

*Manual Español
Intelligrab 02xx revxx
The Big One 03xx revxx
15/11/2004*



ELAUT nv/sa

Passtraat 223 B-9100 Sint-Niklaas Belgium
Tel: +32 3 780 94 80 Fax: +32 3 778 05 61
Website: www.elaut.com E- mail: support@elaut.be

Índice

<i>Introducción</i>	5
<i>Principio de la explotación</i>	5
<i>El transcurso del juego</i>	5
<i>Explotación enfocada a los resultados</i>	6
Evaluación del pago	6
Éxito de agarre	6
Dinero en caja.....	6
Contabilidad.....	6
Contadores mecánicos	6
Llenar una máquina	6
<i>Resumen menú</i>	8
Intelligrab	8
Intelli link.....	8
Contabilidad.....	8
Dinero en caja.....	9
Mando manual	9
Información de pago	10
Valor de crédito.....	10
Valor de moneda	10
Valor billete / ficha	11
Ajustes del juego	11
Velocidades del motor	12
Dispensador.....	12
Atracción.....	12
Ajustes estándares	12
Diagnósticos	13
Diagnóstico mecánico.....	13
Autoprueba	14
<i>Ajustar</i>	15
<i>Advertencias y mensajes de error</i>	16
<i>Ajustes complementarios y mensajes de error (The Big One)</i>	19
Ajustes del juego	19
Velocidades del motor	19
Diagnósticos	19
Autoprueba	20
Mensaje de error.....	20

Introducción

Enhorabuena por la compra de su pinza mecánica provista de la Tecnología "Intelli". Le aconsejamos que lea todo este manual con el fin de conocer las posibilidades del sistema y así poder aprovecharlas al máximo.

Se pueden ajustar numerosos aspectos del juego (véase más adelante en el manual). Mediante una pantalla LCD ubicada en el programador Intelli y una serie de botones se puede representar gran cantidad de información, hacer múltiples ajustes y activar determinadas funciones de prueba.

El sistema posee dos características esenciales:

por una parte, las pinzas extremadamente fuertes (fuerza ajustable) y, por otra parte, el regulador de pago que permite que se gane nada más ni menos que lo deseado.

El explotador debe asegurarse de que no utilice ningún tipo de opciones ni funciones que vayan en contra de las normas jurídicas o de seguridad locales.

Principio de la explotación

Existen algunas claves para una explotación exitosa que no pueden perderse de vista:

Clave 1:

Procure que la máquina sea atractiva mediante música, luz y mercancías interesantes.

Una máquina cuidada atrae a los jugadores y... ¡no olvide: "ver jugar hace jugar"!

También es muy importante que la mercancía esté ajustada a la máquina.

Procure que el tamaño de la mercancía esté adaptado al tamaño de la máquina.

Clave 2:

Los jugadores se dejan cautivar por el juego porque la pinza sube la mercancía pero deja caerla porque no han tenido suerte.

Deben tener la sensación de dominar el juego y de que la pinza reacciona exactamente como lo desean. Por eso nunca puede permitir que un jugador perseverante se vaya a casa con las manos vacías.

Además, siempre hay espectadores que han seguido el juego de cerca y que a su vez querrán probar su suerte.

Clave 3:

Debe intentar encontrar la proporción adecuada entre la facturación y el margen de ganancias. Nuestra experiencia nos demuestra que un porcentaje de pago comprendido entre el 25% y el 40% conlleva los mejores resultados.

Importante:

Elija la pinza adecuada para la mercancía, prestando atención al tamaño y al peso.

El transcurso del juego

El jugador introduce dinero en la máquina y recibe algunos créditos (juegos).

Mediante botones o el joystick puede mover el carro por la zona de juego.

Si suelta el mando justo por encima del objeto elegido (o si aprieta el botón disparador del joystick), la pinza bajará y cogerá la mercancía.

El jugador ha ganado si la pinza deja caer la mercancía en el depósito de premios.

Se pueden ajustar diversos aspectos del juego (véase más adelante en el manual).

Explotación enfocada a los resultados

Partimos de la base de que la máquina fue completamente ajustada conforme a sus deseos. Si esto todavía no se ha hecho, le aconsejamos que consulte primero el capítulo ***“Ajustar”*** (véase más adelante en este manual).

Evaluación del pago

En el menú “Información de pago” (que aparece automáticamente cuando arranca la máquina), aparece el resultado de su máquina a corto plazo en comparación con el resultado esperado : *“porcentaje actual xx%”* y *“porcentaje deseado xx%”*.

Como consecuencia de los cambios en el “comportamiento de los premios”, que se deben tanto a los jugadores que agarran los objetos al azar y con fuerza como a los jugadores ágiles, este porcentaje actual puede variar considerablemente.

No obstante, el regulador, que vuelve a calcular el resultado tras cada “premio”, debe ser capaz de aproximarse tras cierto tiempo al porcentaje deseado.

Éxito de agarre

Esta variable indica en qué medida un juego triunfante lleva a la obtención de un premio.

Un éxito de agarre del 100% es perfecto, para cada juego con fuerza de agarre aumentada se registra un “premio”. Los valores comprendidos entre 80% y 120% son excelentes.

Los valores extremadamente altos indican un pago demasiado alto, los valores extremadamente bajos indican un pago demasiado bajo. Esto se debe posiblemente a un ajuste erróneo.

Dinero en caja

A la hora de vaciar la máquina, se pueden controlar los ingresos en el menú “dinero en caja”. Aquí se distingue entre monedas, billetes, fichas,...

