

**GAME**

FABRICADA POR : **arfyc** S.A.

C/. ARISTIDES MAILLOL, 5

Tel. 333 50 66 (3 líneas)

BARCELONA 08028

SPAIN - TELEX 97874 FRYC - E

## INTRODUCCION TECNICA

LA MAQUINA POSEE UNOS TEST INTERNOS PARA LA VERIFICACION DEL CORRECTO FUNCIONAMIENTO DE LOS COMPONENTES DE LA CARTA LOGICA. EN CASO DE ERROR SE VISUALIZARA EN EL DISPLAY ALFANUMERICO EL TIPO DE ERROR ENCONTRADO (VER TABLA DE ERRORES).

POSEE DOS ENTRADAS DE MONEDAS, UNA CONVENCIONAL MECANICA DE 25 PESETAS Y OTRA MULTIMONEDA DE 5, 25, 50 Y 100 PESETAS.

TIENE UNA SERIE DE SWITCHES CON LOS QUE SE PUEDEN VARIAR LAS OPCIONES QUE PERMITE EL JUEGO, COMO PUEDEN SER VARIACION DE PORCENTAJE, ACEPTACION DE MONEDAS, SELECCION DE JUEGO, ETC...

## DESCRIPCION DEL JUEGO

AL INTRODUCIR UNA MONEDA LA MAQUINA QUEDA DISPUESTA PARA EJECUTAR LA JUGADA QUE PUEDE SER DE DOS MANERAS A ELEGIR POR EL JUGADOR, JUGADA NORMAL O JUGADA RAPIDA. UNA VEZ ACABADA LA JUGADA SI NO HAY PREMIO LA MAQUINA PUEDE DAR LA OPCION DE JUGAR CON EL COMODIN DANDO UN AVISO VISUAL Y SONORO. LA JUGADA CON EL COMODIN SE BASA EN EL INTERCAMBIO DE LA FIGURA DEL COMODIN CON CUALQUIERA DE LAS OTRAS TRES FIGURAS DE LOS DISPLAYS, EL NUMERO DE COMODINES QUEDARA REFLEJADO EN EL DIGITO DEL DISPLAY DEL COMODIN DECREMENTANDOSE SUCESIVAMENTE EN CADA JUGADA DE COMODIN, EN CASO DE CONSEGUIR PREMIO Y NO HABER UTILIZADO LA TOTALIDAD DE COMODINES ESTOS QUEDARAN GUARDADOS PARA LA PROXIMA JUGADA QUEDANDO EL DIGITO DEL DISPLAY DEL COMODIN INTERMITENTE. TAMBIEN SE PUEDE DAR LA OPCION DE JUGADA CON PREMIO SEGURO PARA LO CUAL EL JUGADOR DEBERA PARAR EL PREMIO SEGURO A CONSEGUIR MEDIANTE EL PULSADOR DE "PREMIO SEGURO". SI EL JUGADOR NO PARASE EL PREMIO LA MAQUINA SIEMPRE PROVOCARA EL PREMIO MAS BAJO.

LA MAQUINA PUEDE PAGAR CON TRES TIPOS DE MONEDAS (5, 25 Y 100), SI EL PREMIO SUPERA LAS 250 PESETAS PAGARA CON MONEDAS DE 100 PESETAS Y EL RESTO CON 25 Y 5 PESETAS. SI LA BOYA DEL PAGADOR DE 25 PESETAS SE ENCONTRASE BAJA POR FALTA DE MONEDAS, TODOS LOS PREMIOS INTENTARA PAGARLOS CON EL PAGADOR DE 100 PESETAS.

EN EL CASO DE QUE EL PAGADOR DE 100 PESETAS QUEDASE VACIO, PAGARIA CON 5 Y 25 PESETAS, VOLVERA A PAGAR CON 100 PESETAS CUANDO SE HAYAN INTRODUCIDO 20 MONEDAS DE 100 PESETAS. SI EL PAGADOR DE 25 PESETAS TAMBIEN ESTUVIERA VACIO PAGARIA SOLAMENTE CON EL DE 5 PESETAS, VOLVERA A PAGAR CON 25 PESETAS CUANDO SE HAYAN INTRODUCIDO 20 MONEDAS DE 25 PESETAS.

EXISTEN CUATRO CONTADORES ELECTROMECHANICOS EN LOS QUE QUEDARAN REFLEJADAS LAS ENTRADAS Y SALIDAS DE MONEDAS. EN EL CONTADOR DE ENTRADAS DE 5 PESETAS QUEDARA REFLEJADO EL NUMERO DE MONEDAS QUE EN LA JUGADA NO SUPERE UNA APUESTA MAYOR DE 4 MONEDAS. EL CONTADOR DE ENTRADAS DE 25 PESETAS REFLEJARA EL NUMERO DE JUGADAS CUYA APUESTA SEA DE 5 MONEDAS. EL CONTADOR DE SALIDAS DE 5 PESETAS REFLEJARA LAS MONEDAS SALIDAS DE 5 PESETAS. EL CONTADOR DE SALIDAS DE 25 PESETAS REFLEJARA LAS MONEDAS SALIDAS DE 25 PESETAS Y LAS MONEDAS SALIDAS DE 100 PESETAS DE MANERA QUE POR CADA MONEDA SALIDA DE 100 PESETAS SE SUMARAN 4 EN EL CONTADOR.

EXISTEN TRES INTERRUPTORES SITUADOS EN LA FUENTE DE ALIMENTACION PARA EL VACIADO DE LOS PAGADORES.

TEST DE LA MAQUINA ARFYC-GAME

=====

PARA ENTRAR EN CUALQUIERA DE LOS TRES TEST QUE TIENE LA MAQUINA SE EFECTUARA MEDIANTE EL INTERRUPTOR DE TEST SITUADO EN LA CHAPA PORTA-CONTADORES DE LA PUERTA INFERIOR DE LA MAQUINA.

AL ACCIONAR EL INTERRUPTOR QUEDARAN PARPADEANTES LAS TRES BOMBILLAS DE LOS PULSADORES DE PULSE.

ACCIONANDO EL PULSADOR DE "PULSE" DERECHO SE ENTRARA EN EL TEST DE CONTABILIDAD. A CONTINUACION APARECERAN EN EL DISPLAY DEL MULTISERVICIO LOS SIGUIENTES DATOS:

