

GOLD WIN[®]

PRESENTACION

TECNICA

MAQUINA RECREATIVA TIPO " B "

Nº HOMOLOGACION B-0314



UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.

UNIDES[®]

GOLD WIN

1- CARACTERISTICAS GENERALES

- JUEGO
- CONFIGURACIONES
- SISTEMAS DE SEGURIDAD
- SISTEMA DE CONTADORES
- INTERRUPTORES DE SERVICIO

2- DESCRIPCION DE ELEMENTOS Y CONJUNTOS

- DIAGRAMA DE BLOQUES
- SISTEMA DE ADMISION, DESVIO Y EXPULSION DE MONEDAS

A) SELECTORES DE 5 Y 25 Rs

DESCRIPCION
FUNCIONAMIENTO
MANTENIMIENTO, MODIFICACIONES

B) CANALIZACIONES

BOBINAS DE BLOQUEO Y DESVIO DE MONEDAS
MANTENIMIENTO, MODIFICACIONES

C) MECANISMO DE EXPULSION DE MONEDAS

DESCRIPCION
FUNCIONAMIENTO DINAMICO
DESMONTAJE
MANTENIMIENTO, MODIFICACIONES

- SISTEMA DE DISPLAYS JUEGO

DESCRIPCION
DESMONTAJE
MANTENIMIENTO

3- DESCRIPCION ELECTRONICA

- CONEXIONADO GENERAL

DESCRIPCION DE MANGUERAS, TEORICO-PRACTICA

- FUENTE DE ALIMENTACION

ESQUEMA

DESMONTAJE

- CARTA DISPLAY LEDS

ESQUEMA

- CARTA DE DISPLAY JUEGO

ESQUEMA

- CARTA INTERFACE

FUNCIONAMIENTO POR BLOQUES

ESQUEMA

- CARTA DE CONTROL GENERAL

FUNCIONAMIENTO POR BLOQUES

ESQUEMA

4- INSTALACION Y MANTENIMIENTO

- PUESTA EN SERVICIO
- TOMA DE TIERRA
- MANTENIMIENTO GENERAL
- RUTINA DE SERVICIOS PERIODICOS: RECAUDACION/MANTENIMIENTO
- UTILIZACION DEL MANUAL TECNICO
- MEMORIAS RECOMENDADAS

5- RUEGOS Y PREGUNTAS

G O L D W I N

J U E G O

- CUATRO DISPLAYS DOBLES (FIGURAS-NUMEROS)
- UNA ENTRADA DE MONEDAS CON ACUMULADOR HASTA 10 PARTIDAS
- 25 P_s POR PARTIDA
- DOBLE SISTEMA DE BONUS
- STOPS OPCIONALES (CON MICROINTERRUPTORES INTERNOS)
- JUEGOS ADICIONALES
- AVANCES
- RESPIN
- SWING

CONFIGURACIONES

MICROINTERRUPTORES "A"

1	2	3	4	5	6	7	8	OPCION	FUNCION
0	0	-	-	-	-	-	-	90	PORCENTAJE DE DEVOLUCION
1	0	-	-	-	-	-	-	85	
0	1	-	-	-	-	-	-	80	
1	1	-	-	-	-	-	-	75	
-	-	0	0	-	-	-	-	1P	DISTRIBUCION DE PREMIOS
-	-	1	0	-	-	-	-	2P	
-	-	0	1	-	-	-	-	3P	
-	-	1	1	-	-	-	-	4P	
-	-	-	-	0	-	-	-	1C	
-	-	-	-	1	-	-	-	2C	
-	-	-	-	-	0	-	-	1J	
-	-	-	-	-	1	-	-	2J	
-	-	-	-	-	-	0	-	NO	JUEGO AUTOMATICO
-	-	-	-	-	-	1	-	SI	
-	-	-	-	-	-	-	0	NO	ANULACION CONTA DOR JUGADAS DISPONIBLES.
-	-	-	-	-	-	-	1	SI	

MICROINTERRUPTORES "B"