A pesar de que se asigne un valor dinerario a cada entrada de monedas, determinadas entradas de monedas pueden ser ajustadas con otra unidad (ej. piezas).

Una vez vaciada la máquina, pueden anotarse y/o borrarse los contadores.

Contabilidad

La contabilidad se utiliza para comprobar los ingresos a largo plazo.

Se puede borrar a diario el dinero en caja sin que la contabilidad se suspenda. Por otra parte también puede borrarse la contabilidad.

Contadores mecánicos

Estos contadores no pueden borrarse.

Con el fin de evitar operaciones fraudulentas, aparece un mensaje de error cuando los contadores mecánicos no pueden seguir contando. El número de errores se representa en un diagnóstico que sólo puede borrarse de forma conjunta con la contabilidad. Asimismo, la modificación de los ajustes que puedan influenciar el resultado de los contadores mecánicos lleva a un mensaje de error.

Llenar una máquina

Procure que en una misma zona de juego haya una mínima diferencia entre la mercancía.

Si la mercancía tiene la misma forma, el mismo peso y el mismo precio de costo, resultará más sencillo ajustar la máquina, siendo el pago a la vez más justo.

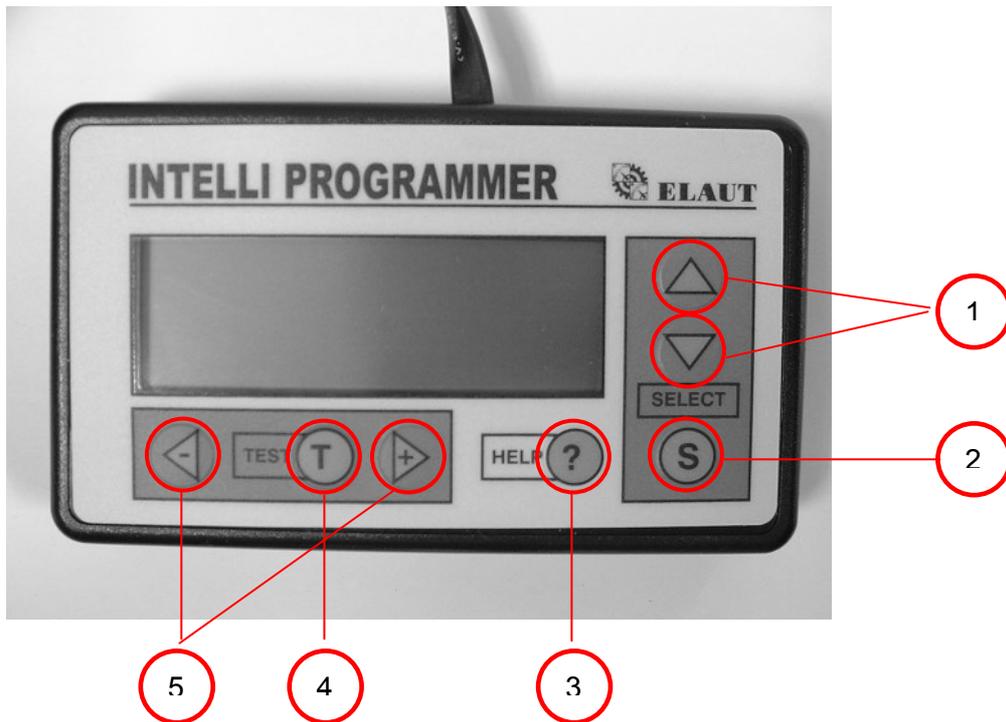
Si opta por una mezcla, debería ajustar la máquina en la mercancía más popular.

Después de haber llenado una máquina con mercancía comparable, ya no debe modificarse ningún ajuste.

Se recomienda evaluar el éxito de agarre con el fin de adaptar la regulación si así se desea.

Ojo: una modificación de algunos porcentajes puede conllevar grandes diferencias.

Trabajar con el Programador Intelli



- Las flechas ▲ y ▼ (1) se utilizan para ir a los distintos menús y ajustes
- El botón “**Select**” (2) sirve para abrir o cerrar un menú o para realizar determinadas acciones, como borrar los contadores
- Con el botón “**Help**” (3) se puede obtener información sobre todos los ajustes.
- En determinadas condiciones existe la posibilidad de probar directamente un valor ajustado apretando el botón “**Test**” (4). Ej. si está delante de la línea “fuerza de agarre” y aprieta el botón “**Test**”, la pinza se cerrará con dicha fuerza.
- Los botones “-“ y “+” (5) sirven para modificar los ajustes..



Esta “i” indica que la línea al lado sólo ofrece información. No se puede modificar el valor.



Esta “T” señala una función de prueba. Apriete el botón  para activarla.



Esta “S” señala una función. Apriete el botón  para activarla.

No obstante, si esta “S” aparece al lado del título de un menú, se va al menú principal apretando el botón “**S**”.

El mando de la máquina es electrónico. No obstante, esto no significa que la máquina se ajuste a sí misma. El explotador siempre es el eslabón más importante. Mediante algunos ajustes, la máquina funcionará conforme a los deseos del explotador y del jugador. Gracias al Programador (véase la página anterior), resulta muy sencillo ajustar la máquina. Apretando simplemente un botón, se pasa por los distintos menús vinculados entre sí y se regulan los ajustes. Los valores ajustados aparecen enseguida en la pantalla. Le aconsejamos que lea detenidamente toda la parte del manual relativa a los ajustes.

Verifique si todos los créditos se han agotado. Bórralos eventualmente mediante la función "borrar el regulador" en el menú "Información de pago".