ENTRA-5	XXXX	-MONEDAS ENTRADAS DE 5PTS.
ENTRA-25	XXXX	-MONEDAS ENTRADAS DE 25PTS.
ENTRA-50	XXXX	-MONEDAS ENTRADAS DE 50PTS.
ENTRA-100	XXXX	-MONEDAS ENTRADAS DE 100PTS.
SAL-5	XXXX	-MONEDAS SALIDAS DE 5PTS.
SAL-25	XXXX	-MONEDAS SALIDAS DE 25PTS.
SAL-100	XXXX	-MONEDAS SALIDAS DE 100PTS.
CAMBIO-5	XXXX	-MONEDAS SALIDAS POR CAMBIO DE 5PTS.
CAMBIO-25	XXXX	-MONEDAS SALIDAS POR CAMBIO DE 25PTS.
OPCION	XXXX	-OPCION Y PORCENTAJE
PORCEN	XXXX	-PORCENTAJE REAL DE LA MAQUINA
SJP	XXXX	-VECES QUE HA DADO EL SUPER JACK-POT
JP	XXXX	-VECES QUE HA DADO EL JACK-POT
ESPECIAL	XXXX	-VECES QUE HA DADO EL ESPECIAL
JUG-TOT	XXXX	-NUMERO DE JUGADAS TOTALES
NO PREM	XXXX	-NUMERO DE JUGADAS SIN PREMIO
SI PREM	XXXX	-NUMERO DE JUGADAS CON PREMIO
JUGA-COM	XXXX	-NUMERO DE JUGADAS CON COMODIN
PREM-SEG	XXXX	-NUMERO DE JUGADAS CON PREMIO SEGURO
PREM-COM	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS POR COMODIN
ULT-SJP	XXXX	-JUGADAS DESDE EL ULTIMO SUPER JACK-POT
ULT-JP	XXXX	-JUGADAS DESDE EL ULTIMO JACK-POT
ULT-ESP	XXXX	-JUGADAS DESDE EL ULTIMO ESPECIAL
MAX-JUG	XXXX	-MAXIMO DE JUGADAS SIN PREMIO ENTRE DOS PREMIOS CONSECUTIVOS
MON-SEG	XXXX	-NUMERO DE MONEDAS POR PREMIO SEGURO
MON-COM	XXXX	-NUMERO DE MONEDAS POR PREMIO COMODIN
MON-DIR	XXXX	-NUMERO DE MONEDAS POR PREMIO DIRECTO
PREM-1	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 1 MONEDA
PREM-2	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 2 MONEDAS
PREM-3	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 3 MONEDAS
PREM-4	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 4 MONEDAS
PREM-5	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 5 MONEDAS
PREM-6	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 6 MONEDAS
PREM-8	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 8 MONEDAS
PREM-10	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 10 MONEDAS
PREM-12	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 12 MONEDAS
PREM-14	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 14 MONEDAS
PREM-16	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 16 MONEDAS
PREM-18	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 18 MONEDAS
PREM-20	XXXX	-NUMERO DE PREMIOS DE 20 MONEDAS
ENCHUFADA	XXXX	-NUMERO DE VECES QUE SE HA ENCHUFADO
HORAS FUN	XXXX	-NUMERO DE HORAS DE FUNCIONAMIENTO
IMPRESORA		-CONTABILIDAD DESGLOSADA POR IMPRESORA
PUESTA CERO		-PUESTA A CERO DE LA CONTABILIDAD

PARA AVANZAR EL TEST DE CONTABILIDAD SE DEBERA IR PRESIONANDO EN EL PULSADOR DE JUGADA NORMAL. PARA SALIR DEL TEST DE CONTABILIDAD BASTARA CON ACCIONAR EL PULSADOR DE PREMIO SEGURO. LLEGADO AL PUNTO DE IMPRESORA SI ACCIONAMOS EL PULSADOR DE JUGADA NORMAL, SACAREMOS EL TEST POR IMPRESORA.

PARA PONER A CERO LA CONTABILIDAD SE ACCIONARAN LOS TRES PULSADORES DE "PULSE" A LA VEZ, DEBIENDOSE ESPERAR UNOS DOS SEGUNDOS HASTA QUE SE ESCUCHE UN SONIDO INDICATIVO DE QUE HA TERMINADO EL PROCESO.

## INTRODUCCION DE TEXTO EN EL MULTISERVICIO

=====

UNA VEZ ENTRADA EN TEST LA MAQUINA MEDIANTE SU INTERRUPTOR, SE ACCIONARA EL PULSADOR CENTRAL DE "PULSE" PARA ENTRAR EN EL TEST DE LETRERO. EN ESTE MOMENTO QUEDARAN PARPADEANTES LOS PULSADORES DERECHO E IZQUIERDO. PRESIONANDO EL PULSADOR IZQUIERDO SE BORRARA TODO EL LETRERO ANTERIOR, VOLVIENDO A QUEDAR EN LA SITUACION ANTERIOR. PRESIONANDO EL PULSADOR DERECHO ENTRAREMOS DIRECTAMENTE EN LA PROGRAMACION DEL LETRERO. A PARTIR DE ESTE MOMENTO SE QUEDARAN PARPADEANTES LOS PULSADORES DE "PULSE", "JUGADA NORMAL" Y "PREMIO SEGURO".

### FUNCION DE CADA PULSADOR

=====

#### "PULSE IZQUIERDO":

CON ESTE PULSADOR SE CAMBIARAN LOS DIFERENTES CARACTERES DE QUE DISPONEMOS. SE PODRA AVANZAR EN UNO U OTRO SENTIDO DEPENDIENDO DE SI ESTA O NO ACCIONADO EL PULSADOR DE "PREMIO SEGURO".

#### "PULSE CENTRO":

LA FUNCION DE ESTE PULSADOR ES LA DE DESPLAZAR EL LETRERO EN UNO U OTRO SENTIDO. SI PRESIONAMOS SOLAMENTE EL PULSADOR CENTRAL EL LETRERO SE DESPLAZARA HACIA LA IZQUIERDA PERO SI PRESIONAMOS EL PULSADOR CENTRAL TENIENDO FREVIAMENTE ACCIONADO EL PULSADOR DE "PREMIO SEGURO" EL LETRERO SE DESPLAZARA HACIA LA DERECHA.

#### "PULSE DERECHA":

ESTE PULSADOR DEBE DE UTILIZARSE EN CASO DE ERROR UNA VEZ HAYAMOS SALIDO DE LA PROGRAMACION DEL LETRERO. SU MISION ES LA DE INSERTAR O BORRAR UN CARACTER PARA LO CUAL SE SEGUIRAN LOS PASOS SIGUIENTES:

SI TUVIESEMOS QUE INSERTAR UN CARACTER DEBEREMOS DESPLAZAR EL LETRERO HASTA TENER SITUADO EN LA PARTE DERECHA DEL DISPLAY ALFANUMERICO EL CARACTER QUE ESTARIA SITUADO A CONTINUACION DE LA LETRA QUE QUEREMOS INSERTAR, ACCIONAREMOS A CONTINUACION "PULSE DERECHA" Y APARECERA EN EL DISPLAY UN ESPACIO DONDE PONDREMOS EL CARACTER QUE QUERIAMOS.

SI TUVIESEMOS QUE BORRAR UN CARACTER SITUAREMOS EN LA DERECHA DEL DISPLAY ALFANUMERICO DICHO CARACTER Y PRESIONANDO PRIMERO EL PULSADOR DE "PREMIO SEGURO" Y A CONTINUACION EL DE "PULSE DERECHO" SE BORRARA EL CARACTER.

#### "PREMIO SEGURO":

ESTE PULSADOR DEBE DE UTILIZARSE CONJUNTAMENTE CON LOS ANTES MENCIONADOS. EN LOS APARTADOS ANTERIORES SE HA EXPLICADO SU FUNCION.

#### "JUGADA NORMAL":

SU UTILIZACION ES SOLO PARA PODER SALIR DEL TEST DE LETRERO. EL LETRERO SE DEBE DESPLAZAR HASTA SU TERMINACION, EN ESTOS MOMENTOS ES CUANDO DEBE SER PRESIONADO EL PULSADOR DE "JUGADA NORMAL" Y SE SALDRA DEL TEST. SI POR ALGUNA CAUSA SE PRESIONA ESTE PULSADOR SIN QUE EL LETRERO SE HAYA DESPLAZADO HASTA EL FINAL SOLO SE VISUALIZARA HASTA ESE PUNTO.

TEST DE HARDWARE

=====

SE DEBERA PRIMERAMENTE ACCIONAR EL INTERRUPTOR DE TEST DE LA MAQUINA.

