



surfPLANET OPERATOR'S MANUAL

## Acerca de Surf Planet

Gracias por adquirir este producto de Gaelco S.A. El presente manual describe cómo operar su máquina de videojuego de forma correcta y segura. Un manejo inadecuado de la misma podría dar lugar a algún mal funcionamiento, de manera que le rogamos lea detenidamente este manual antes de iniciar la explotación de la máquina.

La reproducción de este documento o de cualquiera de sus contenidos no está permitida sin la expresa autorización de Gaelco S.A.

El contenido este Manual de Operador puede sufrir cambios sin aviso previo.

© 1997 Gaelco S.A. - Reservados todos los derechos Este videojuego, sus especificaciones y su diseño estan protegidos por leyes de copyright y de propiedad industrial.



Cualquier modificación y/o alteración de la maquina SURF PLANET con kits o componentes no suministrados por Gaelco S.A. puede anular la garantía de origen.

La supresión o alteración de los números de serie y/o códigos de barras que identifican al producto o a sus componentes comporta la anulación automática de la garantía.

Publicado por: GAELCO S.A. Escipió 9-11 08023 Barcelona - SPAIN Tel. 93 417 36 26 Fax 93 417 28 02 e-mail gaelco@cambrabcn.es

Nota: Este equipo cumple con la norma 50081-2 de compatibilidad electromagnética. Sin embargo su uso en areas residenciales puede producir interferencias, en cuyo caso el operador se ocupará de aplicar las protecciones adicionales que procedan para limitar las radiaciones.

## INDICE

|  | 1. | INFORMACION | <b>GENERAL</b> |
|--|----|-------------|----------------|
|--|----|-------------|----------------|

- 1.1 Datos del fabricante y de la máquina
- 1.2 Referencias legales
- 1.3 Servicio técnico
- 1.4 Responsabilidad del fabricante
- 2. ESPECIFICACIONES
- 2.1 Descripción del juego
- 2.2 Dimensiones y peso de la máquina
- 2.3 Fuente de alimentación
- 2.4 Monitor
- 2.5 Placa CPU
- 2.6 Controles
- 2.7 Misceláneos suministrados con la máquina
- 3. PRECAUCIONES
- 3.1 Ubicación de la máquina
- 3.2 Usos inadecuados
- 4. MANIPULACION Y TRANSPORTE
- 4.1 Equipo necesario para transportar la máquina embalada
- 4.2 Almacenamiento
- 4.3 Recepción
- 4.4 Movimiento de la máquina desembalada
- 5. INSTALACION Y PUESTA EN MARCHA
- 5.1 Inspección
- 5.2 Precauciones para la puesta en marcha
- 5.3 Arranque de la máquina
- 6. PROGRAMACION DE LA MAQUINA Y MODO TEST
- 6.1 Modo Test
- 6.2 Ajustes de pantalla
- 6.3 Controles
- 6.4 Programación:
  - 6.4.1 Dificultad
  - 6.4.2 Sonido de exhibición
  - 6.4.3 No. de la máquina
  - 6.4.4 Modo para unir dos máquinas
  - 6.4.5 Programación de monedero y créditos
  - 6.4.6 Ajuste del volumen global
- 6.5 Registro de actividad de la máquina (Book keeping)
- 6.6 Test de sonido
- 7. COMO JUGAR
- 8. COMO INTERCONECTAR DOS MAQUINAS
- 9. MANTENIMIENTO
- 9.1 Ajuste del joystick analógico
- 9.2 Localización de averías
- 10. ANEXOS
- 10.1 Lista de repuestos
- 10.2 Diagramas de conexionado
- 10.3 Programación de créditos

## INFORMACIÓN GENERAL

## 1.1 Datos del fabricante y de la máquina

Fabricante GAELCO, S.A.

Dirección Escipió 9-11

C.P. 08023 Ciudad Barcelona ESPANA País

Tel. 93 417 36 26 93 417 28 02 Fax

gaelco@cambrabcn.es e-mail

SURF PLANET Nmbre del videojuego

Modelo

UR

## 1.2 Referencias legales

La máquina Surf Planet UR cumple con las siguientes normativas de seguridad y de compatibildad electromagnética:

EN 50081-2

EN 50082-1

EN 60950

#### Servicio técnico

Gaelco S.A. y sus distribuidores autorizados proporcionan el servicio técnico de la máquina SURF PLANET - UR.

## Responsabilidad del fabricante

Cualquier modificación que se efectúe sobre la máquina sin la autorización por escrito del fabricante será considerada como de exclusiva responsabilidad del operador, quien en consecuencia pasará a ser el nuevo "fabricante", asumiendo el cumplimiento de las normativas legales en materia de seguridad y compatiblidad electromagnética.

En caso de accidente provocado por un elemento defectuoso, el fabricante asume la responsabilidad siempre y cuando la máquina conserve su condición original. Sin embargo, esa responsabilidad queda limitada o se anula totalmente si el operador no sigue las instrucciones adjuntas, o emplea respuestos no cubiertos por garantía, no autorizados por escrito o que no cumplen las especificaciones técnicas del fabricante.

#### 2. ESPECIFICACIONES

### 2.1 Descrición del juego

SURF PLANET es una máquina de videojuego de clase A, que opera mediante la inserción de monedas o fichas.

El videojuego se inspira en el *Snowboard*, el deporte en el cual los participantes utilizan una tabla especial para deslizarse sobre la nieve realizando saltos acrobáticos y trazados espectaculares. En el juego intervienen varios *surfers* que compiten entre sí descendiendo por diversos circuitos. En la pantalla se presentan cuatro circuitos diferentes en función del nivel de dificultad: Easy (Fácil), Medium, Expert y Last Stage. El jugador sólo puede acceder al último nivel -Last Stage- una vez que ha superado los tres niveles anteriores, en el orden que prefiera.

El objetivo del juego consiste en completar todos los circuitos, intentando alcanzar la mejor clasificación posible en cada uno de ellos, venciendo la oposición del resto de los contrincantes virtuales. En la pantalla se muestra continuamente el tiempo disponible para completar cada etapa del circuito, la clasificación provisional del jugador y las distancias cubiertas en los saltos.

Una importante novedad del Surf Planet es la posibilidad de registrar dos records: tiempo y distancia de salto. Los ganadores pueden apuntar su nombre en una página web de Internet disponible a tal efecto.

El mueble incluye un joystick analógico especial, además de los elementos típicos de un videojuego convencional: un botón de inicio de partida, utilizado para validar la selección de circuito y jugador, y un monedero que cumple con las normativas vigentes. También es posible interconectar dos máquinas independientes, para que dos jugadores compitan uno contra otro de forma simultánea.

## 2.2 Dimensiones y peso de la máquina

Ancho 765mm Fondo 1136mm Alto 1940mm Peso neto 176Kg aprox.

Dimensiones y peso de la máquina embalada, sobre paleta europea estándar (800x1200x144)

Ancho 800mm Fondo 1200mm Alto 2100mm Peso 186Kg aprox.

#### 2.3 Fuente de alimentación

Marca y modelo Sambers US 150 Tensión de trabajo 220-230 VAC, 50 Hz

#### 24 Monitor

Monitor a color Hantarex de 28", tipo Medium Planar - Resolución estándar

#### **GAELCO - SURF PLANET**

## 2.5 Placa CPU

Placa Gaelco Surf Planet

## 2.6 Controles

Boton de inicio de partida y selección de circuitos/jugadores Joystick analógico de una sola dirección (izquierda-derecha)

## 2.7 Misceláneos suministrados con la máquina

| Manual de operación            |               |  |  |  |  |
|--------------------------------|---------------|--|--|--|--|
| Llaves de la caja del monedero | (2)           |  |  |  |  |
| Llaves de la puerta trasera    | $(2)^{\cdot}$ |  |  |  |  |
| Cable de alimentación          | (1)           |  |  |  |  |
| Cable de interconexión         | (1)           |  |  |  |  |

## 3. PRECAUCIONES

## 3.1 Ubicación de la máquina

Esta máquina ha sido construida para uso en locales cerrados de tipo residencial o comercial. Bajo ningún concepto se instalará la máquina en areas descubiertas o donde se den las siguientes condiciones:

- Exposición directa al sol o contacto con agua.
- Areas polvorientas, con alta humedad o donde se dan temperaturas extremas.
- Lugares sometidos a vibraciones. La máquina ha de estar sobre una superficie igualada, con los niveladores ajustados adecuadamente.
- Cerca de ductos de ventilación, pues ello provoca variaciones rápidas de temperatura que pueden afectar al buen funcionamiento del equipo.
- Cerca de sustancias peligrosas (inflamables, corrosivas, etc.)



No colocar esta máquina allí donde pueda constituir un obstáculo en una situación de emergencia (por ejemplo, cerca de extintores o de salidas de incendio)

#### 3.2 Usos inadecuados

Le rogamos preste atención a las indicaciones que se facilitan en el presente apartado, teniendo en cuenta que son importantes para la seguridad de uso de la máquina:

- La máquina sólo debe utilizarse en areas residenciales o comerciales;
- La máquina no debe servir de soporte para otros objetos;
- No ubicar la máquina en zonas próximas a recipientes que contengan líquidos o a dispensadores de líquidos. Como regla general, hay que tomar precauciones contra el vertido de cualquier clase de líquido sobre la máquina;
- Las ranuras de ventilación han de permanecer siempre despejadas. Para ello, la máquina estará instalada de tal manera que exista una distancia de al menos 10cm (4") respecto a posibles obstrucciones;
- No tender el cable de alimentación por lugares donde pueda engancharse entre los pies de personas que pasen por las inmediaciones de la máquina.

La máquina no debe de ser utilizada por personas que se encuentran bajo la influencia del alcohol o cuyo estado de salud no es normal.

## 4. MANIPULACIÓN Y TRANSPORTE

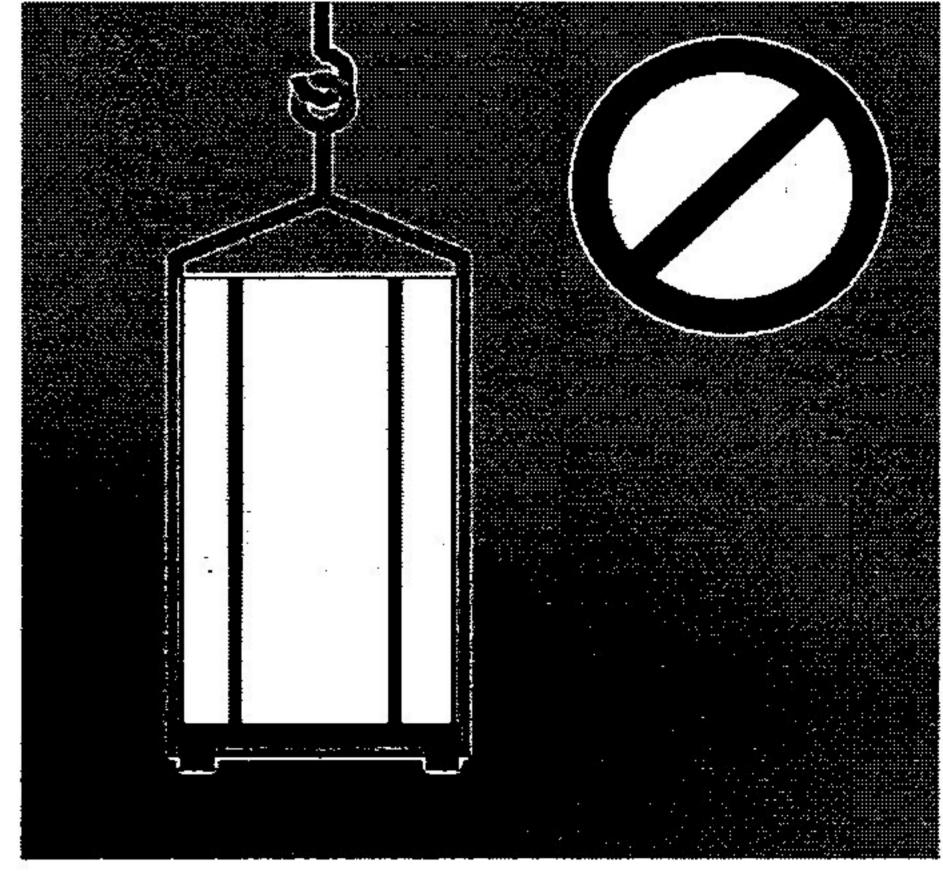


Este producto debe ser transportado e instalado por personas con la preparación adecuada. Contiene partes que son sensibles a la vibración y los golpes, tales como el monitor o la placa CPU, que incorporan componentes de precisión. En consecuencia hay que ser cuidadoso cuando se transporta o se mueve la máquina.