Váyase al menú "AJUSTES ESTÁNDARES" (abajo en el menú principal). Elija su país o continente o un país que guarde relación con su moneda y normas legales. Apriete el botón "S" para cargar los ajustes. Antes de abandonar este menú, puede modificar eventualmente el "idioma...x" y "decimales...x".

Resumen menú

En función de la legislación local, puede haber pequeñas diferencias con su programa.

Intelligrab

```
INTELLI GRAB
MACHINETYPE XXX
VERSION XX REV XX
'universal'
(c)ELAUTnv XX/XX/XX
```

Identificación del programa. Aquí pueden verse el tipo de máquina, la versión, el número de revisión y la fecha. Esta información es particularmente importante para el servicio técnico.

Intelli link

```
INTELLI LINK
direccion      1
idioma distancia 1
```

dirección: a cada zona de juego en una red Intelli corresponde un número único que puede configurarse aquí (entre 1 y 50). La posición estándar es 0, que será considerada como ausente en el Link.

idioma a distancia: el idioma que será utilizado en el PC, puede ser diferente del idioma utilizado en el controlador. Se pueden elegir aquí los mismos idiomas que en los ajustes estándares.

Contabilidad

```
CONTABILIDAD
salidas      100.0
entradas     285.0
pago         35%
# premios    15
S borrar contabil
seguridad conta. SI
```

salidas: cantidad de mercancías ganadas, expresada en valor dinerario.

entradas: total de los ingresos en valor dinerario.

pago: cantidad de mercancías entregada, expresada en porcentajes.

premios: total de los premios ganados.

La contabilidad se utiliza como "contador a largo plazo". Así, se pueden ver los resultados a lo largo de

determinado período de tiempo. Éstos pueden servir de base para el ajuste de cuentas entre el explotador y el propietario. La contabilidad puede borrarse colocando el cursor delante de la línea "**borrar contabilidad**" y apretando el botón "S".

seguridad conta: si está opción está activada, la contabilidad ya no podrá consultarse ni borrarse mediante el Programador de la máquina. Es decir que la contabilidad sólo podrá consultarse o borrarse mediante el Intelli Link. Esta opción sólo puede desactivarse mediante el PC.

Dinero en caja

DINERO EN CAJA	
monedas	185.0
billetes	100.0
# premios	15
# dispensador	570
S borrar caja	
S alarma premios	0
S al dispens.	0

monedas entradas: suma de las monedas recibidas.

billetes entrados: suma de los billetes recibidos.

premios: cantidad de premios ganados.

dispensador: total de los premios de consolación ganados.

Ej.: dispensador de tickets, dispensador de chicles,...

El "**dinero en caja**" se utiliza como "contador a corto plazo". Se utiliza a la hora de vaciar la caja de dinero, con el fin de controlar los ingresos. A su vez, esta función

puede borrarse apretando el botón "S".

alarma premios: sonará una alarma si la cantidad de premios ganados sobrepasa este número (0 = no activo). Para activar/reactivar esta función, debe hacer clic en "S".

alarma dispensador: sonará una alarma si la cantidad de premios de consolación ganados sobrepasa este número (0 = no activo). Para activar/reactivar esta función, debe hacer clic en "S".

Mando manual

MANDO MANUAL	
S asignar premio	
S juego gratuito	
S juego con premio	
S juego hastapremio	
stand-by	N0
modo gratuito	N0

asignar premio: En el caso de que un jugador gane sin que la máquina detecte la mercancía, esta función permite hacer cuadrar los contadores, la contabilidad,... Esto sólo puede hacerse una vez al final del juego.

juego gratuito: mediante esta función se recibe un juego gratuito con fuerza reducida.

juego con premio: mediante esta función se recibe un juego gratuito con fuerza de agarre.

juego hasta premio: mediante esta función se activa la fuerza de agarre hasta el siguiente premio.

stand-by: mediante esta función se puede poner esta zona de juego en stand-by; en este caso, ya no se puede introducir dinero y en el visualizador se encienden 2 líneas.

modo gratuito : si esta función está activada, se puede jugar ilimitadamente sin insertar dinero. Con estas acciones los contadores no siguen contando.

Ajustes de la pinza

AJUSTES DE LA PINZA	
fuerza agarre	70%
fuerza reducida	35%
i indicador	0%
tiempo agarre	0.7s
tiempo al azar	N0
i prem fortuito	20%
S juego reducida	
S juego agarre	

fuerza de agarre: la fuerza con la que se cierra la pinza

fuerza reducida: fuerza de suspensión.

indicador: indica con qué fuerza se ha cerrado la pinza (0% ó x% fuerza de agarre o x% fuerza reducida)

tiempo de agarre: el tiempo durante el cual se ha mantenido la fuerza de agarre. Después de este lapso de tiempo, la fuerza de agarre se reduce hasta la fuerza reducida.

tiempo al azar: si esta variable está encendida, el tiempo de agarre que usted ha ajustado aumenta arbitrariamente

con 0,1 a 0,5 segundos.

premio fortuito: indica el porcentaje de premios ganados en un juego con 'fuerza reducida' (un porcentaje demasiado alto, por ej. 20% o más, indica que la fuerza reducida sea probablemente demasiado alta.)

juego con fuerza reducida: crédito gratuito, con él se puede jugar un juego ordinario, tal como se jugaría con entrada de dinero. Esta función se utiliza para ajustar la máquina.

juego con fuerza de agarre: crédito gratuito, juego completo con fuerza de agarre.

Estas dos últimas funciones no influyen en los contadores.

