

MANUAL TECNICO

MEGA-TECH SYSTEM



**UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.**

UNIDESA®

TEST

La máquina dispone de una serie de apartados de Test que se especifican a continuación:

BOOK KEEPING	Contadores electrónicos de créditos y tiempo de juego.
DATA CLEAR	Puesta a cero del apartado Book Keeping.
INPUT TEST	Test de manetas y pulsadores.
COIN CHUTE TEST	Test de selector.
OUTPUT TEST	Test de alarma y flash.
DIP SWITCH ASSIGNEMENTS	Test de microinterruptores
ALARM TIME SET	Programación de tiempo de alarma y flash de la pantalla.

OPERATIVA

INFORMATION

* BOOK KEEPING
DATA CLEAR
INPUT TEST
COIN CHUTE TEST
OUTPUT TEST
DIP SWITCH ASSIGNEMENTS
ALARM TIME SET
EXIT
SELECT BY JOYSTICK
PUSH TEST BUTTON

- A) Para entrar en Test accionar el pulsador situado en la escuadra de servicio, en el interior de la consola, marcado con el rótulo "Test".
- B) Aparece la siguiente pantalla. El asterisco (*) de la izquierda indica el apartado a seleccionar.
- C) Con la maneta del **Jugador 1** se coloca el asterisco en la posición deseada y se entra en la fase con el pulsador "Test"
- D) Para salir del Test, seleccionar **EXIT** y pulsar "Test".

DESCRIPCION DE LAS FASES

BOOK KEEPING

Con la maneta del **Jugador 1** se selecciona la pantalla de Book Keeping 1 ó 2.

BOOK KEEPING 1

COIN 1 Highest value 000000

COIN 2 000000

COIN 3 000000

COIN 4 Lowest value 000000

COIN CREDITS 000000

SERVICE CREDITS 000000

TOTAL CREDITS 000000

DOOR 1 000000

DOOR 2 000000

SELECT BY JOYSTICK

PUSH TEST BUTTON

Monedas entradas

Créditos por monedas

Créditos introducidos por Servicio

Total créditos

No utilizados

BOOK KEEPING 2

GAME 1 0000H00M00S

GAME 2 0000H00M00S

GAME 3 0000H00M00S

GAME 4 0000H00M00S

GAME 5 0000H00M00S

GAME 6 0000H00M00S

GAME 7 0000H00M00S

GAME 8 0000H00M00S

POWER ON TIME 00000H00M00S

Tiempo de utilización de cada juego

Tiempo que la máquina está conectada

Pulsando "Test" se pasa a la siguiente fase.

DATA CLEAR

SURE ?

* YES
NO

SELECT BY JOYSTICK
PUSH SELECT BUTTON

Para colocar el apartado de Book Keeping a **cero**, seleccionar con la maneta del **Jugador 1 "YES"** y pulsar el boton **"Select"**.

Pulsando **"Test"** se pasa a la siguiente fase

INPUT TEST

	JOYSTICK 1		JOYSTICK 2	
UP	OFF		OFF	
DOWN	OFF		OFF	
LEFT	OFF		OFF	
RIGHT	OFF		OFF	
BUTTON A	OFF		OFF	
BUTTON B	OFF		OFF	
BUTTON C	OFF		OFF	
SERVICE	OFF	DOOR 1	OPEN	
ENTER	OFF	DOOR 2	OPEN	
SELECT	OFF			

Cuando se activa uno de los microinterruptores en la pantalla aparece **"ON"** en el apartado correspondiente.

NOTA: Los apartados de DOOR 1 y DOOR 2 no se utilizan.

Pulsando **"Test"** se pasa a la siguiente fase

COIN CHUTE TEST

Al introducir una moneda, aparece un "ON" en la línea correspondiente.

COIN CHUTE TEST

COIN 1	OFF
COIN 2	OFF
COIN 3	OFF
COIN 4	OFF

COIN 4	Monedas de 25 Ptas. de antigua y nueva emisión.
COIN 3	Monedas de 50 Ptas. de nueva emisión.
COIN 2	Monedas de 100 Ptas.
COIN 1	No se utiliza.

Pulsando "Test" se pasa a la siguiente fase.

OUTPUT TEST

OUTPUT TEST

* ALARM
FLASH

SELECT BY JOYSTICK
PUSH SELECT BUTTON

Seleccionando ALARMA o FLASH y pulsando "Select" se pone en funcionamiento, para detenerlo volver a pulsar "Select".