## 4.1 Equipo necesario para transportar la máquina embalada

La máquina embalada ha de transportarse con transpaleta o mejor con carretilla elevadora con cabina, capaz de cargar los 186 Kg que pesa el conjunto (peso neto 176 Kg). Para el transporte se recomienda que la máquina permanezca embalada con su paleta.





No está permitido suspender la máquina de cuerdas o cintas, dado que el embalaje no dispone de puntos de sujección para este tipo de transporte.

#### 4.2 Almacenamiento

La máquina embalada debe de almacenarse en areas resguardadas y secas, donde la temperatura no exceda de +45°C ni sea inferior a -5°C

## 4.3 Recepción

El cartonaje que recubre la máquina ha de ser inspeccionado cuidadosamente en el momento de la recepción, con el objeto de cerciorarse de que el equipo no ha sufrido maltrato durante el transporte y se encuentra en buenas condiciones. La garantía puede anularse por desperfectos ocasionados en el transporte. Tan pronto se detecte una anomalía hay que avisar a su Distribuidor y a la Agencia de Transportes.

#### GAELCO - SURF PLANEI

## 4.4 Movimiento de la máquina desembalada

Una vez desembalada la máquina, puede moverse fácilmente gracias a las ruedas que incorpora, una vez que se recojan los niveladores hasta una altura donde no friccionen con el suelo.

Cuando se traslade la máquina sobre superficies escalonadas o con fuerte desnivel, procédase con extremo cuidado para evitar el riesgo de ser aplastado. Está totalmente prohibido trasladar la máquina suspendida de cuerdas o cintas, pues el mueble no dispone de asideros para ese fin.

## 5. INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA

Cuando ubique la máquina en su lugar de operación, asegúrese de que está bien afirmada en el suelo por medio de los niveladores. Con ello evitará desplazamientos incontrolados que pueden provocar desperfectos en el mueble o daños a personas.

## 5.1 Inspección

Proceda según se indica acontinuación:

- Realice un examen visual del mueble, para comprobar que no existen desperfectos ni roturas.
- Abra el panel trasero que da acceso al interior de la máquina. Las llaves se encuentran en una bolsa sujeta a la empuñadura del joystick. Una vez girada la llave hacia la izquierda tire de la misma hacia Ud. y justo cuando se empieza a inclinar el panel cójalo con ambas manos por los lados y tire hacia arriba. Asi lo desprenderá de la guía que lo sujeta por abajo. No incline demasiado el panel sin soltarlo de la guía, porque ésta podría arrancarse del aglomerado donde va atornillada.
- Compruebe que todos los conectores están bien conectados. Sólo hay una posición en la que los contactos se ensamblan con facilidad, por lo que en ningún caso se intentará forzar la unión. Un encaje forzado en posición incorrecta puede producir una avería en la placa CPU y anularía la garantía.
- Revise los elementos principales, tales como el monitor, el joystick, las conexiones de la placa CPU y de la fuente de alimentación, así como las conexiones de tierra, etc., asegurándose de que todo esté bien sujeto.
- Inspeccione el cable de alimentación y cerciórese de que no presenta cortes ni roturas.

Para limpiar el mueble, pasar una gamuza humedecida con un detergente neutro. El uso de disolventes puede dañar a los materiales plásticos.

## 5.2 Precauciones para la puesta en marcha

Las operaciones que se describen a continuación han de ser ejecutadas por personas con la formación adecuada. En cualquier caso, antes de realizar cualquier manipulación en el interior de la máquina, y especialmente si se va a manipular algún conector, siempre hay que tener la precaución de desconectar la máquina de la red de suministro eléctrico, no sólo accionando el interruptor correspondiente sino retirando el cable del enchufe.

- Compruebe que el area escogida para ubicar la máquina se encuentre alejada de fuentes de calor y que no obstruya salidas de emergencia.
- Ajuste los niveladores manualmente hasta que hagan buen contacto con el suelo. Continue regulándolos hasta que la máquina este nivelada y estable. Una vez ajustados apriete las tuercas de bloqueo.
- Si hay que mover la máquina por algún motivo, acuérdese de subir los niveladores para que no rocen contra el suelo.
- Cuando la máquina este instalada en su lugar de operación, conecte el cable de alimentación en un enchufe provisto de toma de tierra (220-230 VAC / 50 Hz).
- Si tiene que desconectar la máquina de la red, tire del cable agarrándolo por la clavija. Nunca lo haga con las manos húmedas.
- Si el cable de alimentación resulta dañado -se ven los hilos, está roto, etc.sustitúyalo inmediatamente por otro que cumpla las mismas especificaciones.
- En el interior de la máquina hay áreas con tensión que pueden dar descargas eléctricas, por lo que es preciso tomar precauciones siempre que se realice una inspección o un ajuste con la máquina conectada, especialmente en las inmediaciones del monitor.

#### 5.3 Arrangue de la máquina

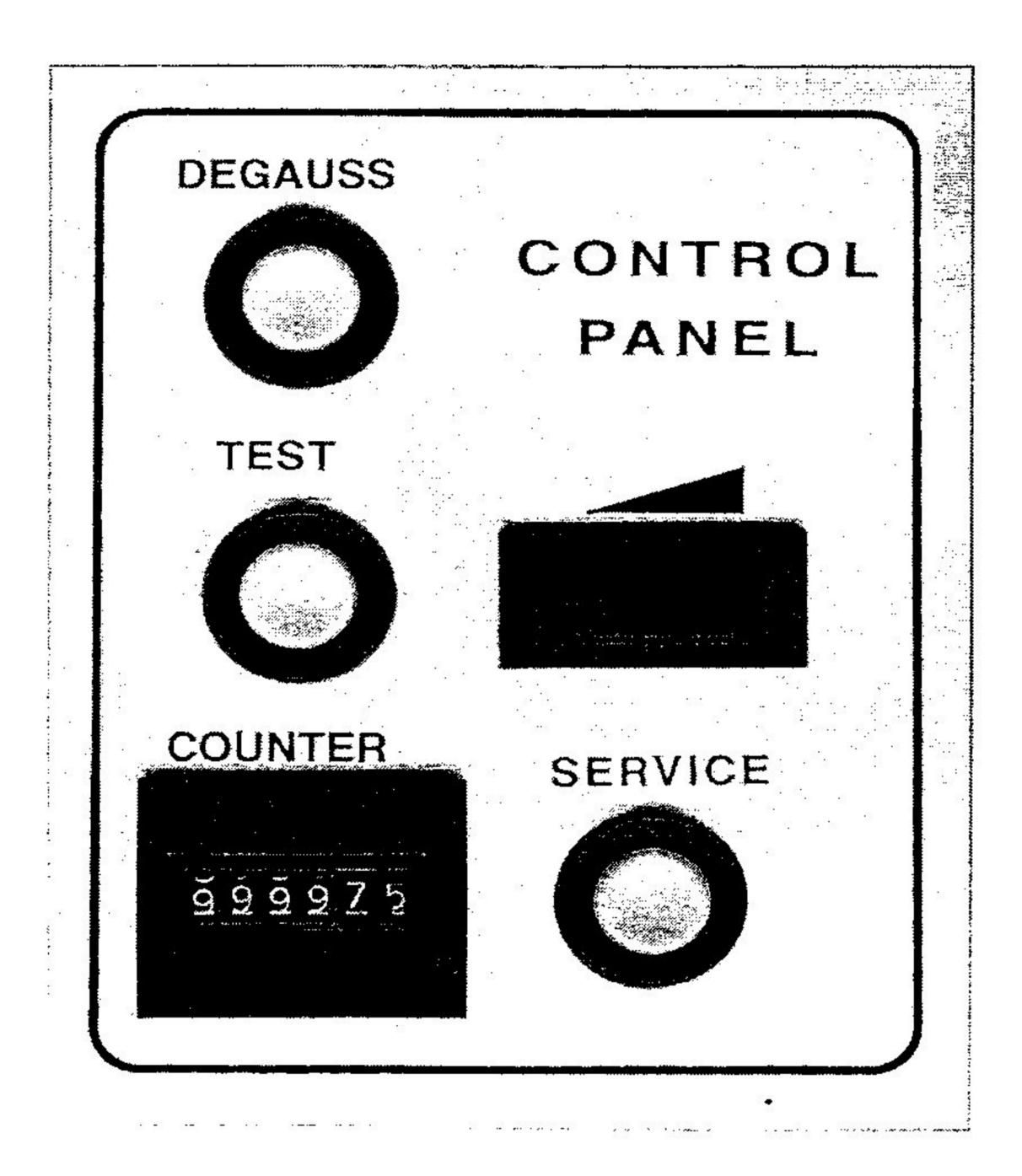
posterior zona inferior derecha mirando por delante). Esta alojado en el mismo elemento donde se localiza el fusible y el filtro de red. Para arrancar la máquina basta con bascular ese interruptor a la posición "I".

La maquina puede ser parada en (posición "0") cuando convenga. Si en ese momento se está desarrollando una partida se perderá el crédito. Para evitar una posible avería electrónica, se recomienda esperar algunos segundos antes de arrancar la máquina de nuevo.

# 6. PROGRAMACIÓN DE LA MÁQUINA Y MODO TEST

Cuando se enciende la máquina se efectúa una verificación automática de las memorias electrónicas y demás sistemas vinculados. Esto coincide con la presentación en pantalla de la CARTA DE AJUSTE, donde eventualmente se indican los errores o fallos que pueden afectar al sistema. Tras breves segundos, si no se detecta ninguna anomalía, pasa automáticamente a mostrar el juego. El joystick analógico también se autoajusta cada vez que se enciende la máquina, por lo que no hace falta ninguna regulación previa. Si acaso falla la inicialización del joystick, dirigirse a los apartados 6.3 y 9.1.

El acceso al Modo Test (Test Mode) así como los demás ajustes (monitor, volumen global, etc.) se realizan desde la Placa de Servicio (Control Panel) que está ubicada detrás de la puerta del monedero. Dicha placa consta de un botón para acceder al Modo Test, un botón de Service y un conmutador que permite ajustar el volumen de los altavoces.