1	2	3	4	5	6	7	8	OPCION	FUNCION
0	0	-	-	-	-	-	-	10	TIEMPO MAXIMO JUEGOS ADICIO NALES (EN SE- GUNDOS)
1	0	-	-	-	-	-	-	8	
0	1	-	-	-	-	-	-	6	
1	1	-	-	-	-	-	-	4	
-	-	0	-	-	-	-	-	SI	SUMA DE DIGI TOS INMEDIATA
-	-	1	-	-	-	-	-	NO	
-	-	-	0	-	-	-	-	SI	JUEGO CON STOP
-	-	-	1	-	-	-	-	NO	
-	-	-	-	0	-	-	-	SI	SONIDO EN LA SUMA DE DIGI TOS.
-	-	-	-	1	-	-	-	NO	
-	-	-	-	-	0	-	-	SI	PARTIDA AUTO MATICA A LOS 5 SEGUNDOS.
-	-	-	-	-	1	-	-	NO	

LOS 7 Y 8 SE DESTINAN A FUTURAS APLICACIONES

SISTEMAS DE SEGURIDAD

- ANTIPESCA ELECTRONICO-MECANICO
- TEST CONTINUO DE COMPONENTES ELECTRONICOS
- TEST DE EJECUCION DE PROGRAMA (WATCH DOG)
- PROTECCION POR FALLOS DE TENSION

RAM CMOS ALIMENTADA POR BATERIA DE NI-CD
COMPROBACION DE DATOS: CONTINUACION O INICIALIZACION TOTAL
DEL PROGRAMA
REPETICION PARTIDA (SI ESTABA A LA MITAD)

- TEST SEMIAUTOMATICOS QUE PERMITEN:

SIMULACION JUEGO SIN AFECTAR CONTADORES ELECTROMECHANICOS
VERIFICACION DE ENTRADA, SALIDA Y DESVIO DE MONEDAS
VERIFICACION DE LAMPARAS Y DISPLAYS
VERIFICACION DE CONTADORES
VERIFICACION DE BOBINAS, INTERRUPTORES Y MICROINTERRUPTORES
VERIFICACION DE EFECTOS ACUSTICOS

- PUESTA AUTOMATICA EN "FUERA DE SERVICIO", INDICANDO EL MOTIVO EN FORMA CODIFICADA EN EL CONTADOR DE PAGOS, AL ACTIVAR CUALQUIER PULSADOR DE JUEGO.

<u>SITUACION</u>	<u>INDICATIVO</u>	<u>PROCEDIMIENTO</u>
F,S. IRRECUPERABLE	FSNR	SOLUCION PROBLEMA + ARRANQUE EN FRIO (REINICIALIZACION)
F,S. RECUPERABLE	FSR	SOLUCION PROBLEMA + ARRANQUE

FUERAS DE SERVICIO

FUERA DE SERVICIO IRRECUPERABLE (FSNR)

<u>Nº CODIGO</u>	<u>CAUSA</u>
1	FALLO DEL CIRCUITO DE CONTROL GENERAL NO IDENTIFICADO .
2	FALLO DE LA MEMORIA RAM CMOS (6116) .
3	FALLO DE LA EPROM (A) .
4	FALLO DE LA EPROM (B) .
5	FALLO DE LA EPROM (C) .
6	FALLO DEL SISTEMA DE CONTROL DE PORCENTAJES.
7	FALLO EN EL GENERADOR DE NUMEROS ALEATORIOS (8253-5).
8	CAMBIO DE LOS MICROSWITCH "A" 1,2,5,6,7 .

FUERA DE SERVICIO RECUPERABLE (FSR)

<u>Nº CODIGO</u>	<u>CAUSA</u>
1	FALTA DE MONEDAS EN EL DESCARGADOR.
2	MICROINTERRUPTOR DE SALIDA DE MONEDAS ACTIVADO DURANTE MAS DE 1 SEGUNDO .
3	FALLO EN EL DESVIADOR. INDICA QUE 6 MONEDAS CONSECUTIVAS QUE DEBIERON SER ENVIADAS AL DESCARGADOR NO HAN ACTIVADO EL INTERRUPTOR DE ENTRADA AL MISMO.
4	FALLO EN EL SISTEMA DE PAGOS.

SISTEMA DE CONTADORES

- CONTADORES ELECTROMECHANICOS.

SE VISUALIZAN AL ABRIR LA PUERTA DE RECAUDACION.

CONTADOR 1 CEM: MONEDAS ENTRADAS Y ACEPTADAS.

CONTADOR 2 CSM: MONEDAS PAGADAS EN CONCEPTO DE PREMIOS.

CONTADOR 3 CMC: MONEDAS ENVIADAS AL CAJON DE RECAUDACION.

- CONTADORES ELECTRONICOS.

