

Lady PLAYER

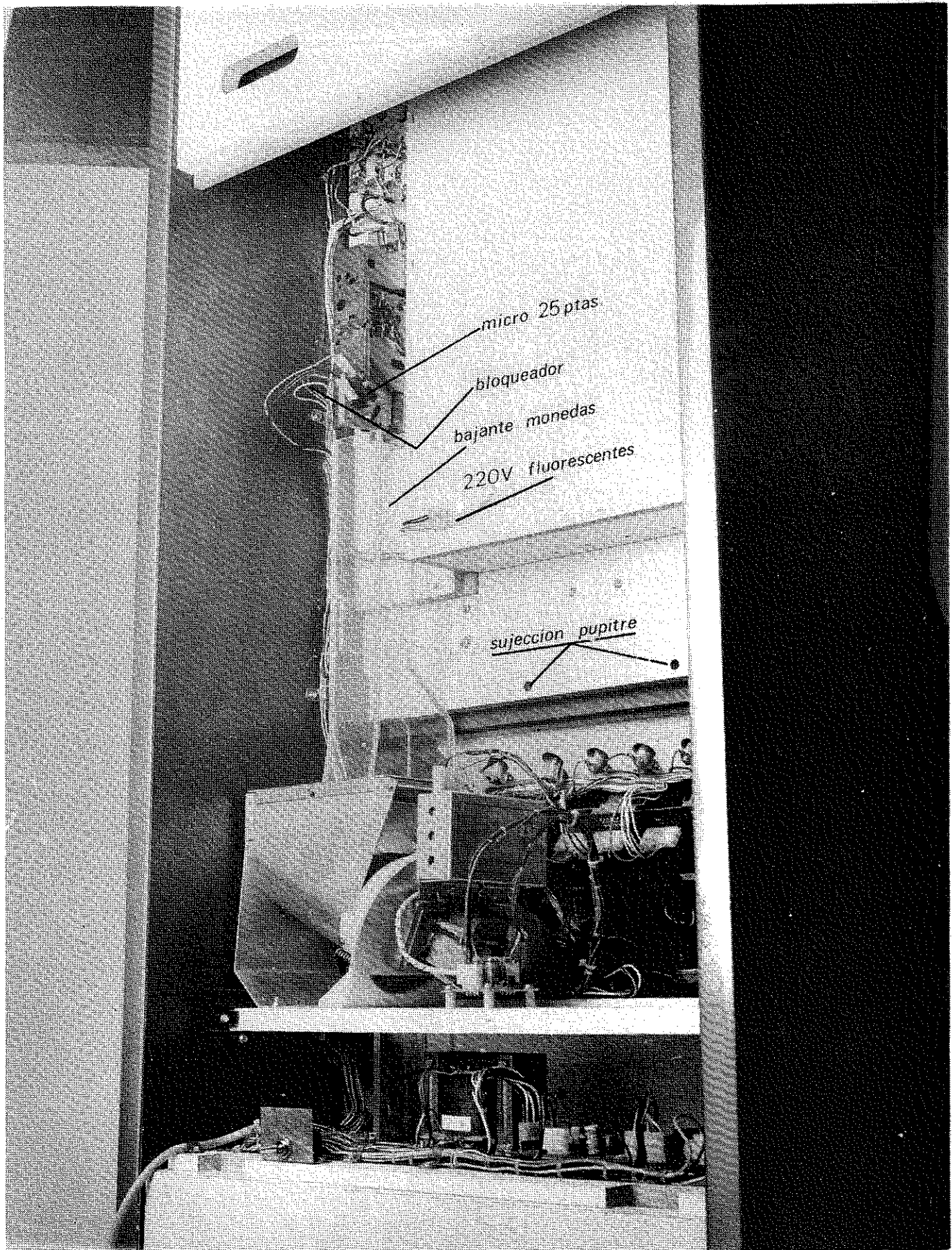


INDICE

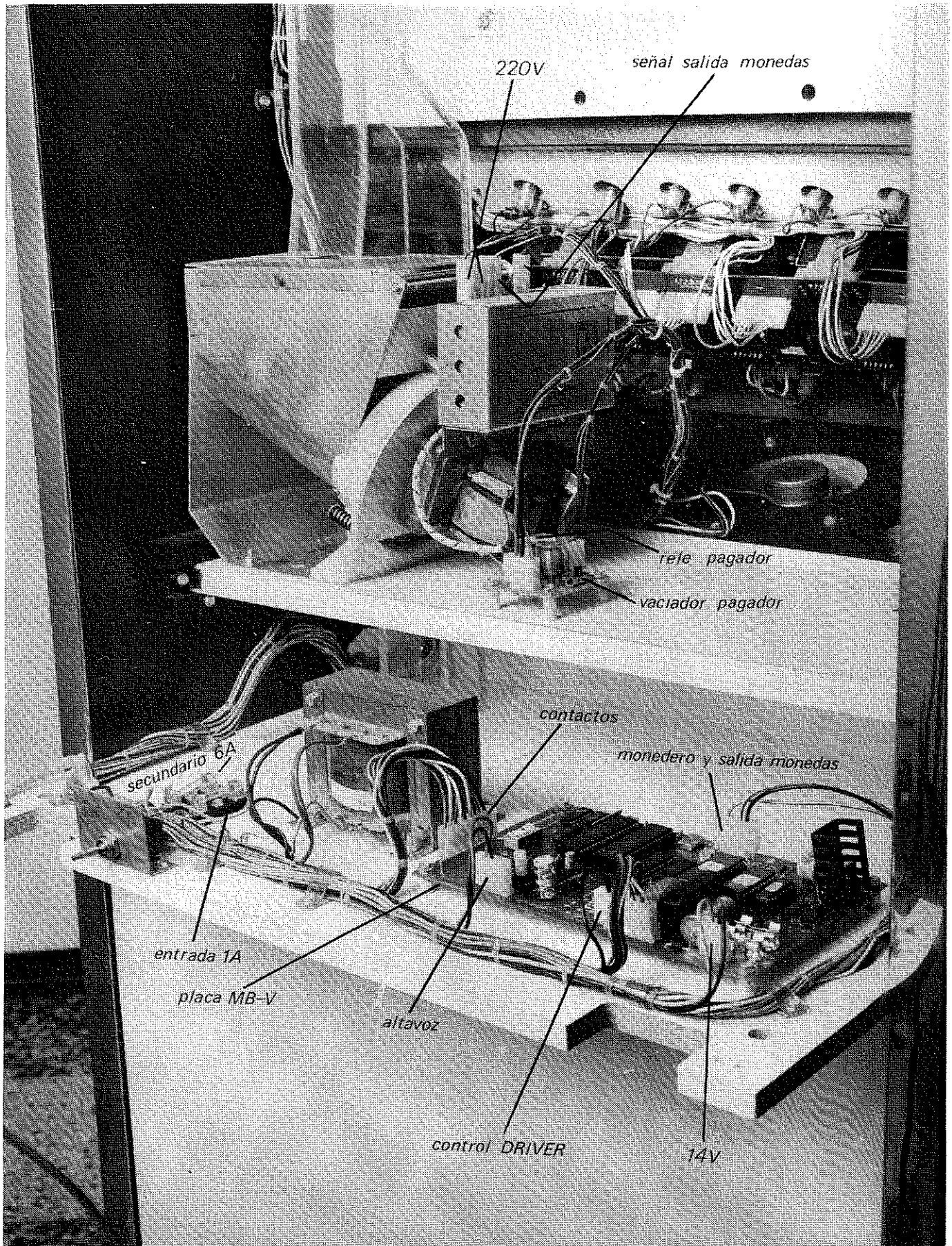
| | |
|--------------------------------|----|
| INDICE | 1 |
| VISTAS DE LA MAQUINA | 3 |
| VISTA POSTERIOR | 4 |
| VISTA POSTERIOR INFERIOR | 5 |
| VISTA DEL PUPITRE | 6 |
| VISTA DELANTERA INFERIOR | 7 |
| INSTALACION | 8 |
| INTRODUCCION | 9 |
| OPERACION | 10 |
| AJUSTES | 11 |
| PROGRAMA DE TEST | 12 |
| CARACTERISTICAS DE JUEGO | 13 |
| CONTABILIDAD | 14 |
| ESQUEMAS | 15 |

