

MANUAL DE SERVICIO

BABY SUPREM



MONEDERO

La máquina dispone de selector electrónico de moneda. Acepta tres tipos de moneda, 5, 25 y 100 μ s.

El indicador digital de monedas introducidas, está reflejado en unidades de 5 μ s.

Admite hasta un máximo de 99 monedas de 5 μ s (495 μ s). Entonces de forma automática se bloquea el selector y todas las monedas que se introduzcan posteriormente serán devueltas a la bandeja.

Si se desea obtener cambio, al introducir una moneda de 100 μ s., hay que mantener pulsado el botón de STOP central.

DESCRIPCION DEL JUEGO

La máquina dispone de cuatro tablas de premios, que corresponden a cuatro valores de apuestas distintos (10, 15, 20 y 25 μ s).

Antes de iniciar la partida, debe seleccionarse la apuesta mediante el botón correspondiente.

Los premios se obtienen mediante las combinaciones conseguidas con el giro de las figuras de tres visores y aleatoriamente con el juego del comodín.

La partida se inicia al pulsar el botón de START, empezando a girar las figuras de los tres visores más la del comodín.

El jugador puede provocar el paro inmediato de las figuras pulsando el botón de STOP correspondiente o esperar que automáticamente se detengan solas.

En este momento pueden darse las siguientes situaciones:

- Que alpararse los tres visores se consiga una combinación premiada en el plan de ganancias. La máquina indicará el premio en los dígitos de monedas premio, en pesetas.
- Que no se consiga ninguna combinación premiada y las luces de cambio de figuras estén apagadas. La máquina quedará dispuesta para otra jugada.
- Que no se consiga ningún premio directo y las luces que indican el número de cambios sea 1. La figura que hay en el visor se utiliza para cambiarla por una de las situadas en la línea de premio.
- Que se consigan de 2 a 6 cambios de figuras.

Cuando al efectuar el primer cambio, se obtenga un premio y no se desee probar la suerte de un premio mayor, automáticamente y pasados unos segundos las luces de los cambios decrecerán hasta cero y pagará el premio correspondiente. Al efectuar un primer cambio sin obtener premio la indicación decrecerá una unidad y saldrá una nueva figura en el comodín y así sucesivamente.

AYUDA

Como incentivo para el jugador, la máquina incorpora un dispositivo de ayuda, que consiste en lo siguiente; cada vez que se realiza una jugada y no da premio, se ilumina una luz en el margen superior izquierdo hasta completar las cinco luces del circuito. En este momento, y acompañado de un sonido de aviso, empiezan a parpadear las luces de la columna que está más próxima a dar premio. Si el jugador desecha la ayuda y juega con cualquier otra columna al cabo de cinco jugadas desaparece dicha ayuda. Si durante el intervalo de cinco jugadas la máquina da premio o un BONUS las luces de AYUDA se apagan.

BONUS ACUMULATIVO

Cuando no se consiga ningún premio, con o sin el uso del comodín, puede aparecer en el visor inferior la figura de una moneda que irá incrementando aleatoriamente la bolsa del BONUS izquierdo o la del derecho, BONUS EXTRA.

El BONUS normal paga 200, 300, 400 y 500 μ s. según la apuesta. El EXTRA es de 500 μ s. en cualquier apuesta.

INSTALACION

CONEXION A RED

Esta máquina ha sido concebida para su conexión con tierra. Si solo se tiene un enchufe con dos cables, se recomienda llamar a un electricista profesional para instalar una toma de tierra.

VOLTAJE

La máquina sale preparada de Fábrica para conexión a red de 220V.

CARGA INICIAL DE MONEDAS

Pagador 5. Depositar en el pagador 1.500 Bs. (300 monedas).
Pagador 25. Depositar en el pagador 10.000 Bs. (400 monedas).
para asegurar el inicio correcto del programa de pagos de la máquina.
Pagador 100. Depositar en el pagador 4.000 Bs. (40 monedas).

CONDICIONES DE INSTALACION

Potencia máxima : 400 VA.
Coseno : 0,75
Frecuencia : 50 Hz.
Alto mueble : 152 cm.
Ancho : 54 cm.
Fondo : 52 cm.

COMUTADOR DE OPCIONES

El Switch 1, 2, 4 y 7 siempre en OFF

	3	5	6	8
	OFF			
Start instantáneo	ON			
Posición de Trabajo		OFF		
Reset y test		ON		
Start manual			OFF	
Start automático			ON	
Premios 80%				ON
Premios 85%				OFF

CONTADORES

CONTADORES MECANICOS

La máquina controla los movimientos de monedas con dos contadores electromecánicos:

- Contador entradas: Incrementa una unidad por cada fracción de 5 Bs. introducidas.
- Contador salidas : Incrementa una unidad por cada fracción de 5 Bs. salidas en concepto de premio.

OBSERVACION. Las monedas de 25 Bs. salidas como cambio no son contabilizadas.

Simultáneamente son registrados los contadores electrónicos que Ud. puede consultar al realizar el test de contabilidad.

VACIADO DE PAGADORES

Si por cualquier motivo se desean vaciar de monedas los pagadores se puede actuar de dos formas:

SIN CONTAR LAS MONEDAS

No tirar del interruptor de puerta.

Accionar los interruptores de la fuente de alimentación.

Las monedas no son contabilizadas en ningún sitio y simplemente hay que volver a introducirlas en su pagador correspondiente.

VACIADO DE LOS PAGADORES

CONTANDO LAS MONEDAS

Comutador CPU 8 pos. (SW1). Comutador 5 en ON.
Accionar el interruptor 25/100 de la fuente de alimentación.
La máquina cuenta las monedas por la contabilidad electrónica.
Test 12 monedas 25 Ptas. modo test.
Test 13 monedas 100 Pts. modo test.

INTERRUPTOR DE PUERTA

Al abrir la puerta, la máquina continuará encendida, pero el interruptor bloqueará automáticamente su funcionalidad. En esta posición el Servicio de Asistencia Técnica podrá verificar voltajes de línea, fusibles, sustitución de bombillas y comprobación de los pagadores (como no afecta el programa ni a los contadores, las monedas sacadas deben ser devueltas a los pagadores). Tirando del interruptor hacia el exterior la máquina juega normalmente. En esta posición se podrá verificar el funcionamiento del selector, bajante de monedas, etc.
PRECAUCION: Jugando en esta posición, se debe poner atención a las monedas que salen de los pagadores cuando paga un premio.

TEST DE FUERA DE SERVICIO

Localización rápida de la causa.

Cuando se encienda la luz de Fuera de Servicio, automáticamente aparecerá en la ventanilla de PAGOS un código que identifica la causa que lo ha provocado.

Fuera de Servicio RECUPERABLES. Una vez solucionada la causa, al cerrar y abrir el interruptor de red de la máquina recuperará la funcionalidad.

Bloqueo de micros 10 Micro pagador 5
 11 Entrada moneda 5
 12 Micro pagador 100
 13 Micro pagador 25
 14 Entrada moneda 100
 15 Entrada moneda 25

Pagador 2 No funciona pagador
Comutador reset 50 Varios en ON
 51 El 1 en ON
 52 El 2 en ON
 53 El 3 en ON

Fuera de Servicio IRRECUPERABLES. Se deberá acudir al Servicio de Asistencia Técnica.

Ram 4 Falla lectura Ram.

En ningún caso se actuará sobre el botón de reset de la placa de CPU.

TEST GENERAL DE MAQUINA

Interruptor puerta. En posición exterior (tirar de él hacia fuera).

Comutador CPU 8 ps. (SW1). Comutador 5 en ON, Led encendido.
Comutador CPU 4 pos.(SW2). Comutador 4 en ON. Es la posición idónea para verificar el perfecto funcionamiento de la máquina, pues puede realizar sus funciones sin alterar en nada su contabilidad electrónica ni contadores externos y dispone de START LIBRE, sin pagar monedas.