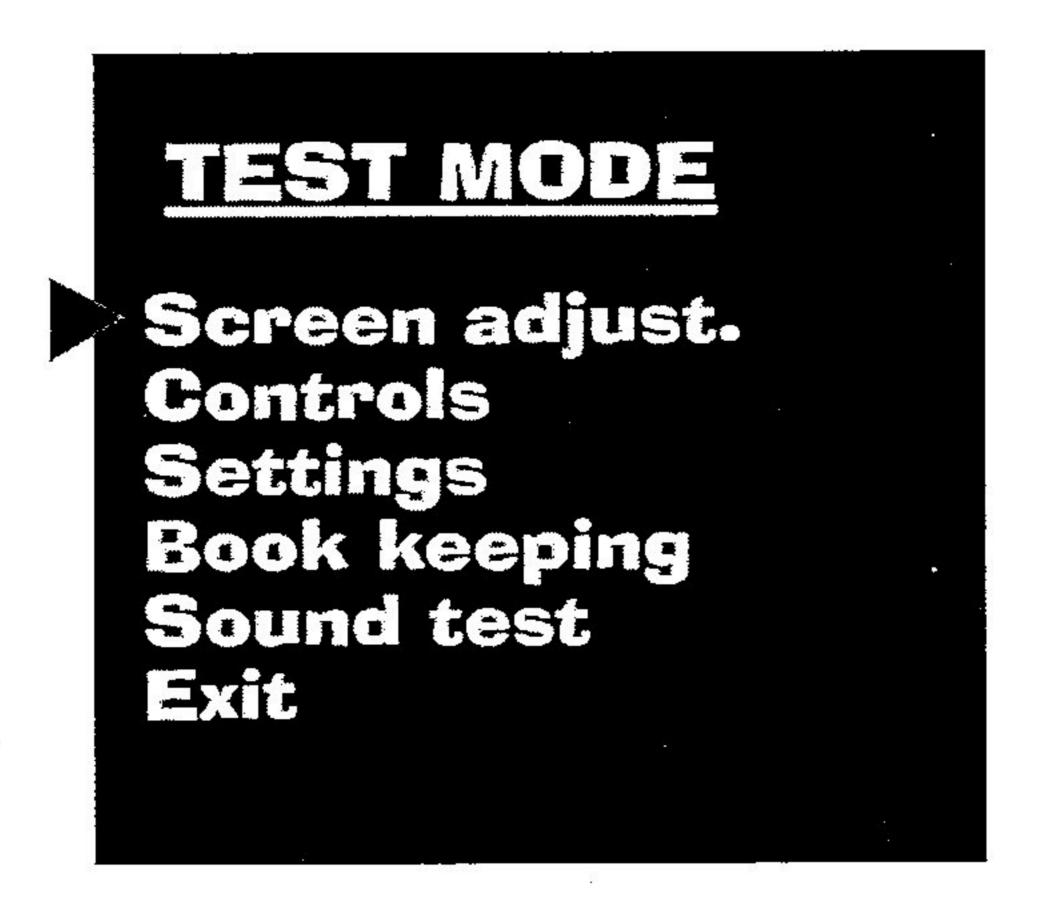


Pulsando el botón de Service se introducen créditos sin que avance el contador de monedas. Pulsando el boton Test se entra en el menu del Modo Test, desde donde se pueden ajustar las variables de juego, como dificultad, linkado de máquinas, etc., además del ajuste del joystick, verificación de controles, etc. Así pues, al pulsar el botón Test se inicia el proceso de ajuste y debe aparecer la primera pantalla de dicho proceso, titulada Test Mode.

A partir de ese menu se articulan una serie de pantallas que constituyen las diferentes opciones. Para elegir cualquiera de ellas, basta con mover el joystick en cualquier sentido, lo cual va desplazando el cursor. Cuando éste se encuentra sobre la opción deseada, basta con pulsar el botón de Start para entrar en ella. El mismo procedimiento se utiliza para intercambiar los distintos parámetros de una opción.

## 6.1 Modo Test (Test Mode)

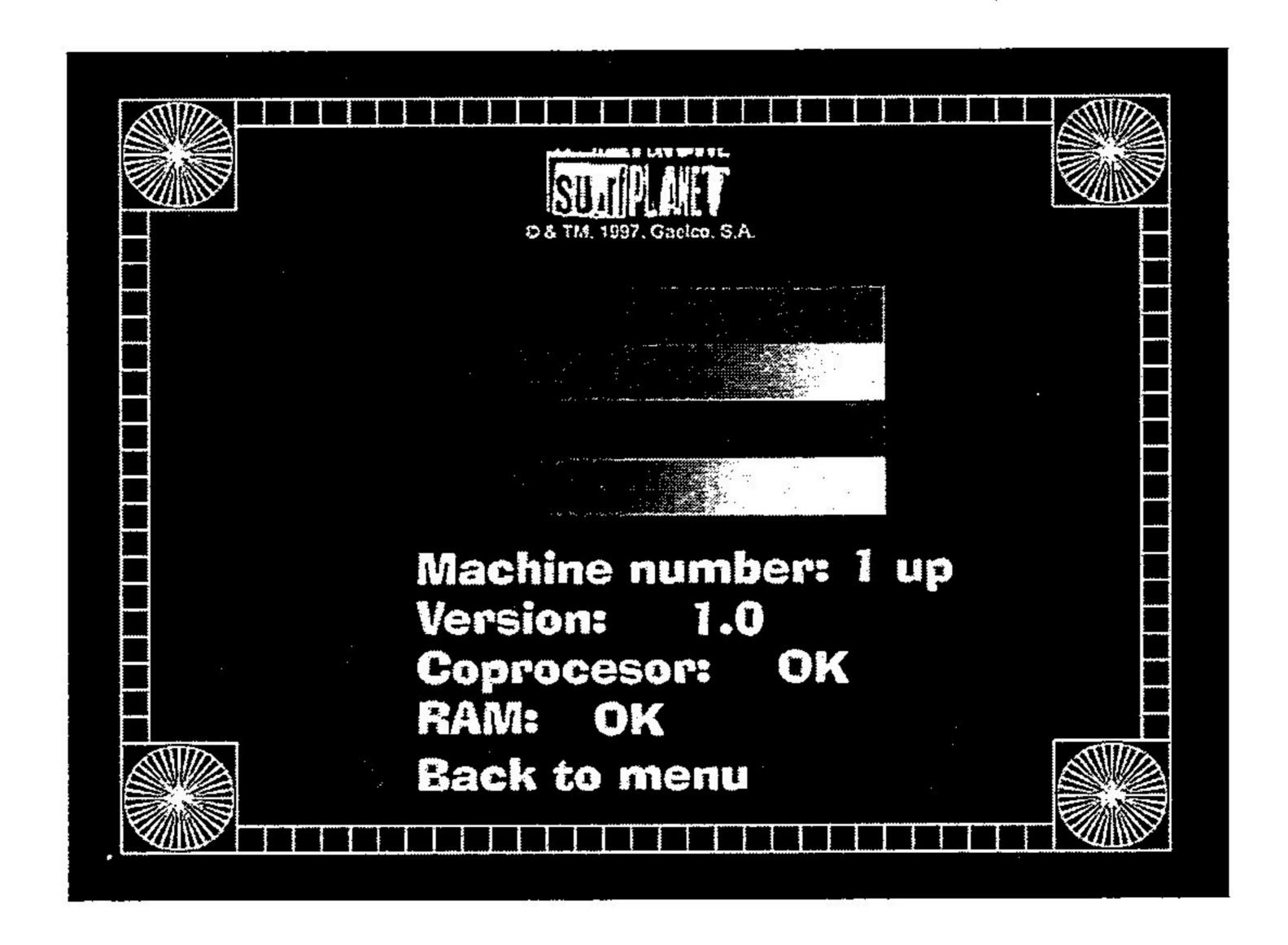
Tal como se ha explicado en el apartado anterior, es la primera pantalla del proceso de ajuste y ofrece las siguientes posibilidades:



Es decir, cinco sub-pantallas más la opción de salida (Exit), que es la que valida los cambios realizados en cualquiera de las pantallas. Por lo tanto es importante no apagar la máquina sin haber elegido previamente la opción Exit, si queremos que los cambios queden grabados.

## 6.2 Ajuste de la pantalla (Screen adjust)

Esta pantalla es la carta de ajuste que debemos utilizar si queremos regular convenientemente el monitor. Además muestra la siguiente información:

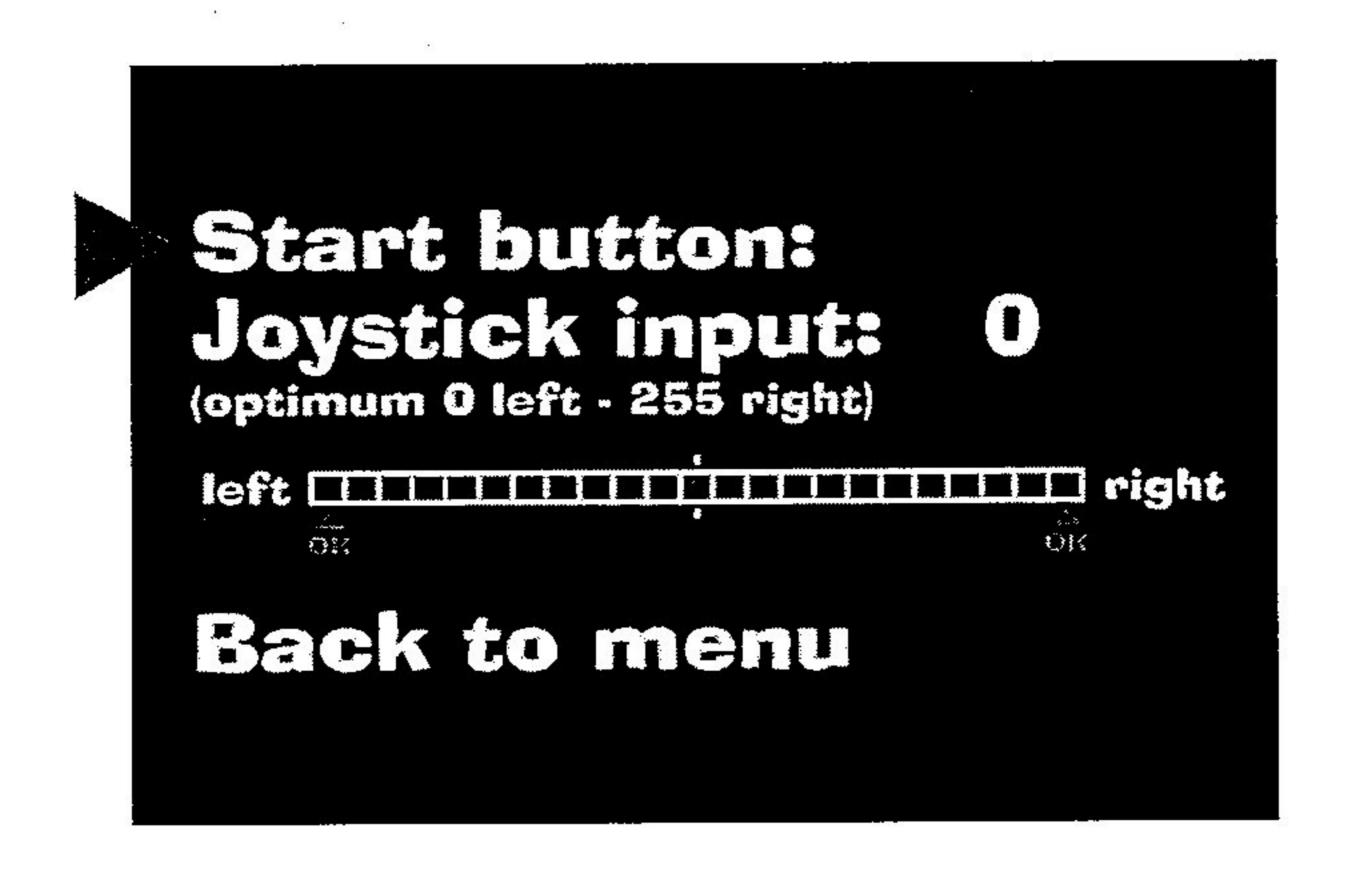


Esta información tambien se muestra en la autoverificación que se realiza cada vez que se enciende la máquina. Para entrar en esta pantalla hay que pulsar el boton de Start. Para abandonarla se pulsa el mismo boton despues de haber seleccionado Back to Menu con el joystick.