Pulsando "Test" se pasa a la siguiente fase.

DIP SWITCH ASSIGNMENTS

DIP SW1							
1	2	3	4	5	6	7	8
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
DIP SW2							
1	2	3	4	5	6	7	8
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
TYPE				FUNCTION			
COIN 1				1 COIN 5 CREDITS			
COIN 2				1 COIN 2 CREDITS			
COIN 3 ACCEPT							
COIN 4 ACCEPT							
TIME 3:00 PER CREDITS							

En este apartado aparece la disposición de los microinterruptores de la carta de control y la configuración de la máquina.

Pulsando "Test" se pasa a la siguiente fase

ALARM TIME SETTINGS

* ALARM TIME		15 SEC
FLASH TIME		10 SEC
SELECT BY JOYSTICK		

En este apartado se programa el tiempo de los avisos de ALARMA y FLASH antes de acabar el tiempo de créditos.

Pulsando "Test" se pasa a la siguiente fase

EXIT

Colocando el asterisco (*) en EXIT y pulsando "Test" se coloca la máquina en juego.

MICROINTERRUPTORES

DIP SW 1

	OPCION	1	2	3	4	5	6	7	8
Inhibición COIN 3 y COIN 4	COIN 3 + COIN 4 Inhibidos COIN 3 Aceptado + COIN 4 Inhibido COIN 3 Inhibido + COIN 4 Aceptado COIN 3 + COIN 4 Aceptados	ON ON OFF OFF	ON OFF ON OFF						
COIN 4 (valor 1) y COIN 3 (valor 2) (Estas monedas se totalizan y se utilizan para dar créditos)	Valor de 10 por crédito Valor de 8 por crédito Valor de 6 por crédito Valor de 5 por crédito Valor de 4 por crédito Valor de 3 por crédito Valor de 2 por crédito Valor de 1 por crédito			ON OFF ON OFF ON OFF ON OFF	ON ON OFF ON ON OFF ON OFF	ON ON ON ON OFF OFF OFF OFF			
COIN 2	COIN 2 Inhibido 2 Monedas/Créditos 1 Crédito/Moneda 2 Créditos/Moneda 3 Créditos/Moneda 4 Créditos/Moneda 5 Créditos/Moneda 6 Créditos/Moneda						ON OFF ON OFF ON OFF ON OFF	ON ON OFF OFF ON ON OFF OFF	ON ON ON ON OFF OFF OFF OFF