———— VISTAS DE LA MAQUINA—

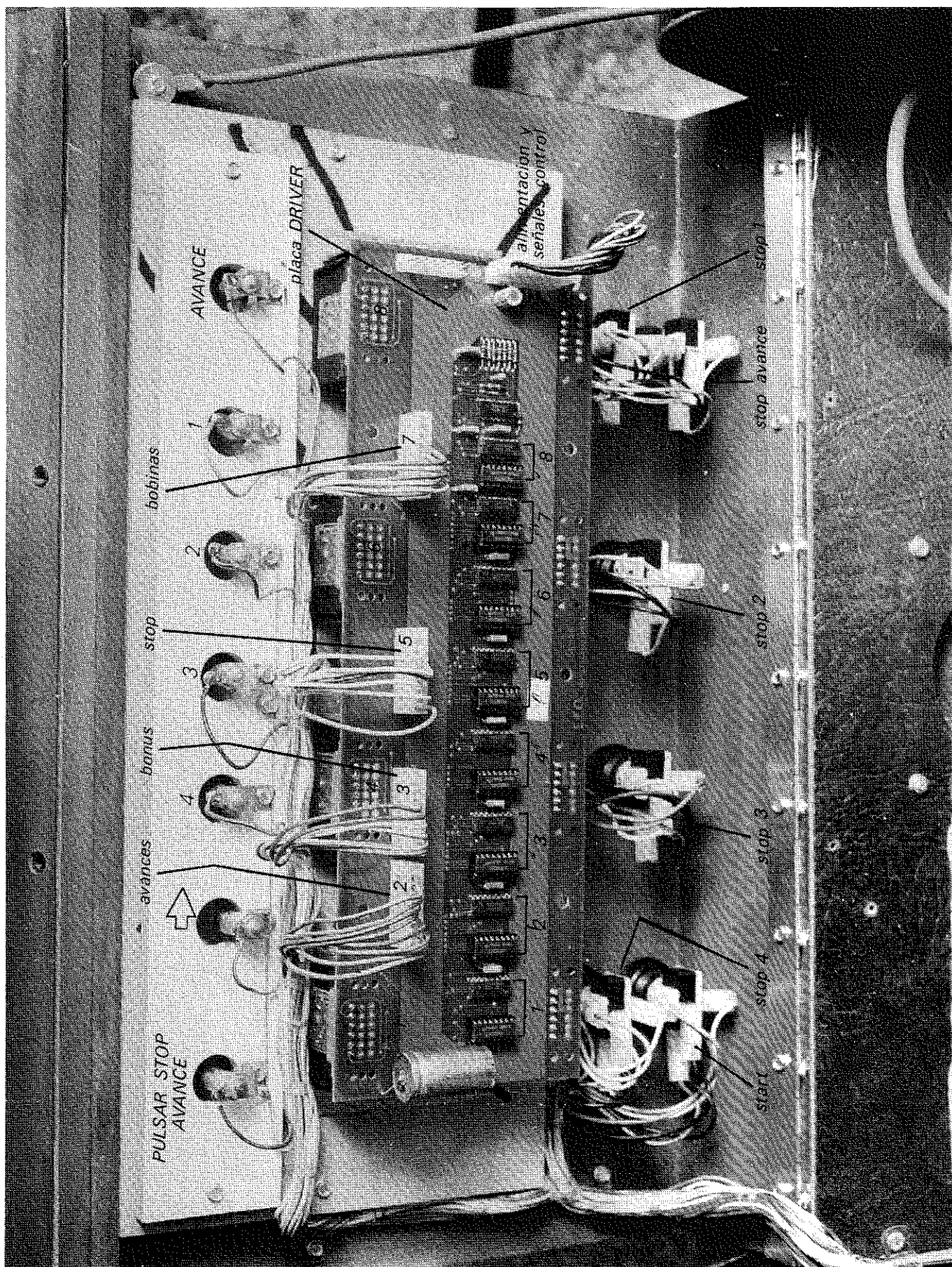
VISTA POSTERIOR



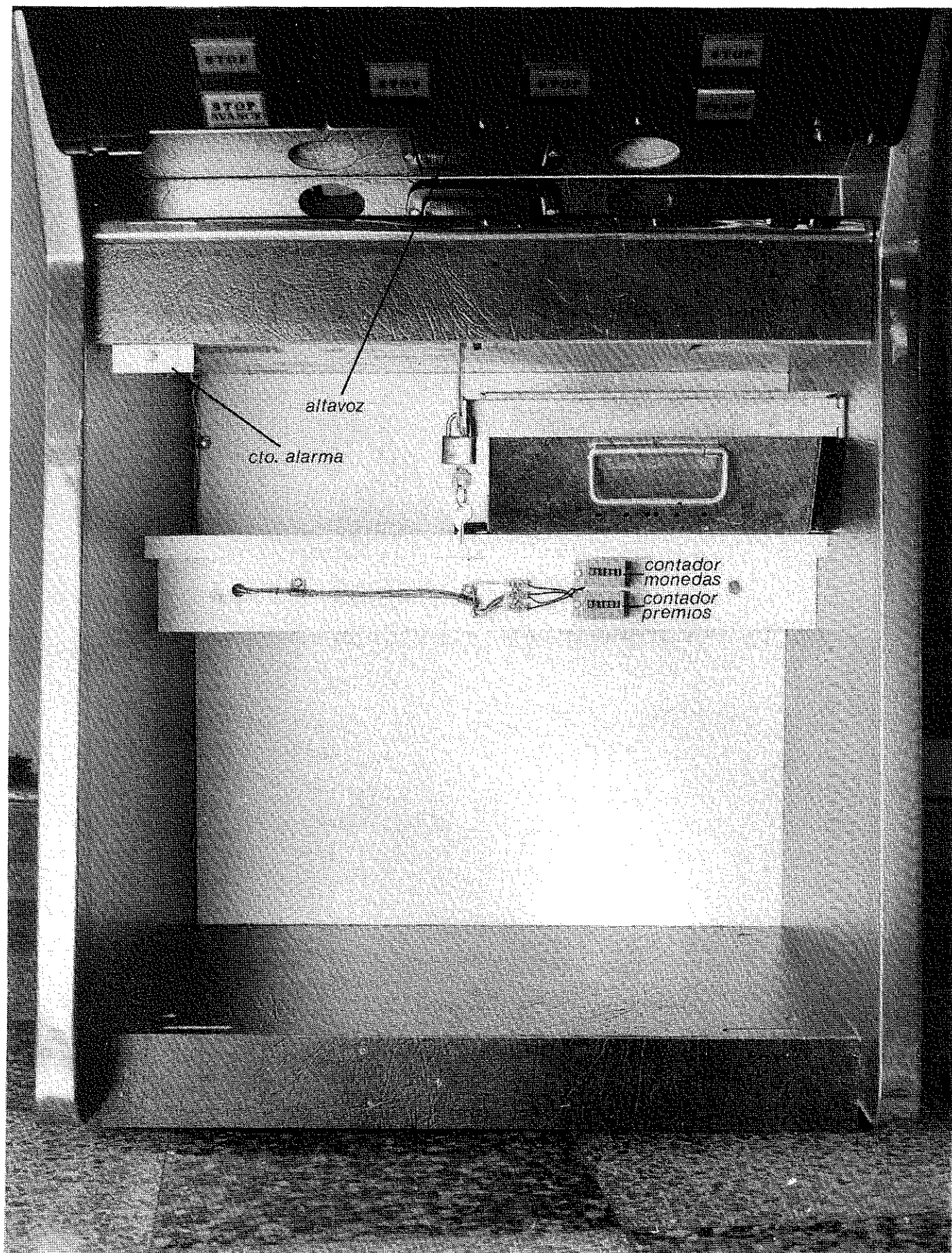
VISTA POSTERIOR INFERIOR



VISTA DEL PUPITRE



VISTA DELANTERA INFERIOR



— INSTALACION —

INTRODUCCION

Esta máquina sale de fabrica verificada y preparada para funcionar con las siguientes características:

- Tensión de red: 220 V de AC (100 W).
- Selector: Monedas de 25 ptas.
- Pagador: Monedas de 25 ptas.
- Porcentaje: 75% de premios

Para variar porcentaje de premios, ver dicho apartado.

IMPORTANTE:

Para que la máquina funcione, es necesario que el dispositivo pagador (figura 1) esté lleno hasta cerrar el microinterruptor situado en la base de éste. Si esta condición no se cumple, la entrada del selector estará cerrada. Si la máquina ya estaba en juego, sonará la alarma en el supuesto de que tenga que dar un premio.

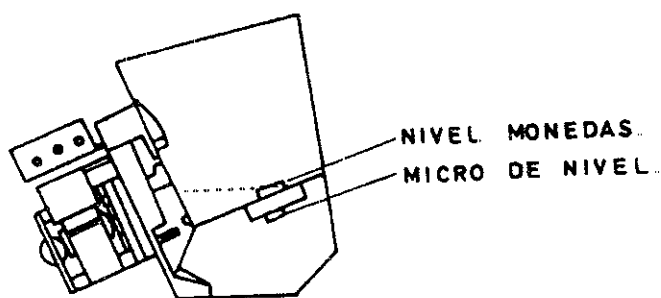


FIGURA 1

Si los requisitos se cumplen, se podrá enchufar a la red sin dañar la integridad de la máquina.

Aconsejamos para el correcto funcionamiento que al enchufar la máquina por primera vez, el dispositivo pagador deberá estar lleno de monedas.

————— OPERACION —————

ATENCIÓN:

Esta máquina va equipada con una nueva versión de memoria, en la que con respecto a lo expuesto en el manual de instrucciones existen unas diferencias.

Estas diferencias son:

En lo que corresponde a regulación mini-dip:

Micro 7

OFF STAR MANUAL

ON STAR AUTOMATICO (10 seg.)

Programa de TEST:

Este programa se selecciona al conectar la máquina a la red con el botón de STOP-AVANCE pulsado.

Todas las luces y proyectores funcionan automáticamente. Cada pulsador de STOP que se actúa, detiene el proyector correspondiente.

Para salir del estado de TEST existen tres formas.

A.- Si durante 1 minuto no se actúa ningún contacto (micro monedas, pulsadores STAR-STOP-AVANCE)

B.- Si se actúan los cuatro pulsadores SIOP a la vez.

C.- Si se desconecta y vuelve a conectarse la máquina.

AJUSTES

El porcentaje de premios se ajusta mediante tres de los ocho micro-ruptores DIP situados en la placa de juego.