#### 6.3 Controles

La pantalla Controls verifica el correcto funcionamiento del botón de Start así como del joystick analógico.

Para comprobar el buen estado del botón de Start, situar el cursor en la opción **Start Button** y pulsar dicho botón. Si funciona correctamente, deberá aparecer OK en la pantalla.



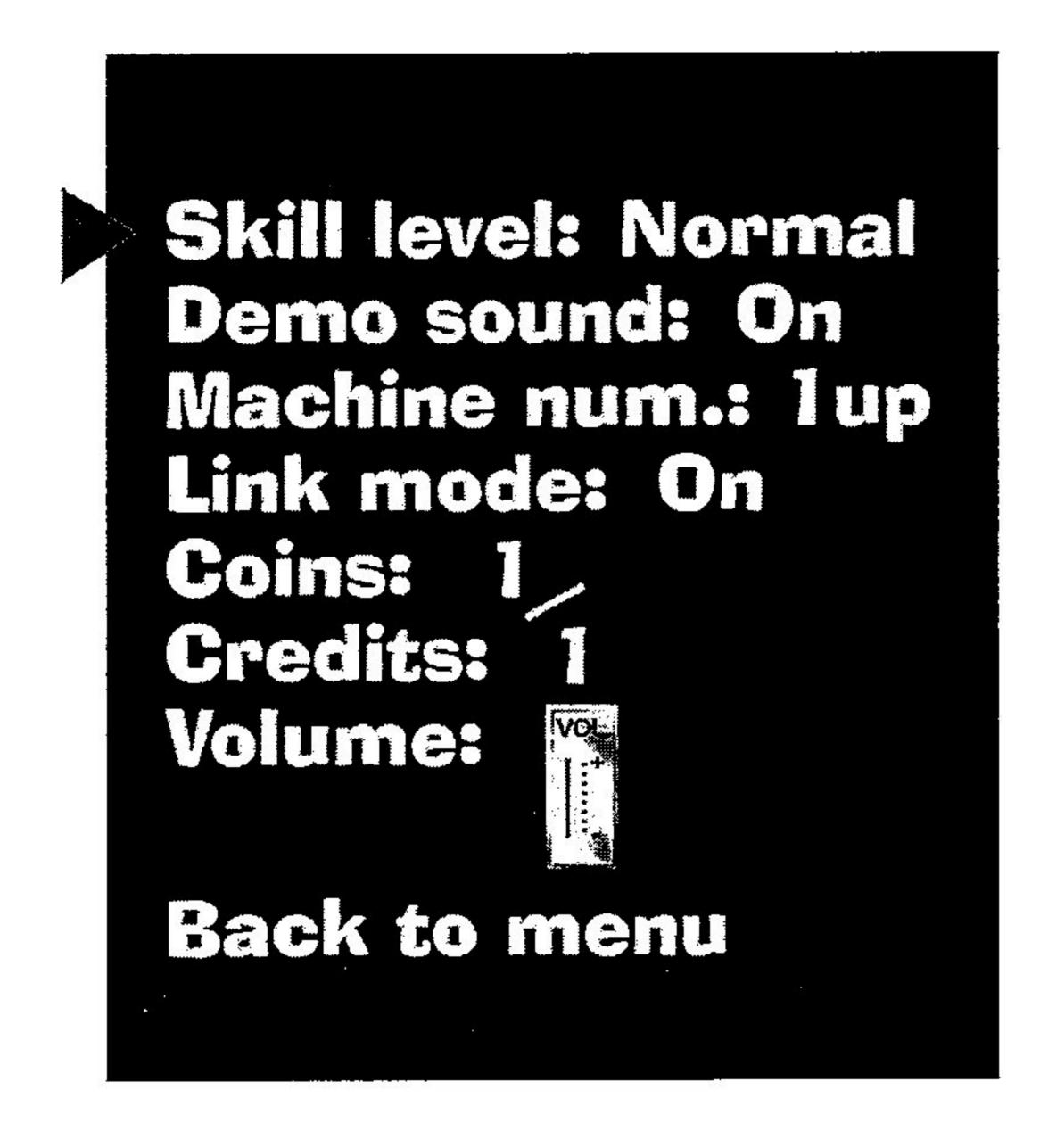
Para confirmar que el funcionamiento del joystick es el correcto, se procerá de la siguiente manera:

- 1. Mover el joystick hasta el tope izquierdo y comprobar que el cursor rojo se sitúa encima del **OK**, que cambia a color **verde** a la vez que se activa una **señal acústica**. El valor **Joystick input** debe estar comprendido entre 0 y 35
- 2. Mover el joystick hasta el tope derecho y comprobar que suceda lo mismo que en el caso anterior. El valor **Joystick input** debe estar entre 220 y 255
- 3. Dejando el joystick, perpendicular a la plancha metálica de la consola, el cursor rojo debe estar el centro de la barra y la información **Joystick input** dar un valor proximo a 128. Cuando se pasa por ese valor suena una señal de aviso.

Si cuaquiera de estas operaciones no puede realizarse con éxito, dirigirse al apartado 9.1.

## 6.4 Programación (Settings)

En esta pantalla se pueden cambiar los siguientes parámetros del juego:



#### 6.4.1 Dificultad

Situar el cursor moviéndolo con el joystick en la opción **Skill Level**, e intercambiar los distintos niveles con el botón de Start:

Normal (seleccionada por defecto)
Easy
Very Hard
Hard

#### 6.4.2 Sonido de exhibición

Situar el cursor en la opción **Demo Sound** e intercambiar las tres posibilidades con el botón de Start:

ON (seleccionada por defecto)

OFF

EVERY 4 (suena la música en una de cada 4 exhibiciones)

#### 6.4.3 No. de máquina

Para la interconexión de dos máquinas independientes (linkado) hay que asignar una identificación diferente a cada una de ellas (una será **1up** y la otra **2up**). Como en el resto de casos, se sitúa el cursor en la opción **Machine num**. moviendo el joystick y se usa el botón de Start para seleccionar.

1 UP (seleccionada por defecto) 2 UP

#### **GAELCO - SURF PLANET**

#### 6.4.4 Modo de interconexión (Linkado))

Para el linkado o no de dos máquinas. Situar el cursor en la opción Link Mode y variar la opción con el botón de Start.

ON -dos máquinas interconectadas

OFF ->maquina independiente (seleccionada por defecto))

### 6.4.5 Programación del monedero/créditos

Para ajustar el número de créditos (partidas) que la máquina da por moneda(s), situar el cursor en la opción **Coins** y determinar el número de monedas don el botón de Start (0-9). Si se pone el número de monedas (coins) a 0, la máquina queda ajustada para FREE PLAY.

Si la misma operación se realiza sobre la opción **Credits**, se ajustan los créditos (1-9) que entran para la opción **Coins** elegida.

## 6.4.6 Regulación del volumen global

Para realizar este ajuste situar el cursor sobre la opción Volume y utilizar el botón de Start. Sonará música de fondo siempre que estemos en la pantalla Settings, para que sirva de referencia de ajuste. Con el botón de Start siempre subimos el volumen; para bajarlo hay que llegar al tope y, si seguimos pulsando, pasará automáticamente al mínimo.

Para validar cualquier cambio efectuado en esta u otra pantalla, es conveniente recordar que se debe volver al menú principal y elegir la opción **Exit**.

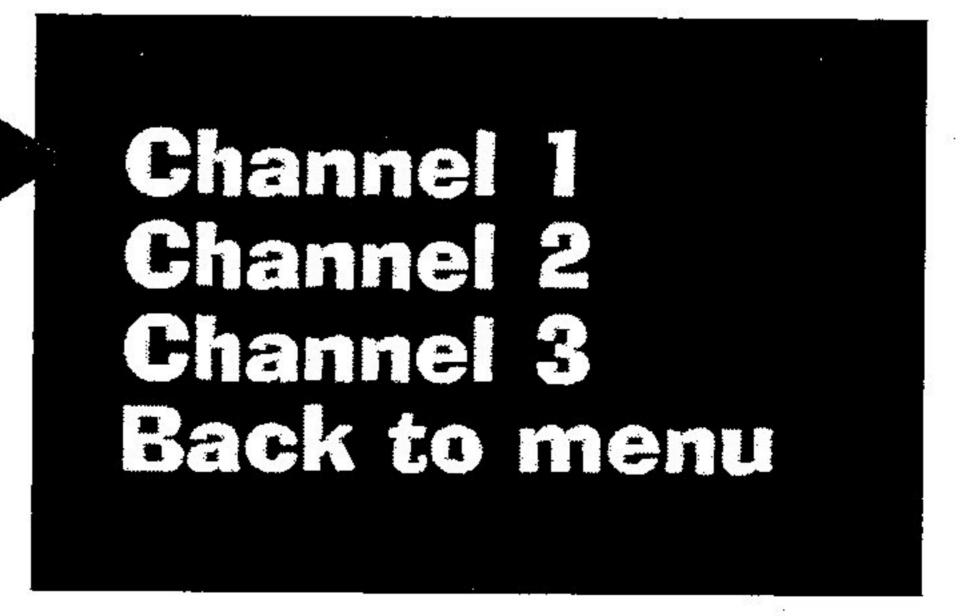
## 6.5 Datos de actividad de la máquina (Book Keeping)

En esta pantalla se pueden ver los datos de juego que ha ido recogiendo la máquina. También se pueden inicializar esos datos, así como los records. Los datos y los records se acumulan de jornada en jornada, aunque se desenchufe la máquina. Para borrar los datos del book keeping, situar el cursor en la opción **Clear Book Keeping** y pulsar el botón de Start. Para borrar los records situar el cursor en la opción **Clear Records** y pulsar Start.

Credits: 0
Credits 2 pl.: 0
Total time: 0 h 0 min
Playing time: 0 h 0 min
2 players time: 0 h 0 min
# Players finishing:
0 rides: 0
1 ride: 0
2 rides: 0
3 rides: 0
4 rides: 0
Clear Book-keeping
Clear records
Back to menu

#### 6.6 Test de Sonido

Esta pantalla sirve para comprobar la correcta conexión de los altavoces. Para ello situaremos el cursor sobre cualquiera de los canales:



y, pulsando el botón de Start deberá escucharse la palabra "PERFECT" por el canal seleccionado.

## 7. COMO JUGAR

Introduzca las monedas que procedan (\*). En cuanto se cubre el precio de la partida aparece el mensaje PRESS START en la pantalla, así como el número de partidas, que se indican al lado del mensaje CREDIT.

Cuando se pulsa el botón de Start aparecen en pantalla los diferentes circuitos a elegir, junto con el mensaje CHOOSE A RIDE. La selección se efectúa con el joystick y se valida con el botón de Start. El jugador puede elegir cualquier nivel de dificultad excepto LAST STAGE, al que sólo se puede acceder después de haber superado los otros tres (EASY, MEDIUM, EXPERT) sin que importe el orden en que se haga. Luego de elegir circuito aparecen los jugadores virtuales junto con el mensaje CHOOSE A SURFER. Como en el caso anterior, la selección se realiza con el joystick y se valida con el botón de Start. Inmediatamente comienza la competición, cuando los jugadores saltan a la pista desde el helicóptero.

El juego consiste en descender tan rápidamente como sea posible, rompiendo records de tiempo y de salto. Para mantener la máxima velocidad hay que ir recogiendo WAX (cera) que está distribuida en diversos puntos a lo largo del recorrido. En la zona superior derecha de la pantalla hay un indicador de la cantidad de cera disponible. Para conseguirla hay que pasar por el medio de las marcas WAX correspondientes. Si el nivel de cera disminuye también lo hace la velocidad y por lo tanto se emplea más tiempo en llegar a la meta.

