>0</b> <b>0</b>	GROUP 6 <b>0</b> <b>0</b> <b>0</b> <b>0</b> <b>0</b> <b>0</b>	SOUND
COUNTER				MONITOR
DELETE				TOUCH
				GENERAL
MASTER				TIME
X CANCEL				CAMERA
				✓ OK

## 2.14.-SOLUCION DE AVERIAS SENCILLAS

PROBLEMA	SOLUCION
La pantalla está en blanco	Verifique el ventilador de la CPU, los módulos de memoria RAM, la fuente de alimentación y sus cables.
Mensaje: HARD DISK FAILURE	Retire y vuelva a poner el disco duro de su carcasa. Verifique el cable plano del disco duro y los de alimentación del mismo.
Mensaje: ERROR HASP KEY NOT FOUND	Verifique si la placa de seguridad está bien insertada en su ranura. Si el problema permanece contacte con el fabricante.
Mensaje: EMM386.EXE Error or EMM.SYS	Verifique los módulos de memoria RAM.
Mensaje: INVALID NUMERIC INPUT	Se recupera sólo. Si no es así contacte con el fabricante
Mensaje: APPLICATION ERROR	Verifique el radiador y el ventilador de la CPU. También puede que varios ficheros del disco duro estén dañados. Mande el disco duro al fabricante para solucionarlo.

Si le aparecen otros mensajes, contacte con el fabricante.

### ATENCION:

La pantalla táctil es un dispositivo muy delicado. Manipulelo con cuidado. Para su mejor funcionamiento, elija la opción TOUCH del menú de servicio y realice los ajustes necesarios para el panel táctil.

Finalmente, y para que funcione correctamente durante largo tiempo, asegurese de que el enchufe al que se va conectar la máquina posea una buena toma de tierra.

## 2.15.-MONEDERO ELECTRONICO

El monedero electrónico CCOIN12 de Cocamatic sale de fábrica programado a 100 pesetas sin bonificación y con todas las monedas habilitadas, excepto la moneda de 5 pesetas.

Para modificar esta programación hay que cambiar los switches del monedero. Para ello hay que quitar los 4 tornillos del monedero (2 de éstos están debajo de la pegatina de Cocamatic). Al quitar la tapa ya son accesibles los citados microswitches. El significado de éstos se refleja en las tablas mostradas a continuación.

SWITCHES	ON	OFF
1	ACEPTA 500	INHIBE 500
2	ACEPTA 200	INHIBE 200
3	ACEPTA 50	INHIBE 50
4	ACEPTA 5	INHIBE 5
5,6,7	BONIFICACIONES (Ver tabla debajo)	
8	PONER SIEMPRE EN ON	

SW5	SW6	SW7	MONEDA BASE	BONIFICACION
ON	ON	ON	25 pesetas	No Bonifica
ON	ON	OFF	25 pesetas	Bonifica 100 pesetas: 25 pesetas 1 credito 100 pesetas 5 creditos 200 pesetas 10 creditos 500 pesetas 25 creditos
ON	OFF	ON	50 pesetas	No bonifica
ON	OFF	OFF	50 pesetas	Bonifica 100 pesetas: 50 pesetas 1 credito 100 pesetas 3 creditos 200 pesetas 6 creditos 500 pesetas 15 creditos
OFF	ON	ON	100 pesetas	No bonifica
OFF	ON	OFF	100 pesetas	Bonifica 200 pesetas: 100 pesetas 1 credito 200 pesetas 3 creditos 500 pesetas 7 creditos
OFF	OFF	ON	200 pesetas	No bonifica
OFF	OFF	OFF	200 pesetas	Bonifica 500 pesetas: 200 pesetas 1 credito 500 pesetas 3 creditos