



**INSTRUCCIONES
GRÚAS
EXPENDEDORAS**

**VENDING
CRANES
INSTRUCTIONS**



1.- INSTALLATION

ENGLISH 1

1.1. RECOMMENDATIONS:

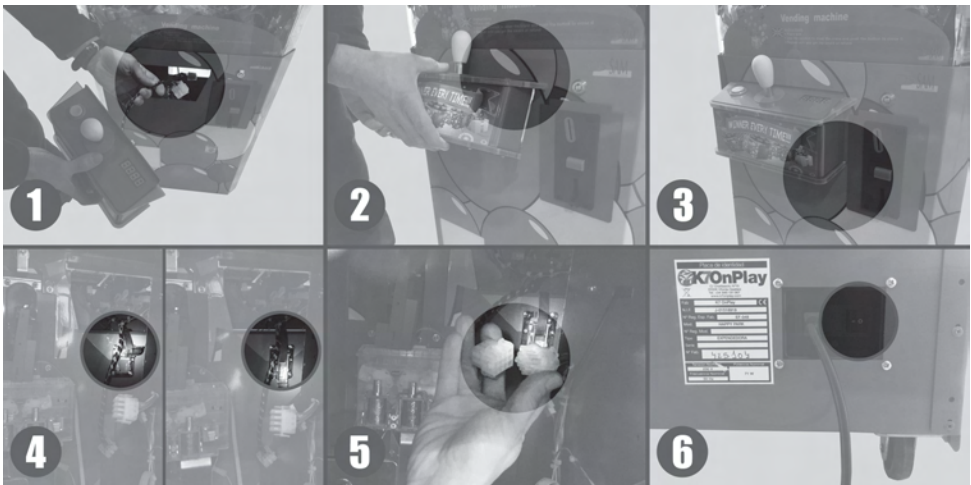
For its correct functioning, the machine requires a dry atmosphere and away from heat sources.

Make sure that the machine accepts the local voltage checking the SPECIFICATIONS PLATE (PICTURE 6), at the bottom of the machine, by the switch. Connect the machine to a plug with earth wire to avoid electrical discharges.

1.2. ASSEMBLY OF THE CONTROL MODULE AND START:

The controls module is delivered in a box inside the cabinet.

Before starting the machine:



1. pass the cable of the module through the hole.
2. insert the upper flap first
3. insert the bottom flap second.
4. close the inside bolt.
5. connect the module.
6. switch the machine on.

1.3. START UP:

Switch the machine ON and wait for the display on the CONTROL MODULE to turn on. The machine is ready to work with the default values. If you want to change them, access the TEST MODE (SECTION 4).

Check the counters, motors and sensors (TEST MODE - SECTION 4).

Go back to the PLAY MODE and put a coin to check that the game starts. Check that the machine delivers a prize before the game ends.

1.- INSTALACIÓN

ESPAÑOL 1

1.1. RECOMENDACIONES:

Para su correcto funcionamiento, la máquina requiere de ambientes secos y estar alejada de fuentes de emisión de calor.

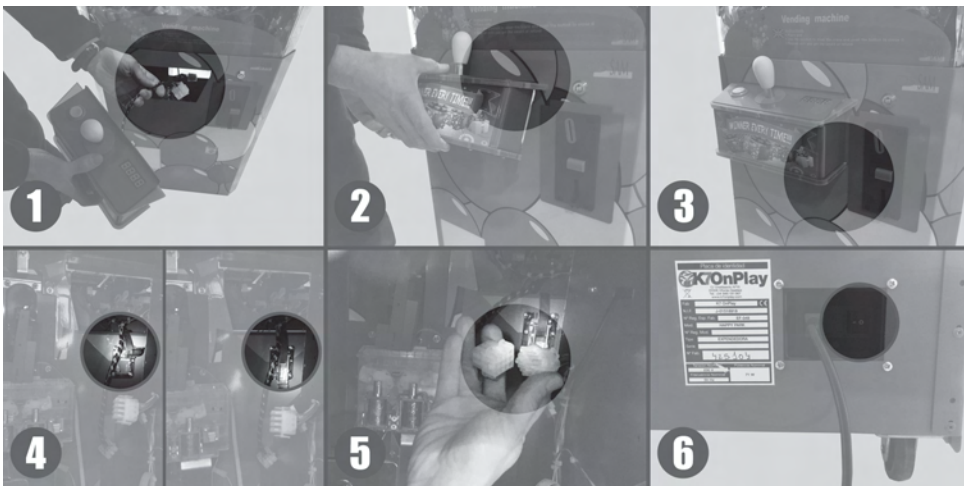
Compruebe que la máquina admite tensión de la red local en la PLACA DE CARACTERÍSTICAS (FOTO 6), situada en la parte inferior de la máquina, junto al interruptor.

Conecte la máquina a un enchufe con toma de tierra para evitar descargas eléctricas.

1.2. MONTAJE DEL MÓDULO DE MANDOS Y ENCENDIDO:

El módulo de mandos se suministra desmontado en una caja junto con la máquina.

Para poner la máquina en funcionamiento:



1. pasar el cable del módulo por el agujero.

2. introducir primero la pestaña superior.

3. introducir la pestaña inferior.

4. cerrar el pestillo interior.

5. conectar el módulo.

6. encender con el interruptor trasero.

1.3. PUESTA EN SERVICIO:

Encender la máquina y esperar a se encienda el display en el MÓDULO DE MANDOS.

La máquina está preparada para funcionar con sus valores predeterminados. Si desea modificar esos valores, acceda al MODO TEST (SECCIÓN 4).

Comprobar en cualquier caso el correcto funcionamiento de los contadores, los motores y los detectores (MODO TEST - SECCIÓN 4).

Volver al MODO JUEGO y echar una moneda para comprobar que la admite correctamente y comienza el juego. Comprobar que entrega el producto al finalizar la partida.