Los porcentajes quedan fijados por la posición de los micros 1,2 y 3 según la tabla.

| MICRO 1 | MICRO 2 | MICRO 3 | PORCENTAJE |
|---------|---------|---------|------------|
| ON | ON | ON | 65% |
| OFF | ON | ON | 65% |
| ON | OFF | ON | 70% |
| OFF | OFF | ON | 75% |
| ON | ON | OFF | 80% |
| OFF | ON | OFF | 85% |
| ON | OFF | OFF | 90% |
| OFF | OFF | OFF | 95% |

La posición 8 determina la selección del reclamo:

| MICRO 8 | MUSICA DE RECLAMO |
|---------|-------------------|
| OFF | NO |
| ON | SI |

Una vez realizados los ajustes pertinentes se procederá a desconectar y conectar la máquina. Efectuado este proceso, la máquina estará lista para operar en cualquiera de sus modos, a saber: test y juego normal.

PROGRAMA DE TEST

Este programa se selecciona al conectar la máquina a la red con el botón START pulsado. Además de los chequeos automáticos de memorias permite manipular los pulsadores para el control de los siguientes dispositivos:

- STOPS: Cada pulsación, visualiza una nueva fruta en su proyector correspondiente, e ilumina su propio pulsador.
- STOP AVANCE: Ilumina su pulsador.
- START: Ilumina su pulsador, activa una música y visualiza secuencialmente las bombillas de avances y las de bonus.
- MONEDERO: Incrementa el contador de monedas, activa el Hooper para la expulsión de una moneda y el incremento del correspondiente contador.

CARACTERISTICAS DE JUEGO

Asegura un premio cada grupo de N partidas, variable entre 4 y 8 en función del porcentaje y tipo de suerte ajustado (500-2500-5000).

La partida se inicia con la inserción de moneda, habilitándose el botón de START. Permite la memorización de una moneda pendiente de juego, rechazando la inserción de otras.

Tras la pulsación del botón START se inicia el giro de figuras en los displays, habilitándose los pulsadores STOP a los 0,5 seg. indicando dicha situación, la iluminación de los mismos.

La pulsación de STOP provoca el paro del display correspondiente o en su defecto se ejecuta un paro automatico a los 2,5 seg. del inicio de giro del primer proyector y cada 0,2 segundos, el resto.

Tras el paro de los cuatro proyectores existe la posibilidad de obtener la prestación AVANCES, indicandose este estado con la intermitencia de los luminosos correspondientes del pupitre, el movimiento aleatorio de los distintos avances, un sonido caracteristico y la iluminación del pulsador STOP-AVANCE.

A partir de este momento, el jugador dispone de 30 segundos para conseguir el número de avances deseado a través de la pulsación del mencionado botón. Transcurrido este tiempo sin intervención del jugador, el paro es aleatorio en cualquiera de las opciones. Estas son:

- 1 AVANCE VERTICAL
- 2 AVANCE VERTICAL
- 3 AVANCE VERTICAL
- 4 AVANCE VERTICAL
- AVANCE HORIZONTAL

Si se obtiene AVANCE HORIZONTAL, la máquina ejecuta automáticamente dicho avance, ejerciendo al mismo tiempo un efecto de luz y sonido. En caso contrario, se iluminan los STOP durante un tiempo de 30 seg. para la selección por parte del jugador, de los proyectores en los que

desea efectuar dichos avances mediante la pulsación del STOP correspondiente. Transcurrido este tiempo, sin el consumo total de ellos, cancela la prestación obtenida.

Si en una combinación de frutas no premiada, se visualizan dos cerezas en el segundo y tercer proyector, se obtiene un bonus que con un efecto especial de sonido que lo hace inconfundible, queda reflejado en el frontal de la máquina.

A la obtención del quinto bonus, se obtiene el premio de 5 monedas, borrándose todos los bonus acumulados.