TEST DE PRUEBAS

Interruptor puerta. En posición exterior (tirar de él hacia fuera).

Comutador CPU 8 pos (SW1). Comutador 5 en ON.Led encendido.
Automáticamente queda a la espera de las distintas pruebas que se efectuarán utilizando los botones de STOP.

Botón de STOP izquierdo. Premios y melodias.

A cada tipo de premio le corresponde una melodía.

Cada vez que se pulsa un botón, los visores presentan en la línea de premio una combinación con premio directo, se ilumina la luz de dicho STOP.

TEST DE PRUEBAS

Botón de STOP **central**. Dígitos, contadores y luces.
A cada pulso del botón avanzará una unidad en uno de los contadores y sucesivamente en cada uno de ellos.
Igualmente a cada pulso se visualizarán cada uno de los diez números decimales, en todos los dígitos.
Manteniendo pulsado el botón se comprobarán las luces de STOP, DOBLE/MITAD, APUESTA, BONUS, AYUDA y AVANCES.
Botón de STOP **derecho**. Visor.
A cada pulso del botón avanzará una unidad en uno de los visores.

TEST DE CONTABILIDAD

Interruptor puerta. En posición exterior (tirar de él hacia fuera).
Comutador CPU 4 ps. (SW2). Comutador 4 en ON
Pulsando uno de los STOP, aparecerá en la ventanilla de PAGOS el número 00 de los test que se relacionan a continuación.
Automáticamente, breves instantes después de salir el número de test, aparecerán los números de contabilidad que se leerán como una cifra entera de seis dígitos.
A cada pulso del botón START izquierdo avanza una posición del test.
Si en cualquier momento se desea volver al test 00, pulsar uno de los botones de STOP.

H: HORAS
M: MINUTOS

JUEGO CON START LIBRE
Test 16-0 al 46-0

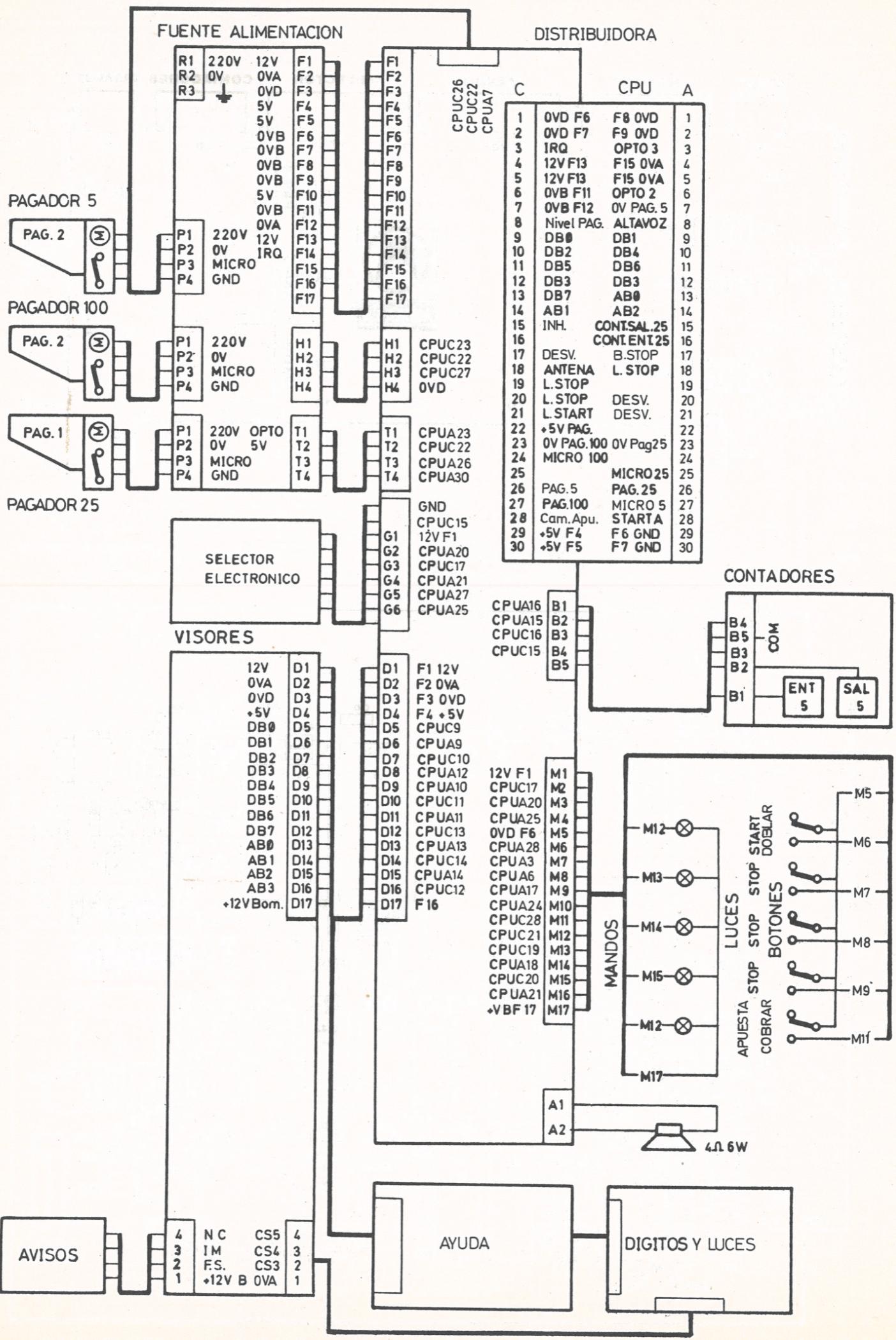
TEST 00 Monedas introducidas de 5 Ptas.
01 Monedas introducidas de 25 Ptas.
02 Monedas introducidas de 100 Ptas.
03 Monedas pagadas de 5 Ptas.
04 Monedas pagadas de 25 Ptas.
05 Monedas pagadas de 100 Ptas.
06 Total monedas pagador de 5 Ptas.
07 Total monedas pagador de 25 Ptas.
08 Total monedas pagador de 100 Ptas.
09 Tiempo máquina conectada HHHH-MM
10 Tiempo juego real HHHH-MM
11 Monedas de 5 Ptas. descargadas modo test
12 Monedas de 25 Ptas. descargadas modo test
13 Monedas de 100 Pts. descargadas modo test
14 Número conexión/desconexión o abre/cierra puerta
16 Número de partidas sin premio directo
17 Número de veces JACKPOT por premio directo
18 Número de veces 20 monedas premio directo