El menú "ajustes de la pinza" se utiliza para regular la fuerza de la pinza.

Información de pago

INFORMACION DE PAGO	
i pago actual	45%
i pago deseado	35%
precio venta	10.0
precio costo	3.5
i éxito agarre	82%
i premio xx atras	
S borrar regulador	

porcentaje actual: el porcentaje que ya se ha pagado. Este porcentaje se calcula automáticamente mediante 'entradas' y 'salidas'. Al ser mera información, este dato no puede ser ajustado.

porcentaje deseado: el porcentaje de pago deseado. Este dato no puede ser ajustado de forma directa, pero viene determinado por el precio de venta y el precio de costo (los ingresos ascienden como mínimo al 20% y como máximo al 50%). Cuando aparece ERR% aquí,

quiere decir que el precio de venta es demasiado alto/bajo con respecto al precio de una partida. El regulador ya no está activado. La máquina va a seguir jugando solo con fuerza reducida.

precio de venta: a cuánto deben ascender los beneficios de la mercancía. Eso debe comprender entre 4 y 120 veces el precio de una partida. Ejemplo: partida = € 0.5 entonces el precio de venta debería ser de €2 al mínimo y de €60 al máximo.

precio de costo: precio de compra: cuánto cuesta la mercancía.

éxito de agarre: indica en qué medida un juego triunfante lleva a la obtención de un premio. Si se gana una mercancía para cada juego con fuerza de agarre, ¡sabrá que el ajuste de su pinza es perfecto! (éxito de agarre = 100%). Los valores comprendidos entre 80% y 120% son excelentes.

premio xx atrás: indica hace cuántos juegos se ganó por última vez.

borrar el regulador: no dinero entrado, no mercancía salida. Si se producen cambios en la regulación, se debe volver a arrancar el regulador de pago. Sin embargo, los contadores siguen contando. Esta función también borra los créditos.

Valor de crédito

VALOR DE CREDITO	
valor fijo	N0
precio de juego	0.5
bonificación	3.0
canal referencia	2
1 CR por 3 x	0.2
1 CR por 1 x	0.5
2 CR por 1 x	1.0
5 CR por 1 x	2.0
1 CR por 10 x	0.1
30 CR por 1 x	10.0
14 CR por 1 x	5.0

valor fijo: si se activa esta función, se trabaja con un premio fijo por juego. Si desactiva la función "valor fijo", usted mismo puede determinar la cantidad de créditos por inserción o inserciones por crédito, y esto para cada canal.

precio de juego: el valor de un juego si se trabaja con un valor fijo.

bonificación: si se introduce el importe aquí mencionado, se obtiene un crédito extra (esto sólo es posible si la función "valor fijo" está activada).

canal de referencia: el canal que se utiliza con mayor frecuencia. Ej. si € 0,5 es el precio base por juego, ajustamos este canal en 2 (porque € 0,5 está programado en el segundo canal de la prueba de moneda).

En las últimas 7 líneas (7 canales para monedas / billetes), podemos determinar el número de créditos por moneda / billete. Los cuatro primeros canales siempre son monedas, el quinto y el sexto canal pueden ajustarse como moneda o billete. El séptimo canal siempre es un billete.

Valor de moneda

VALOR DE MONEDA	
moneda 1	0.2
moneda 2	0.5
moneda 3	1.0
moneda 4	2.0
moneda 5	0.1
moneda 6	10.0
unid contador	1.0

Aquí se establece el valor de la moneda por canal. Moneda 1 iguala al canal 1 de la prueba de moneda.

Incluso cuando este canal representa un billete o una ficha, se debe volver a llenar el verdadero valor.

unidad contador: aquí se determina el valor de una pulsación en el contador mecánico.

Ej. si se pone aquí '1', se dará por euro una pulsación hacia los contadores mecánicos.

Es decir que una moneda de 2 euros hará que se cuenten

2 unidades. Así, el importe que se lee, será el importe en euros.
 La moneda 5 y 6 pueden utilizarse para monedas o billetes.
 Esto depende de los ajustes que se hayan hecho en “valor de billete / ficha”.

Valor billete / ficha

VALOR BILLETE/FICHA		
billete1 valor		5.0
bill 1 indic		5.0
billete2 valor		10.0
bill 2 indic		10.0
bill valor		0.1
bill indic		0.0
unidad contador		1.0

valor billete1: el valor del billete.
indic billete1: el valor representado del billete.
valor billete2: el valor del billete/moneda/ficha.
indic billete 2: el valor representado del billete/moneda/ficha.
valor billete: el valor del billete/moneda/ficha.
indic billete: el valor indicado del billete/moneda/ficha.
unidad contador: aquí se determina el valor de una pulsación en el contador mecánico.

Ej. si se pone aquí ‘1’, se dará por euro una pulsación hacia los contadores mecánicos. Así, el importe que se lee, será el importe en euros.

El **valor indicativo** sólo tiene importancia para los contadores mecánicos y para el dinero en caja. Ej. si se pone el “valor billete” en 5.0 (un billete de 5 euros) y el “indic billete” en 1, se contarán 5 euros a efectos de los reintegros y de la contabilidad, pero sólo se contará 1 a efectos del dinero en caja y de los contadores mecánicos.

Así, se puede verificar directamente cuántos billetes se han recibido sin que se deba tener en cuenta el valor de los mismos.

El billete 1 siempre es un billete (canal 7), para los billetes 2 y 3 se puede elegir entre billete, moneda o ficha. Para hacer esta elección, se debe poner el valor indicativo en 0 para la moneda o ficha. Así, éste se contará automáticamente en los contadores de las monedas. No obstante, si se indica aquí un valor, éste será contado en los billetes.