CONTABILIDAD

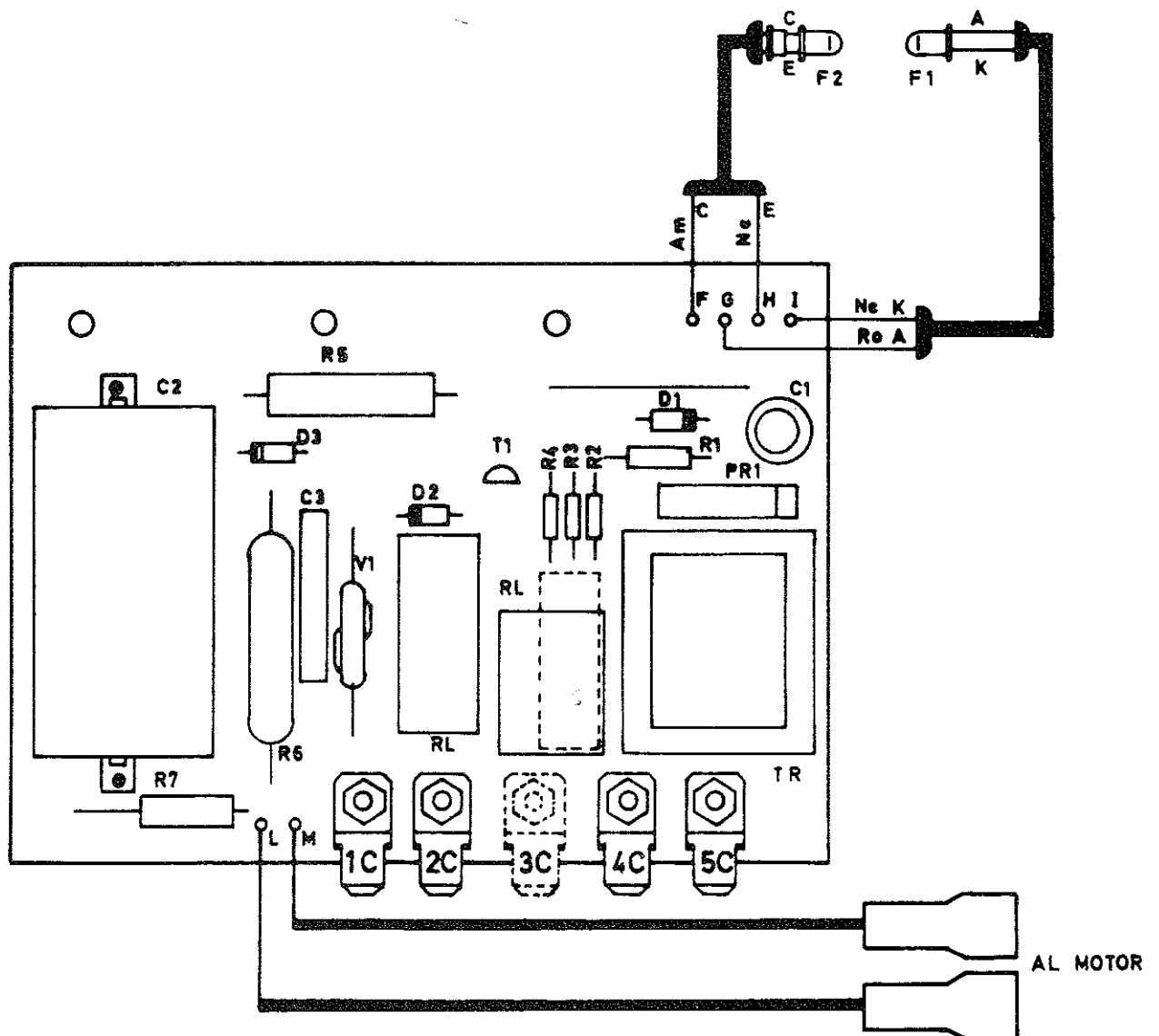
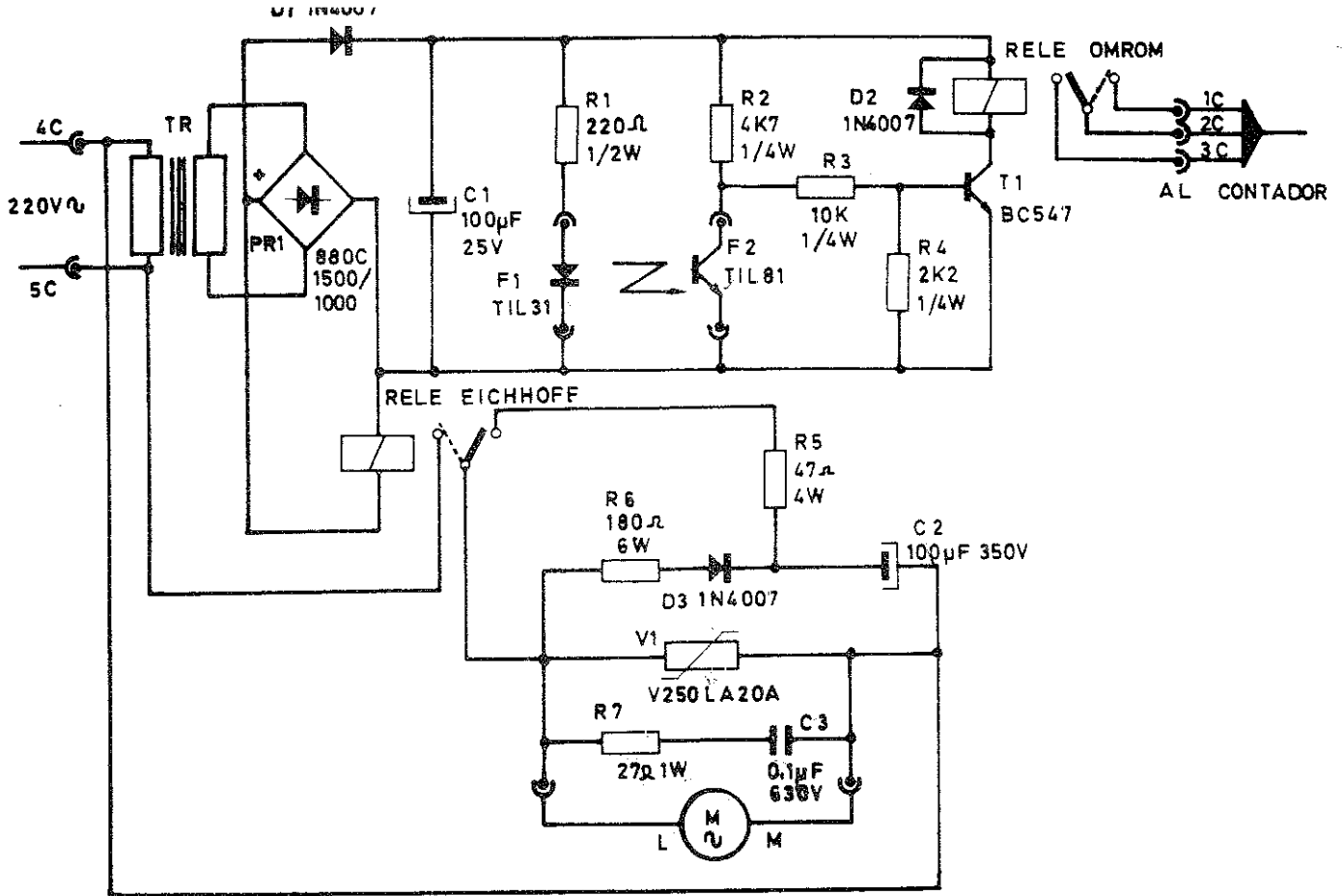
Para contabilizar las monedas entradas y los premios, la máquina dispone de dos totalizadores situados en el recinto del cajón de monedas, en la parte inferior del mueble.