Asimismo hay una serie de puntos de control a lo largo del recorrido, marcados con el rótulo CHECK POINT. El paso entre dos puntos de control debe realizarse en un tiempo dado, de manera que el jugador no dispone de un tiempo global sino que va obteniendo plazos limitados para cubrir la distancia entre dos puntos de control, y así sucesivamente hasta llegar a la meta. El tiempo disponible se muestra en la parte central superior de la pantalla, con la indicación TIME LEFT. De ese modo el jugador sabe en todo momento cuanto tiempo tiene para llegar al próximo punto de control. Si lo alcanza en menos tiempo del plazo fijado, los segundos sobrantes se añaden al plazo conseguido al cruzar el punto de control.

La velocidad en Km/h (SPEED) se muestra en la esquina superior derecha, junto con el record absoluto para ese circuito (R:–), así como el tiempo total que ha empleado el jugador hasta ese momento (T:–), y la posición que ocupa respecto al resto de los jugadores virtuales (POS:–/ 4).

Cuando se superan los niveles EASY, MEDIUM and EXPERT, no importa en que orden, se alcanza el nivel reservado LAST STAGE. En este circuito no existen puntos de control sino que las extensiones de tiempo se van concediendo en intervalos muy cortos, de suerte que el jugador tiene menos margen de error. Cada vez que la máquina concede tiempo extra aparece el rótulo TIME en la zona superior central de la pantalla.

<sup>(\*)</sup> El número de monedas a ingresar se muestra en la esquina inferior derecha de la pantalla. Por ejemplo, si se lee 0/2, la cifra de la derecha indica que han de insertarse dos monedas, mientras que la cifra de la izquierda indica que aún no se ha insertado ninguna.

#### GAELCO - SURF PLANEI

Siempre que un salto excede la distancia de 40 mts se muestra el record absoluto logrado en ese punto, al mismo tiempo que el contador corre marcando la distancia que se está alcanzando en ese momento.

Una particularidad del juego SURF PLANET es que sus circuitos no son cerrados, lo que significa que no es obligatorio pasar siempre por el mismo sitio y que es posible elegir rutas alternativas, atajos, etc., con el objeto de hacer una carrera más eficiente o divertida. Incluso es posible pasar por detrás de alguna de las vallas que indican la dirección a seguir, o cruzar entre medio de dos de ellas.

Cuando el jugador finaliza la carrera y consigue un record, la máquina le invita a inscribir sus iniciales, proporcionándole además un código que permite registrar su record en una página web de Internet.

## 8. COMO INTERCONECTAR DOS MAQUINAS

SURF PLANET permite interconectar (linkar) dos máquinas para que compitan directamente dos jugadores entre sí. Para ello deberán seguirse los pasos siguientes:

- Comprobar que el cable de conexión esté correctamente conectado en ambas máquinas.
- Poner en marcha ambas máquinas.
- Pulsar el botón de Test en la placa de Servicio (Control Panel) de ambas máquinas.
- Ir a la pantalla de Settings en ambas máquinas.
- Situar el cursor en la opción Machine num. en ambas máquinas y seleccionar, con el botón de Start, 1up en una de ellas y 2up en la otra.
- Situar el cursor en la opción Link Mode y seleccionar con el botón de Start el parámetro ON en ambas máquinas.
- Situar el cursor en la opción **Back to Menu** y validar con el botón de Start: esto nos conducirá al menú principal del Modo Test.
- Basta ahora con elegir la opción Exit en una de las dos máquinas y se inicializarán ambas correctamente, sincronizándose su música en breves instantes.

Si se pretende desconectar las máquinas entre sí, deberá desconectarse el cable de linkado y proceder de manera similar, entrando en el **Test Mode**, pantalla de **Settings**, y elegir el parámetro OFF en la opción **Link Mode** en ambas máquinas, volviendo al menú principal y eligiendo **Exit** en ambas máquinas.

Importante: Si una máquina SINGLE se econtrara por cualquier motivo con su parámetro de Link Mode en ON, no funcionará correctamente pues estará esperando datos de la máquina a la que supuestamente debería estar conectada. Si ese da este caso, proceder según se indica en el párrafo anterior para desvincularla

Si estando dos máquinas linkadas se desconecta una de la red, por la causa que sea, lo más seguro es desconectar ambas y volverlas a poner en marcha para que continuen funcionando normalmente.

#### 9. MANTENIMIENTO

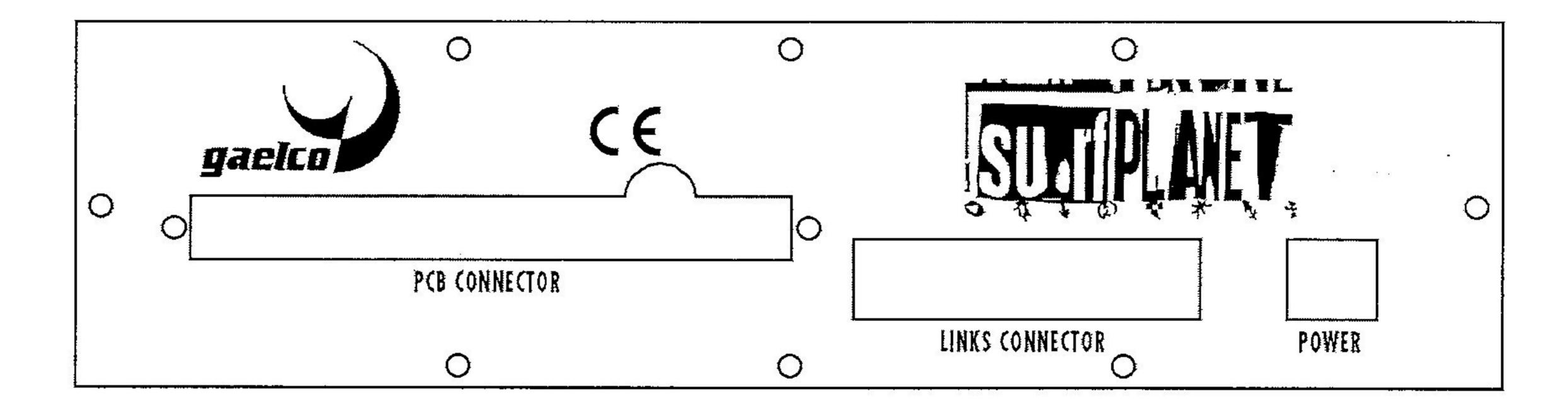
En las operaciones de mantenimiento tenga siempre presente las siguientes indicaciones:

- Cuando tenga que sustituir algún componente, cerciórese de que utiliza un repuesto que cumple las especificacions del fabricante.
- Cada vez que se cambia la placa CPU, el joystick o algún potenciómetro, es necesario efectuar un reajuste del sistema.
- Bajo ningún concepto trate de reparar la placa CPU. Contiene microcircuitos integrados que son muy sensibles y pueden dañarse fácilmente, incluso con la tensión interna de un multímetro electrónico. Para cualquier reparación envíe la placa CPU a su distribuidor.

### 9.1 Ajuste del joystick analógico

Para conocer si el estado del joystick es correcto, hay que seguir las indicaciones que se dan en el apartado 6.3 del presente manual. Si se determina que el joystick no funciona adecuadamente, entonces se procederá de la siguiente manera:

- 1. Retirar el panel trasero de la máquina, según se describe en el segundo punto del apartado 5.1 (Inspección)
- 2. Observar la parte frontal de la caja metálica que contiene la placa CPU. Tal como se indica en la figura, hay una muesca semicircular en la ranura marcada como PCB CONNECTOR, justo al lado de la marca CE. Esa muesca permite acceder a un potenciómetro ajustable, con la ayuda de un destornillador plano pequeño.



3. Entrar en **Test Mode** y seleccionar **Controls**, con lo cual aparece la pantalla que se muestra en el apartado 6.3.

#### **GAELCO - SURF PLANET**

- 4. Con el joystick bien centrado, en posición perpendicular respecto a la plancha metálica de la consola, ajustar el potenciómetro mencionado en el punto 2 de este procedimiento, hasta obtener el valor 128 en Joystick input, el cual va acompañado de un aviso acústico.
- 5. Mover el joystick hasta el tope izquierdo y comprobar que el valor de Joystick input está entre 0 y 35.
- 6. Mover el joystick hasta su tope derecho y comprobar que el valor de Joystick input está entre 220 y 255.
- 7. Efectuar un reset de la máquina (apagar y encender de nuevo). Comprobar que al selecionar la pantalla **Controls** y situar el joystick en su posición central, el valor **Joystick input** es de **128**. De no ser así repetir el procedimiento descrito en el punto 4. Asimismo desplazar el joystick hasta sus topes izquierdo y derecho y comprobar que se alcanza el **OK** (color verde) y que los valores de Joystick input están dentro de los límites indicados en los puntos 5 y 6.

Si no se cumplen estas condiciones, es posible que exista alguna anomalía en el potenciómetro de  $5K\Omega$  ubicado en l joystick, en el cableado que une al joystick con la placa CPU o en la propia placa CPU.

#### 9.2 Localización de averías

#### **PROBLEM A**

## POSIBLE SOLUCIÓN

Se acciona el interruptor de alimentación y la máquina no arranca

- ✓ Verificar el cable y sus conexiones
- ✓ Verificar el fusible de entrada (filtro)
- ✓ Comprobar la presencia de +5VDC en la fuente de alimentación

La pantalladel monitor queda en negro o la imagen sale distorsionada

- ✓ Comprobar el estado del monitor
- ✓ Comprobar que está conectado el cable de video
- ✓ Verificar que no se haya producido avería en la placa CPU

El color o la imagen son incorrectos

✓ Entrar en Test Mode (sección 6.1) y acceder a la Carta de Ajuste (Screen Adjust, sección 6.2) y realizar los ajustes pertinentes.

No hay sonido o es de mala calidad

- ✓ Entrar en Test Mode y comrobar el sonido
- ✓ Realizar el test para los canales 1,2 y 3
- ✓ Verificar los altavoces y sus conexiones
- ✓ Comprobar la presencia de +12VDC
- ✓ Comprobar el conmutador de volumen en la Placa de Servicio (Control Panel)

El joystick no es operativo

- ✓ Comprobar que el potenciómetro ubicado en el joystick funciona correctamente
- ✓ Verificar las conexiones entre el µotenciómetro del joystick y la placa CPU: el potencómetro debería estar alimentado con tensión de +5VDC. En el cursor tendría que haber una tensión próxim a 2,5VDC