2.- DESCRIPTION OF THE GAME

ENGLISH 2

NORMAL GAME (SWITCH 2 OFF)

The machine starts with the claw at the start point and gives 25 seconds (changeable in the PHASE 4) for the user to move it with the joystick and the button to the desired product. The machine picks up the product automatically and takes it to the claw's original position to deliver it. If a product is delivered, a tune will be played and the game ends. If after 25 seconds (changeable in the PHASE 4) the user does not attempt to pick up a product, the machine will try to do it automatically and dispense a random product, avoiding a prolonged game.

If a product is not obtained after the first attempt, the hook will go to the start point for a second chance, and so on up to 10 times (changeable in the PHASE 7). If a product is not delivered at any time, the machine will return the coin, except when ALWAYS GIFT is OFF in PHASE 5.

PERCENTAGE GAME (SWITCH 2 ON)

The machine starts with the claw at the start point and gives 25 seconds (changeable in the PHASE 4) for the player to move it with the joystick and the button to the desired product. The machine picks up the product automatically and takes it to the claw's original position to deliver it. If a product is delivered, a tune will be played and the game ends. If no product is obtained after the first attempt, the game will finish anyway, so no second chance will be given.

The award percentage can be fixed in PHASE 5.

3.- SWITCHES

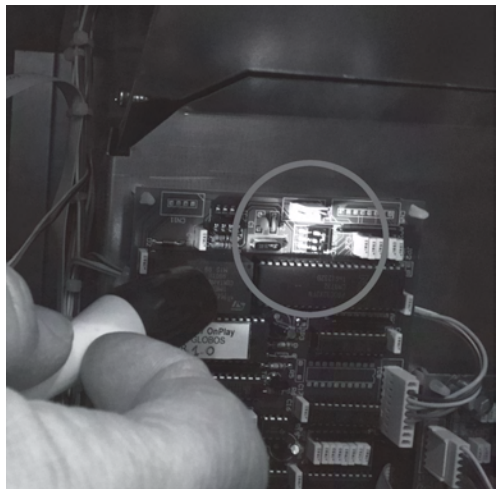
The SWITCHES of the PCB control the type of coin acceptor and the game mode:

The type of coin acceptor is controlled by SWITCHES 1 and 3:

Electronic coin acceptor:	1ON - 3OFF
Mechanical coin acceptor or card reader:	1OFF - 3ON
Turning coin acceptor:	1OFF - 3OFF
Free Game:	1ON - 3ON

The game mode is controlled by SWITCH 2:

Normal:	2OFF
Percentage:	2ON



2.- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

ESPAÑOL 2

JUEGO NORMAL (SWITCH 2 OFF)

Una vez introducida la moneda, la máquina llevará la pinza a la posición inicial y dejará 25 segundos (modificables en la FASE 4) para que el usuario dirija la pinza con el mando y el botón hasta el producto deseado. La máquina recogerá el producto automáticamente y lo llevará al origen para dispensarlo. Si se ha obtenido un producto, sonará una melodía característica y terminará la partida.

Si al cabo de 25 segundos el usuario no ha intentado obtener un producto, la máquina actuará por sí misma, recogiendo uno al azar, para evitar que el juego se demore en exceso.

Si no se ha obtenido el producto en el primer intento, la pinza volverá a la posición inicial para ofrecer una segunda oportunidad al usuario, y así sucesivamente hasta 10 veces (modificables en la FASE 7). Si a pesar de ello no se consigue un producto, la máquina devolverá la moneda, excepto cuando ALWAYS GIFT está OFF en la FASE 5.

JUEGO A PORCENTAJE (SWITCH 2 ON)

Una vez introducida la moneda, la máquina llevará la pinza a la posición inicial y dejará 25 segundos (modificables en la FASE 4) para que el usuario dirija la pinza con el mando y el botón hasta el producto deseado. La máquina recogerá el producto automáticamente y lo llevará al origen para dispensarlo. Si se ha obtenido un producto, sonará una melodía característica y terminará la partida.

Si no se ha obtenido un producto después del primer intento, la partida terminará igualmente, y no existirá una segunda oportunidad.

El porcentaje de premios se puede ajustar en la FASE 5.

3.- SWITCHES

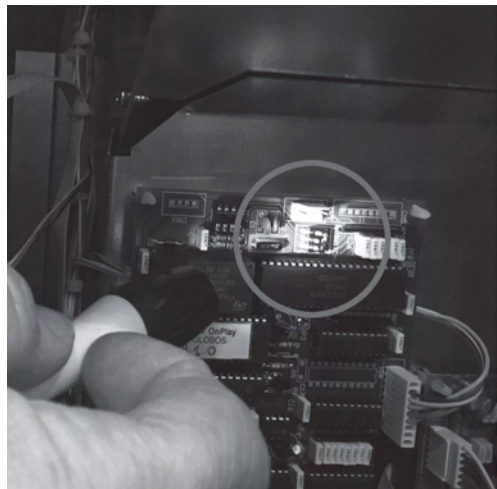
Los SWITCHES de la placa electrónica controlan el tipo de monedero y el modo de juego:

El tipo de monedero queda controlado con los SWITCHES 1 y 3:

Monedero Electrónico:	1ON - 3OFF
Monedero Mecánico o lector de tarjetas:	1OFF - 3ON
Monedero Manual:	1OFF - 3OFF
Juego Gratis:	1ON - 3ON

El modo de juego queda controlado con el SWITCH 2:

Normal:	2OFF
Porcentaje:	2ON



4.- DESCRIPTION OF THE TEST MODE

ENGLISH 3

CONTROLS DESCRIPTION:

To access **TEST MODE**, use the switch inside the cabinet, by the cash box.
The machine will be ready to access all the variables, using the controls on the **CONTROL MODULE**.



JOYSTICK RIGHT:

Go to next test.

JOYSTICK LEFT:

Go to previous test.

PRESS BUTTON:

Enter the test on screen.

PRESS AGAIN:

Change the test data.

JOYSTICK RIGHT/LEFT:

Exit the test.

JOYSTICK UP:

"RSTC" Reset partial counters (input, output and fouls).

Hold 5 seconds to reset with a confirm sound.