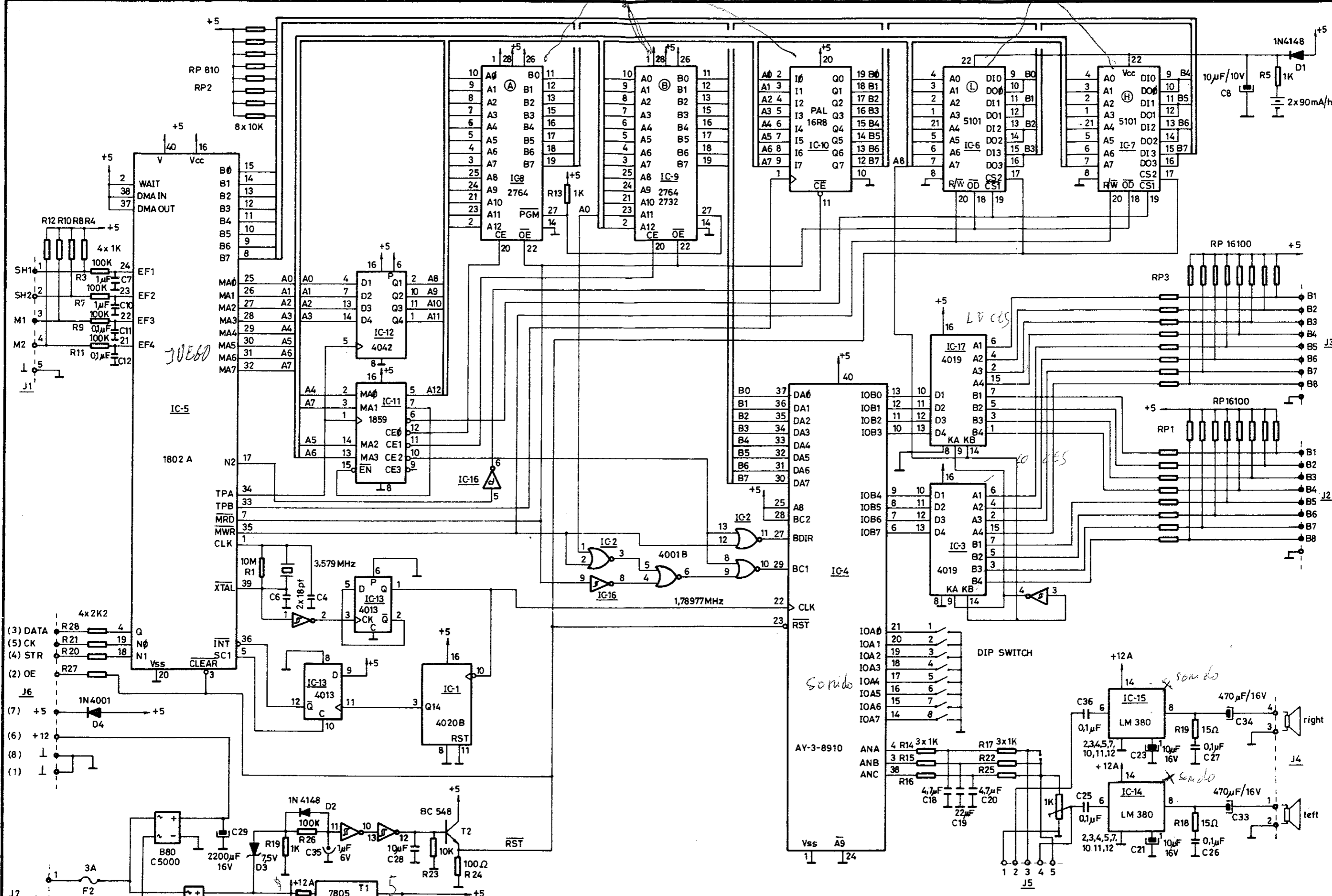
Los citados totalizadores contabilizan, uno las monedas entradas y otro las monedas salidas.

Para comprobar que se cumple el porcentaje fijado, hacer la siguiente operación:

