

MANUAL TÉCNICO MÁQUINA EXPENDEDORA A-BIFUCA

DESCRIPCIÓN Y FUNCIONAMIENTO

- La máquina expendedora A-BIFUCA está provista de 15 niveles de programación, de los cuales, doce son configurables por el usuario de la máquina, y tres son de carácter informativo, indicando contabilidades de créditos, premios y pines. Hay otros 3 códigos de error que aparecerán automáticamente en el display e indicarán el problema ocurrido en los mecanismos de la máquina.
- La máquina puede admitir distintos tipos de monedas en función del tipo de monedero incorporado. El precio del juego puede ser programado por el usuario.
- La máquina expendedora puede ser configurada para entregar siempre pines al inicio o al final de la jugada, o bien dejar únicamente al azar o habilidad del usuario la posible obtención de alguno de los artículos expuestos.
- **IMPORTANTE:** El jugador siempre deberá pulsar el botón al final de la caída de la pinza para activar su cierre, a no ser que esta estén configurada para bajar con una sola pulsación.

Para acceder a los niveles de programación, la máquina está provista de un botón de TEST situado en el interior de la caja de control, junto al mecanismo aceptador de monedas. Pulsando TEST aparecerá en el display un solo cero a la derecha [0], para avanzar niveles moveremos la palanca de control hacia la izquierda y para entrar en el nivel moveremos a la derecha. Una vez en el nivel deseado mover nuevamente a la derecha para seleccionar las diferentes opciones disponibles. Ver el siguiente detalle con todas las opciones disponibles por niveles.

NIVEL 1: “00 1” = SI DA PINES AL FINAL DEL JUEGO

“01 1” = NO DA PINES AL FINAL DEL JUEGO

NIVEL 2: “00 2” = BAJADA DE PINZA CON UNA PULSACIÓN

“01 2” = BAJADA DE PINZA EN CADA PULSACION

Sólo se podrá actuar sobre este nivel si en el nivel 14 la opción seleccionada ha sido “00 14”

NIVEL 3: “00 3” = ENTREGA DE PREMIOS DESDE LO ALTO DEL CARRO

“01 3” = ENTREGA DE PREMIOS CON BAJADA DE PINZA

NIVEL 4: “00 4” = MÍNIMA FUERZA DE LA PINZA

“01 4” = MEDIA FUERZA DE LA PINZA

“02 4” = MÁXIMA FUERZA DE LA PINZA

NIVEL 5: “00 5” = SONIDO DE BAJADA ACTIVADO

“01 5” = SONIDO DE BAJADA DESACTIVADO

NIVEL 6: “00 6” = SONIDO DE RECLAMO CADA 10 MINUTOS

“01 6” = SIN SONIDO DE RECLAMO

**NIVEL 7: “ AB” = PRIMERA CIFRA DE CONTABILIDAD DE MONEDAS
ENTRADAS**

**“CDEF” = SEGUNDA CIFRA DE CONTABILIDAD DE MONEDAS
ENTRADAS**

Estas cifras forman la cantidad final así: “ABCDEF”. En todas las contabilidades

NIVEL 8: “ AB” = PRIMERA CIFRA DE CONTABILIDAD DE PREMIOS

“CDEF” = SEGUNDA CIFRA DE CONTABILIDAD DE PREMIOS

NIVEL 9: “ AB” = PRIMERA CIFRA DE CONTABILIDAD DE PINES

“CDEF” = SEGUNDA CIFRA DE CONTABILIDAD DE PINES

NIVEL 10: “2510” = 25%

“5010” = 50%

“7510” = 75%

“9910” = 100%

NIVEL 11: “XX11” = TIEMPO DE PARTIDA EN SEGUNDOS

XX = 10, 15, 20, 25, 30 SEGUNDOS

NIVEL 12: MONEDAS REQUERIDAS PARA UN CRÉDITO (DESDE 1 A 9)

NIVEL 13: JUGADAS PARA CADA CRÉDITO (DESDE 1 A 9)

**NIVEL 14: “00 14” = ACTIVA NIVEL 2 O BAJADA PULSANDO OK Y PARADA AL
SOLTAR, CONN CONTROL DE CARRO CON JOYSTICK.**

“01 14” = CAIDA DE PINZA SIN PARADA CON CONTROL DE JOYSTICK

NIVEL 15: “00 15” = SI DA PINES AL INICIO DEL JUEGO

“01 15” = NO DA PINES AL INICIO DEL JUEGO

Importante: Este nivel funciona independientemente del nivel 1, por lo que para evitar el entregar dos pines por jugada, uno de ellos deberá ser fijado en la opción 01.

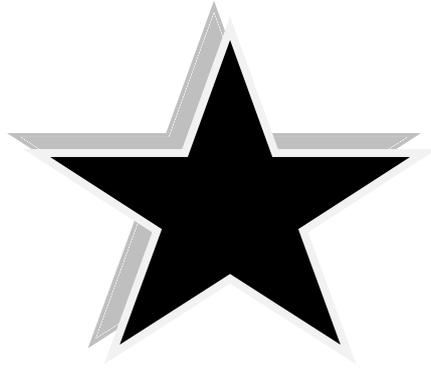
MENSAJES DE SERVICIO

El programa de la máquina realiza continuos chequeos para comprobar el correcto funcionamiento de sus componentes. En el display pueden aparecer los siguientes mensajes indicando que hay alguna anomalía en el funcionamiento:

“1111” = MONEDA ATASCADA EN EL MICRO DEL MONEDERO

“2222” = EL CARRO NO HA VUELTO CORRECTAMENTE A LA POSICIÓN DE REPOSO O ALGUNO DE LOS FINALES DE CARRERA ESTÁ DAÑADO

“3333” = EL MOTOR DE SUBIDA Y BAJADA DE LA PINZA O ALGUNOS DE SUS COMPONENTES NO FUNCIONA CORRECTAMENTE



**EXPENDEDORA
A-BIFUCA**

**MANUAL
INSTRUCCIONES**