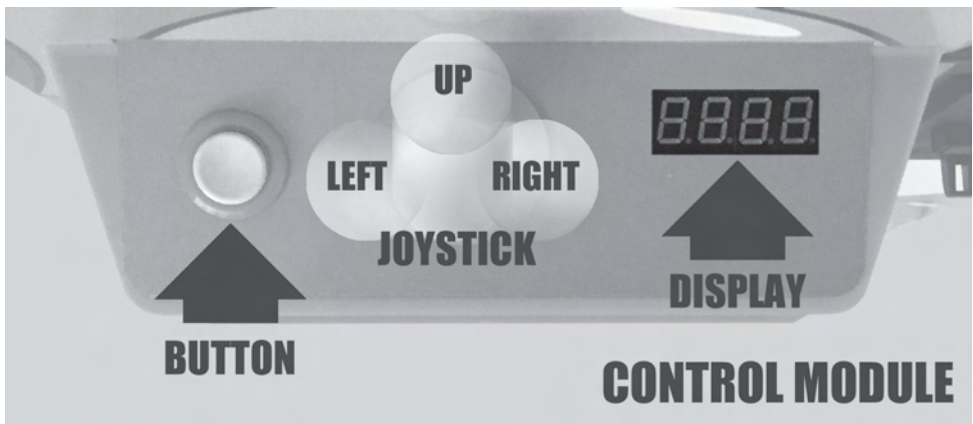
JOYSTICK LEFT + PRESS BUTTON:

"RST" Total reset, so all the variables return to the default values.

Hold 5 seconds to reset with a confirm sound.

EXIT THE TEST MODE:

Move switch back to game.



4.- DESCRIPCIÓN DEL MODO TEST

ESPAÑOL 3

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTROLES:

Para acceder al **MODO TEST**, accione el interruptor abriendo la puerta trasera, al lado del cajón de monedas.
La máquina estará preparada para acceder a todas las variables, mediante los mandos situados en el **MÓDULO DE CONTROLES**.

JOYSTICK DERECHA:

Avanzar al siguiente test.

JOYSTICK IZQUIERDA:

Retroceder al test anterior.

PULSAR BOTÓN:

Entrar en el test correspondiente.

PULSAR DE NUEVO:

Modificar los datos del test.

JOYSTICK DER/IZ:

Salir del test.

JOYSTICK ARRIBA:

"RSTC" Resetear los contadores parciales (entradas, salidas y faltas). Manteniendo 5 segundos, se produce el reseteo con un sonido de confirmación.

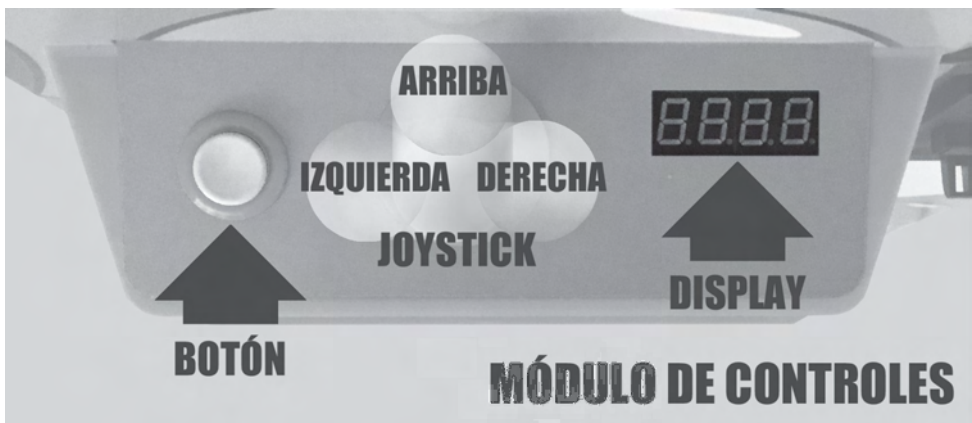
JOYSTICK IZQUIERDA + PULSAR BOTÓN:

"RST": Reseteo total, que llevará todos las variables a los valores por defecto.

Manteniendo 5 segundos, se produce el reseteo con un sonido de confirmación.

SALIR DEL MODO TEST:

Accione de nuevo el interruptor.



PHASE 1 - INPUTS COUNTER (DISPLAY: 1 INPUTS):

ENGLISH 4

This is the partial inputs counter, that means, it can be set to zero and can reach the maximum quantity of 9999 coins.

Enter the test (PRESS BUTTON) and reset pressing again for more than 5 seconds.

PERCENTAGE GAME (SWITCH 2 ON): There are two counters, the coin inputs (COIN) and the game inputs (GAME). PRESS BUTTON to switch between them.

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 2 - OUTPUTS COUNTER (DISPLAY: 2 OUTPUTS):

This is the partial outputs counter, that means, it can be set to zero and can reach the maximum quantity of 9999 prizes.

Enter the test (PRESS BUTTON) and reset pressing again for more than 5 seconds.

PERCENTAGE GAME (SWITCH 2 ON): There are two counters, the product outputs (GIFT) and the tickets outputs (TICK). PRESS BUTTON to switch between them.

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 3 - FOULS COUNTER (DISPLAY: 3 FOULS):

This is a register of the number of fouls during the game. In this case the machine will not give back the coin, so in the NORMAL GAME MODE the difference between coins in (INPUTS) and prizes out (OUTPUTS) should be the number of fouls.

Enter the test (PRESS BUTTON) and reset pressing again for more than 5 seconds.

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 4 - TIME FOR EACH ATTEMPT (DISPLAY: 4 TIME OF GAME):

The maximum time for the player to get a prize on each attempt can be programmed between 15 and 60 seconds (lapses of 5 seconds).

Enter the test (PRESS BUTTON) and see the programmed time (by default 25'). Use the button to modify it.

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 5 - ALWAYS GIFT OR PERCENTAGE (DEPENDING ON THE GAME MODE):

NORMAL MODE GAME (SWITCH 2 OFF - DISPLAY: 5 ALWAYS GIFT):

Here you can decide whether the coin is returned (ON) or not (OFF) after the programmed attempts. To do it PRESS BUTTON and hold a few seconds to switch from one to the other.

PERCENTAGE GAME (SWITCH 2 ON - DISPLAY: 20):

Here you can adjust the percentage of products outputs (by default 20%). To do it PRESS BUTTON and hold. The percentage will grow in 5 units lapses. The value can be adjusted between 5% and 100%.