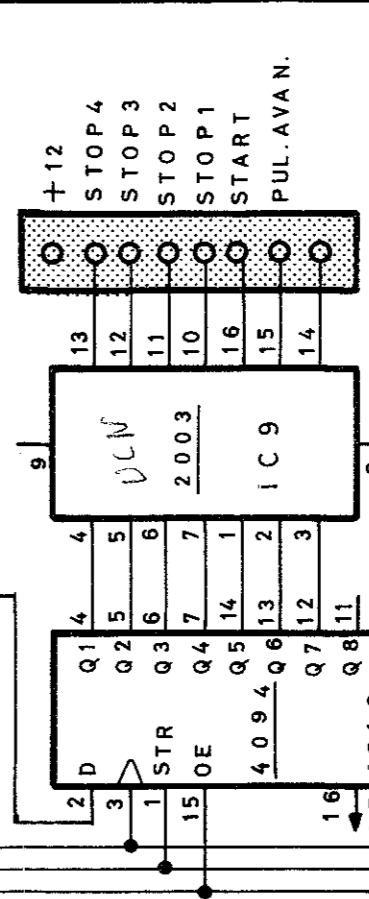
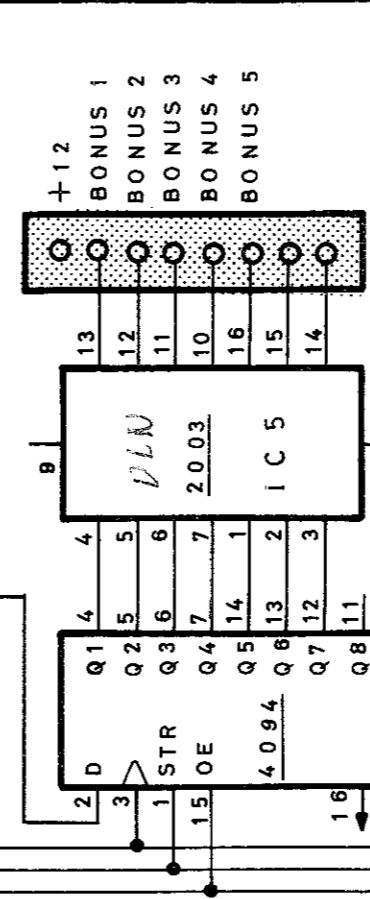
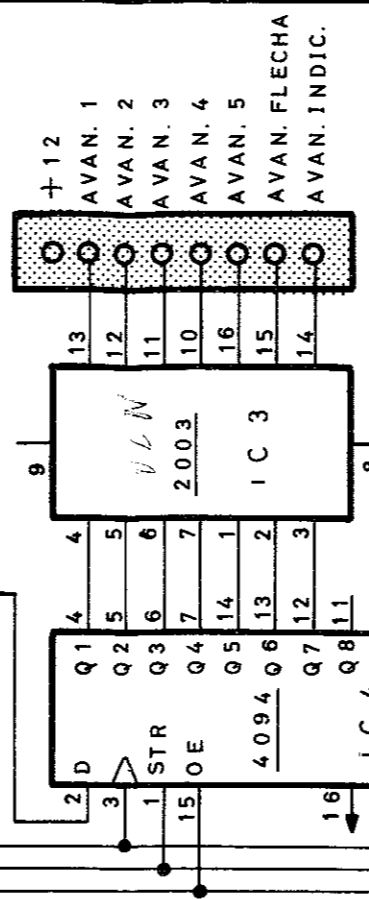
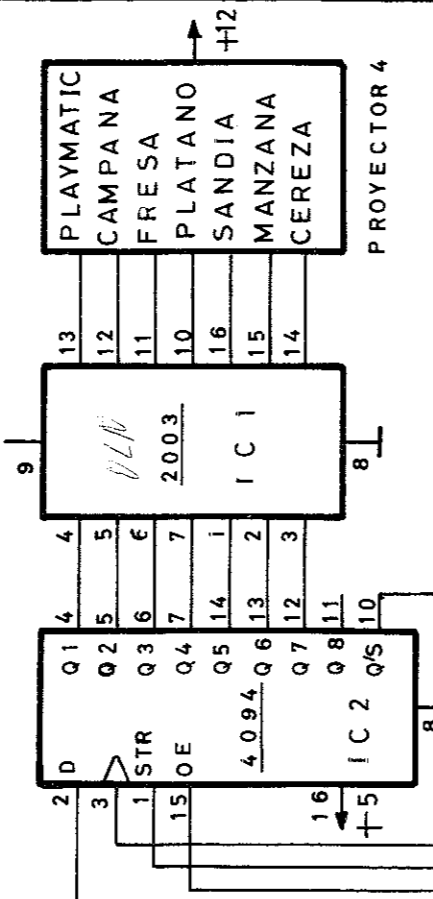
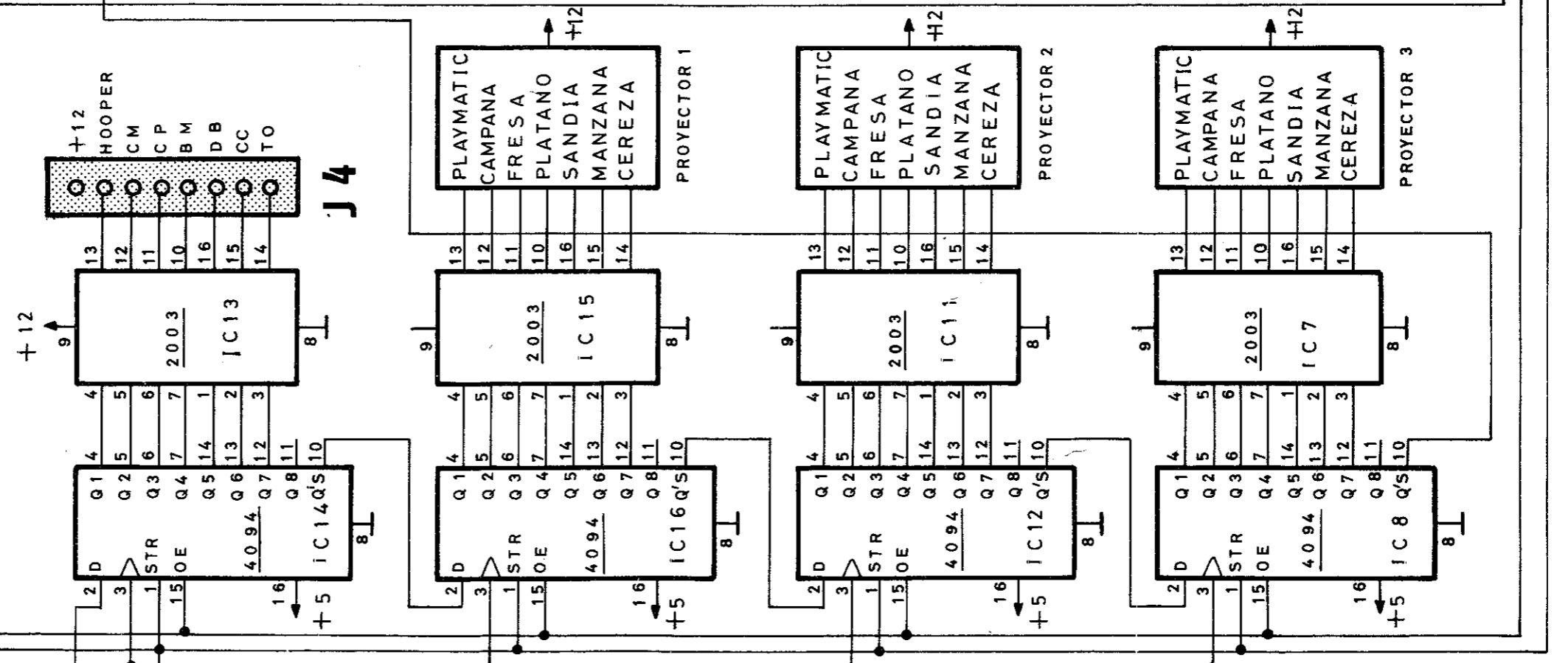