PARA ENTRAR EN TEST DE HARDWARE (LUCES, BLOQUEOS, CONTADORES, ETC...), SE ACCIONARA EL PULSADOR DE "PULSE" IZQUIERDO. EN ESTE MOMENTO QUEDARAN TODOS LOS PULSADORES PARPADEANTES, MEDIANTE EL PULSADOR DE JUGADA NORMAL SE ENCENDERAN SUCESIVAMENTE LAS LUCES DE LA SERIGRAFIA FRONTAL. MEDIANTE EL PULSADOR "PULSE" DE LA IZQUIERDA SE ACTIVARAN LOS CONTADORES DE ENTRADAS DE MONEDAS DE 5 Y 25 PESETAS Y CON EL PULSADOR "PULSE" DE LA DERECHA SE ACTIVARAN LOS CONTADORES DE SALIDAS DE MONEDAS DE 5 Y 25 PESETAS. CON EL PULSADOR DE RECUPERA CREDITOS EFECTUAREMOS EL TEST DEL DIBITO DEL COMODIN. CON CUALQUIERA DE LOS PULSADORES AVANZARAN LAS FIGURAS DE LOS DISPLAYS.

NOTA IMPORTANTE:

=====

PARA LA CONSERVACION DEL MONEDERO ELECTRONICO MS-100 ES IMPORTANTE UNA LIMPIEZA PERIODICA DEL MISMO EN LAS PARTES EN DONDE CIRCULAN LAS MONEDAS. LA LIMPIEZA SE EFECTUARA CON UN PRODUCTO NO ABRASIVO COMO POR EJEMPLO ALCOHOL. ESTA LIMPIEZA ALARGARA MAS LA VIDA DEL MONEDERO Y REDUCIRA LOS FOSIBLES FALLOS DEBIDOS A RECHAZOS DE MONEDAS, ATRANQUES, ETC.

LA EXTRACCION DEL MONEDERO DE LA MAQUINA, SE EFECTUARA PRESIONANDO SOBRE LOS DOS VASTAGOS DE COLOR NARANJA EN SENTIDO OPUESTO DE MANERA QUE LOS DOS VASTAGOS TIENDAN A JUNTARSE.

SWITCH 1 ARFYC GAME

SWITCH 2 ARFYC GAME

OPCIONES	1	2	3	4	5	6	7	8	OPCIONES	1	2	3	4	5	6	7	8
85 %	ON	ON							APUESTA MIN. 25 PTS	ON							
80 %	OFF	ON							APUESTA MIN. 5 PTS	OFF							
75 %	ON	OFF							NO ADMITE 25 PTS		ON						
70 %	OFF	OFF							ADMITE 25 PTS		OFF						
PREMIOS GRANDES			ON						NO ADMITE 50 PTS			ON					
PREMIOS PEQUES			OFF						ADMITE 50 PTS			OFF					
SUPER JP 10				ON					NO ADMITE 100 PTS				ON				
SUPER JP 5				OFF					ADMITE 100 PTS				OFF				
JACK-POT 5					ON				CON LUZ FIJE FIGURAS				ON				
JACK-POT 2.5					OFF				NO FIJA FIGURAS				OFF				
SIN MUSICAS						ON			JUEGO CON COMODIN					ON			
CON MUSICAS						OFF			JUEGO SIN COMODIN					OFF			
JUEGO AUTOMATICO							ON		CON PREMIO SEGURO						ON		
JUEGO NORMAL							OFF		SIN PREMIO SEGURO						OFF		
									JUEGO FERIA							ON	
									JUEGO NORMAL							OFF	



CONECTOR C.P.U. ARFYC-GAME

=====

ENTRADAS

=====

COMPONENTES		SOLDADURAS	
=====		=====	
1C	+10V.	1S	+10V.
2C	SALIDA ALTAVOZ	2S	+5V.
3C	MICRO ENTRADAS 25	3S	+5V.
4C	MICRO ENTRADAS 5	4S	+5V.
5C	MICRO SALIDAS 100	5S	MICRO SALIDA 25
6C	MICRO SALIDAS 5	6S	PULS. AVANCE
7C	PULS. JUGADA	7S	PULS. STOP IZQUIERDA
8C	PULS. STOP CENTRO	8S	PULS. STOP DERECHA
9C	PULS. JUGADA RAPIDA	9S	PULS. RECUPERA CREDITOS
10C	MICRO ENTRADA 100	10S	MICRO LLAVE
11C	N.C.	11S	MICRO ENTRADA 50
12C	N.C.	12S	MICRO BOYA 25
13C	N.C.	13S	N.C.
14C	N.C.	14S	N.C.
15C	N.C.	15S	N.C.
16C	N.C.	16S	N.C.
17C	MASA	17S	MASA
18C	MASA	18S	MASA

SALIDAS

=====

COMPONENTES		SOLDADURAS	
=====		=====	
1C	CONTADOR ENTRADAS 25	1S	CONTADOR ENTRADAS 5
2C	CONTADOR SALIDAS 25	2S	CONTADOR SALIDAS 5
3C	N.C.	3S	N.C.
4C	BLOQUEO 25 (MECANICO)	4S	N.C.
5C	N.C.	5S	N.C.
6C	N.C.	6S	N.C.
7C	CONTROL PAGADOR 5	7S	N.C.
8C	CLOCK DIGITOS	8S	DATOS DIGITOS
9C	BLOQUEO 100	9S	RESET DIGITOS
10C	+12VRDO.	10S	MASA
11C	+12VRDO.	11S	MASA
12C	LUZ STOP DERECHA	12S	CLOCK IMPRESORA
13C	LUZ STOP CENTRO	13S	BLOQUEO 25
14C	LUZ JUGADA	14S	LUZ STOP IZQUIERDA
15C	LUZ APUESTA	15S	CONTROL PAGADOR 25
16C	LUZ JUGADA RAPIDA	16S	N.C.
17C	LUZ RECUPERA CREDITOS	17S	CONTROL PAGADOR 100
18C	BLOQUEO 5	18S	DATOS DISPLAYS E IMPRESORA
19C	BLOQUEO 50	19S	CLOCK DISPLAYS
20C	N.C.	20S	HABILITACION DISPLAYS
21C	LUZ NO ACEPTA 50 Y 100	21S	CLOCK LUCES
22C	N.C.	22S	N.C.

FUENTE DE ALIMENTACION ARFYC-GAME

=====

CONECTOR 1

=====

1- MASA  
 2- MASA  
 3- MASA  
 4- MASA  
 5- +10V.  
 6- +5V.  
 7- +5V.  
 8- +12VRDO.  
 9- +12VRDO.  
 10- +12VRDO.  
 11- +12V.

CONECTOR 2

=====

1- CONTROL PAGADOR 5  
 2- CONTROL PAGADOR 25  
 3- CONTROL PAGADOR 100  
 4- 14VCA.  
 5- 14VCA.  
 6- 10VCA.  
 7- 10VCA.

CONECTOR 3

=====

1- MOTOR 100  
 2- MOTOR 25  
 3- MOTOR 5  
 4- COMUN PAGADORES  
 5- 220VCA.  
 6- 220VCA.