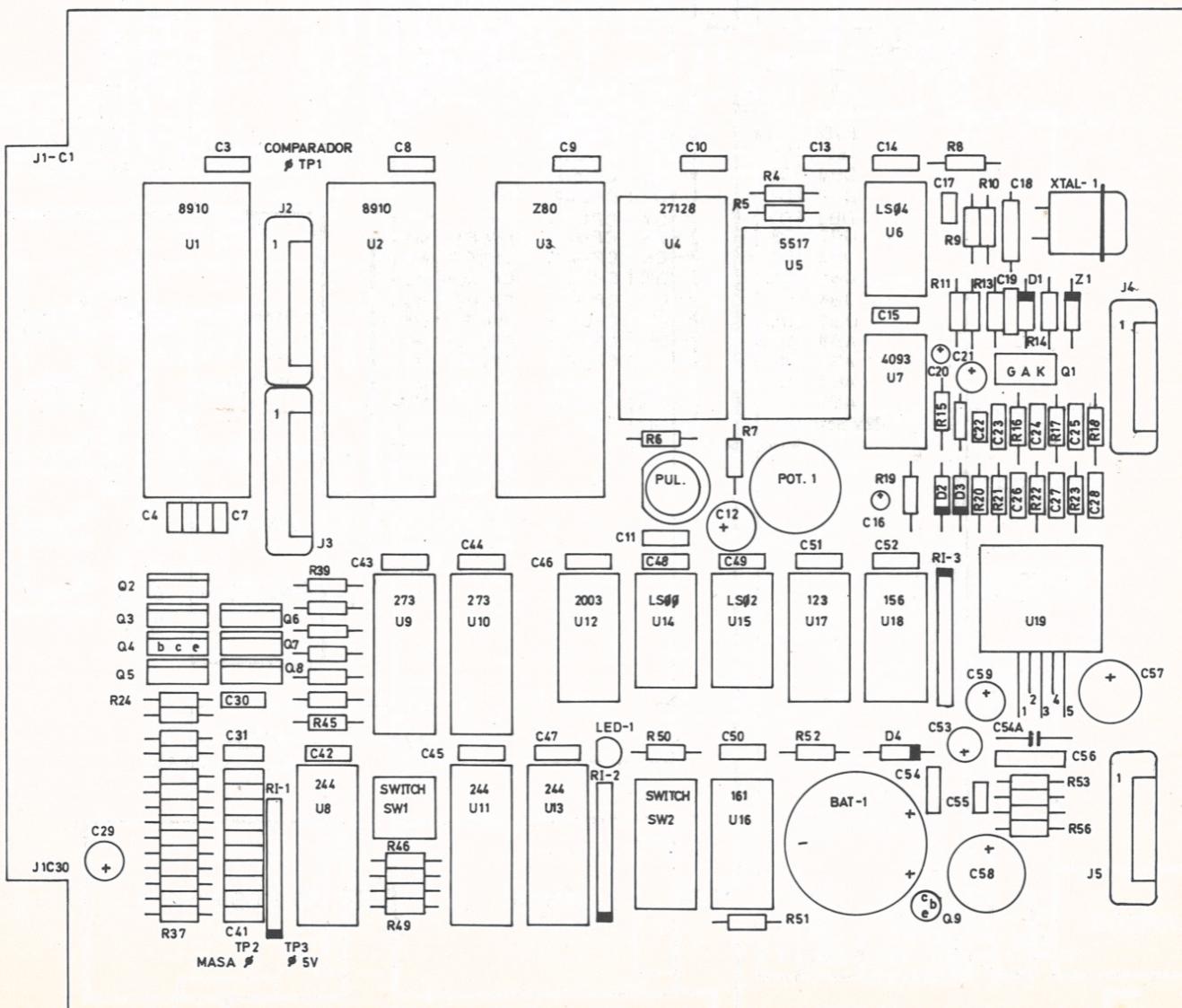
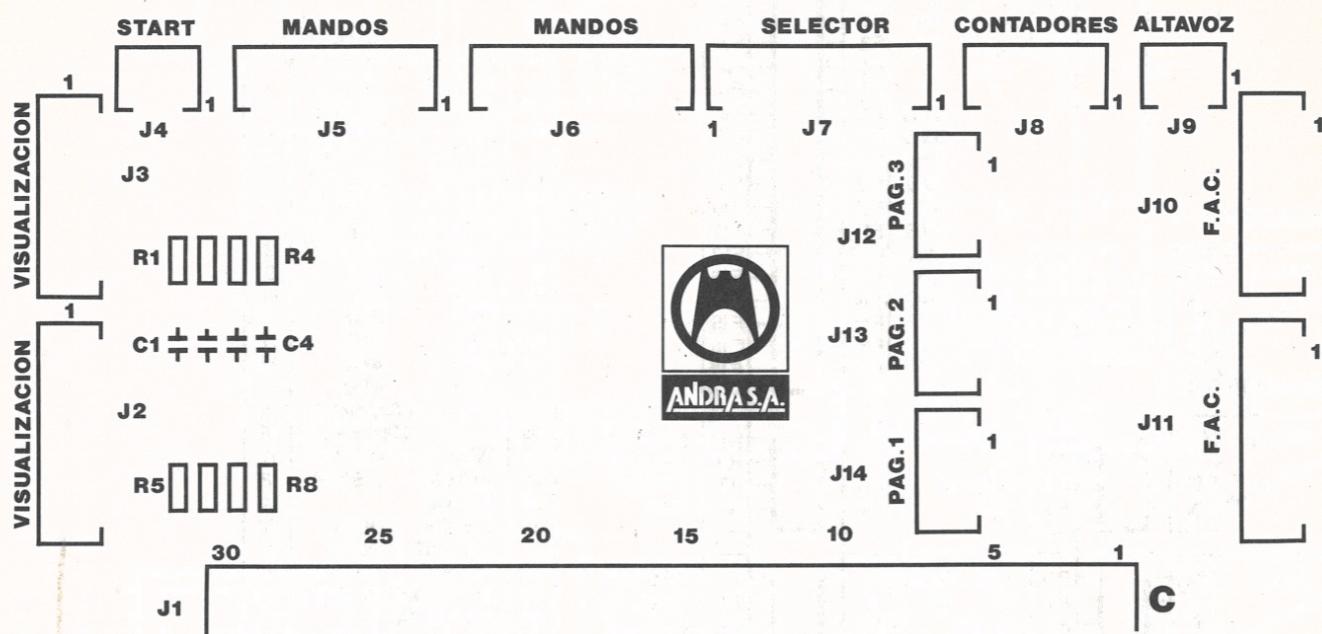
19 " " 18 " " "
20 " " 16 " " "
21 " " 14 " " "
22 " " 12 " " "
23 " " 10 " " "
24 " " 8 " " "
25 " " 6 " " "
26 " " 5 " " "
27 " " 4 " " "
28 " " 3 " " "
29 " " 2 " " "
30 " " 1 " " "

A 15 Ptas.
Test 16-3 al 46-3

33 " " JACKPOT por comodín
34 " " 20 monedas por comodín
35 " " 18 monedas por comodín
36 " " 16 monedas por comodín
37 " " 14 monedas por comodín
38 " " 12 monedas por comodín
39 " " 10 monedas por comodín
40 " " 8 monedas por comodín
41 " " 6 monedas por comodín

A 20 Ptas.
Test 16-4 al 46-4





**TEST DE
CONTABILIDAD**

**JUEGO REAL
A 25 Ptas.
Test 16-5 al
46-5**

TEST 42	Numero de veces	5 monedas por comodín
43	"	"
44	"	"
45	"	"
46	"	"

MAQUINA CON PROGRAMA CONTABLE. El servicio de Asistencia Técnica deberá de tener en cuenta, que si es necesario retirar la placa de CPU para cualquier reparación, las memorias de dicha placa contienen la información contable correspondiente.

INTERCAMBIARLA CON LA DE OTRA MAQUINA. En este caso efectuar un RESET TOTAL.

Para hacer un RESET TOTAL:

Interruptor puerta en posición exterior (fuera)

Comutador CPU 8 pos. (SW1). Comutador 5 en ON

Comutador CPU 4 pos. (SW2). 1, 2, 3 y 4 en ON.

Pulsar el botón RESET de la placa CPU.

Reponer todos los conmutadores a su posición OFF

Volver a cargar los pagadores con monedas. Ver el apartado de INSTALACION. Carga inicial.

RESET

Su finalidad es reiniciar con una puesta a cero, la contabilidad electrónica de las partes que se consideren necesarias.

RESET INTERNO

Interruptor puerta en posición exterior (fuera)

Pulsar el botón de reset de la CPU

Pone a cero (reinicia) el ciclo de premios del programa.

No modifica ninguna de las tablas de contabilidad.

RESET DE CONTABILIDAD

Interruptor puerta en posición exterior (fuera)

Comutador CPU 8 pos. (SW1). Comutador 5 en ON

Comutador CPU 4 pos. (SW2). Seleccionar los conmutadores según las partes que se deseen poner a cero. Los cuatro resets pueden efectuarse uno a uno, varios de ellos indistintamente o incluso todos ellos a la vez.

Comutador 1 en ON. PREMIOS PAGADOS.