Exit moving the joystick right or left.

FASE 1 - CONTADOR DE ENTRADAS (DISPLAY: 1 INPUTS):

ESPAÑOL 4

Es el contador parcial de entradas, es decir, que se puede poner a cero y alcanza hasta la cantidad de 9999 monedas.

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN) puede resetearse pulsando de nuevo durante más de 5 segundos.

JUEGO EN PORCENTAJE (SWITCH 2 ON): Existen dos contadores, el de entradas de monedas (COIN) y de juegos (GAME). PULSAR BOTÓN para pasar de uno a otro.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 2 - CONTADOR DE SALIDAS (DISPLAY: 2 OUTPUTS):

Es el contador parcial de salidas, es decir, que se puede poner a cero y alcanza hasta la cantidad de 9999 premios.

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN) puede resetearse pulsando de nuevo durante más de 5 segundos.

JUEGO EN PORCENTAJE (SWITCH 2 ON): Existen dos contadores, el de productos (GIFT) y el de tickets (TICK). PULSAR BOTÓN para pasar de uno a otro.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 3 - CONTADOR DE FALTAS (DISPLAY: 3 FOULS):

Lleva un registro del número de faltas durante el juego. En este caso la máquina guardará la moneda y no entregará el producto, por lo que en el MODO DE JUEGO NORMAL la diferencia entre entradas de monedas (INPUTS) y salidas de premios (OUTPUTS) debe coincidir con el número de faltas.

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN) puede resetearse pulsando de nuevo durante más de 5 segundos.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 4 - TIEMPO PARA CADA INTENTO (DISPLAY: 4 TIME OF GAME):

El tiempo máximo que tiene el usuario en cada intento de conseguir un producto puede programarse entre 15 y 60 segundos (intervalos de 5 en 5 segundos).

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN) se puede ver el tiempo programado (por defecto 25'). Para modificarlo pulsar el botón hasta alcanzar el tiempo deseado.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 5 - SIEMPRE PREMIO Ó PORCENTAJE (DEPENDE DEL MODO DE JUEGO):

JUEGO EN MODO NORMAL (SWITCH 2 OFF - DISPLAY: 5 ALWAYS GIFT):

Aquí se puede decidir si se quiere que después de los intentos programados se trague la moneda (OFF) o la devuelva (ON). Para ello PULSAR BOTÓN y esperar unos segundos para pasar de un estado a otro.

JUEGO EN MODO PORCENTAJE (SWITCH 2 ON - DISPLAY: 20):

Aquí es posible ajustar el porcentaje de salida de productos (por defecto estará al 20%). Para ello PULSAR BOTÓN de manera constante y el porcentaje aumentará de 5 en 5. El porcentaje varía entre 5% y 100%.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

Electronic coin acceptor (programmable):

(SWITCH 1 ON - SWITCH 3 OFF):

Double electronic coin acceptor (programmable):

(SWITCH 1 ON - SWITCH 3 ON):

The coin acceptor can take the unit coin (price of the game) and lower multiples.

For instance: For 1€ as the unit: 1€ + 50cent + 20 cent, etc. but not 2€.

You can change the price of the game doing the following:

Enter the test (PRESS BUTTON) and the display will show COIN. You can insert a coin to test the correct functioning of the coin acceptor. Press again and the display will show the price of the game (by default 1€). PRESS BUTTON to modify it (between 0,50€ and 5€ or FREE).

If you program the price as FREE, the machine will reject all the coins and will be always playing.



ELECTRONIC 7115/W



DOUBLE ELECTRONIC 7115/W



OTHER ELECTRONIC

Mechanical coin acceptor, comparator or card reader (not programmable):

(SWITCH 1 OFF - SWITCH 3 ON)

Manual (turning) coin acceptor (not programmable):

(SWITCH 1 OFF - SWITCH 3 OFF)

Enter the test (PRESS BUTTON) and the display will show OFF. It will show ON when you manually activate the micros of the coin acceptors or card reader. Press again and the display will show the number of coins (or the number of times to pass the card through the reader) to obtain a game. PRESS BUTTON to modify it (between 1 and 5).

To activate the FREE game, put the SWITCH 1 ON. Switch the machine OFF and ON.

Move the joystick and the carriage will move without inserting a coin.



COMPARATOR 7116/W



MANUAL (TURNING) 6906/W



CARD READER

Exit moving the joystick right or left.

Monedero electrónico (programable):

(SWITCH 1 ON - SWITCH 3 OFF):

Doble monedero electrónico (programable):

(SWITCH 1 ON - SWITCH 3 ON):

El monedero puede aceptar la moneda unidad (precio de la partida) y submúltiplos de la misma.

Por ejemplo: Si 1€ es la unidad: admitirá 1€ , 50cent , 20 cent, etc. pero no 2€.

Se puede cambiar el precio de la partida del siguiente modo:

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN) primero el display mostrará COIN.

Aquí puede insertar una moneda para comprobar el correcto funcionamiento del monedero. Pulsando de nuevo el display mostrará el precio de la partida (por defecto 1€).

PULSAR BOTÓN para modificarlo (entre 0,50€y 5€ o FREE).

Si programa el precio como FREE, la máquina rechazará todas las monedas y estará continuamente jugando.



ELECTRÓNICO 7115/W



DOBLE ELECTRÓNICO 7115/W



OTRO ELECTRÓNICO

Monedero mecánico, comparador o lector de tarjetas (no programable):

(SWITCH 1 OFF - SWITCH 3 ON)

Monedero manual de giro (no programable):

(SWITCH 1 OFF - SWITCH 3 OFF)

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN) el display muestra OFF. Se pondrá en ON al activar manualmente los microrruptores de los monederos o el lector de tarjetas. Pulsando de nuevo el display mostrará el número de monedas (o de veces que hay que pasar la tarjeta por el lector) para obtener una partida. PULSAR BOTÓN para modificarlo (entre 1 y 5).

Para activar el juego FREE poner el SWITCH 1 ON. Apagar y encender la máquina.