CONECTOR PLACA DISPLAYS ARFYC-GAME

=====

CONECTOR 1

=====

1- +12VRDO.  
 2- CLOCK LUCES  
 3- MASA  
 4- +5V.  
 5- HABILITACION DISPLAYS  
 6- DATOS DISPLAYS  
 7- CLOCK DISPLAYS  
 8- MASA  
 9- +5V.  
 10- +12VRDO

CONECTOR 2

=====

1- LUZ COMODIN 1  
 2- LUZ COMODIN 2  
 3- LUZ JACK-POT ON 2  
 4- LUZ JACK-POT ON 1  
 5- N.C.  
 6- LUZ APUESTA 4  
 7- LUZ APUESTA 5  
 8- LUZ APUESTA 3  
 9- LUZ APUESTA 2  
 10- LUZ APUESTA 1

CONECTOR 3

=====

1- +12VRDO.  
 2- LUZ JACK-POT OFF 2  
 3- LUZ JACK-POT OFF 1  
 4- LUZ PREMIO SEGURO ESPECIAL  
 5- LUZ PREMIO SEGURO ESPECIAL  
 6- LUZ PREMIO SEGURO 6  
 7- LUZ PREMIO SEGURO 8  
 8- LUZ PREMIO SEGURO 4  
 9- LUZ PREMIO SEGURO 2  
 10- LUZ PREMIO SEGURO 1

CONECTOR 4

=====

1- +12VRDO.  
 2- LUZ PREMIO SEGURO 10  
 3- N.C.  
 4- LUZ SUPER JACK-POT ON 1  
 5- LUZ SUPER JACK-POT ON 2  
 6- LUZ SUPER JACK-POT OFF 1  
 7- LUZ SUPER JACK-POT OFF 2  
 8- N.C.  
 9- LUZ APUESTA MINIMA 10 PTS  
 10- LUZ CON LUZ FIJE FIGURAS



CONECTOR IMPRESORA

=====

- 1 - MASA
- 2 - N.C.
- 3 - + 12V.
- 4 - MASA
- 5 - N.C.
- 6 - + 5V.
- 7 - CLOCK IMPRESORA
- 8 - DATO IMPRESORA
- 9 - N.C.

PLACA DE LUCES

=====

CONECTOR 1

=====

- 1 - + 12VRDO.
- 2 - + 12VRDO.
- 3 - LUZ JACK-POT OFF 1
- 4 - LUZ JACK-POT OFF 2
- 5 - LUZ JACK-POT ON 1
- 6 - LUZ JACK-POT ON 2
- 7 - LUZ APUESTA 5
- 8 - LUZ APUESTA 4
- 9 - LUZ APUESTA 3
- 10 - LUZ APUESTA 2

CONECTOR 2

=====

- 1 - + 12VRDO.
- 2 - + 12VRDO.
- 3 - LUZ APUESTA 1
- 4 - LUZ PREMIO SEGURO 8
- 5 - LUZ PREMIO SEGURO 10
- 6 - LUZ PREMIO SEGURO ESPECIAL
- 7 - LUZ PREMIO SEGURO ESPECIAL
- 8 - LUZ PREMIO SEGURO 1

CONECTOR 3

=====

- 1 - LUZ PREMIO SEGURO 2
- 2 - LUZ PREMIO SEGURO 4
- 3 - LUZ PREMIO SEGURO 6
- 4 - LUZ CON LUZ FIJE FIGURAS
- 5 - LUZ SUPER JACK-POT OFF 1
- 6 - LUZ SUPER JACK-POT OFF 2
- 7 - LUZ SUPER JACK-POT ON 1
- 8 - LUZ SUPER JACK-POT ON 2

CONECTOR PLACA DIGITOS ARFYC-GAME  
=====

CONECTOR 1  
=====

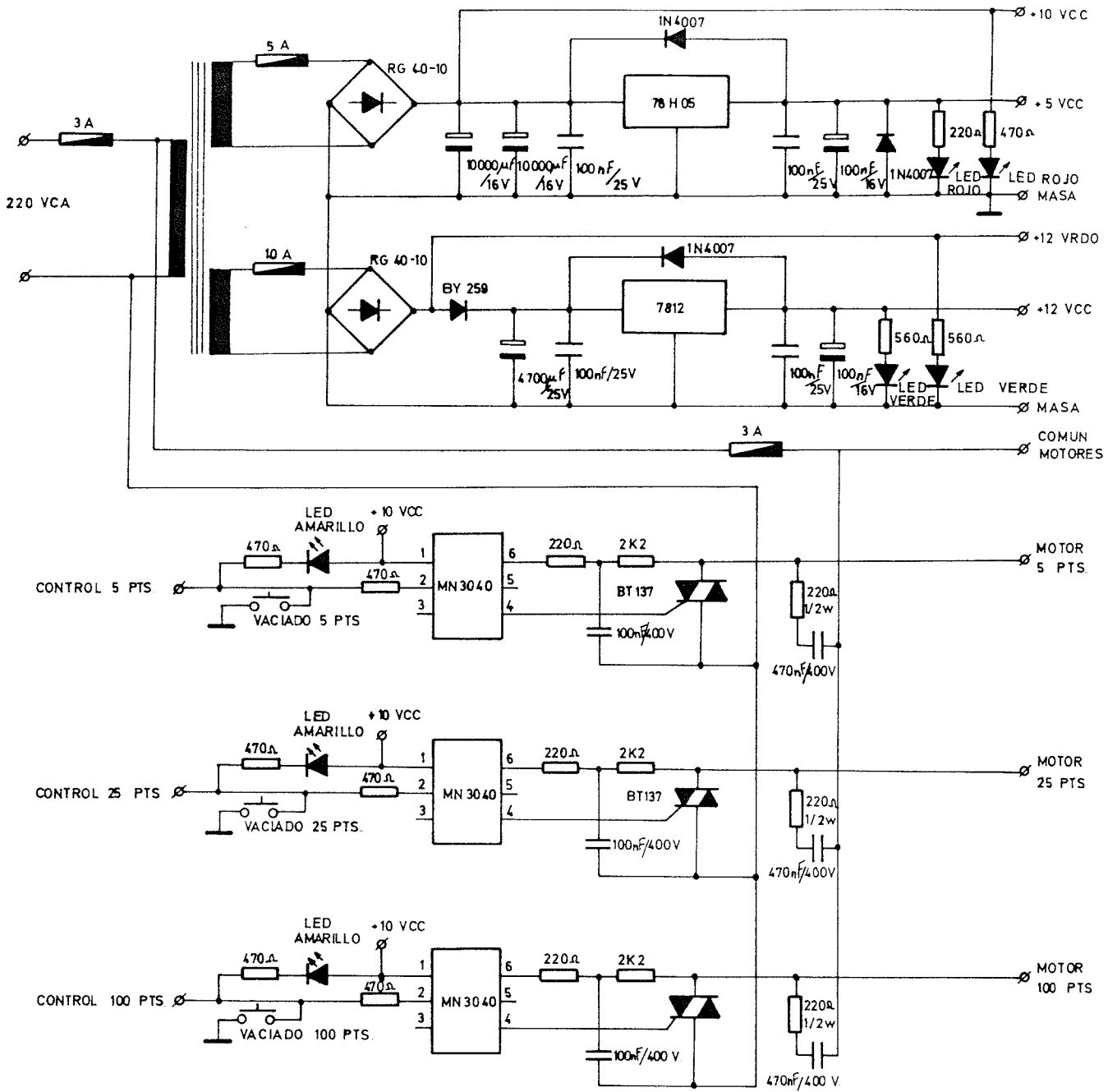
- 1- +5V.
- 2- RESET DIGITOS
- 3- CLOCK DIGITOS
- 4- DATOS DIGITOS
- 5- N.C.
- 6- LUZ AFUESTA MIN. 10 PTS.
- 7- LUZ NO ACEPTA 50 Y 100
- 8- MASA
- 9- +12VRDO.
- 10- +12VRDO.