Al pulsar el botón de reset de la placa CPU, puesta a cero de los premios. TEST del 16 al 46.

Comutador 2 en ON. TIEMPOS CONEXION Y JUEGO REAL.

Al pulsar el botón de RESET, puesta a cero test 09 y 10.

Comutador 3 en ON. REINICIO CICLO JACKPOT Y ESPECIAL, MONEDAS PAGADOR Y BONUS.

Al pulsar el botón de RESET, además de reiniciar los ciclos de JACKPOT, ESPECIAL y BONUS, pone a cero la contabilidad de las monedas del pagador. Dicha contabilidad trabaja en base a la carga inicial, que se deberá poner,

Comutador 4 en ON. TOTALES DE CONTABILIDAD ACUMULADA.

Al pulsar el botón de RESET se ponen a cero :

Monedas introducidas de 5 Ptas. test 00

Monedas introducidas de 25 Ptas. test 01

Monedas introducidas de 100 Ptas. test 02

Monedas pagadas de 5 Ptas. test 03

Monedas pagadas de 25 Ptas. test 04

Monedas pagadas de 100 Ptas. test 05

Total monedas pagador de 5 Ptas. test 06

Total monedas pagador de 25 Ptas. test 07

Total monedas pagador de 100 Ptas. test 08

NO OLVIDE reponer los conmutadores a la posición de OFF.

**INSTALACION
Y
MANTENIMIENTO**

El monedero deberá mantener su montaje vertical. Comprovar con un nivel de burbuja.

Comprobar que la PALANCA DE DEVOLUCION no se encuentre presionada, lo cual provocaría una mala o nula aceptación de monedas al quedar la puerta del selector abierta.

Observar que el monedero no se encuentre excesivamente forzado dentro del porta-monedero.

Si es necesario sacar el monedero de la máquina, desconectarla primero .

Vuelva a montarlo y al final conectarla de nuevo.

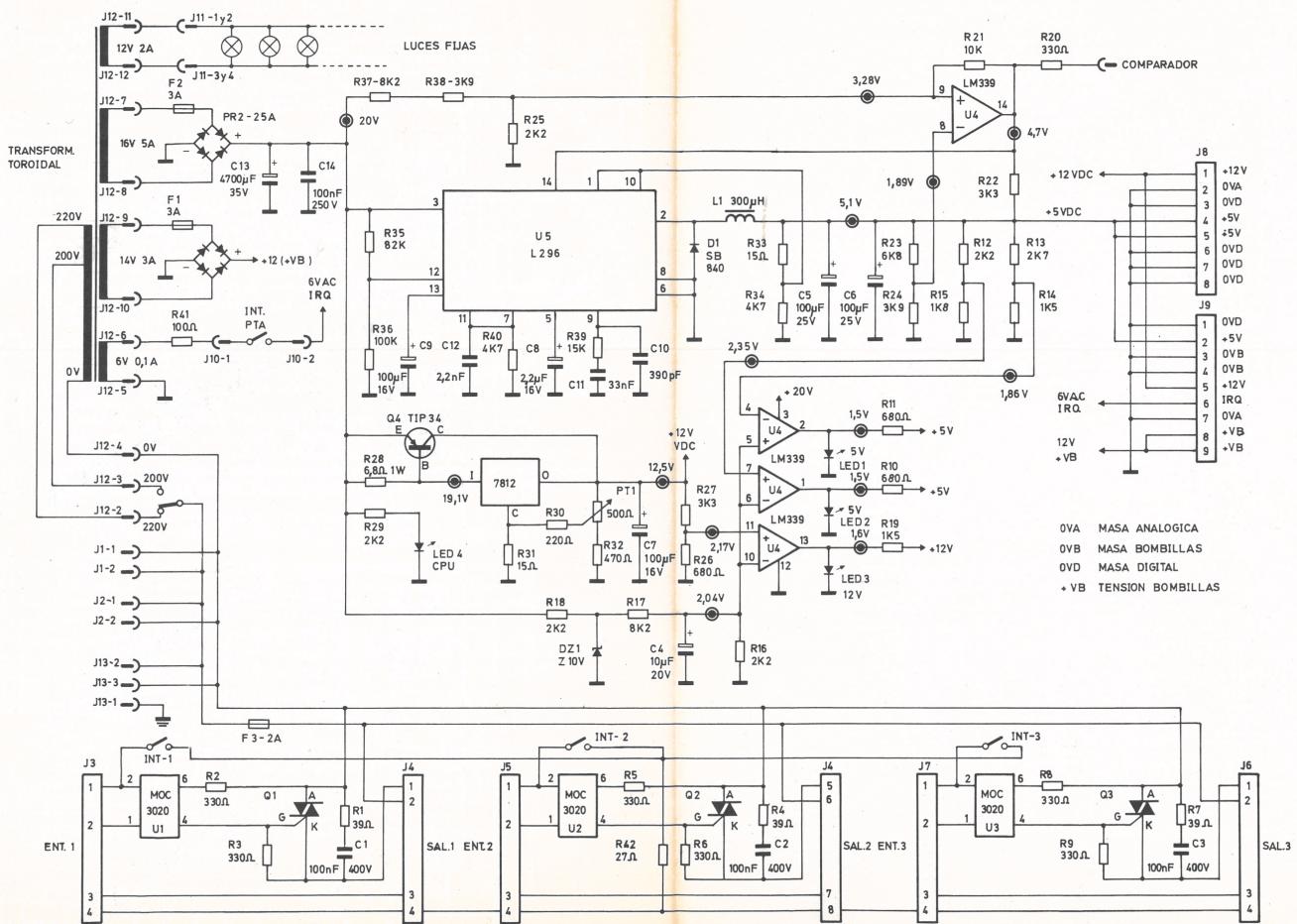
Si el monedero lleva bastante tiempo funcionando y empieza cada vez más a rechazar monedas, es un claro síntoma de suciedad en el mismo.

LIMPIEZA. Utilizar para su limpieza una espuma seca,como la crema de afeitar, etc. Abrir con cuidado la puerta del monedero, deposite el producto limpiador sobre toda la superficie interna del monedero. A continuación límpielo con un paño seco y espere unos minutos antes de conectarlo otra vez.