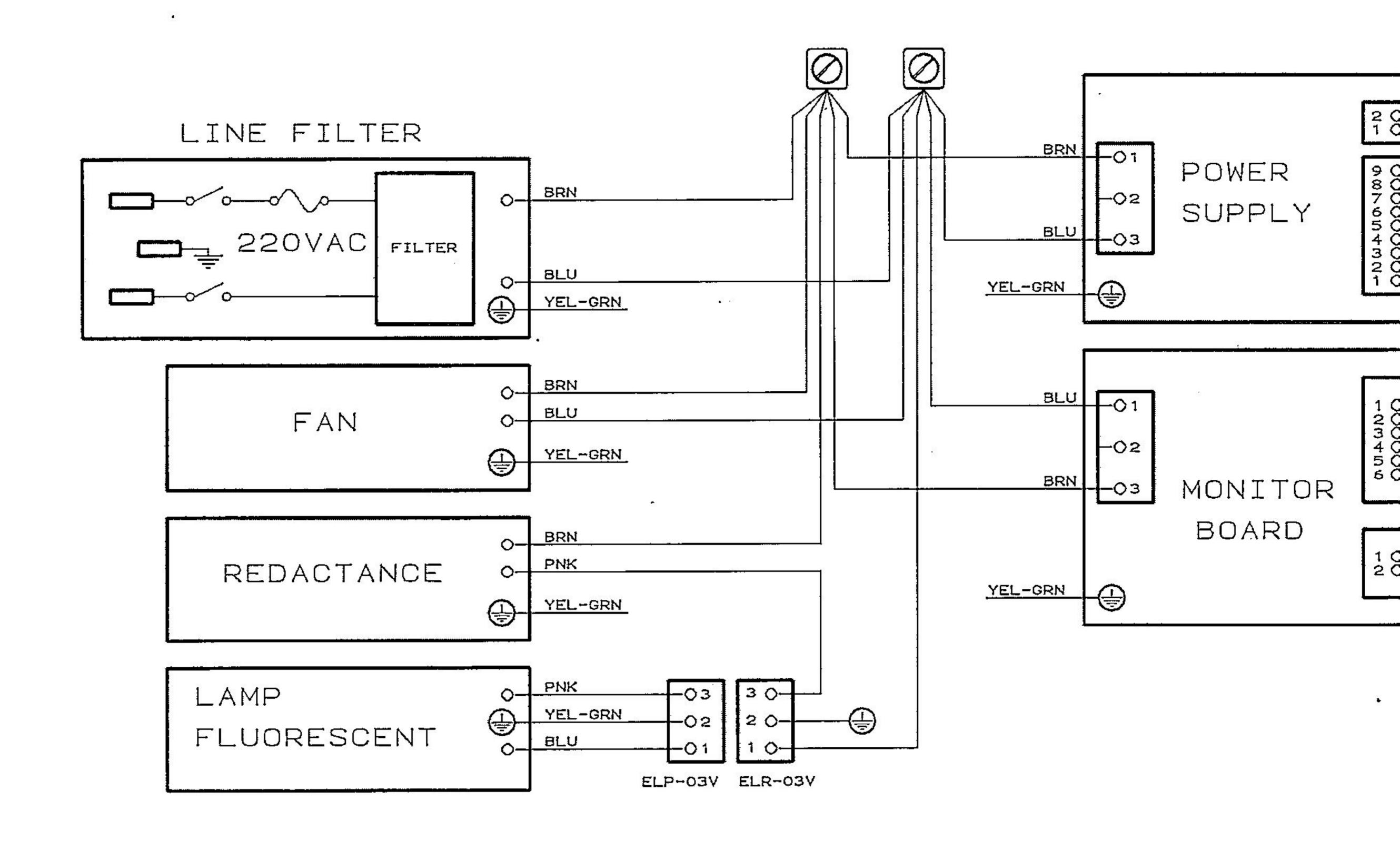
# 10. ANEXOS

# 10.1 Lista de repuestos

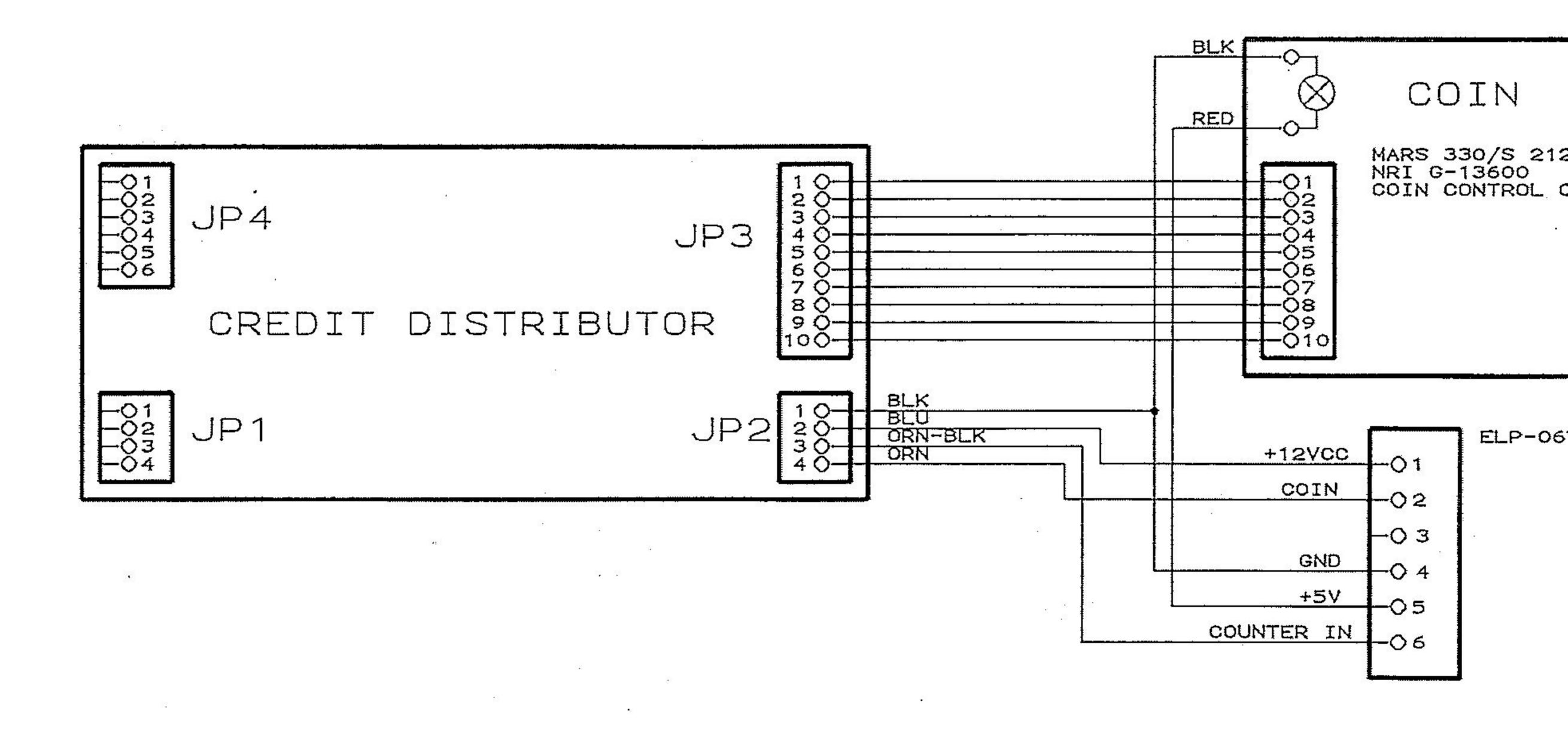
| PLS-100         ESTRUCTURA MADERA UPRIGHT         1           PLS-210         PIEZA METALICA EN U PARA ENCAJE PUERTA TRASERA         1           PLS-220         PANEL METALICO SUJECCION MANDOS         1           PLS-225         CANTONERAS METALICAS FIJACIÓN PANEL DE CRISTAL         4           PLS-230         EMBELLECEDOR IZQDO. ALTAVOZ CON REJILLA         1           PLS-231         EMBELLECEDOR DCHO. ALTAVOZ CON REJILLA         1           PLS-301         PULSADOR START LUMINOSO REF.A 0113 COLOR NARANJA         1           PLS-302         JOYSTICK ANALÓGICO         1           PLS-303         EMPUÑADURA POLIURETANO DEL JOYSTICK         1           PLS-350         MONITOR 28" HANTAREX PANTALLA PLANA MEDIUM PLANAR         1           PLS-353         SOPORTE MANDO DISTANCIA MONITOR         1           PLS-355         FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150         1           PLS-356         PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS         1           PLS-361         ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W         2           PLS-361         ALTAVOZ TWEETER 80 W         2           PLS-362         ALTAVOZ WOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W         1           PLS-363         REJILLA ALTAVOZ 6,5"         1           PLS-364         FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED |
|---|
| PLS-220         PANEL METALICO SUJECCION MANDOS         1           PLS-225         CANTONERAS METALICAS FIJACIÓN PANEL DE CRISTAL         4           PLS-230         EMBELLECEDOR IZQDO. ALTAVOZ CON REJILLA         1           PLS-231         EMBELLECEDOR DCHO. ALTAVOZ CON REJILLA         1           PLS-301         PULSADOR START LUMINOSO REF.A 0113 COLOR NARANJA         1           PLS-302         JOYSTICK ANALÓGICO         1           PLS-303         EMPUÑADURA POLIURETANO DEL JOYSTICK         1           PLS-350         MONITOR 28" HANTAREX PANTALLA PLANA MEDIUM PLANAR         1           PLS-353         SOPORTE MANDO DISTANCIA MONITOR         1           PLS-355         FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150         1           PLS-356         PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS         1           PLS-357         PLACA CPU SURF PLANET         1           PLS-360         ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W         2           PLS-361         ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W         2           PLS-363         REJILLA ALTAVOZ 6,5"         1           PLS-364         FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED         1           PLS-365         VENTILADOR 220 V. 120x120         1           PLS-370         CABLE DE RED         1                       |
| PLS-225         CANTONERAS METALICAS FIJACIÓN PANEL DE CRISTAL         4           PLS-230         EMBELLECEDOR IZQDO, ALTAVOZ CON REJILLA         1           PLS-231         EMBELLECEDOR DCHO, ALTAVOZ CON REJILLA         1           PLS-301         PULSADOR START LUMINOSO REF,A 0113 COLOR NARANJA         1           PLS-302         JOYSTICK ANALÓGICO         1           PLS-303         EMPUÑADURA POLIURETANO DEL JOYSTICK         1           PLS-350         MONITOR 28" HANTAREX PANTALLA PLANA MEDIUM PLANAR         1           PLS-353         SOPORTE MANDO DISTANCIA MONITOR         1           PLS-355         FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150         1           PLS-356         PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS         1           PLS-357         PLACA CPU SURF PLANET         1           PLS-360         ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W         2           PLS-361         ALTAVOZ TWEETER 80 W         2           PLS-362         ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W         1           PLS-363         REJILLA ALTAVOZ 6,5"         1           PLS-364         FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED         1           PLS-370         CABLE DE RED         1  |
| PLS-230         EMBELLECEDOR IZQDO. ALTAVOZ CON REJILLA         1           PLS-231         EMBELLECEDOR DCHO. ALTAVOZ CON REJILLA         1           PLS-301         PULSADOR START LUMINOSO REF.A 0113 COLOR NARANJA         1           PLS-302         JOYSTICK ANALÓGICO         1           PLS-303         EMPUÑADURA POLIURETANO DEL JOYSTICK         1           PLS-350         MONITOR 28" HANTAREX PANTALLA PLANA MEDIUM PLANAR         1           PLS-353         SOPORTE MANDO DISTANCIA MONITOR         1           PLS-355         FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150         1           PLS-356         PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS         1           PLS-357         PLACA CPU SURF PLANET         1           PLS-360         ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W         2           PLS-361         ALTAVOZ TWEETER 80 W         2           PLS-362         ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W         1           PLS-363         REJILLA ALTAVOZ 6,5"         1           PLS-364         FILTRO COMPACTO 3A, CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED         1           PLS-370         CABLE DE RED         1   |
| PLS-231         EMBELLECEDOR DCHO. ALTAVOZ CON REJILLA         1           PLS-301         PULSADOR START LUMINOSO REF,A 0113 COLOR NARANJA         1           PLS-302         JOYSTICK ANALÓGICO         1           PLS-303         EMPUÑADURA POLIURETANO DEL JOYSTICK         1           PLS-350         MONITOR 28" HANTAREX PANTALLA PLANA MEDIUM PLANAR         1           PLS-353         SOPORTE MANDO DISTANCIA MONITOR         1           PLS-355         FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150         1           PLS-356         PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS         1           PLS-357         PLACA CPU SURF PLANET         1           PLS-360         ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W         2           PLS-361         ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W         2           PLS-363         REJILLA ALTAVOZ 6,5"         1           PLS-364         FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED         1           PLS-365         VENTILADOR 220 V. 120x120         1           PLS-370         CABLE DE RED         1  |
| PLS-301         PULSADOR START LUMINOSO REF.A 0113 COLOR NARANJA         1           PLS-302         JOYSTICK ANALÓGICO         1           PLS-303         EMPUÑADURA POLIURETANO DEL JOYSTICK         1           PLS-350         MONITOR 28" HANTAREX PANTALLA PLANA MEDIUM PLANAR         1           PLS-353         SOPORTE MANDO DISTANCIA MONITOR         1           PLS-355         FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150         1           PLS-356         PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS         1           PLS-357         PLACA CPU SURF PLANET         1           PLS-360         ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W         2           PLS-361         ALTAVOZ TWEETER 80 W         2           PLS-362         ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W         1           PLS-363         REJILLA ALTAVOZ 6,5"         1           PLS-364         FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED         1           PLS-365         VENTILADOR 220 V. 120x120         1           PLS-370         CABLE DE RED         1  |
| PLS-302         JOYSTICK ANALÓGICO         1           PLS-303         EMPUÑADURA POLIURETANO DEL JOYSTICK         1           PLS-350         MONITOR 28" HANTAREX PANTALLA PLANA MEDIUM PLANAR         1           PLS-353         SOPORTE MANDO DISTANCIA MONITOR         1           PLS-355         FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150         1           PLS-356         PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS         1           PLS-357         PLACA CPU SURF PLANET         1           PLS-360         ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W         2           PLS-361         ALTAVOZ TWEETER 80 W         2           PLS-362         ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W         1           PLS-363         REJILLA ALTAVOZ 6,5"         1           PLS-364         FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED         1           PLS-365         VENTILADOR 220 V. 120x120         1           PLS-370         CABLE DE RED         1   |
| PLS-303 EMPUÑADURA POLIURETANO DEL JOYSTICK PLS-350 MONITOR 28" HANTAREX PANTALLA PLANA MEDIUM PLANAR PLS-353 SOPORTE MANDO DISTANCIA MONITOR 1 PLS-355 FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150 1 PLS-356 PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS 1 PLS-357 PLACA CPU SURF PLANET 1 PLS-360 ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W 2 PLS-361 ALTAVOZ TWEETER 80 W 2 PLS-362 ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W 1 PLS-363 REJILLA ALTAVOZ 6,5" 1 PLS-364 FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED 1 PLS-365 VENTILADOR 220 V. 120x120 1 PLS-370 CABLE DE RED  |
| PLS-350 MONITOR 28" HANTAREX PANTALLA PLANA MEDIUM PLANAR PLS-353 SOPORTE MANDO DISTANCIA MONITOR PLS-355 FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150 PLS-356 PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS 1 PLS-357 PLACA CPU SURF PLANET 1 PLS-360 ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W 2 PLS-361 ALTAVOZ TWEETER 80 W 2 PLS-362 ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W 1 PLS-363 REJILLA ALTAVOZ 6,5" 1 PLS-364 FILTRO COMPACTO 3A, CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED 1 PLS-365 VENTILADOR 220 V. 120x120 1 PLS-370 CABLE DE RED  |
| PLS-353       SOPORTE MANDO DISTANCIA MONITOR       1         PLS-355       FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150       1         PLS-356       PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS       1         PLS-357       PLACA CPU SURF PLANET       1         PLS-360       ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W       2         PLS-361       ALTAVOZ TWEETER 80 W       2         PLS-362       ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W       1         PLS-363       REJILLA ALTAVOZ 6,5"       1         PLS-364       FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED       1         PLS-365       VENTILADOR 220 V. 120x120       1         PLS-370       CABLE DE RED       1  |
| PLS-355       FUENTE ALIMENTACION SAMBERS U 150       1         PLS-356       PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS       1         PLS-357       PLACA CPU SURF PLANET       1         PLS-360       ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W       2         PLS-361       ALTAVOZ TWEETER 80 W       2         PLS-362       ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W       1         PLS-363       REJILLA ALTAVOZ 6,5"       1         PLS-364       FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED       1         PLS-365       VENTILADOR 220 V. 120x120       1         PLS-370       CABLE DE RED       1  |
| PLS-356         PLACA ADAPTADORA DE CRÉDITOS         1           PLS-357         PLACA CPU SURF PLANET         1           PLS-360         ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W         2           PLS-361         ALTAVOZ TWEETER 80 W         2           PLS-362         ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W         1           PLS-363         REJILLA ALTAVOZ 6,5"         1           PLS-364         FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED         1           PLS-365         VENTILADOR 220 V. 120x120         1           PLS-370         CABLE DE RED         1  |
| PLS-357       PLACA CPU SURF PLANET       1         PLS-360       ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W       2         PLS-361       ALTAVOZ TWEETER 80 W       2         PLS-362       ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W       1         PLS-363       REJILLA ALTAVOZ 6,5"       1         PLS-364       FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED       1         PLS-365       VENTILADOR 220 V. 120x120       1         PLS-370       CABLE DE RED       1   |
| PLS-360       ALTAVOZ 5" / 4 OHMS / 50 W       2         PLS-361       ALTAVOZ TWEETER 80 W       2         PLS-362       ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W       1         PLS-363       REJILLA ALTAVOZ 6,5"       1         PLS-364       FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED       1         PLS-365       VENTILADOR 220 V. 120x120       1         PLS-370       CABLE DE RED       1   |
| PLS-361         ALTAVOZ TWEETER 80 W         2           PLS-362         ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W         1           PLS-363         REJILLA ALTAVOZ 6,5"         1           PLS-364         FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED         1           PLS-365         VENTILADOR 220 V. 120x120         1           PLS-370         CABLE DE RED         1  |
| PLS-362 ALTAVOZ WOOFER 6,5" / 4 OHMS / 50W  PLS-363 REJILLA ALTAVOZ 6,5"  PLS-364 FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED  PLS-365 VENTILADOR 220 V. 120x120  PLS-370 CABLE DE RED  1  |
| PLS-363 REJILLA ALTAVOZ 6,5"  PLS-364 FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED  PLS-365 VENTILADOR 220 V. 120x120  PLS-370 CABLE DE RED   |
| PLS-364 FILTRO COMPACTO 3A. CAJETIN PEQUEÑO CONEXION RED 1 PLS-365 VENTILADOR 220 V. 120x120 1 PLS-370 CABLE DE RED 1   |
| PLS-365 <i>VENTILADOR 220 V. 120x120</i> PLS-370 <i>CABLE DE RED</i>  |
| PLS-370 CABLE DE RED  |
|   |
| PLS-3/1 ZOCALOS CONEXION IUBO FI UORESCENIE   |
|   |
| PLS-372 TUBO FLUORESCENTE 15W.  |
| PLS-373 REACTANCIA DEL FLUORESCENTE   |
| PLS-380 CABLEADO ESTRUCTURA PANTALLA  |
| PLS-389 CABLE DE LINK   |
| PLS-390 CHAPA METALICA SERVICE  |
| PLS-395 <i>PULSADOR PARA SUBIR Y BAJAR VOLUMEN</i> 1<br>PLS-396 <i>PULSADOR TEST</i> 1  |
| PLS-396 <i>PULSADOR TEST</i><br>PLS-396 <i>PULSADOR SERVICE</i> 1   |
| PLS-396 PULSADOR SERVICE<br>PLS-396 PULSADOR DESMAGNETIZADORA   |
| PLS-390 FOLSADOR DESIMAGNETIZADORA<br>PLS-399 CONTADOR CLIP 6V.   |
| PLS-410 PUERTA MINI DOBLE 1 ENTRADA Y CAJÓN MONEDAS   |
| PLS-410 POLICIA MININI DOBLE I ENTRADA I CASON MONEDAS 1  |
| PLS-417 RESILES WEIGHOOD VENILADOR  PLS-419 SELECTOR ELECTRONICO COIN CONTROLS C120   |
| PLS-421 AGARRADERAS   |
| PLS-431 ELEVADORES NIVELADORES 2  |
| PLS-432 RUEDAS FIJAS  |
| PLS-433 RUEDAS GIRATORIAS   |
| PLS-440 CENICEROS   |
| PLS-510 PANEL FRONTAL DE PLASTICO DECORADO  |
| PLS-511 PANEL LATERAL IZQUIERDO DE PLASTICO DECORADO  |
| PLS-512 PANEL LATERAL DERECHO DE PLASTICO DECORADO  |
| PLS-520 PANEL DE CRISTAL PROTECCIÓN MONITOR CON LETRERO   |