CONECTOR SELECTOR MS100  
=====

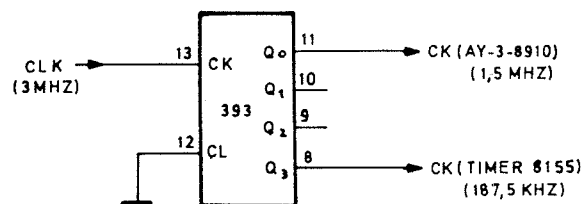
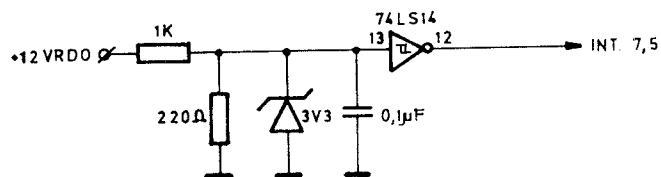
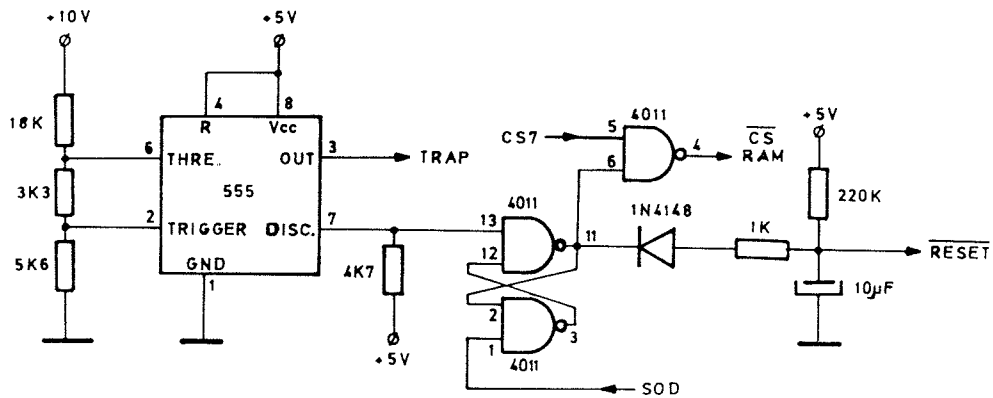
- 1- COMUN SALIDAS (MASA)
- 2- SALIDA 50
- 3- POSICIONADOR
- 4- SALIDA 100
- 5- SALIDA 25
- 6- N.C.
- 7- SALIDA 5
- 8- BLOQUEO 5
- 9- +12V.
- 10- MASA
- 11- BLOQUEO 25
- 12- BLOQUEO 100
- 13- BLOQUEO 50

CODIGO DE ERRORES ARFYC-GAME  
=====

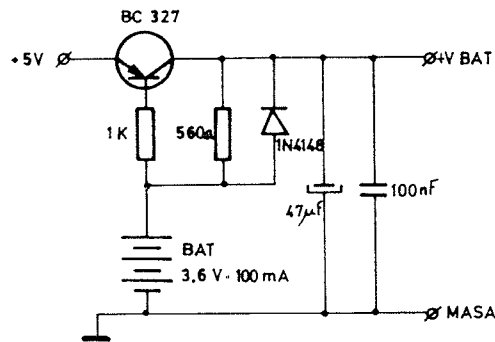
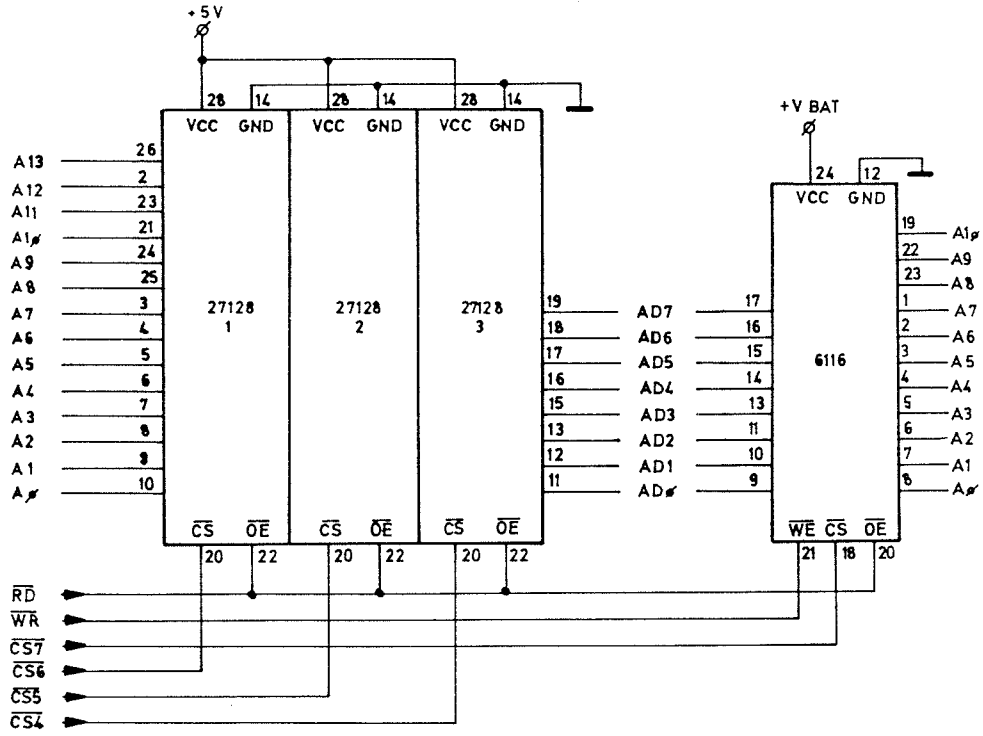
- ERROR 0: PAGADORES 5 Y 100 SIN MONEDAS
- ERROR 1: PAGADOR DE 5 SIN MONEDAS
- ERROR 2: PAGADOR DE 5 Y 25 SIN MONEDAS
- ERROR 3: PAGADORES 5, 25 Y 100 SIN MONEDAS
- ERROR 4: FALLO EN SALIDA DE MONEDAS (MICRO PAGADORES)
- ERROR 5: FALLO RAM CMOS
- ERROR 6: ALTERACION DE OPCIONES
- ERROR 7: FALLO EN CALCULO
- ERROR 8: FALLO EN RAMS DE LOS 8155
- ERROR 9: FALLO EN EPROMS
- ERROR 10: FALLO EN TIMER
- ERROR 11: FALLO EN SISTEMA