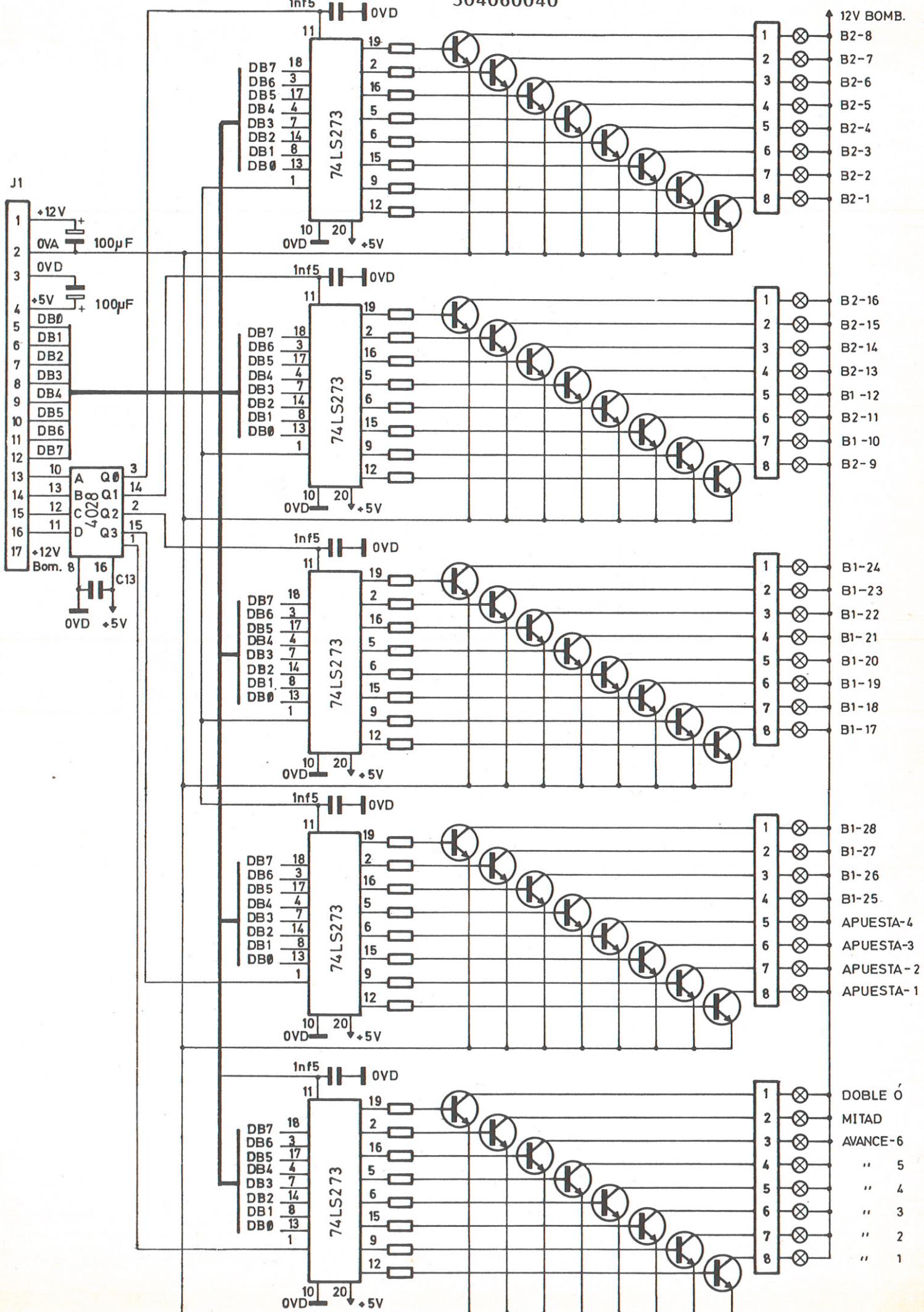
NO FORZAR EL MONEDERO AL MONTAJE DE LOS BAJANTES DE MONEDAS.

Proceder con cuidado al desmontar y volver a montar los bajantes de monedas. Ante la duda comprobar los dos primeros puntos de este apartado.