Moviendo el joystick moveremos el carro sin necesidad de introducir moneda.



COMPARADOR 7116/W



MANUAL (DE GIRO) 6906/W



LECTOR DE TARJETAS

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

PHASE 7 - PLAYS PER GAME (DISPLAY: 7 PLAYS PER GAME):

ENGLISH 6

The number of chances (plays) per game can be programmed between 1 and 10. Enter the test (PRESS BUTTON) and see the programmed plays (by default 10 plays per game). PRESS BUTTON to modify it till you get the desired number.

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 8 - OPEN HOOK (DISPLAY: 8 OPEN HOOK):

There is an option for the machine to open the claw if the user wants to change the product picked up by the claw. There will be two chances to do so along the game. If the user press the button for more than one second the claw will open and drop the product. Enter the test (PRESS BUTTON) and see if it is OFF (by default, deactivated) or ON (activated). PRESS BUTTON to modify it.

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 9 - ATTRACT MODE SOUND (DISPLAY: 9 SOUND OF LURE):

It is possible to activate/deactivate the attract mode sound.

Enter the test (PRESS BUTTON) and see if it is OFF (deactivated) or ON (by default, activated). PRESS BUTTON to modify it.

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 10 - SENSORS FUNCTIONING (DISPLAY: 10 SENSORS):

The test will show the proper functioning of the sensors and micros of the machine.

Enter the test (PRESS BUTTON).

With the carriage at the zero point the display will show: 2 ON.

To make the test, move the carriage to the centre with your hand, for all the sensors to be deactivated. The display will show OFF

Moving the carriage to the different ends, the proximity sensors will change to active:

- | | |
|--------------------------|----------------------------------|
| 1- sensor front position | 2- sensor back position |
| 3- micro claw up | 4- micro claw detects object |
| 5- sensor left position | 6- opto way out door (move door) |

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 11 - JOYSTICK FUNCTIONING (DISPLAY: 11 JOYSTICK):

The test will show the proper functioning of the joystick.

Enter the test (PRESS BUTTON). Move the joystick and the screen will show the direction: DCHA, IZQU, ARRI, ABAJ - (RIGHT, LEFT, UP, DOWN).

Exit pressing the button again.

FASE 7 - JUGADAS POR PARTIDA (DISPLAY: 7 PLAYS PER GAME):

ESPAÑOL 6

El número de oportunidades (jugadas) por partida puede programarse entre 1 y 10. Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN) se pueden ver las jugadas programadas (por defecto 10 jugadas). PULSAR BOTÓN para modificarlo hasta alcanzar la cantidad deseada.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 8 - ABRIR PINZA (DISPLAY: 8 OPEN HOOK):

Existe la opción de que el usuario pueda abrir la pinza si el producto que ha cogido no es el que desea. Tendrá dos oportunidades de hacerlo en toda la partida. Para ello activar el pulsador durante más de un segundo y la pinza se abrirá y soltará el producto.

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN) para ver si está en OFF (por defecto, desactivado) o en ON (activado). PULSAR BOTÓN para modificarlo.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 9 - SONIDO DEL RECLAMO (DISPLAY: 9 SOUND OF LURE):

La máquina tiene la opción de activar o desactivar el sonido del reclamo.

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN) para ver si está en OFF (desactivado) o en ON (por defecto, activado). PULSAR BOTÓN para modificarlo.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 10 - FUNCIONAMIENTO DE LOS SENSORES (DISPLAY: 10 SENSORS):

El test sirve para comprobar el correcto funcionamiento de los sensores y micros de la máquina.

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN).

Con el carro en el origen, aparecerá el mensaje: 2 ON.

Para realizar el test, mueva el carro manualmente hasta el centro, de modo que todos los sensores estén desactivados. El display mostrará OFF

Moviendo el carro hacia los diferentes extremos, se irán encendiendo los sensores de proximidad correspondientes:

1- sensor posición delantera

2- sensor posición trasera

3- micro pinza arriba

4- micro pinza detecta tope

5- sensor posición izquierda

6- opto puerta de salida (accione puerta)

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 11 - FUNCIONAMIENTO DEL JOYSITCK (DISPLAY: 11 JOYSTICK):

El test sirve para comprobar el correcto funcionamiento del joystick.

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN). Mueva el joystick y el display mostrará en qué dirección lo ha hecho: DCHA, IZQU, ARRI, ABAJ.

Salga pulsando de nuevo el botón.

PHASE 12 - MOTORS (DISPLAY: 12 MOTORS):

ENGLISH 7

The test will show the proper functioning of the motors. The test will scan all the motors, so once inside the test 12 every time the button is pressed, a motor will start.

The sequence starts with everything OFF. Pressing the button:

MOT1: Activates the motor X (right-left)

MOT2: Activates the motor Y (forwards-backwards)

MOT3: Activates the motor Z (up-down)

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 13 - COILS (DISPLAY: 13 COILS):

The test will show the proper functioning of the coils. The test will scan all the coils, so once inside the test 13 every time the button is pressed, a coil will be activated.

The sequence starts with everything OFF. Pressing the button:

BOB1: Activates the coil of the claw (open-closed)

BOB2: Activates the coil of the box (open-closed)

BOB3: Activates the coil of the return (open-closed)

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 14- ALARM (DISPLAY: 14 ALARM):

The machine has an electronic **TILT** system (by default ON).

Enter the test (PRESS BUTTON).

The display shows if it is OFF (deactivated) or ON (activated).

PRESS THE BUTTON for a few seconds to change it.

ON: If during the game the machine receives a hit or is bended, the carriage will move to the zero point, the game will end and the coin not returned.

OFF: In this mode, the TILT is deactivated and the machine will not cancel the game if it is hit.

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 15- TICKETS (ONLY if SWITCH 2 is ON) (DISPLAY: 1):

SHOWS ONLY WITH PERCENTAGE GAME MODE.

This test shows the number of tickets delivered if no product is obtained, when the ticket dispenser is installed (by default it will give 1).

Enter the test (PRESS BUTTON), PRESS THE BUTTON successively and the number of tickets will raise (between 1 and 10).

Exit moving the joystick right or left.