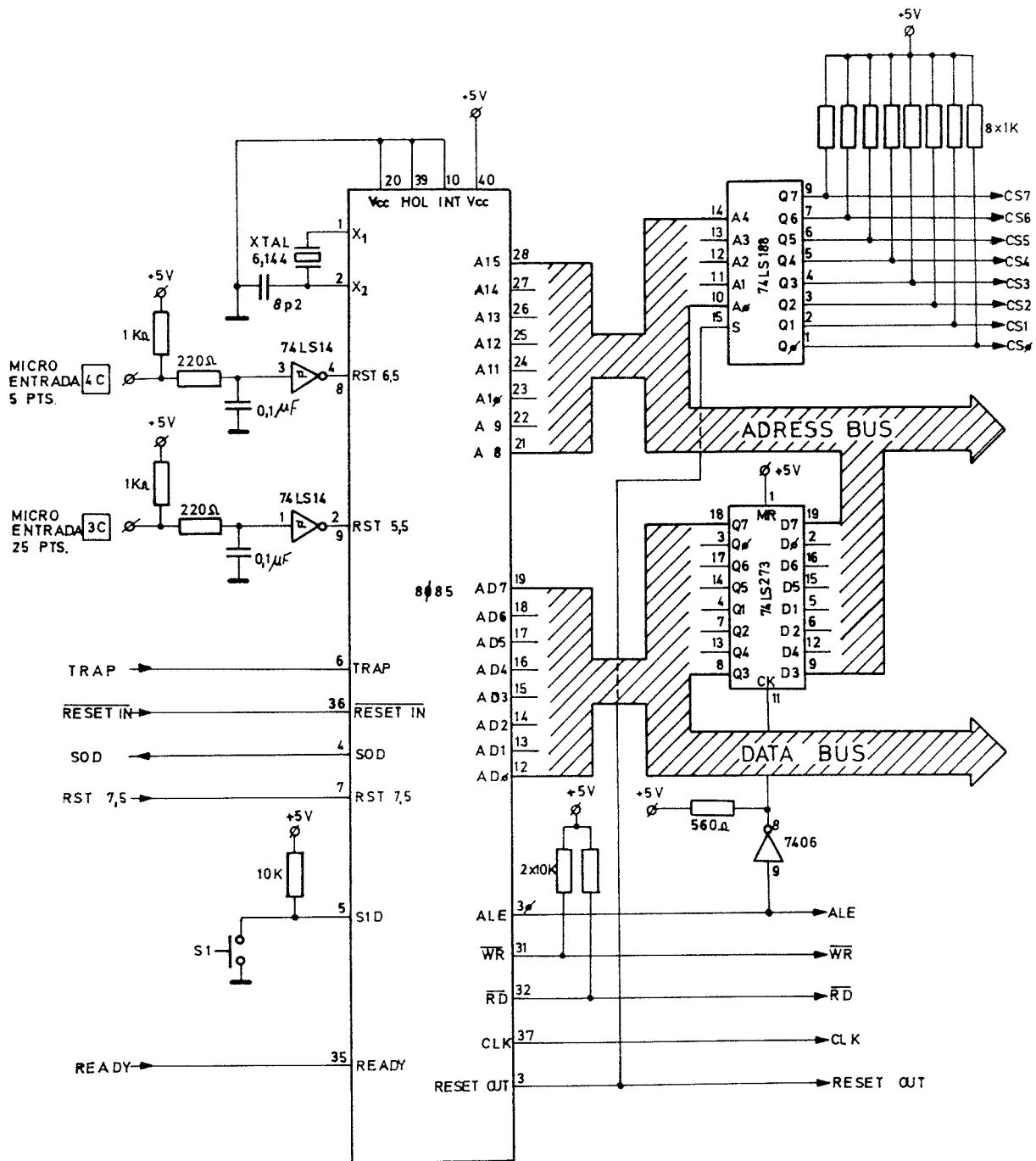
FUENTE DE ALIMENTACION



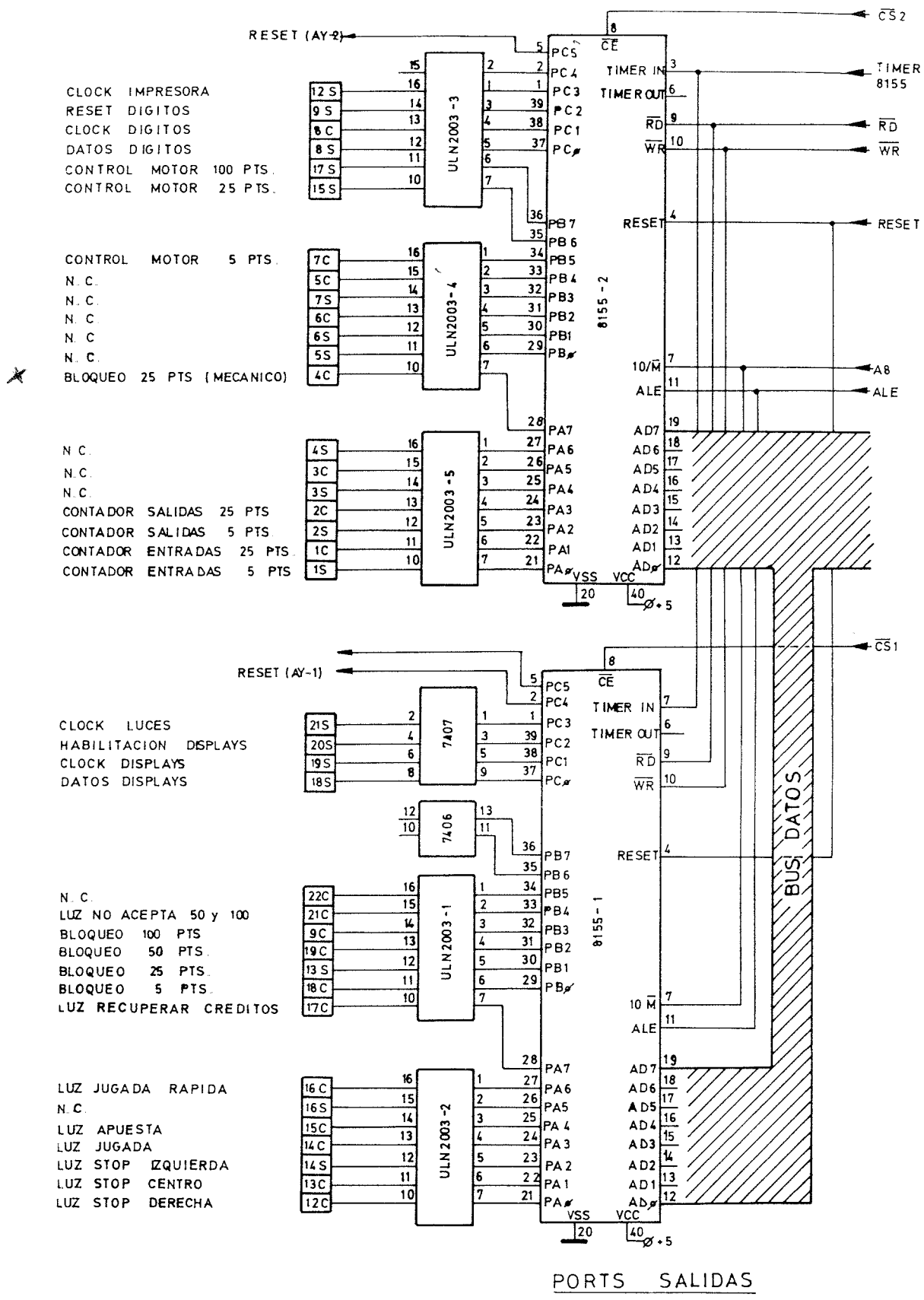
## CONTROL FALLO DE RED Y TIMERS



## MEMORIAS



CPU Y DECODIFICADOR DE DIRECCIONES.



CLOCK IMPRESORA  
 RESET DIGITOS  
 CLOCK DIGITOS  
 DATOS DIGITOS  
 CONTROL MOTOR 100 PTS.  
 CONTROL MOTOR 25 PTS.