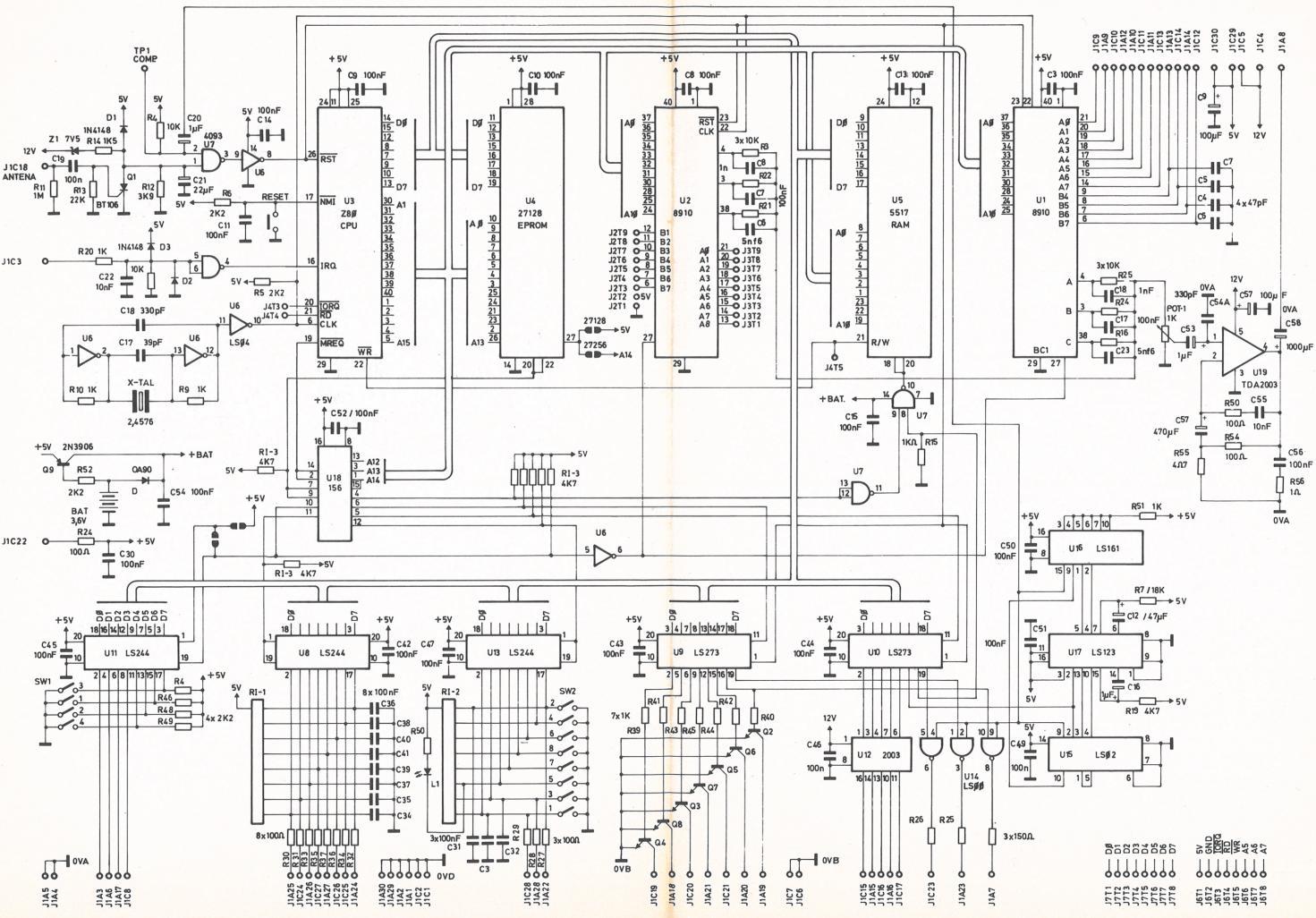
FAC/87
304060010

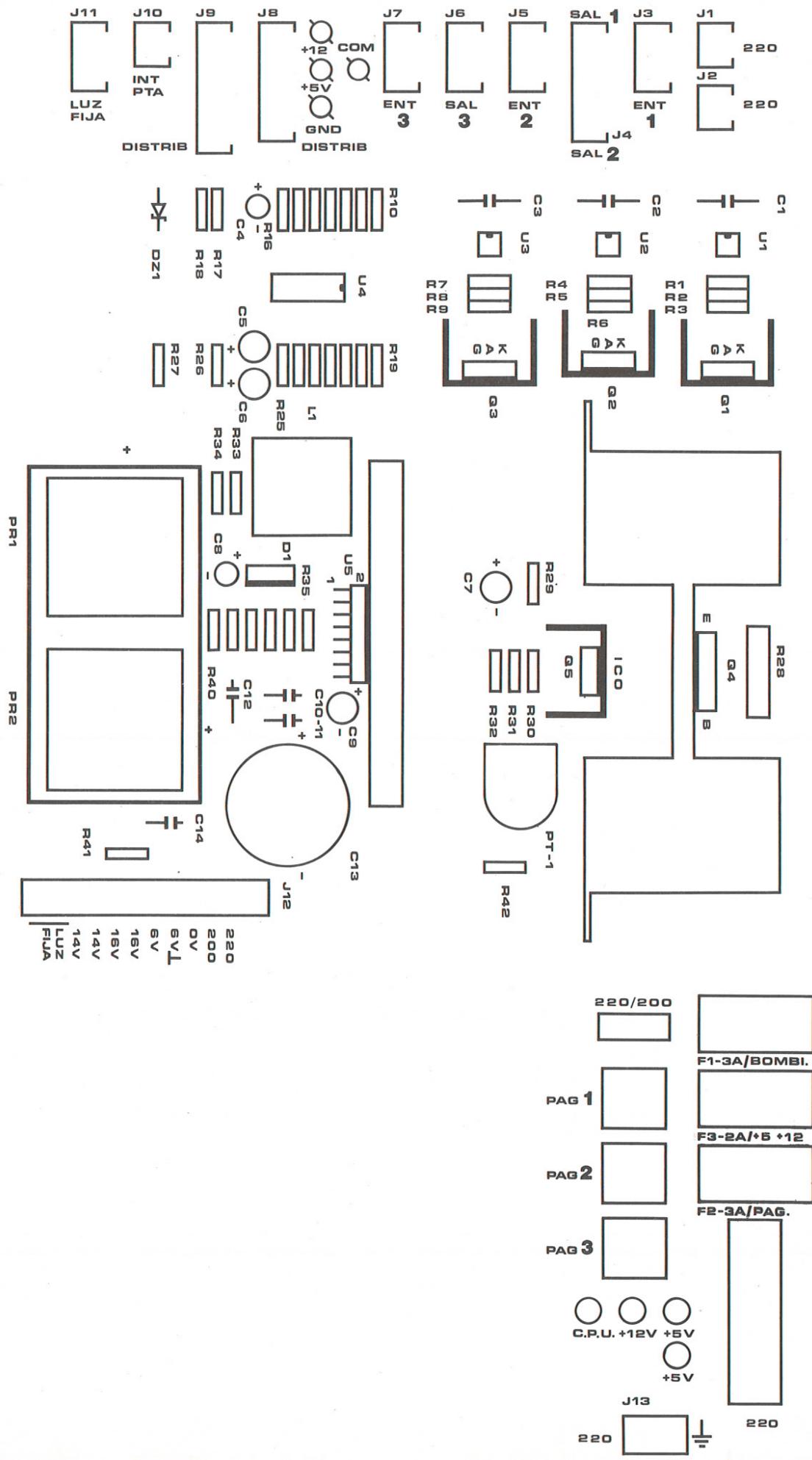


LUCES TABLA PREMIOS
304060040

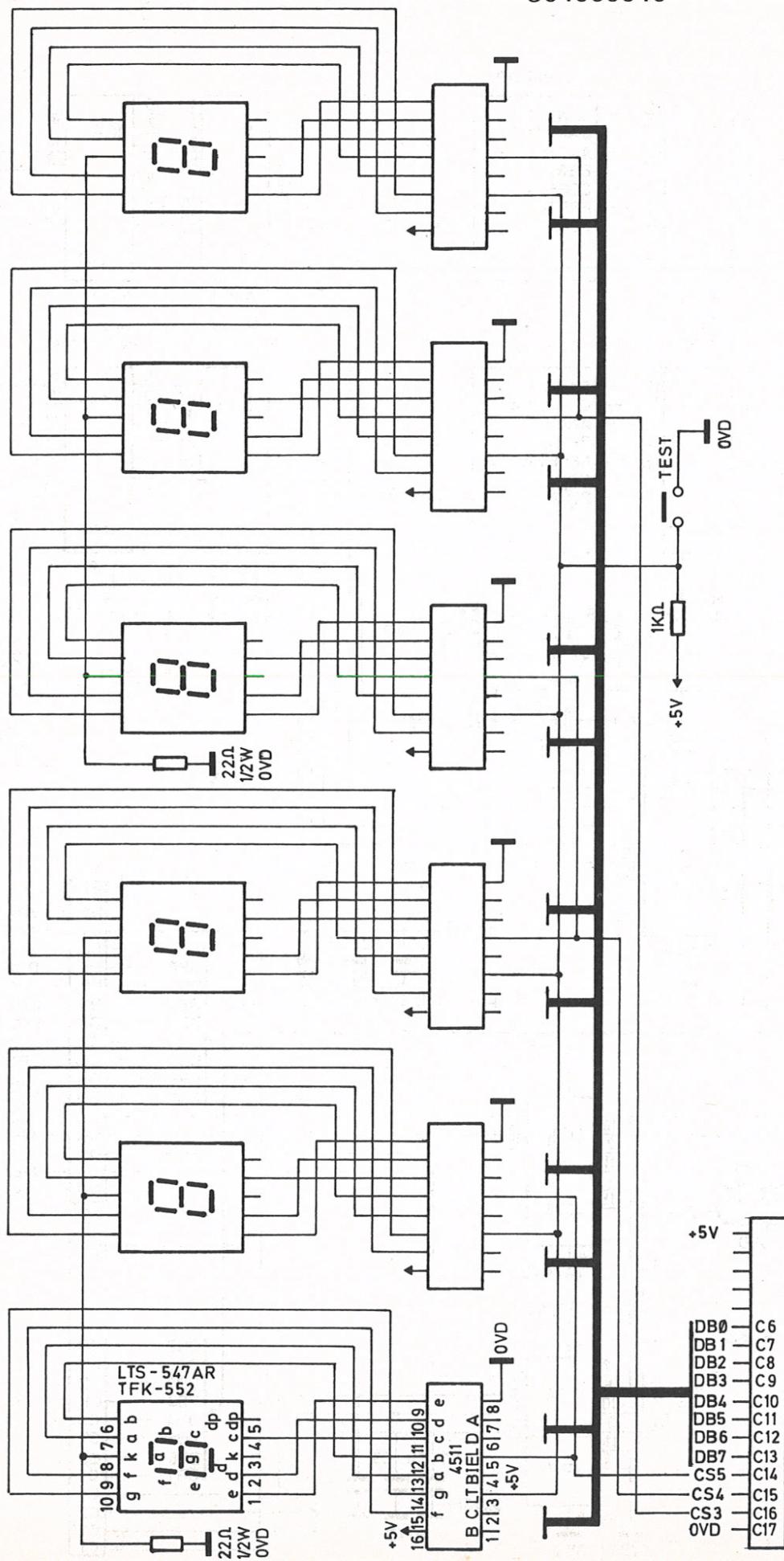