FASE 12 - MOTORES (DISPLAY: 12 MOTORS):

ESPAÑOL 7

El test comprobará el correcto funcionamiento de los motores. Este test hace un barrido por todos los motores, de tal forma que, una vez dentro del test 12, cada vez que se pulse el botón se activará un motor.

El inicio es con todo OFF. La secuencia por cada pulsación es:

MOT1: Se activa el motor de la X (derecha-izquierda)

MOT2: Se activa el motor de la Y (delante-atrás)

MOT3: Se activa el motor de la Z (abajo-arriba)

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 13- BOBINAS (DISPLAY: 13 COILS):

El test comprobará el correcto funcionamiento de las bobinas. Este test hace un barrido por todas las bobinas, de tal forma que, una vez dentro del test 13, cada vez que se pulse el botón se activará una bobina.

El inicio es con todo OFF. La secuencia por cada pulsación es:

BOB1: se activa la bobina la pinza (abierto-cerrado)

BOB2: Se activa la bobina del cajón (abierto-cerrado)

BOB3: Se activa la bobina de la devolución (abierto-cerrado)

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 14- ALARMA (DISPLAY: 14 ALARM):

La maquina dispone de un sistema electronico de **FALTA** (por defecto en ON).

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN).

El display muestra si está en OFF (desactivado) o en ON (activado).

Cambiar pulsando el botón durante unos segundos.

ON: Si durante el juego de la partida la maquina recibe un golpe brusco o se inclina hacia algún lado el carro volverá al inicio y se perderá la partida y la moneda introducida.

OFF: En este modo la FALTA esta desactivada y la maquina no anulará la partida si es golpeada.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 15- TICKETS (SOLO si el SWITCH 2 está en ON) (DISPLAY: 1):

SOLO SE MUESTRA EN MODO DE JUEGO A PORCENTAJE.

Este test sirve para indicar los tickets que va a dar si no se consigue el producto, en el caso que la tiquetera este instalada (por defecto entregará 1).

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN), pulse sucesivamente el botón y el número de tickets irá aumentando (entre 1 y 10).

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

PHASE 16- CONTROL OF THE HOOK (DISPLAY: 16 CONTROL OF HOOK): ENGLISH 8

With this test you can configure the movement of the claw when it goes down to pick up a product.

Enter the test (PRESS BUTTON) and see if it is ON (by default) or OFF.

PRESS BUTTON to modify it.

ON: During the game, the claw will go down or stop each time the button is pressed or released.

OFF: During the game, the claw will go down and pick up the product with just the button pressed once.

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 17- POWER OF THE HOOK (DISPLAY: 17 POWER OF HOOK):

Here we can change the strength of the claw, divided in 5 levels. The maximum strength is 5, and it is the default strength.

Enter the test (PRESS BUTTON). To change the strength press the button for more than 1 second. You can also change the strength raising or lowering the tension of the power source 12V/24V.

The default values are optimized, and changing them is not recommended.

Exit moving the joystick right or left.

PHASE 18- LAST ERROR (DISPLAY: 18 LAST ERROR):

This test shows the last error occurred.

Enter the test (PRESS BUTTON).

Exit moving the joystick right or left.

FASE 16- CONTROL DE LA PINZA (DISPLAY: 16 CONTROL OF HOOK):

ESPAÑOL 8

Mediante este test se puede configurar el desplazamiento de la pinza al bajar para recoger el producto.

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN) para ver si está en ON (por defecto) o en OFF. PULSAR BOTÓN para modificarlo.

ON: Estando en juego, la pinza se desplazará hacia abajo o se parará cada vez que se active o desactive el pulsador.

OFF: Estando en juego, la pinza se desplazará hasta recoger el producto con una sola activación del pulsador.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 17- FUERZA DE LA PINZA (DISPLAY: 17 POWER OF HOOK):

Aquí podemos modificar la fuerza de la pinza dividida en 5 niveles. El máximo es el 5, que es el nivel de fuerza por defecto.

Entrando en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN). Para cambiar la fuerza activar el pulsador más de 1 segundo. También se puede afinar la fuerza bajando o subiendo la tensión de la fuente de 12V/24V.

Los valores por defecto son los optimizados y conviene no tocarlos.

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

FASE 18- ULTIMO ERROR (DISPLAY: 18 LAST ERROR):

Este test muestra el último error ocurrido.

Entre en el test correspondiente (PULSAR BOTÓN).

Salga moviendo el joystick a izquierda o derecha.

DEFAULT VALUES

ENGLISH 9

FASE	VARIABLE	DISPLAY	VALOR
1	INPUTS COUNTER	INPUTS	0000
2	OUTPUTS COUNTER	OUTPUTS	0000
3	FOULS COUNTER	FOULS	0000
4	TIME FOR EACH ATTEMPT	TIME OF GAME	25
5	ALWAYS GIFT	ALWAYS GIFT	ON
	PERCENTAGE	20	20
6	MONEDERO	COIN VALIDATOR	
	ELECTRONIC	1	1€
	TURN, COMPARATOR OR CARD	OFF - 1	1€
7	PLAYS PER GAME	PLAYS PER GAME	10
8	OPEN HOOK	OPEN HOOK	OFF
9	SOUND OF LURE	SOUND OF LURE	ON
14	ALARM	ALARM	ON
15	TICKETS	1	1
16	CONTROL OF THE HOOK	CONTROL OF HOOK	ON
17	POWER OF THE HOOK	POWER OF HOOK	5

5.- RESET THE SYSTEM

5.1. RESET THE COUNTERS

With the machine in TEST MODE:

JOYSTICK UP: "RSTC" Reset all the partial counters (inputs, outputs and fouls). Hold 5 seconds and reset with a confirmation sound.

5.2. RESET THE TEMPORARY MEMORY

When the machine is blocked or malfunctioning switch off and on after a few seconds. This will reset the temporary memory and the machine will be ready for playing.

5.3. RESET THE PERMANENT MEMORY

With the machine in TEST MODE:

JOYSTICK LEFT + PRESS BUTTON: "RST" Total reset, all to default values. Hold 5 seconds and reset with a confirmation sound.