CONTROL MOTOR 5 PTS.  
 N. C.  
 N. C.  
 N. C.  
 N. C.  
 N. C.  
 BLOQUEO 25 PTS (MECANICO)

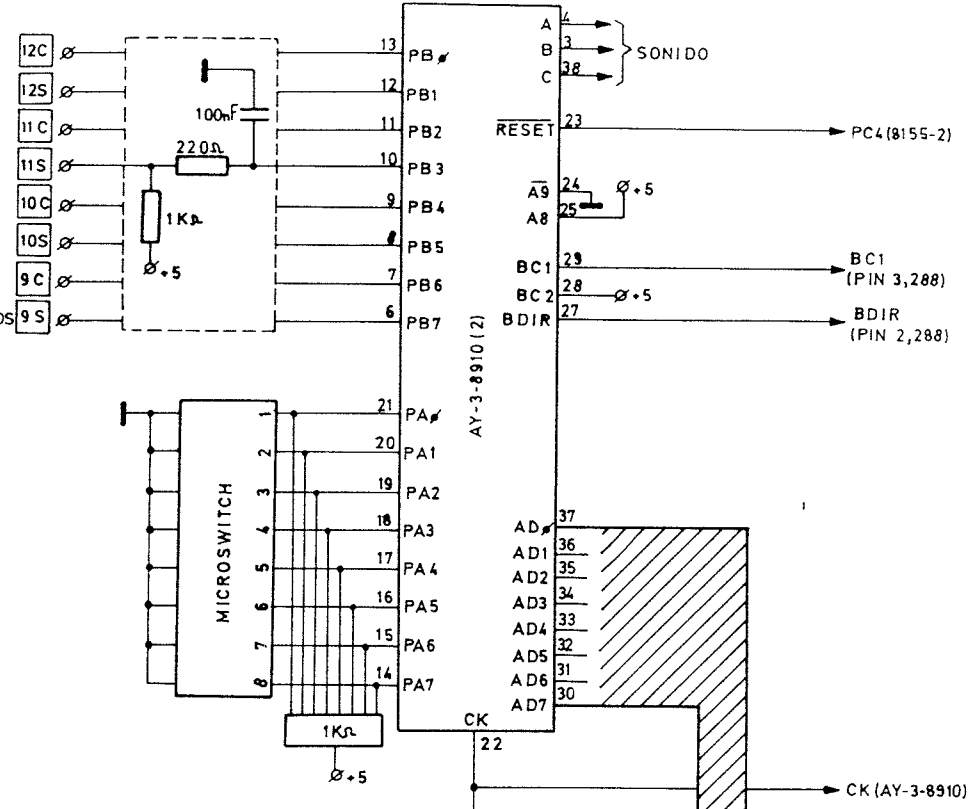
N. C.  
 N. C.  
 N. C.  
 CONTADOR SALIDAS 25 PTS  
 CONTADOR SALIDAS 5 PTS  
 CONTADOR ENTRADAS 25 PTS  
 CONTADOR ENTRADAS 5 PTS

CLOCK LUCES  
 HABILITACION DISPLAYS  
 CLOCK DISPLAYS  
 DATOS DISPLAYS

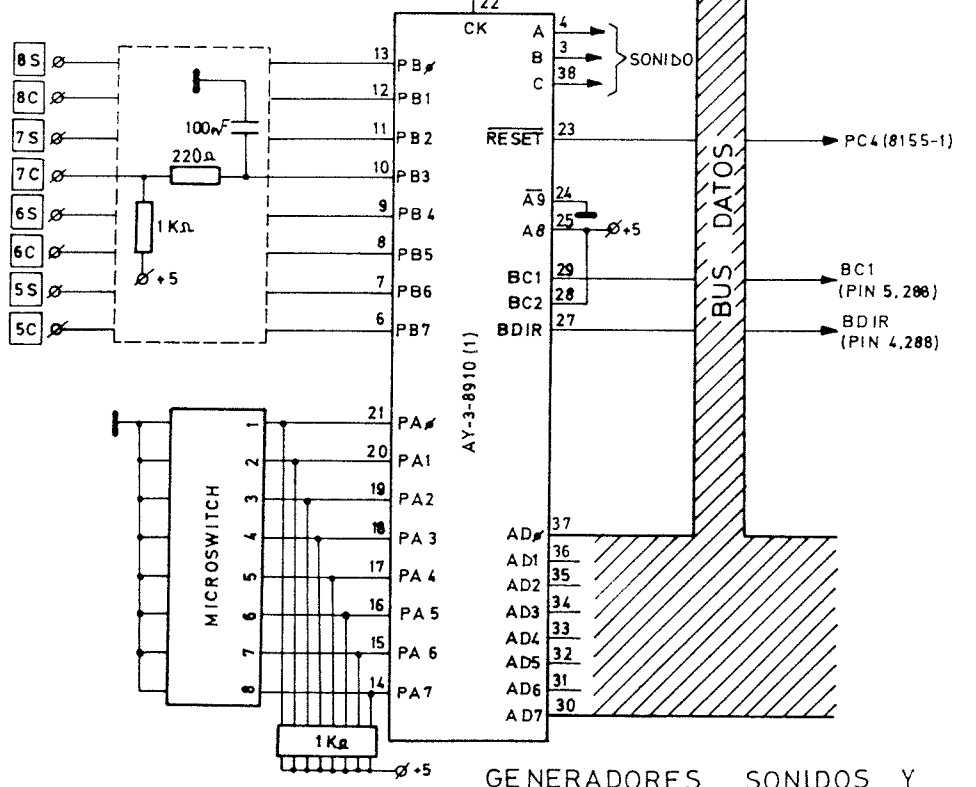
N. C.  
 LUZ NO ACEPTA 50 y 100  
 BLOQUEO 100 PTS  
 BLOQUEO 50 PTS  
 BLOQUEO 25 PTS  
 BLOQUEO 5 PTS  
 LUZ RECUPERAR CREDITOS

LUZ JUGADA RAPIDA  
 N. C.  
 LUZ APUESTA  
 LUZ JUGADA  
 LUZ STOP IZQUIERDA  
 LUZ STOP CENTRO  
 LUZ STOP DERECHA

- N.C.
- MICRO BOYA 25 PTS
- N.C.
- MICRO ENTRADA 50 PTS
- MICRO ENTRADA 100 PTS
- MICRO LLAVE
- PULSADOR JUGADA RAPIDA
- PULSADOR RECUPERAR CREDITOS

