

MANUAL DE INSTRUCCIONES *CIRCUS*



K7OnPlay S.C.
C/URITIASOLO N° 10 BAJO
01006 VITORIA

TELEFONO (S.A.T):945 13 10 67
FAX: 945 23 21 84
www.k7onplay.com

C

I

R

C

U

S

1- INSTALACION.....	2
1.1 REQUISITOS DE UBICACIÓN	2
1.2 CONEXIÓN A LA RED.....	2
1.3 PUESTA EN SERVICIO.....	2
2- CARACTERISTICAS TECNICAS	2
2.1 CARACTERISTICAS FISICAS.....	2
2.2 CARACTERISTICAS ELECTRICAS.....	3
3- INSTRUCCIONES DE USO.....	3
3.1 DESCRIPCION DEL JUEGO.....	3
3.2 DESCRIPCION DE LOS TEST Y SWITCHES.....	4
3.2.0 Switches	4
3.2.1 Contador de entradas	4
3.2.2 Contador de salidas	5
3.2.3 Faltas	5
3.2.4 Tiempo de cada intento	5
3.2.5 Créditos por partida	5
3.2.6 Precio por partida	6
3.2.7 Jugadas por partida	6
3.2.8 Bajar pinza	6
3.2.9 Sonido de reclamo	7
3.2.10 Sensores	7
3.2.11 Jostic	7
3.2.12 Motores y bobinas	8
3.2 RESET DEL SISTEMA	8
3.3 FUERA DE SERVICIO.....	9
4- MANTENIMIENTO.....	10
4.1 REPOSICION DEL PRODUCTO Y RECAUDACION.....	10
5- ESQUEMAS.....	11

1- INSTALACION

A continuación se dan una serie de recomendaciones para un correcto funcionamiento.

1.1 REQUISITOS DE UBICACIÓN

La máquina solamente puede ser utilizada en ambientes secos, y deberá estar alejada de sistemas de emisión de energía calorífica.

La máquina debe colocarse en un suelo donde la superficie sea lisa y horizontal.

1.2 CONEXIÓN A LA RED ELECTRICA

Antes de conectar la máquina debe controlarse la tensión de red. La tensión de servicio admisible se encuentra indicada en la placa de características situada en la parte inferior de la máquina.

Conectar la maquina a un enchufe de fácil acceso y con toma de tierra, a fin de evitar descargas eléctricas. **KURSAAL K7 S.A.L. no se hace responsable del incumplimiento de esta obligación.**

1.3 PUESTA EN SERVICIO

Enchufar la maquina y esperar a que aparezca el show. Ir al test y ajustar los valores según se desee o bien dejar los predeterminados. Comprobar en cualquier caso los contadores, los motores y los detectores. Volver al juego y echar una moneda para comprobar que admite correctamente e inicia el juego. Comprobar que entrega el premio al finalizar la partida . Si es así, la maquina estará lista para funcionar.

2- CARACTERISTICAS TECNICAS

3.1 CARACTERISTICAS FISICAS

Clase

Maquina expendedora.

Dimensión y peso

ALTO	1500 mm
ANCHO	700 mm
FONDO	600 mm
PESO	65 Kg

Entrada de monedas

TIPO	MARCA	ACEPTACION
Selector electrónico	Azkoyen	0.5,1 € y 2€

2.2 CARACTERISTICAS ELECTRICAS

Alimentación

V	Wmax	Hz
100-240	150W	50/60

Características ambientales

Temperatura	Humedad relativa	VIBRACION
-20° a 70°	20% a 90%	10-500Hz 2G-10min

3- INSTRUCCIONES DE USO

A continuación se describe el funcionamiento de la máquina expendedora, que aparte incluye los test y alguna otra característica a tener en cuenta.

3.1 DESCRIPCION DEL JUEGO

Una vez introducida la moneda, la máquina llevará la pinza a la posición inicial y dejará un tiempo de 20 segundos (modificables en los test) para que el usuario pueda dirigir la pinza, con el mando y el botón, hacia el producto deseado. Cuando el usuario lleve la pinza a una distancia próxima al producto, ésta, automáticamente, avanzará hacia él para cogerlo, y lo llevará al origen para dispensarlo. Si ha dado el premio, sonará una música característica cuando el producto salga, y acabará la partida, y si no volverá a la posición inicial para dar otra oportunidad al usuario. El usuario tendrá un total de 10 oportunidades (modificables en test) para sacar el producto, pero si a pesar de eso no lo consigue, la máquina le devolverá la moneda (en comunidades que lo permitan es posible que no devuelva la moneda programando los switches a una posición determinada (ver apartado switches)). Si el usuario no toca nada o no dirige la pinza lo suficientemente cerca de ningún producto, la máquina, transcurridos los 20 segundos, bajará la pinza para intentar coger un producto al azar y luego dispensarlo.