Ajustes del juego

AJUSTES DEL JUEGO	
tiempo de juego	30s
4 direcciones	SI
modo de mando	0
punto de inicio	SI
jugar con saltos	NO
vuelta diagonal	SI
parar y bajar	0
detector listo	SI
limite credito	25
limite dinero	14.0

tiempo de juego: el período de tiempo durante el cual un jugador puede jugar. Este período empieza a contarse a partir de que se haya hecho el primer movimiento.
4 direcciones: aquí se distingue entre los botones (OFF) y el joystick (ON).
modo de mando: mediante esta función se puede hacer que el carro reaccione de otro modo al mando, en función de la posición del depósito de premios (0 es estándar).
punto de inicio: el carro puede irse a un punto previamente programado para empezar el juego desde allí (sólo de aplicación con el joystick).

Programación del punto de inicio del carro:

- Póngase delante de la línea “punto de inicio” y pulse “T”.
- Coloque el carro manualmente o mediante el joystick en el punto de inicio deseado y apriete el botón disparador.
- El carro volverá y se fijará el punto de inicio.

jugar con saltos: si esta función está activada, se puede jugar varias veces hacia delante y sólo una vez hacia un lado (sólo de aplicación con los botones).

vuelta diagonal: si esta función está en “SI”, el carro volverá de forma diagonal; si está en “NO”, el carro volverá primero hacia la izquierda y luego hacia delante.

parar y bajar: aquí se puede determinar hasta qué punto debe bajarse la pinza antes de abrirse. Si se elige 0, la pinza se abrirá directamente una vez que haya alcanzado la posición de inicio.

detector listo: si esta opción está desactivada, siempre se tomará en cuenta el detector. Si esta opción está activada, sólo se detectará si la máquina está activa.

límite de crédito: cuando se alcanza este límite, la prueba de moneda y el lector de billetes se desactivan hasta que el número de créditos haya bajado por debajo de este nivel.

límite de dinero: cuando se alcanza este límite, la prueba de moneda y el lector de billetes se desactivan hasta que se hayan agotado todos los créditos

Velocidades del motor

VELOCIDADES MOTOR	
adelante	100%
lateral	70%
subir/bajar	50%

La velocidad de los distintos motores es ajustable de forma separada.

Dispensador

DISPENSADOR	
S saldo a favor	0
S llenar	
# al ganar	0
# al perder	1
# al principio	0
# al final	0
S borrar saldo	
tipo dispensador	0

saldo a favor: si el dispensador está vacío, se anota la cantidad de tickets/chicles debidos. Estos pueden pagarse apretando el botón "S".

llenar: función de ayuda para llenar el dispensador

al ganar: cantidad que debe pagarse en caso de premio

al perder: cantidad que debe pagarse en caso de pérdida

al principio: cantidad que debe pagarse al principio del juego

al final: cantidad que debe pagarse al final del juego

borrar saldo a favor: con esta función pueden borrarse los billetes / chicles que todavía no se han entregado

tipo dispensador: con esta función se determina qué dispensador está presente.

- 0 = ningún dispensador presente
- 1 = ej. dispensador de tickets, dispensador de fichas
- 2 = máquina expendedora de chicles
- 3 = sistemas con lógica incorporada

Atracción

ATRACCION	
volumen juego	30%
volumen atracc.	30%
atraccion melodia	1
intervalo	10min
demo juego	SI
volumen auxil.	0%

volumen juego: volumen del sonido durante el juego

volumen atracción: volumen del sonido durante el modo atracción

melodía atracción: 1 es la melodía estándar, 2 es una melodía opcional (diferente durante juego, premio y atracción)

intervalo atracción: el tiempo del intervalo entre la atracción, en el caso de que no se juegue.

demonstración del juego atracción: si esta función está en "SI", el carro hace un movimiento junto con la melodía atracción.

volumen auxiliar: volumen de una fuente sonora externa y opcional. Esta fuente se mezcla con el sonido existente.

Ajustes estándares

```

AJUSTES ESTANDARES
S conservar ajustes
S cargar ajustes
#decimales          1
idioma      (2=ENG) 1
S charge C.Europa
S charge N.Europa
S charge E.U.America
S charge R.U.
S charge Suiza

```

conservar ajustes: si su máquina está ajustada tal como le gusta, puede conservar los ajustes realizados apretando el botón "S".

cargar ajustes: si su máquina está desajustada y usted ha conservado previamente sus ajustes, puede cargar estos ajustes ahora. Así, su máquina tendrá los mismos ajustes que cuando los conservó.

decimales: el número de cifras que son visibles después de la coma. Ejemplo: si ha puesto aquí 1, los valores dinerarios serán representados hasta 1 cifra después de la coma. Ej. 20,5

idioma: siempre puede elegir entre 2 idiomas; estos idiomas dependen del programa que posee.

Las 5 líneas siguientes son ajustes estándares que son específicos para los distintos países o continentes. Esto depende de la legislación local.

Diagnósticos

```

DIAGNOSTICOS
i ultima inserc. 4
i error contador 0
i err moneda/bil 0
i err dispens. 0
i err regulador 0
i datos errores 0
S borrar diagnost.

```

última inserción: representa el canal de la última moneda insertada.

error del contador: número de veces que el contador no estuvo presente cuando fue abordado.

error moneda / billete: número de problemas con la prueba de moneda o el lector de billetes

error del dispensador: número de veces que el dispensador no puede pagar (a tiempo)

error del regulador: número de veces que el regulador

comunica un pago demasiado alto (no se registran las advertencias de los pagos demasiado altos o demasiado bajos).

datos errores: número de errores relativos a la comunicación

borrar diagnósticos: poner todas las diagnósticos anteriores de nuevo en cero, salvo los errores del contador.