## 10.2 Diagramas de conexionado

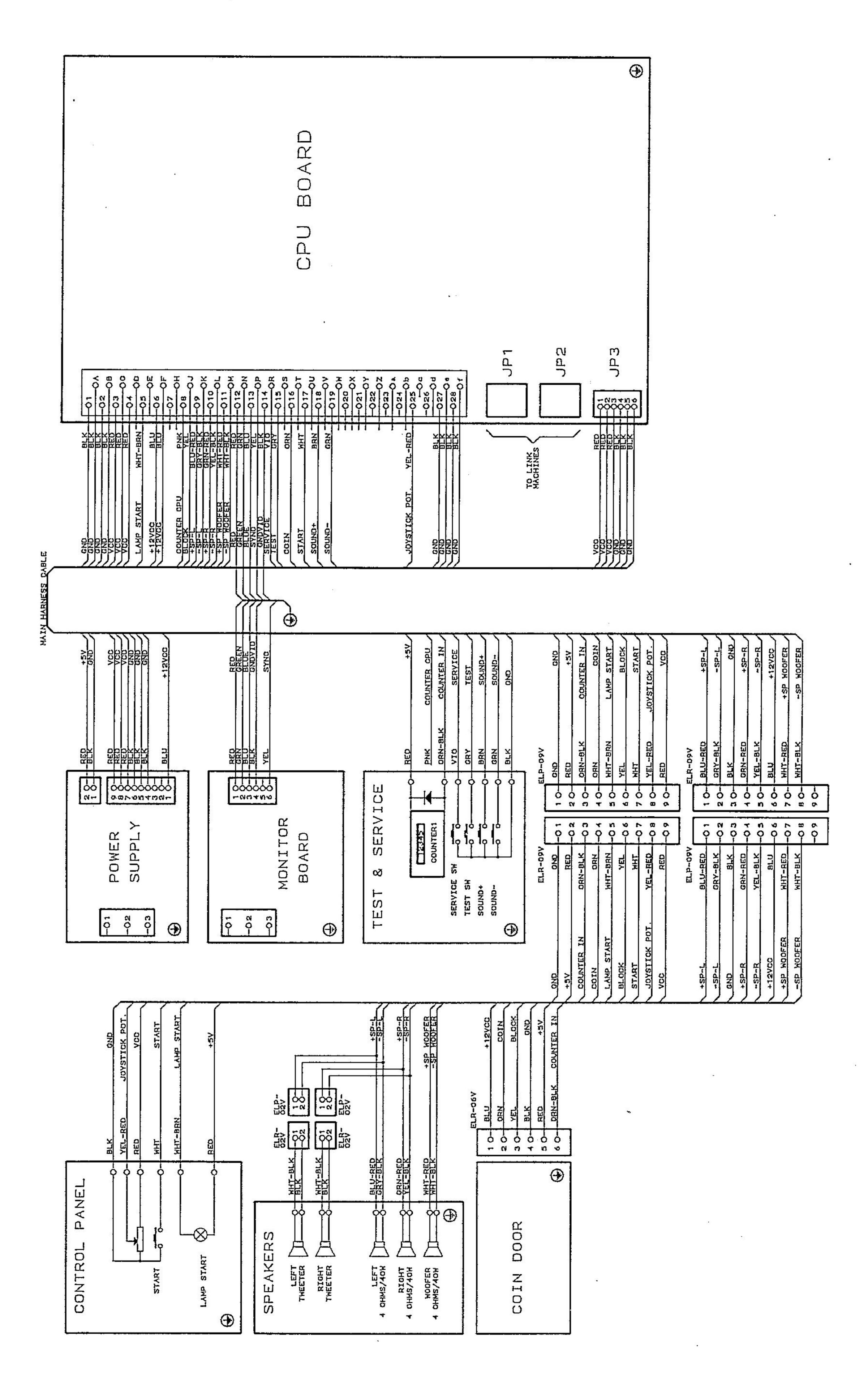
## 10.2.1 Diagrama de conexionado del circuito de alimentación