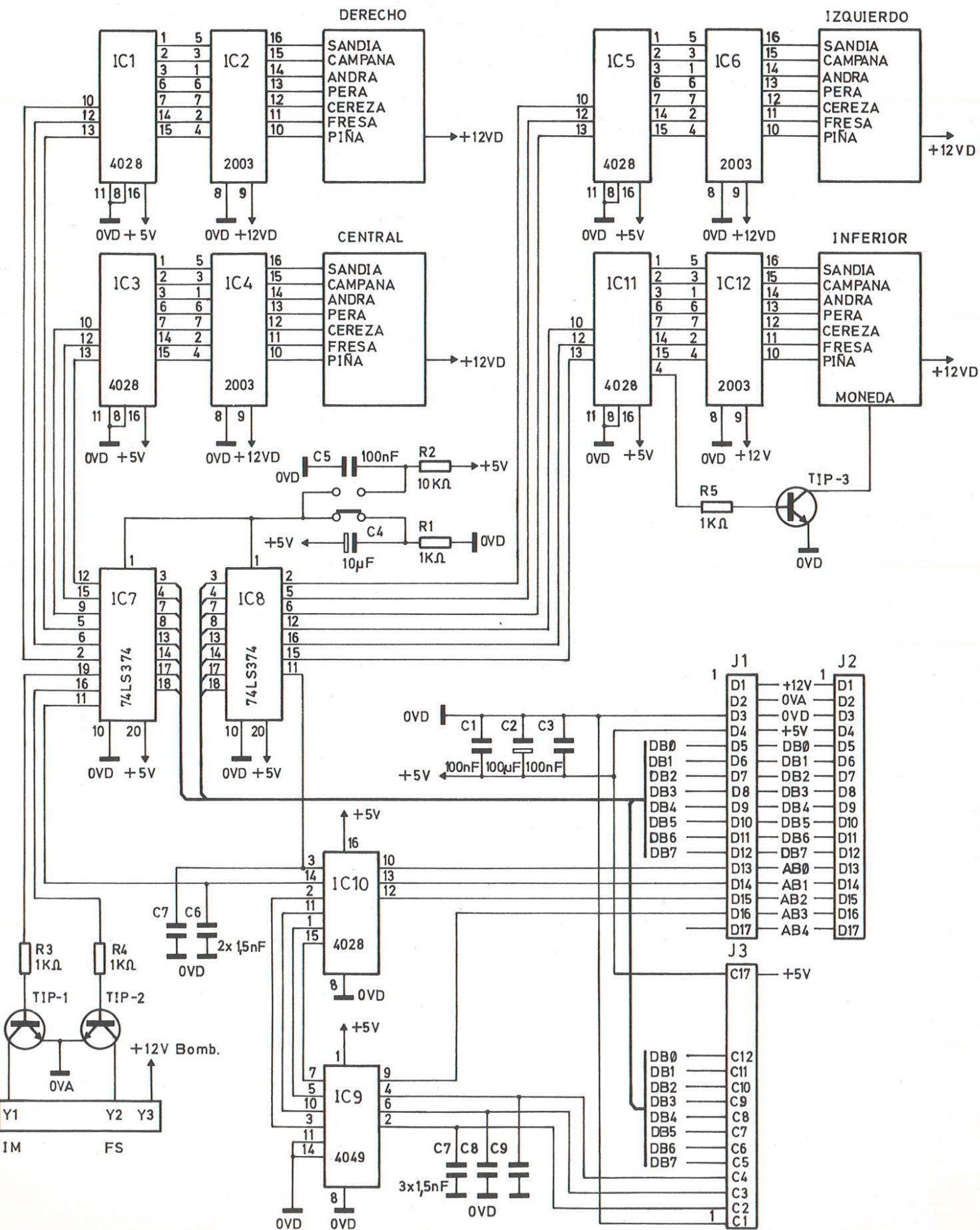
CPU/88
304060030



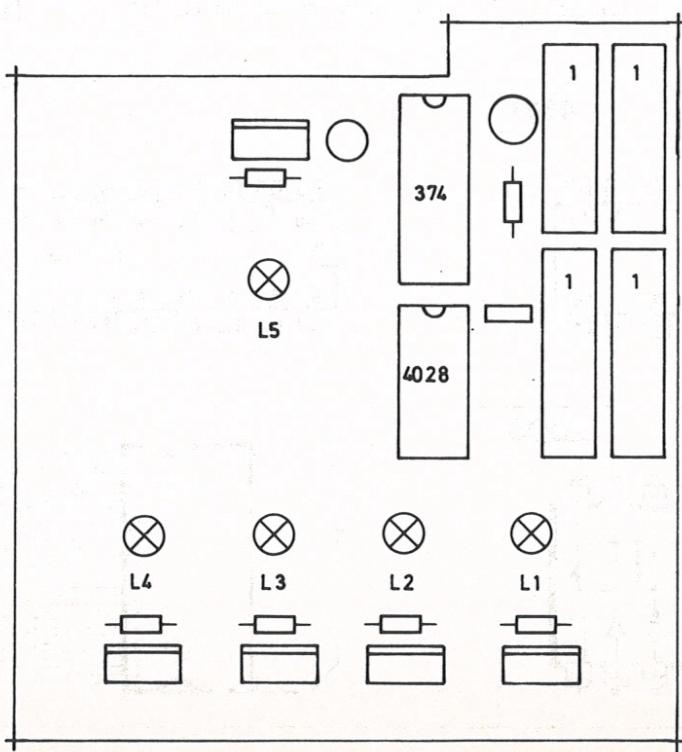
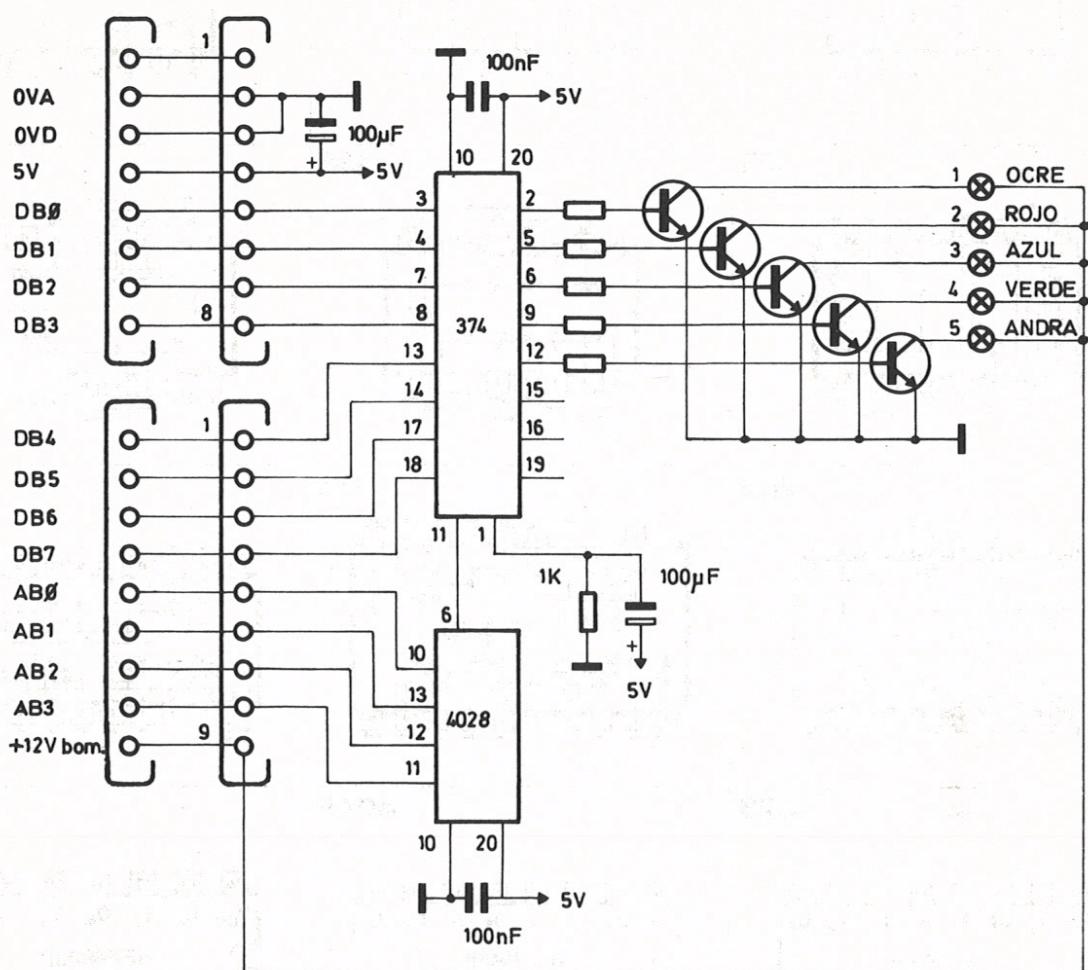