3.2 DESCRIPCION DE LOS TEST Y SWITCHES

Para acceder al test basta con accionar el interruptor situado en la parte frontal, al lado del cajón de monedas. Hecho esto aparece el texto TEST en pantalla.

Si se acciona el mando hacia la derecha, se avanza por los distintos test.

Si se acciona el mando hacia la izquierda se retrocede.

Si se pulsa el botón se entra en el test correspondiente, y pulsándolo otra vez se modifican los datos de ese test. Una vez dentro, si se acciona el mando a derecha o izquierda, se sale del test.

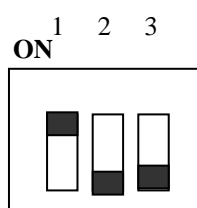
Si se acciona el mando hacia arriba en la pantalla aparece “**RSTC**”, que indica que se van a resetear los contadores parciales (Entradas, salidas y faltas). Eso ocurrirá si se mantiene pulsado más de 5 segundos. Sonará un ruido de confirmación.

Si se acciona el mando hacia la izquierda y se aprieta el botón simultáneamente aparece “**RST**”, que indica que se va a hacer un reset total, lo que llevará a todas las variables del test a sus valores por defecto. Eso ocurrirá si se mantiene pulsado más de 5 segundos. Sonará un ruido de confirmación.

Para salir del test bastará con volver a accionar el interruptor.

3.2.0 Switches (solo para las comunidades que lo permitan)

Para que la máquina no devuelva la moneda si no se consigue sacar el producto, colocar los switches como se indica en la figura.



3.2.1 Contador de entradas

Es el contador parcial de entradas (el contador total de entradas es mecánico) y tiene hasta 9999 entradas en euros.

Posee un reset propio que permite ponerlo a cero en cualquier momento. Para ello basta con avanzar hasta el contador de entradas, entrar con el botón para ver el contador, y volver a pulsarlo durante más de 5 segundos. También como ya se ha comentado se resetea con el RSTC.

3.2.2 Contador de salidas

Es el contador parcial de salidas (el contador total de salidas es mecánico) y tiene hasta 9999 salidas.

Posee un reset propio que permite ponerlo a cero en cualquier momento. Para ello basta con avanzar hasta el contador de salidas, entrar con el botón para ver el contador, y volver a pulsarlo durante más de 5 segundos. También como ya se ha comentado se resetea con el RSTC.

3.2.3 Contador de Faltas

Es el contador de las faltas que se hacen a la máquina en juego. En el caso de falta se tragará la moneda y no dará premio, por lo que cuando no correspondan las entradas con las salidas, la diferencia estará en el número de faltas cometidas.

Posee un reset propio que permite ponerlo a cero en cualquier momento. Para ello basta con avanzar hasta el contador de faltas, entrar con el botón para ver el contador, y volver a pulsarlo durante más de 5 segundos. También como ya se ha comentado se resetea con el RSTC.

3.2.4 Tiempo de cada intento

Se puede programar la duración de cada intento de 15 a 60 segundos, avanzando de 5 en 5 segundos. Para ello hay que avanzar hasta el test 4 y entrar con el botón, donde se mostrará el tiempo programado. Para modificarlo pulsar el botón para cada incremento de 5 segundos. Luego actuar sobre el mando a derecha o izquierda para salir.

Por defecto esta a 20 segundos.

3.2.5 Créditos por partida

Aunque lo normal es que dé 1 crédito por partida (valor por defecto), se puede programar para dar hasta dar 5. Lo que significa que dará un producto por cada crédito. Para ello hay que avanzar hasta el test 5 y entrar con el botón, donde se mostrará el número de créditos programado. Para modificarlo pulsar el botón para cada incremento de 1 crédito. Luego actuar sobre el mando a derecha o izquierda para salir.

3.2.6 Precio por partida

Aquí se puede programar el precio de la partida, en función del cual el monedero admitirá o rechazará monedas.

Si se programa a 50 céntimos, solo admitirá la moneda de 50 y rechazará tanto la de 1 como la de 2 euros.