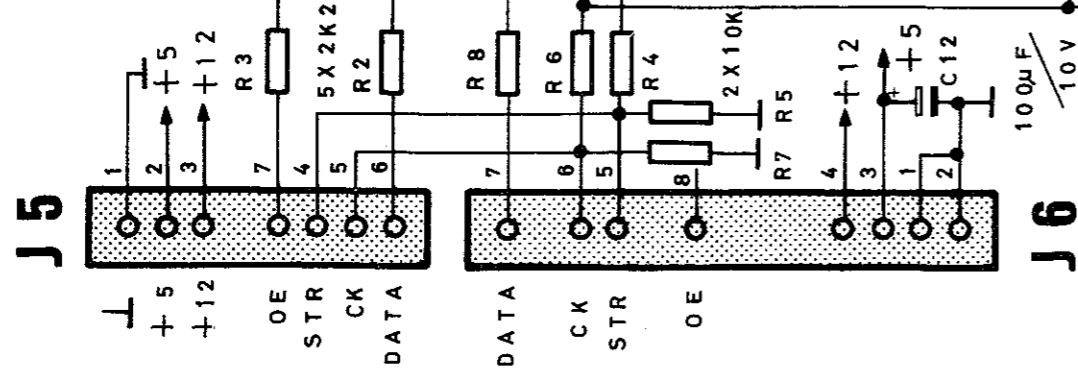
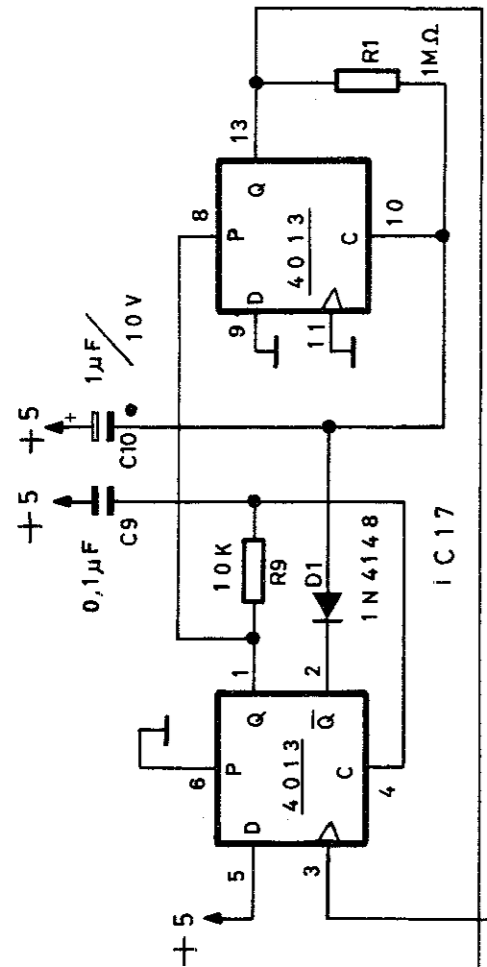
$$\frac{\text{TOTAL MONEDAS SALIDAS}}{\text{TOTAL MONEDAS ENTRADAS}} \times 100 = \text{PORCENTAJE DE PREMIOS}$$