Cuando COIN 3 y COIN 4 están inhibidos, colocan el valor de 1 por crédito

DIP SW 2

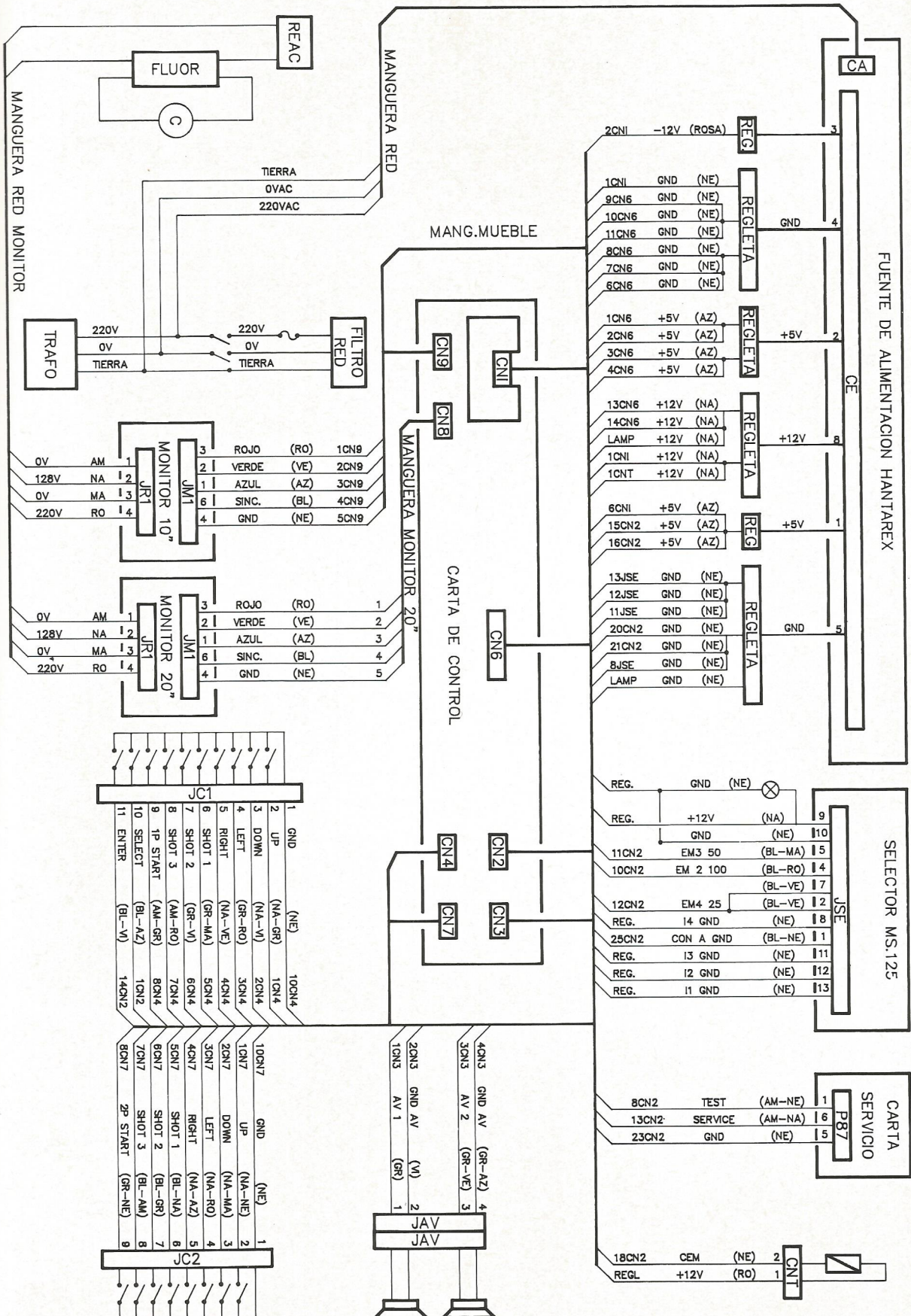
	OPCION	1	2	3	4	5	6	7	8
COIN 1 (Valor más alto de moneda)	COIN 1 Inhibido 1 Crédito/Moneda 2 Créditos/Moneda 3 Créditos/Moneda 4 Créditos/Moneda 5 Créditos/Moneda 6 Créditos/Moneda 7 Créditos/Moneda 8 Créditos/Moneda 9 Créditos/Moneda 10 Créditos/Moneda 11 Créditos/Moneda 12 Créditos/Moneda 13 Créditos/Moneda 14 Créditos/Moneda 15 Créditos/Moneda	ON OFF ON ON OFF ON ON OFF ON ON OFF ON ON OFF ON OFF	ON ON OFF OFF ON OFF ON ON ON ON OFF OFF ON ON OFF	ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON	ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON				
TIEMPO DE JUEGO	0' 30" Por crédito 1' 00" Por crédito 1' 30" Por crédito 2' 00" Por crédito 2' 30" Por crédito 3' 00" Por crédito 3' 30" Por crédito 4' 00" Por crédito 4' 30" Por crédito 5' 00" Por crédito 5' 30" Por crédito 6' 00" Por crédito 6' 30" Por crédito 7' 00" Por crédito 7' 30" Por crédito FREE PLAY					OFF ON OFF ON ON OFF ON ON OFF ON ON OFF ON ON OFF ON	OFF ON ON ON OFF ON ON ON OFF ON ON ON ON ON ON ON	OFF OFF OFF OFF ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON ON	OFF OFF OFF OFF OFF OFF OFF OFF ON ON ON ON ON ON ON ON

DIP SW 3

	OPCION	1	2	3	4
SONIDO	MONO STEREO	ON OFF			OFF
MODELO	JAPAN EXPORT		ON OFF		
SONIDO RECLAMO	OFF ON			ON OFF	

COIN 1 Moneda de valor más alto
COIN 2
COIN 3
COIN 4 Moneda de valor más bajo

CONEXIONADO GENERAL



NOTAS

MANUAL TECNICO

MEGA-TECH SYSTEM



UNIDES[®]

**UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.**

Ctra. Castellar, 298
08226 TERRASSA Barcelona España
Tel. 93/785 77 62*
Télex 59472 SAIR-E Fax 93/783 03 25