LUCES TABLA PREMIOS (DISPLAYS)
304060040

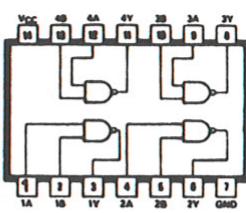
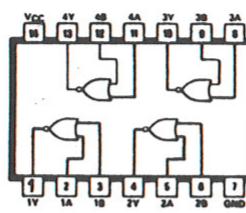
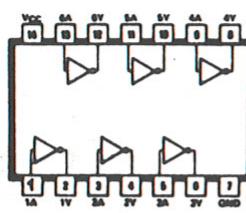
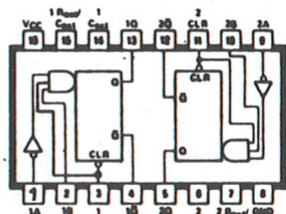
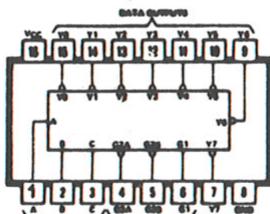
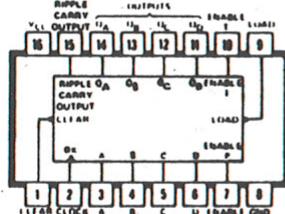
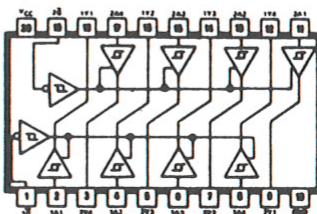
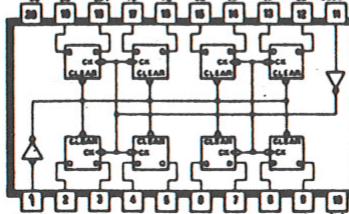
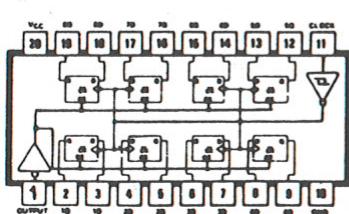
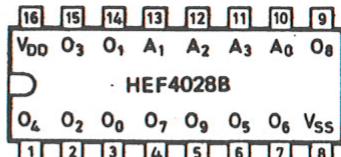
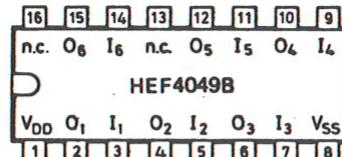
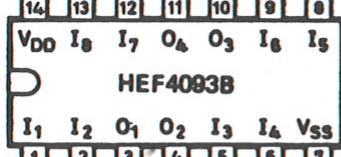
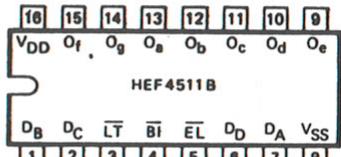
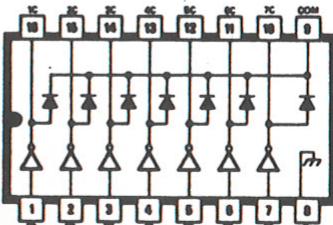
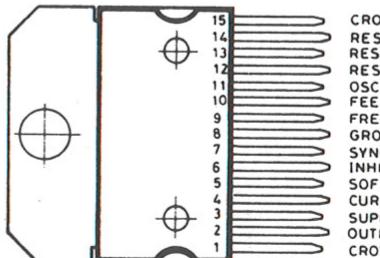




AYUDA
304060080



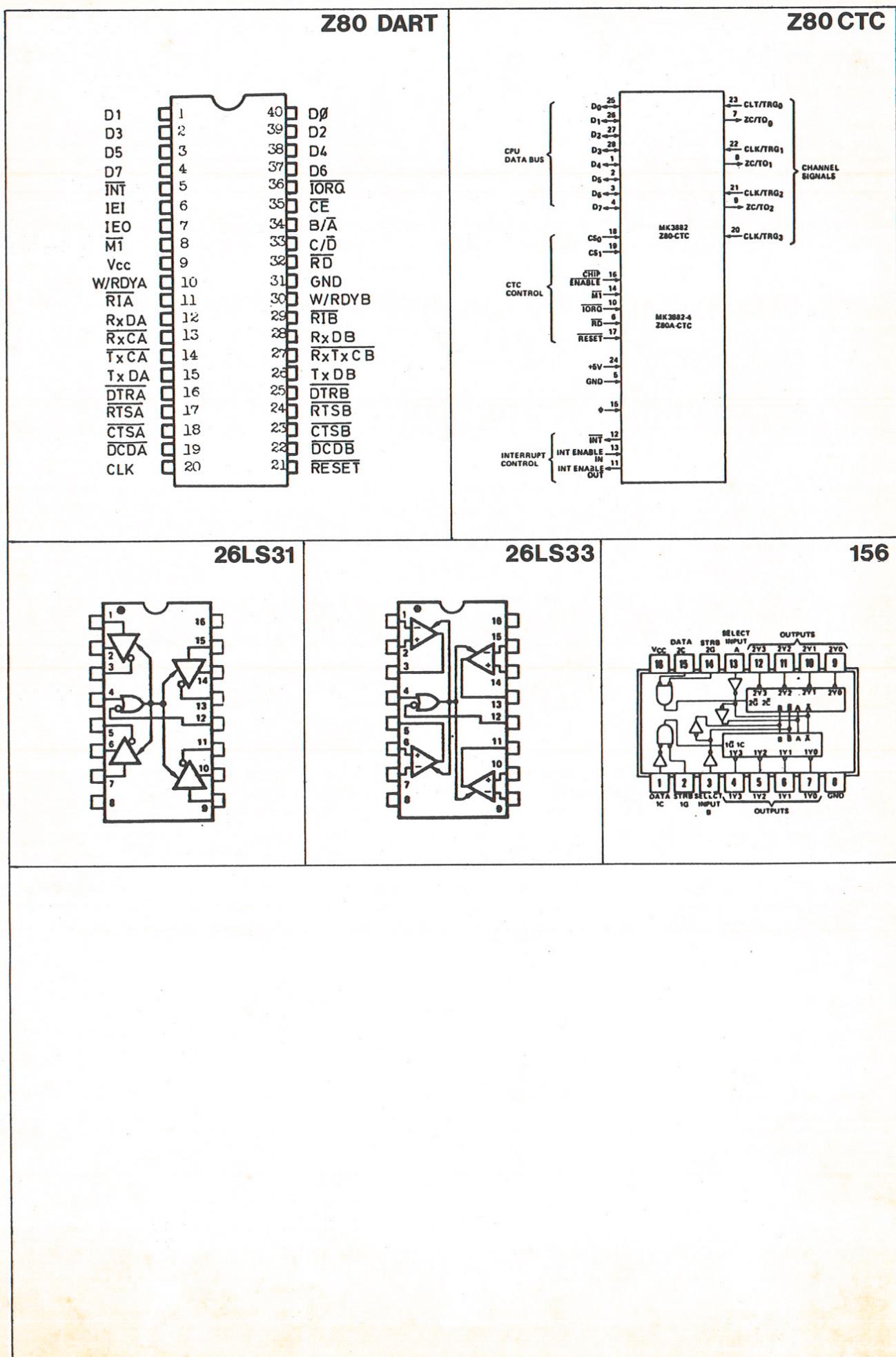
COMPONENTES (1)

 <p>00</p>	 <p>02</p>	 <p>04</p>
 <p>123</p>	 <p>138</p>	 <p>161</p>
 <p>244</p>	 <p>273</p>	 <p>374</p>
 <p>4028</p>	 <p>4049</p>	 <p>4093</p>
 <p>4511</p>	 <p>4514</p>	
 <p>2003</p>	 <p>L296</p>	

COMPONENTES (2)

<p>TDA 2003</p>	<p>RAM 5517</p>
<p>Z80</p>	<p>AY-3-8910</p>
<p>LM139</p>	<p>74LS139</p>
<p>7812</p>	<p>TIP120</p>
<p>3403-C</p>	<p>40174</p>
<p>TIP34</p>	<p>BT136</p>

COMPONENTES (3)



**ANDRA, S. A.**

Carretera del Medio, 75
08907 L'HOSPITALET LLOBR.
(BARCELONA)

Tel. (93) 336 65 62
Fax (93) 336 36 67
Telex 97029 ANRAE

VIFICO, S. A.

Ctra. Guadalmar, 3-9
29006 MÁLAGA

Tel. (952) 35 17 07
(952) 35 97 00
(952) 35 97 11
Fax (952) 35 23 02