————— ESQUEMAS —————



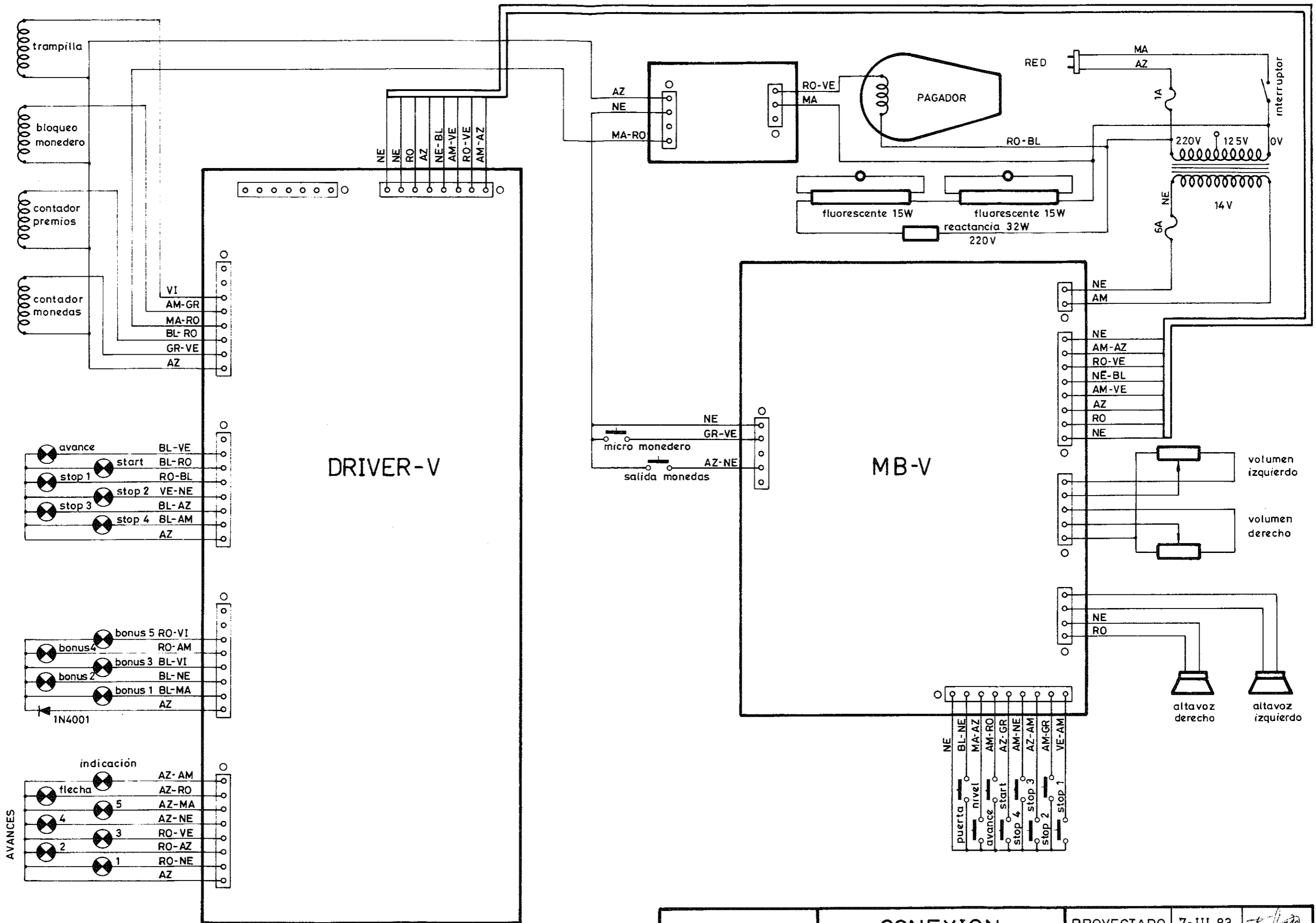


| | | | | |
|-------------|------|------------|-----------|--------------------|
| E.F.O. S.A. | MB-V | PROYECTADO | 18-II-83 | F. YAGO |
| | | DIBUJADO | 15-III-83 | <i>[Signature]</i> |



E F O SA DRIVER LADY PLAYER

| | | |
|------------|-----------|----------|
| PROYECTADO | 14/ 2/ 83 | JGAMELL |
| DIBUJADO | 14/3/83 | J. Y. G. |



E.F.O. S.A.

CONEXION
CABLEADO

PROYECTADO

7-III-83

Torres

DIBUJADO

22-III-83

Torres



Playmatic, S. A.
c/Tucuman, 26-28
tel. 345 85 04 - TELEX 53912 PLAY E
Barcelona-30 - SPAIN