Diagnóstico mecánico

Este menú le va a ayudar localizar un problema mecánico.

Estos problemas generalmente se resuelven ajustando los interruptores (= micro-switches).

Puede inspeccionar los micro-switches (SW) y controlar sus funcionamiento sirviéndose de la mano y con la ayuda de la información "carro" en el menú "autoprueba".

```

DIAGNOSTICO MECANICO
i ult.err.mecan 4
i #errores mec 0
i #SW volver 0
i #SW izquierda 0
i #fallo volver 0
i #SW bajo bloque 0
i #SW bajo abiert 0
i #fallo bajo 0
i #SW arriba bloq 0
i #SW arriba abier 0
i #fallo arriba 0
i #cuerda rota 0
i #pinza bloque 0
i #fallo pinza 0
S borrar diagnosticos

```

ultimo error mecánico: a través de unos códigos, la pantalla indica el último error mecánico

error 31: error de contadores

error 32: error de dispensador

error 33: error al dispensar

error 34: error de trampa

error 35: no aplicable

error 36: circuito de pinza abierto

error 37: cortocircuito de la pinza

error 38: error al bajar

error 39: error al subir

error 40: error general al volver (hacia delante o hacia los lados)

error 41: error al ir izquierda

error 42: error al ir delante

errores mecánicos: el número de errores mecánicos

desde el último reset (reset = poner los diagnósticos anteriores de nuevo en cero)

SW volver: el sistema supone un problema con el SW hacia delante
SW izquierda: el sistema supone un problema con el SW hacia los lados
Fallo volver: el sistema supone un problema con el SW al volver (SW1 y/o SW2)
SW bajo bloqueado: el sistema supone que SW4 se queda cerrado
SW bajo abierto: el sistema supone que SW4 se queda abierto
fallo bajo: el sistema tarda demasiado en detectar SW4 , eso puede ser la consecuencia de un movimiento obstaculizado
SW arriba bloqueado: el sistema supone que SW3 se queda cerrado
SW arriba abierto: el sistema supone que SW3 se queda abierto
fallo arriba: el sistema tarda demasiado en detectar SW3, lo que puede ser una consecuencia de un movimiento obstaculizado hacia arriba
cuerda rota: el sistema supone que la cuerda esta rota
pinza bloqueada: el sistema supone que la pinza no baja
fallo pinza: cuando se detecta un circuito abierto o un cortocircuito al poner en marcha o al jugar
borrar diagnosticos (= reset): para borrar todos los diagnosticos mencionados arriba. Eso deberia hacerse despues cada error, para obtener un imagen correcto de los ultimos errores

Autopueba

AUTOPRUEBA		
T tipo pinza		3
T sustituir cuerda		
T ciclo mecanico		
T prueba de luces		
T dispensador		
i entrada	00000000	
i mando	00000000	
i carro	00000000	
i extensio	00000000	
i datos (ad=0)		0

tipo pinza: en el arranque de la máquina se mide la bobina de la pinza.

El tipo se representa mediante una cifra,

- 0 = error
- 2 = tipo small
- 3 = tipo medium
- 4 = tipo large
- 5 = tipo big one

Los problemas con los cables o con la propia pinza pueden ser el origen de resultados erróneos. Apriete "T" para volver a realizar la medición.

La cifra debe coincidir con el tipo de bobina.

sustituir cuerda: se pueden satisfacer dos funciones:

1. sustituir una cuerda:

- apriete el botón "T"
- guíe la cuerda hasta que ésta se haya desenrollado del todo.
- coloque la nueva cuerda por encima de las ruedecillas (durante esta operación puede bloquear el motor), enganche el pequeño botón detrás de la hendidura en el tambor de rejilla, tire ligeramente de la cuerda hasta que ésta empiece a enrollarse.
- el motor se detendrá automáticamente... ¡listo!

2. soltar una cuerda mal rebobinada:

- apriete el botón T,
- el motor tensará la cuerda aún más y la polea se desenrollará hasta que la pinza haya alcanzado el fondo.
- ahora puede colocar la cuerda manualmente en la posición correcta.
- vuelve a apretar el botón "T" y guíe la cuerda mientras que ésta se enrolla

ciclo mecánico: se realiza un completo ciclo mecánico (en esta operación, no se prueba el switch de balance SW4).

prueba de luces: las luces del mando se encienden y apagan una tras una.

dispensador: el dispensador opcional entrega 1 objeto.

moneda entrada: control de la prueba de moneda / lector de billetes.

mando: control de los switches de los botones / joystick.

carro: control de los switches en el carro.

extensión: control de las extensiones, ej.: detección ir.
datos: control del Intelli link

Las líneas de información anteriores indican si determinada entrada del Controlador Intelli está activada (=I) o desactivada (=O). Las entradas se cuentan desde la derecha hacia la izquierda.

El cambio de una entrada debe ser visible, ¡y esto sólo en 1 posición!

Este menú puede ayudarle a localizar los problemas y, en su caso, a solucionarlos.

Ajustar

**Observación: por el magnetismo permanente del núcleo de la pinza resulta imposible trabajar con mercancías que contienen material magnético.
¡Este material se quedaría pegado al núcleo!**

Después de que se haya elegido la pinza adecuada para la mercancía, se procede como sigue: Váyase al menú 'AJUSTES DE LA PINZA'.
Empiece con el ajuste "fuerza de agarre.....70%" y "fuerza reducida....35%" (ajuste estándar).