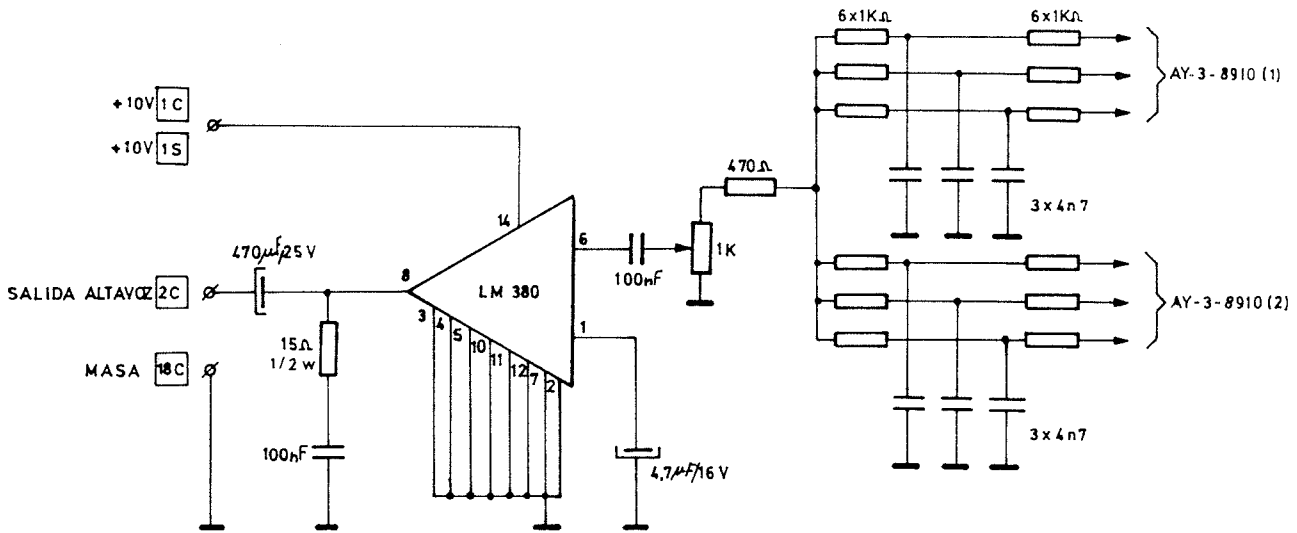
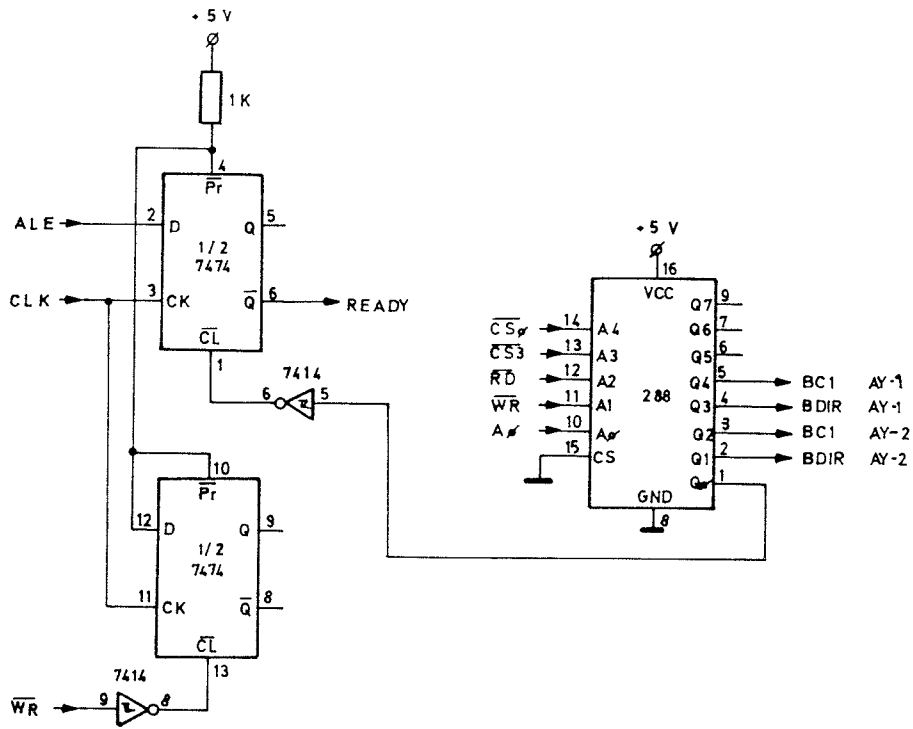


- PULSADOR STOP DERECHA
- PULSADOR STOP CENTRO
- PULSADOR STOP IZQUIERDA
- PULSADOR JUGADA
- PULSADOR APUESTA
- MICRO SALIDAS 5 PTS
- MICRO SALIDAS 25 PTS
- MICRO SALIDAS 100 PTS



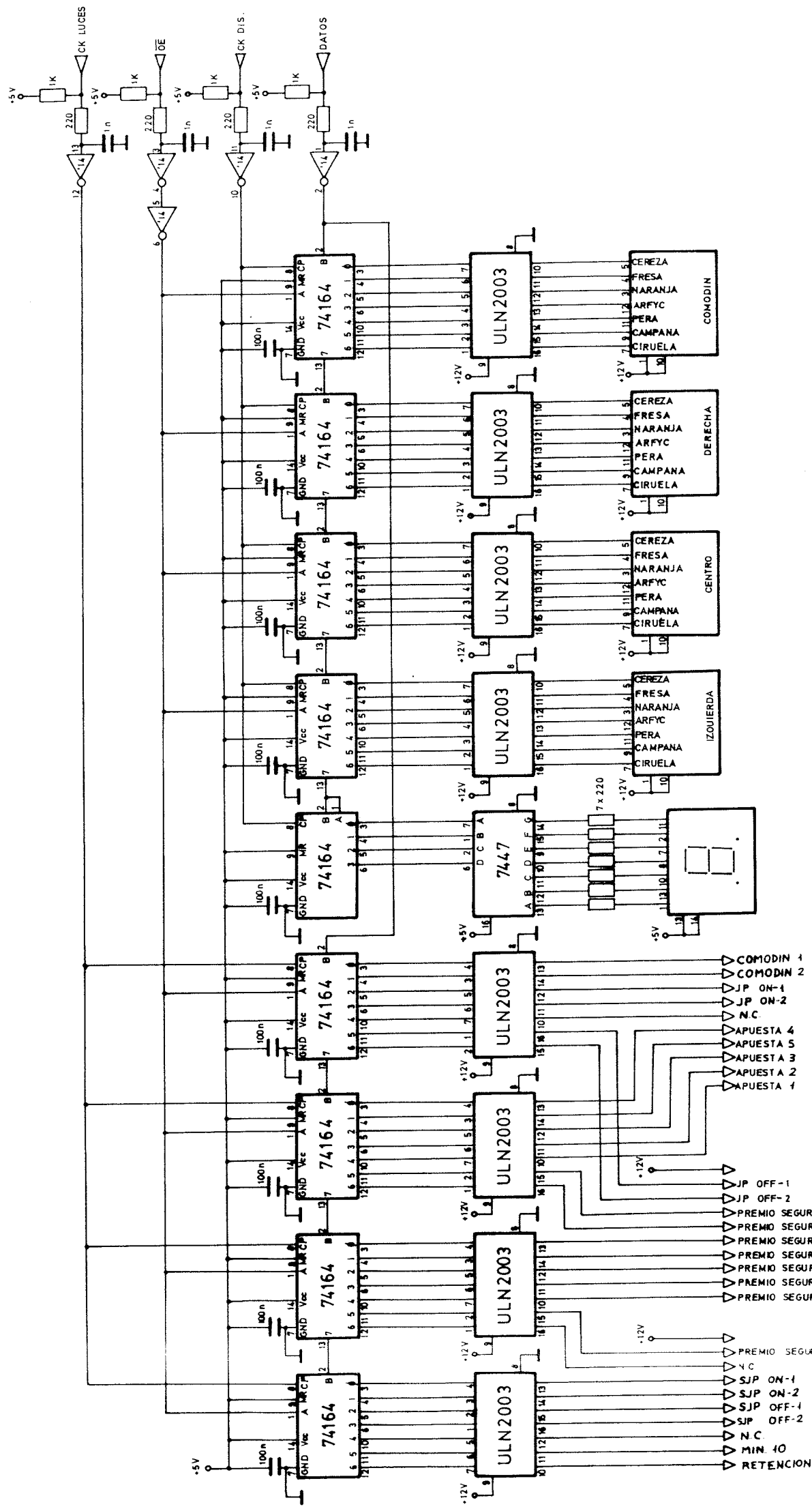
GENERADORES SONIDOS Y  
PORTS ENTRADAS





CONTROL AY-3-8910  
AMPLIFICADOR B. F.





PLACA DE DISPLAYS

- ▷ COMODIN 1
- ▷ COMODIN 2
- ▷ JP ON-1
- ▷ JP ON-2
- ▷ N.C.
- ▷ APUESTA 4
- ▷ APUESTA 5
- ▷ APUESTA 3
- ▷ APUESTA 2
- ▷ APUESTA 1
- ▷ JP OFF-1
- ▷ JP OFF-2
- ▷ PREMIO SEGURO 25
- ▷ PREMIO SEGURO 25
- ▷ PREMIO SEGURO 6
- ▷ PREMIO SEGURO 4
- ▷ PREMIO SEGURO 2
- ▷ PREMIO SEGURO 1
- ▷ PREMIO SEGURO 8
- ▷ V.C.
- ▷ SJP ON-1
- ▷ SJP ON-2
- ▷ SJP OFF-1
- ▷ SJP OFF-2
- ▷ N.C.
- ▷ MIN. 10
- ▷ RETENCION