FASE	VARIABLE	DISPLAY	VALOR
1	CONTADOR DE ENTRADAS	INPUTS	0000
2	CONTADOR DE SALIDAS	OUTPUTS	0000
3	CONTADOR DE FALTAS	FOULS	0000
4	TIEMPO PARA CADA INTENTO	TIME OF GAME	25
5	SIEMPRE PREMIO	ALWAYS GIFT	ON
	PORCENTAJE	20	20
6	MONEDERO	COIN VALIDATOR	
	ELECTRÓNICO	1	1€
	MANUAL, MECÁNICO O TARJETA	OFF - 1	1€
7	JUGADAS POR PARTIDA	PLAYS PER GAME	10
8	ABRIR PINZA	OPEN HOOK	OFF
9	SONIDO DEL RECLAMO	SOUND OF LURE	ON
14	ALARMA	ALARM	ON
15	TICKETS	1	1
16	CONTROL DE PINZA	CONTROL OF HOOK	ON
17	FUERZA DE LA PINZA	POWER OF HOOK	5

5.- RESETEO DEL SISTEMA

5.1. RESETEO DE CONTADORES

Con la máquina en modo TEST:

JOYSTICK ARRIBA: "RSTC" Resetear los contadores parciales (entradas, salidas y faltas). Manteniendo 5 segundos, se produce el reseteo con un sonido de confirmación.

5.2. RESETEO DE MEMORIA VOLÁTIL

Cuando la máquina se bloquea o tiene un mal funcionamiento apagar y encender después de unos segundos. Así reiniciaremos la memoria volátil y la máquina deberá estar preparada para el juego.

5.3. RESETEO DE MEMORIA NO VOLATIL

Con la máquina en modo TEST:

JOYSTICK IZQUIERDA + PULSAR BOTÓN: "RST" Reseteo total, que llevará todos las variables a los valores por defecto. Manteniendo 5 segundos, se produce el reseteo con un sonido de confirmación.

6.- OUT OF ORDER

ENGLISH10

The machine will go out of order when the vital systems fail. In this case, the screen will show an error message:

ERROR MESSAGES PANEL

ERROR	PROBLEM	SOLUTION
ERROR	General error due to unexpected changes in the program variables.	Switch the machine off and on. Adjust power to 5,3v.
ERROR 1	Error in the program memory.	Switch the machine off and on. Tighten all the chips of the PCB. Replace the program memory.
ERROR 2	Problem in the external RAM memory.	Switch the machine off and on. Adjust power to 5,3v. Replace RAM memory.
ERROR 3	Error in the coin selector due to permanent signal.	Replace coin selector. 10 tracks flat cable in bad condition.
ERROR 4	Error in the tickets dispenser.	No tickets or jammed ticket.
DET 1	Malfunction in the front sensor.	Test motors plaque fuse. Test movement of the carriage (F12). Test condition of the sensor (F10).
DET 2	Malfunction in the back sensor.	Test motors plaque fuse. Test movement of the carriage (F12). Test condition of the sensor (F10).
DET 3	Malfunction in the claw micro up.	Test motors plaque fuse. Test movement of the carriage (F12). Test condition of the sensor (F10).
DET 5	Malfunction in the left sensor.	Test motors plaque fuse. Test movement of the carriage (F12). Test condition of the sensor (F10).
ALER	Error in the product exit door.	Verify that there is not a jammed product. Test condition of the sensor 6 (F10).
BYE	Error due to lack of power supply in the 5v. source.	Adjust power to 5,3v. Replace power source.
REAR	Remains in this condition till the carriage reaches the start position. Or else will show error.	If the carriage reaches the start point, wait for the message at the display and follow the errors panel.
BATT	The machine keeps resetting all the time.	Test the power of the 12v y 5v sources. Replace RAM.

6.- FUERA DE SERVICIO

ESPAÑOL 10

La máquina se pondrá en fuera de servicio cuando alguno de sus sistemas vitales falle. En este caso, indicará en la pantalla un mensaje de error:

CUADRO DE MENSAJES DE ERROR

ERROR	PROBLEMA	SOLUCIÓN
ERROR	Error general debido a cambios inesperados en las variables del programa.	Apagar y encender la máquina. Ajustar tensión a 5,3v.
ERROR 1	Error en la memoria de programa.	Apagar y encender la máquina. Reapretar todos los chips de la CPU. Sustituir la memoria de programa.
ERROR 2	Problema en la memoria RAM externa.	Apagar y encender la máquina. Ajustar tensión a 5,3v. Sustituir la RAM.
ERROR 3	Error en el monedero por señal permanente.	Sustituir monedero por mal funcionamiento. Cable plano de 10 vías en mal estado.
ERROR 4	Error en el dispensador de tickets.	Sin tickets o tickets atascados.
DET 1	Mal funcionamiento del sensor delantero.	Comprobar fusible de la placa de motores. Verificar correcto desplazamiento del carro (F12). Comprobar el estado del sensor (F10).
DET 2	Mal funcionamiento del sensor trasero.	Comprobar fusible de la placa de motores. Verificar correcto desplazamiento del carro (F12). Comprobar el estado del sensor (F10).
DET 3	Mal funcionamiento del micro pinza arriba.	Comprobar fusible de la placa de motores. Verificar correcto desplazamiento del carro (F12). Comprobar el estado del sensor (F10).
DET 5	Mal funcionamiento del sensor izquierdo.	Comprobar fusible de la placa de motores. Verificar correcto desplazamiento del carro (F12). Comprobar el estado del sensor (F10).
ALER	Error en la trampilla de salida del producto.	Comprobar que no hay producto atascado. Comprobar el estado del sensor 6 (F10).
BYE	Error por falta de alimentación en la fuente de 5v.	Ajustar tensión a 5,3v. Sustituir fuente de alimentación.
REAR	Permanece en este estado hasta que el carro llega a la posición de salida. Si no lo consigue dará error.	Si el carro llega al punto de partida, esperar a ver el mensaje que aparece en el display y actuar según tabla de anomalías.
BATT	La máquina se resetea constantemente.	Comprobar tensiones en las fuentes de 12v y 5v. Sustituir RAM.