Ajuste primero la "fuerza reducida" como sigue:

- Ponga la mercancía entre las patas de la pinza y apriete el botón de prueba.
- La pinza se cerrará.
- Regule la fuerza de tal forma que la pinza justamente no consiga agarrar la mercancía.
- Aumente la fuerza reducida mediante el botón "+", reduzca la fuerza reducida mediante el botón "-".
- ¡Ojo! Esto sólo es una aproximación. Cuando uno juega, verá que todavía hay que ajustar la fuerza un poco más.

Ajuste ahora la "fuerza de agarre" como sigue:

- Empezamos con el doble de la fuerza reducida.
- Ponga la mercancía entre las patas de la pinza.
- Apriete el botón de prueba y la pinza se cerrará.
- La pinza debe ser capaz de agarrar la mercancía sin problemas. Si esto no es el caso, debe aumentar la fuerza de agarre.

Observación:

Le aconsejamos que no utilice la fuerza de agarre máxima si esto no resulta necesario. Utilice únicamente la fuerza necesaria para obtener así un juego bonito.

A continuación, se ajusta el "tiempo de agarre":

- Se trata del tiempo durante el cual se ha mantenido la fuerza de agarre. Después de este lapso de tiempo, la fuerza de agarre se reduce hasta la fuerza reducida.
- Mediante este ajuste se regula hasta qué altura se puede subir la mercancía antes de soltarla.
- Si activa la función "tiempo al azar", éste será aumentado con un valor arbitrario comprendido entre 0,1 y 0,5 segundos. Si se quiere hacer uso de esta función, se debe ajustar primero la máquina sin esta función. Si se ha encontrado un buen tiempo de agarre, el tiempo de agarre se reduce con 0,5 seg. y se activa esta función. Ej. el tiempo de agarre se ha ajustado en 1,2 segundos. En este caso, el tiempo de agarre será reducido con 0,5 seg. y a continuación encendemos la citada función. Así, el tiempo de agarre oscilará entre 0,7 y 1,2 segundos.

- Esta función se utiliza para obtener un juego cambiante. Es decir que la mercancía se soltará en momentos y a alturas diferentes.

Es importante que se realicen algunos ensayos. Así, se puede comprobar si la máquina se ha regulado conforme a sus deseos. Para ello, puede utilizar las funciones “juego con fuerza reducida” (en principio, la mercancía no puede ganarse) y “juego con fuerza de agarre” (en principio, la mercancía debe ganarse).

La mayoría de los juegos deben jugarse con “juego con fuerza reducida” ya que en este caso no se puede ganar en condiciones normales, siendo esto es lo más importante para comprobar si se ha obtenido el juego deseado.

Durante estos ensayos no se registran los premios ni se influyen los contadores o el regulador. Se puede seguir el valor instantáneo de la fuerza de agarre y, por tanto, también el paso de la fuerza de agarre a la fuerza reducida, en la línea de información “indicador”.

Advertencias y mensajes de error

Tanto las advertencias como los mensajes de error son visibles en el Programador Intelli. Aparecen cuando se ha constatado un mal funcionamiento.

Las advertencias y los mensajes de error pueden eliminarse apretando el botón “S”. No obstante, debe saber que así sólo se eliminan los avisos y no los errores.

Mensaje de error:

La prueba de moneda se bloquea porque no está garantizado el buen funcionamiento de la máquina. Para poder reanudar el juego se debe solucionar primero el problema y eliminar el mensaje de error.

Advertencia:

Información sobre un posible problema.

Se puede seguir jugando sin solucionar el posible problema.

¡ADVERTENCIA! precio de juego demasiado alto (revise ajustes crédito) Apriete S.

El número de créditos por juego no está en proporción con el valor de moneda o, por ejemplo, el canal de referencia hace una referencia errónea. Revise los “VALOR DE CRÉDITO”.

¡ADVERTENCIA! importes de la contabilidad demasiado altos (borre) Apriete S.

Los contadores electrónicos de la contabilidad se están haciendo demasiado altos.

¡ADVERTENCIA! contad de la caja de dinero demasiado altos (borre). Apriete el botón S.

Los contadores electrónicos de los “contadores de la caja de dinero” se están haciendo demasiado altos.

¡ADVERTENCIA! La modificación de este parámetro ocasiona err. Borre la contabilidad.

Se han realizado modificaciones en ajustes que influyen los contadores mecánicos. Al igual que los

demás errores, este error se registra en el menú "DIAGNÓSTICOS", pero ¡sólo se borra al borrarse la contabilidad"!

¡ADVERTENCIA! Ha pasado demasiado tiempo no se ha ganado nada. Controle los ajustes.

Por una conexión defectuosa o por grandes oscilaciones en la tensión de alimentación no se puede regular correctamente la fuerza de la pinza.

¡ADVERTENCIA! Pago sobrepasa el 100%. Revise la fuerza de la pinza.

Ha pasado demasiado tiempo en el que no se ha registrado ningún premio. Verifique los ajustes en el menú "INFORMACIÓN DE PAGO", así como el buen funcionamiento del detector de premios.

¡ADVERTENCIA! La fuerza de la pinza está no garantizada. Apriete el botón S.

El pago sobrepasa el 100%. Verifique sus ajustes de la pinza y observe el futuro comportamiento de los del pago. Si el problema persiste, aparecerá un mensaje de error.

¡ADVERTENCIA! Detector cubierto o averiado. Apriete el botón S.