Si se programa a 1 euro (Por defecto), admitirá las monedas de 50 y de un euro.

Si se programa a 2 euros, admitirá todas las monedas.

Si no se hecha el precio exacto del valor de la partida la máquina devolverá las monedas introducidas.

Por último si se programa gratis FREE, el monedero rechazará todas las monedas ya que la máquina estará constantemente jugando.

Para modificar el precio hay que ir al test 6 y pulsar el botón para meterse en él. Una vez dentro aparece el valor programado, y para cambiarlo hay que pulsar de nuevo el botón por cada valor. Luego actuar sobre el mando a derecha o izquierda para salir.

3.2.7 Jugadas por partida

Las oportunidades que se pueden tener para sacar producto en cada partida se pueden programar en este test. El margen permitido es de 1 a 10 intentos, teniendo estos últimos por defecto.

Para modificar los intentos hay que irse al test 7 y pulsar el botón para meterse en él. Una vez dentro aparece el valor programado, y para cambiarlo hay que pulsar de nuevo el botón por cada incremento de 1. Luego actuar sobre el mando a derecha o izquierda para salir.

3.2.8 Bajar pinza

Se tiene la opción de bajar la pinza antes de la entrega del producto, con el fin de embocar mejor el hueco de salida.

Para activar y desactivar dicha opción hay que irse al test 8 y pulsar el botón para entrar. Una vez dentro aparece que esta en OFF (desactivado) o en ON (activado). A cada pulsación del botón basculará entra ambos. Luego actuar sobre el mando a derecha o izquierda para salir.

3.2.9 Sonido de reclamo

Si se quiere activar o desactivar el sonido de reclamo en el show, hay que irse al test 9. Como siempre se avanza hasta él con del mando y se entra dándole al botón. Una vez dentro aparece que esta en OFF (desactivado) o en ON (activado). A cada pulsación del botón basculará entra ambos. Luego actuar sobre el mando a derecha o izquierda para salir.

3.2.10 Sensores

Este test sirve para comprobar el correcto funcionamiento de los detectores y micros de la máquina.

Si nos vamos al test 9 y entramos en él pulsando el botón, el display nos indicará que sensor esta activo (ej **2 ON**), o si están todos inactivos (**OFF**). Moviendo carro manualmente se pueden activar o desactivar los distintos detectores. Los micros de la pinza se pueden activar con la mano. Y el Opto de salida se puede activar accionado la puerta.

Para que todos los detectores estén desactivados (OFF) el carro se debe llevar al centro de la máquina

Los distintos detectores numerados son:

1 Detector que indica que el carro esta en la posición delantera (visto desde la parte frontal de la máquina) de la máquina.

2 Detector que indica que el carro esta en la posición trasera de la máquina.

3 Micro que indica si la pinza está arriba.

4 Micro que indica si la pinza ha encontrado tope.

5 Detector que indica que el carro está a la izquierda de la máquina.

6 Opto de la puerta de salida.

3.2.11 Jostic

Para comprobar el correcto funcionamiento del Jostic hay que moverse hasta el test 11 y pulsar el botón. Una vez dentro cuando se mueva el jostic se mostrará en pantalla hacia que dirección se ha hecho el movimiento: DCHA, IZQU, ARRI, ABAJ. Para salir, en este caso, hay que pulsar de nuevo el botón.

3.2.12 Motores y bobinas

Para que este test funcione correctamente es necesario que el carro este en el origen, para ello basta con salir del test, esperar que el carro se posicione automáticamente, y volver a entrar.

Este test va a hacer un barrido por todos los motores y bobinas, de tal forma que, una vez dentro del test 11, cada vez que se pulse el botón se activará un motor/bobina.

El inicio es con todo **OFF**. La secuencia por cada pulsación es:

MOT1: Se activa el motor de la X (derecha-izquierda)

MOT2: Se activa el motor de la Y (delante-atrás)

MOT3: Se activa el motor de la Z (abajo-arriba)

BOB1: se activa la bobina la pinza (abierto-cerrado)

BOB2: Se activa la bobina del cajón (abierto-cerrado)

BOB2: Se activa la bobina de la devolución (abierto-cerrado)

3.1 RESET DEL SISTEMA

Reset contadores: En test, si se acciona el mando hacia arriba en la pantalla aparece "RSTC", que indica que se van a resetear los contadores parciales (Entradas, salidas y faltas). Eso ocurrirá si se mantiene pulsado más de 5 segundos. Sonará un ruido de confirmación.