# 10.2.2 Diagrama de conexionado del monedero



## 10.2.2 Diagrama del cableado general de la máquina



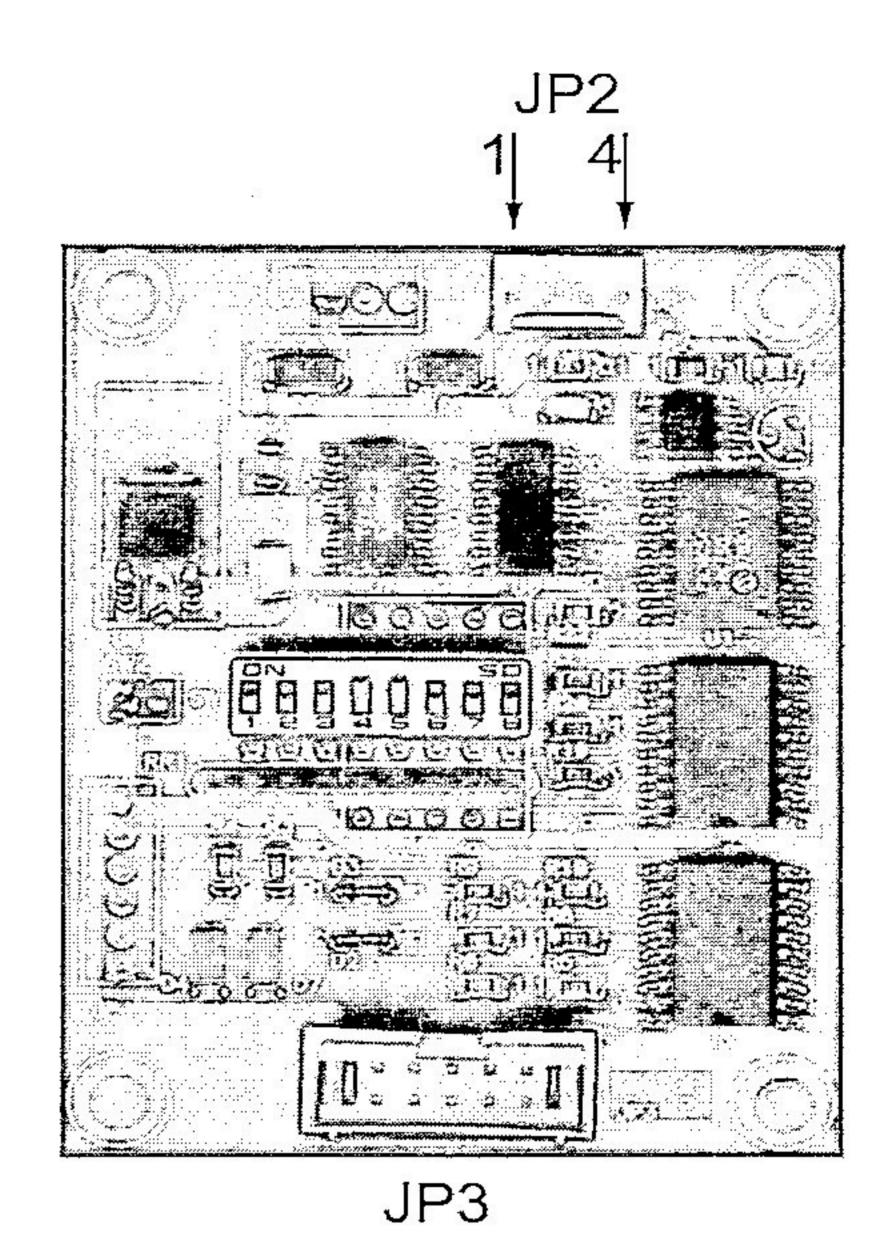
## 10.3 PLACA DISTRIBUIDORA DE CREDITOS

#### CONECTORES

JP1: No se utiliza

JP2: Cableado de la máquina JP3: Monedero electrónico

JP4: No se utiliza



## Conector JP2

El conector JP2 va conectado al cableado procedente de la placa CPU del Surf Planet

| JP2   | Descripción        | Valores      | Origen/Destino      |
|-------|--------------------|--------------|---------------------|
| Pin 1 | Entrada GND.       | GND          | GND de la fuente    |
| Pin 2 | Entrada VCC        | +12 VCC      | CC de la fuente     |
| Pin 3 | Salida de contador | 0/+5/+12 VDC | Contador de monedas |
| Pin 4 | Salida de creditos | +5/0 VDC     | CPU.                |

#### Conector JP3

Conector de entrada del monedero electrónico, programable por canales.

| PIN | Descripción          | Activado    |
|-----|----------------------|-------------|
| 1   | 0V                   | VO          |
| 2   | +12VDC               | +12VDC      |
| 3   | Salida 5             | 0V          |
| 4   | Salida 6             | 0\          |
| 5   | _ = =                |             |
| 6   | Bobina de<br>bloqueo | Con tensión |
| 7   | Salida 1             | 0V          |
| 8   | Salida 2             | 0\          |
| 9   | Salida 3             | 0V          |
| 10  | Salida 4             | 0V          |

Vista desde el lado de los componentes

|       |   |   | e 190 | 10 1449 21 191103 |
|-------|---|---|-------|-------------------|
| <br>9 | 7 | 5 | 3     | 1                 |
| 10    | 8 | 6 | 4     | 2                 |

# PROGRAMACION DE LOS CANALES DE LOS MONEDEROS

Tipos de monederos considerados:

COIN CONTROL

C-120

NRI

G-13.6000

MARS

CASHFLOW 330

| MARS 330/S 212     | OPA     | OPB     | OPC     | OPD     | OPE     | OPF     |
|--------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| NRI G-13.6000      | Channel | Channel | Channel | Channel | Channel | Channel |
|                    | 1       | 2       | 3       | 4       | 5       | 6       |
| Coin Control C 120 | Coin 1  | Coin 2  | Coin 3  | Coin 4  | Coin 5  | Coin 6  |
| Gontrolador de PIN | 7       | 8       | 9       | 10      | 3       | 4       |
| Alemania           |         | ==      | 5 Dm    | ==      | 2 Dm    | 1 Dm    |
| Suiza              |         |         | 5 FS    |         | 2 FS    | 1 FS    |
| Francia            | 20FF    | 10 FF   | 5 FF    |         | 2 FF    | 1 FF    |
| Italia             | ==      |         | 500 L   |         | 200 L   | 100 L   |
| Estados Unidos     | ==      | 11      | ==      | 1\$     | 50 Ct   | 25 Ct   |
| Gran Bretaña       |         | 1 Lb    | 50 Pe   | ==      | 20 Pe   | 10 Pe   |
| España             | 500Pt   | ==      | 200 Pt  | 100 Pt  | 50Pt    | 25 Pt   |
| Portugal           | _ = =   |         | ===     | 200 Es  | 100 Es  | 50 Es   |
| Australia          | ==      | ==      | 5\$     |         | 2\$     | 1 \$    |
| Belgica            |         |         | 50 FB   |         | 20 FB   | ==      |
| Noruega            | 20 Kr   | 10 Kr   | 5 Kr    | ==      | ==      | 1 Kr    |
| Grecia             | ==      | ==      | ==      | ==      | 100 Dr  | 50 Dr   |

## UTILIZACIÓN DE LOS DIP SWITCH

**SW1:Siempre OFF** 

## SW2:FACTOR DE MULTIPLICACIÓN

| SW2= OFF                | Canal: | 1    | 2    | 3   | 4   | 5   | 6   |
|-------------------------|--------|------|------|-----|-----|-----|-----|
| (Europa excepto España) | Valor: | x 20 | x 10 | x 5 | x 4 | x 2 | x 1 |
| SW2= ON                 | Canal: | 1    | 2    | 3   | 4   | 5   | 6   |
| (España y EEUU)         | Valor: | x 20 | x 10 | x 8 | x 4 | x 2 | x 1 |

SW3:No se utiliza

SW4-SW5: PARTIDAS EXTRA (BONOS)

La combinación de estos dos dip switch se utiliza para programar bonificaciones (partidas gratis), de acuerdo con la relación que se muestra en la tabla adjunta, en función del precio que se elige.

SW6-SW7-SW8: PRECIO PARTIDA

Estos dip switch se utilizan para seleccionar el precio de la partida. La tabla de bonos combina los precios de partida con la de los ingresos que permiten obtener partidas extras (bonos)

| ESPAÑA         |        |        |     |  |          |                                   |                  |     |         |     |         |     |     |     |
|----------------|--------|--------|-----|--|----------|-----------------------------------|------------------|-----|---------|-----|---------|-----|-----|-----|
| TABLA          | DE CRE | EDITOS | 5   |  |          | TABLA DE BONOS (CADA PTS, 1 BONO) |                  |     |         |     |         |     |     |     |
| PRECIO PARTIDA | SW6    | SW7    | SW8 |  | SW4      | SW5                               | SW4              | SW5 | SW4     | SW5 | SW4     | SW5 |     |     |
|                |        |        |     |  | OFF      | OFF                               | ON               | OFF | OFF     | ON  | ON      | ON  |     |     |
| 25 Pts         | OFF    | OFF    | OFF |  | NO BONOS |                                   | 125 Pts          |     | 100 Pts |     | 50 Pts  |     |     |     |
| 50 Pts         | ON     | OFF    | OFF |  | NO BONOS |                                   | 125 Pts          |     | 100 Pts |     | 50 Pts  |     |     |     |
| 75 Pts         | OFF    | ON     | OFF |  | NO BONOS |                                   | 125 Pts (*)      |     | 75 Pts  |     | 150 Pts |     |     |     |
| 100 Pts        | ON     | ON     | OFF |  | NO BONOS |                                   | 500 Pts          |     | 400 Pts |     | 200 Pts |     |     |     |
| 125 Pts        | OFF    | OFF    | ON  |  | NO BONOS |                                   | NO BONOS 625 Pts |     | 500 Pts |     | 250 Pts |     |     |     |
| 200 Pts        | ON     | OFF    | ON  |  | NO BONOS |                                   | NO BONOS         |     | 500     | Pts | 400     | Pts | 200 | Pts |
| 250 Pts        | OFF    | ON     | ON  |  | NO BONOS |                                   | NO BONOS         |     | 625     | Pts | 500     | Pts | 250 | Pts |
| 300 Pts        | ON     | ON     | ON  |  | NO B     | SONC                              | S 500 Pts        |     | 400 Pts |     | 600 Pts |     |     |     |

(\*) Se obtiene otra partida extra si se ingresa el doble de esta cantidad.

#### GAELCO - SURF PLANET

## EJEMPLO DE APLICACION

| España           | SW.1= | OFF |  |
|------------------|-------|-----|--|
|                  | SW2=  | ON  |  |
|                  | SW3=  | OFF | No se usa                                |
|                  | SW4=  | ON  | credito EXTRA cada 200pts.               |
|                  | SW5=  | ON  |  |
| 25 Pts = 1 pulso | SW6=  | ON  | 4 pulsos / 1 crédito.                    |
|                  | SW7=  | ON  |  |
|                  | SW8=  | OFF |  |
| RESULTADO:       |       |     | 100 Pts /1 crédito; 200 Pts / 3 créditos |