7.- MAINTENANCE

ENGLISH 11

Testing the proper functioning of the machine regularly is recommended.
Keep the deposit clean. Use a wet cloth without solvents or corrosive substances.
Replace the fuse with a similar one.
Verify periodically the earth connection and the vent system (clean).
Test periodically the proper functioning of the claw, moving it in the X and Y axis and travelling up and down. Verify the rope of the pulleys.

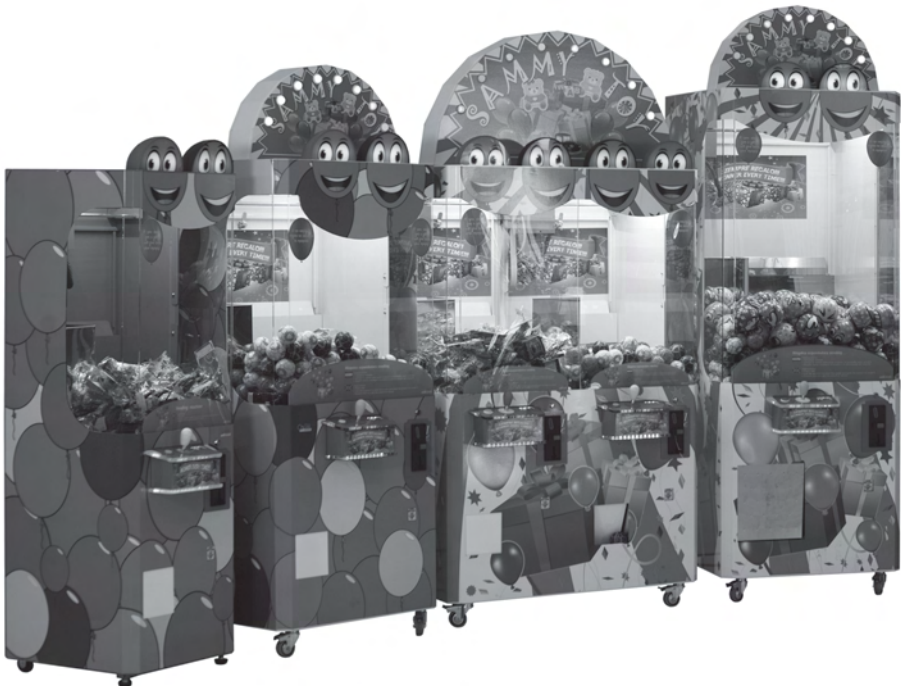
Use always original SAM parts.

Only skilled personnel should access the active areas of the machine (PCB, Power supply and electric network).

DOWNLOAD THIS INSTRUCTIONS FROM:

<http://sambilliards.com/en/news/vending-cranes-instructions/>

SAM CRANES RANGE: G-10, G-20, G-30/36, G-45/46



7.- MANTENIMIENTO

ESPAÑOL 11

Se recomienda comprobar el correcto funcionamiento periódicamente.
Mantener el expositor libre de polvo y suciedad. Utilizar un paño húmedo sin sustancias corrosivas o disolventes.

Sustituir el fusible por otro similar.

Comprobar periódicamente la conexión a tierra y el sistema de ventilación (limpiar).

Comprobar periódicamente el funcionamiento del carro, moviéndolo en los ejes X e Y y subiendo y bajando la pinza.

Comprobar el buen estado de la cuerda que sostiene las poleas.

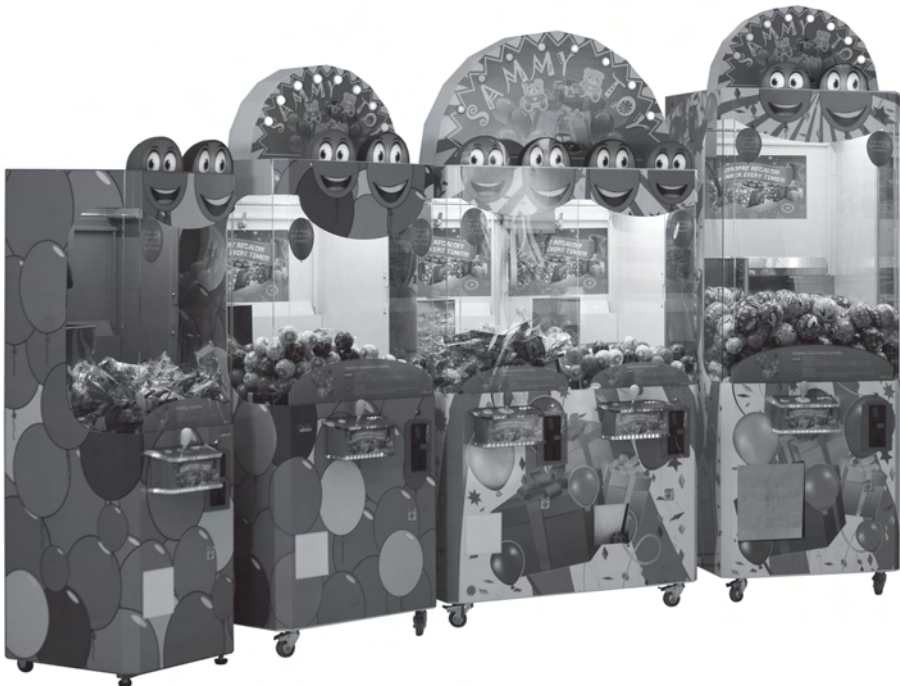
Utilizar siempre recambios originales SAM.

Solo las personas cualificadas deberán acceder a las zonas activas de la máquina (CPU, Fuente de alimentación y red)

DESCARGUE ESTAS INSTRUCCIONES DESDE:

<http://sambilliards.com/noticias/instrucciones-gruas-expendedoras/>

GAMA DE GRÚAS SAM: G-10, G-20, G-30/36, G-45/46





BILLARES SAM

P.O.BOX 2109 - 01080 VITORIA-SPAIN

www.billaressam.com

sales@billaressam.com

tel: + 34 945 361 800

fax: + 34 945 371 228

EDICIÓN 07/18 EDITION