Reset memoria volátil: Cuando la maquina se bloquea o tiene un mal funcionamiento basta con apagarla y encenderla dejando unos segundos entre las dos acciones. Con esto conseguimos iniciar la memoria volátil y debe ser suficiente para iniciar el juego correctamente.

Reset memoria no volátil: Entrando y saliendo del test se borra el juego en curso.

En test, si se acciona el mando hacia la izquierda y se aprieta el botón simultáneamente aparece "RST", que indica que se va a hacer un reset total, lo que llevará a todas las variables del test a sus valores por defecto. Eso ocurrirá si se mantiene pulsado más de 5 segundos. Sonará un ruido de confirmación.

Valores por defecto:

- contadores entradas, salidas y faltas= **0000**

- duración de la partida = **20**
- créditos por partida = **1**
- Precio por partida = **1 euro**
- Jugadas por partida = **10**
- Bajar pinza = **OFF**
- reclamo = **ON**

3.3 FUERA DE SERVICIO

Cuando en la máquina falla algún sistema vital para el correcto funcionamiento, la máquina se pone en fuera de servicio indicando con un mensaje de error cual es el fallo.

Los errores posibles son:

ERROR: error general debido a cambios inesperados en las variables de programa. Apagar y encender la máquina.

ERROR 1: error en la memoria de programa (ROM). Datos corruptos. Si persiste cambiarla por otra.

ERROR 2: problema en la memoria RAM externa. Posible avería de la misma o simplemente una mala colocación. También puede indicar que los datos de test están corruptos y que se van a volver a poner por defecto cuando se apague y se encienda de nuevo. Si persiste cambiar la RAM por otra.

ERROR 3: Error de monedero.

DET 1: mal funcionamiento del detector que detecta que el carro esta en al parte delantera de la máquina (visto desde la parte frontal de la máquina). Comprobarlo en el test de sensores.

DET 2: mal funcionamiento del detector que detecta que el carro esta en la parte trasera de la máquina. Comprobarlo en el test de sensores.

DET 3: mal funcionamiento del micro que indica que la pinza esta arriba. Comprobarlo en el test de sensores.

DET 5: mal funcionamiento del detector que detecta que el carro está a la izquierda. Comprobarlo en el test de sensores.

4- MANTENIMIENTO

Es recomendable que cada cierto tiempo se compruebe el correcto funcionamiento.

Mantener el expositor libre de polvo y suciedad. La limpieza externa se realizará con un paño húmedo, evitando sustancias de tipo corrosivas y disolventes.

Si se ha de sustituir el fusible debe ser por otro de las mismas características.

La persona técnica debe comprobar habitualmente las conexiones a la tierra de seguridad, los cables conectados a tensiones peligrosas (fundas protectoras, atados etc..) y el sistema de ventilación (asegurándose de que no esta sucio).

Asimismo, se debe comprobar también el correcto funcionamiento del carro, mirando que se mueve bien en los ejes X e Y, y que la pinza sube y baja correctamente a través del sistema de poleas, comprobando el buen estado de la cuerda que sostiene a esta.

Los componentes que deban ser sustituidos serán suministrados a través del servicio técnico de K7 OnPlay. En caso de mal funcionamiento no dude en llamarnos.

Solo las personas con cualificación técnica deben tener acceso a las zonas activas de la máquina (CPU, Fuente de alimentación, Red).

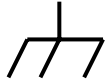
4.1 REPOSICION DEL PRODUCTO Y RECAUDACIÓN

Cada vez que se reponga el producto o se acceda a zonas activas de la maquina asegurarse de que la máquina está desconectada.

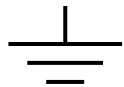
5- ESQUEMAS

Los esquemas se dividen en: CPU, Placa Adaptadora y de fuerza, placa de detectores, placa de micros y placa display.

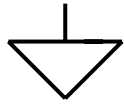
SIMBOLOS Y COLORES



TOMA DE TIERRA



MASA DIGITAL



MASA ANALOGICA

CORRIENTE CONTINUA

+5 V CABLE ROJO

MASA CABLE NEGRO

+12 V CABLE AZUL

CORRIENTE ALTERNA

FASE CABLE AZUL O MARRON

NEUTRO CABLE NEGRO

TIERRA CABLE AMARILLO Y VERDE