En el arranque de la máquina, el detector está activo. Esto puede significar que hay objetos en el depósito de premios o que hay un problema en el detector. Observación: el mando no es capaz de constatar si el detector funciona correctamente.

! ADVERTENCIA : premios o dispensador casi vacíos. Apriete el botón S

Esta advertencia aparecerá en el caso de que se haya sobrepasado el número configurado en alarma premios/dispensador.

! AVISO : mecanica - operacion critica "Controle diagnostic. para mas informacion

Se ha constatado un error mecánico – verifique la información en el menú "diagnosticos mecanicos" para resolver el problema.

¡ERROR!: los contadores están desconectados o el módulo está averiado. Apriete S para

El mando no consigue que los contadores sigan contando o el mando está averiado.

¡ERROR!: el dispensador no ha pagado (a tiempo). Apriete el botón S

El dispensador opcional de billetes o chicles no da ninguna señal de que se haya pagado algo. El dispensador, el mando o el cableado pueden estar averiados.

¡ERROR!: pago demasiado alto; controle los ajustes de la pinza. (borrar el regulador!)

El porcentaje de pago ha sido demasiado alto durante mucho tiempo. La corrección no soluciona nada. Verifique

el ajuste de la pinza y del regulador de pago. Antes de seguir jugando, debe volver a borrar el regulador.

¡ERROR!: el lector de monedas de billetes se ha bloqueado. Apriete el botón S

La prueba de moneda o el lector de billetes ha avisado un problema.

¡ERROR!: circuito de la pinza abierto; intente 'tipo de pinza' para seguir.

La pinza está averiada, de un tipo irreconocible o se ha roto el cableado. Realice la reparación y vuelva a conectar la máquina o utilice la función 'tipo de pinza' en el menú AUTOPRUEBA para probar la pinza. Los tipos de pinza de 1 a 4 son válidos.

¡ERROR! Corto circuito de la pinza; intente 'tipo de pinza' para seguir.

La pinza está averiada, de un tipo irreconocible o se ha roto el cableado. Realice la reparación y vuelva a conectar la máquina o utilice la función 'tipo de pinza' en el menú AUTOPRUEBA para probar la pinza. Los tipos de pinza de 1 a 4 son válidos.

! ERROR : mecanico - pinza bajando. Controle diagnost!

Se ha constatado un problema al bajar de la pinza – verifique la informacion en el menu “diagnosticos mecanicos” para resolver el problema.

! ERROR : mecanico - pinza subiendo. Controle diagnost!

Se ha constatado un problema al subir de la pinza – verifique la informacion en el menu “diagnosticos mecanicos” para resolver el problema.

! ERROR : mecanico - carro volviendo. Controle diagnost!

Se ha constatado un problema al volver de la pinza – verifique la informacion en el menu “diagnosticos mecanicos” para resolver el problema.

! ERROR : mecanico - iendo lateral. Controle diagnost!

Se ha constatado un problema al ir lateral de la pinza – verifique la informacion en el menu “diagnosticos mecanicos” para resolver el problema.

! ERROR : mecanico - iendo delante. Controle diagnost!

Se ha constatado un problema al ir delante de la pinza – verifique la informacion en el menu “diagnosticos mecanicos” para resolver el problema.

Ajustes complementarios y mensajes de error (The Big One)

En el programa del « The Big One » hay algunas funciones más. Éstas se describen a continuación.

Ajustes del juego

AJUSTES DEL JUEGO	
tiempo de juego	30s
4 direcciones	SI
modo de mando	0
punto de inicio	SI
jugar con saltos	NO
vuelta diagonal	SI
parar y bajar	0
jugar en seguida	SI
detector listo	SI
modo trampa	0
limite credito	25
limite dinero	14.0

modo trampa: hay 3 opciones posibles:

- **0 = manual:** el jugador puede coger libremente el premio. Sin embargo se puede seguir jugando sin coger el premio.
- **1 = semi-automático:** se da una señal "call attendant". No se puede seguir jugando antes de que el operador vaya a sacar el premio de la máquina.
- **2 = automático:** sólo se puede seguir jugando si el premio se ha sacado. El jugador puede hacer esto sólo.

Velocidades del motor

VELOCIDADES MOTOR	
adelante	100%
lateral	70%
subir	50%
bajar	50%

La velocidad de los distintos motores es ajustable de forma separada.

En « The Big One » la velocidad ascendente y la velocidad descendente pueden configurarse de forma separada, incluso si se trata del mismo motor.

Diagnósticos

DIAGNOSTICOS	
i ultima inserc.	4
i error contador	0
i err moneda/bil	0
i err dispens.	0
i err regulador	0
i err trampa	0
i datos errores	0
S borrar diaagnost.	

errores trampa: mensajes de error sobre el funcionamiento erróneo de la trampa.

Autoprueba

```
AUTOPRUEBA
T tipo pinza      3
T sustituir cuerda
T ciclo mecanico
T prueba de luces
T dispensador
T soltar freno
T mover trampa    0
i entrada  00000000
i mando    00000000
i carro    00000000
i extensio 00000000
i intelli (ad=0)  0
```

soltar freno del motor: mediante esta función el freno se suelta y la pinza baja por su propio peso.

mover trampa: mediante esta función se puede probar la puerta de triunfos haciendo clic en « T ».

Mensaje de error

```
! ERROR : trampa
bloqueada. Haga clic
S(váyase a AUTOPRUEBA
p corregir la trampa)
```

Hay un problema con la trampa. Este problema puede corregirse mediante el menú « autoprueba ».