VISUALIZACION EN DISPLAY:



CONTENIDO CONTADOR



CODIGO CONTADOR

PUESTA A CERO: ACTIVANDO LOS CUATRO PULSADORES CENTRALES O EN UN ARRANQUE CON REINICIALIZACION. (ARRANQUE EN FRIO).

A) CONTADORES DE RECAUDACION (SECUENCIADOS CON PULSADOR "J U G A D A").

C1 A C3 : REPLICA DE LOS CONTADORES ELECTROMECHANICOS.

C7 INDICA LAS PARTIDAS JUGADAS DESDE LA ULTIMA PUESTA A CERO.

C8 CONTABILIZA LAS HORAS DE FUNCIONAMIENTO EN SERVICIO.

C9 MUESTRA EL PORCENTAJE DE DEVOLUCION PROGRAMADO.

B) CONTADORES DE REGISTRO DE PREMIOS O ESTADISTICOS (SECUENCIADOS CON PULSADOR CORRESPONDIENTE AL DISPLAY DERECHO).

<u>CODIGO</u>	<u>SIGNIFICADO</u>	<u>CODIGO</u>	<u>SIGNIFICADO</u>
10	PARTIDAS NULAS	22	JUGADAS CON SWING
11	PREMIOS DIRECTOS DE 2 MDAS.	23	JUGADAS CON 2 AVANCES
12	PREMIOS DIRECTOS DE 4 MDAS.	24	JUGADAS CON 3 AVANCES
13	PREMIOS DIRECTOS DE 6 MDAS.	25	JUGADAS CON 4 AVANCES
14	PREMIOS DIRECTOS DE 8 MDAS.	26	JUGADAS CON SUBE BONUS 1
15	PREMIOS DIRECTOS DE 12 MDAS.	27	JUGADAS CON SUBE BONUS 2
16	PREMIOS DIRECTOS DE 14 MDAS.	28	JUGADAS CON PAGA BONUS
17	PREMIOS DIRECTOS DE 16 MDAS.	29	MONEDAS PAGADAS POR PREMIOS DIRECTOS
18	PREMIOS DIRECTOS DE 18 MDAS.	30	MONEDAS PAGADAS RESPIN
19	PREMIOS DE 4 CAMPANAS	31	MONEDAS PAGADAS SWING
20	PREMIOS DE 4 MANZANAS	32	MONEDAS PAGADAS AVANCES
21	JUGADAS CON RESPIN	33	MONEDAS PAGADAS BONUS

INTERRUPTORES DE SERVICIO

TEST

A) (ACTIVAR "T E S T")

- LAMPARAS
 - DISPLAYS 7 SEGMENTOS
 - FIGURAS DISPLAY JUEGO
- } CON PULSADOR "J U G A D A"
- BOBINA BLOQUEO MONEDERO ASOCIADA A MICRO SALIDA DE MONEDAS
 - BOBINA DESVIO MONEDAS ASOCIADA A MICRO "HOPPER LLENO"
 - EFECTOS ACUSTICOS:
 - ACTIVANDO "JUGADA" E "IZQUIERDA" SE SECUENCIAN EFECTOS SONOROS CON "CENTRO-DERECHA".
 - ACTIVANDO "CENTRO-IZQUIERDA" SE REPITE EL EFECTO.
 - CONTADORES ELECTROMECAICOS
 - ACTIVANDO "JUGADA" Y "DERECHA", AVANZAN LOS CONTADORES CON "IZQUIERDA", "CENTRO-IZQUIERDA" Y "CENTRO-DERECHA".

B) (ACTIVAR " A R R A N Q U E")

- MICROINTERRUPTORES; ESTAN ASOCIADOS A UNA LAMPARA SEGUN TABLA:

ENTRADA DE MONEDAS	BONUS II (5)
DESCARGADOR LLENO	BONUS II (4)
SALIDA DE MONEDAS	BONUS II (3)
PUERTA SUPERIOR ABIERTA	BONUS I (5)
INTERRUPTOR "TEST"	BONUS I (4)
INTERRUPTOR "DESCARGA"	BONUS I (3)
PULSADOR "ARRANQUE"	BONUS I (2)
PUERTA INFERIOR ABIERTA	BONUS I (1)

- MICROINTERRUPTORES DE CONFIGURACION; ASOCIADOS A LAS LUCES DE "JUEGOS ADICIONALES". (0= APAGADO , I = ENCENDIDO)

CASILLA 1 A 8 : DE A1 A A8

CASILLA 9 A 16 : DE B1 A B8

INTERRUPTORES DE SERVICIO

ARRANQUE

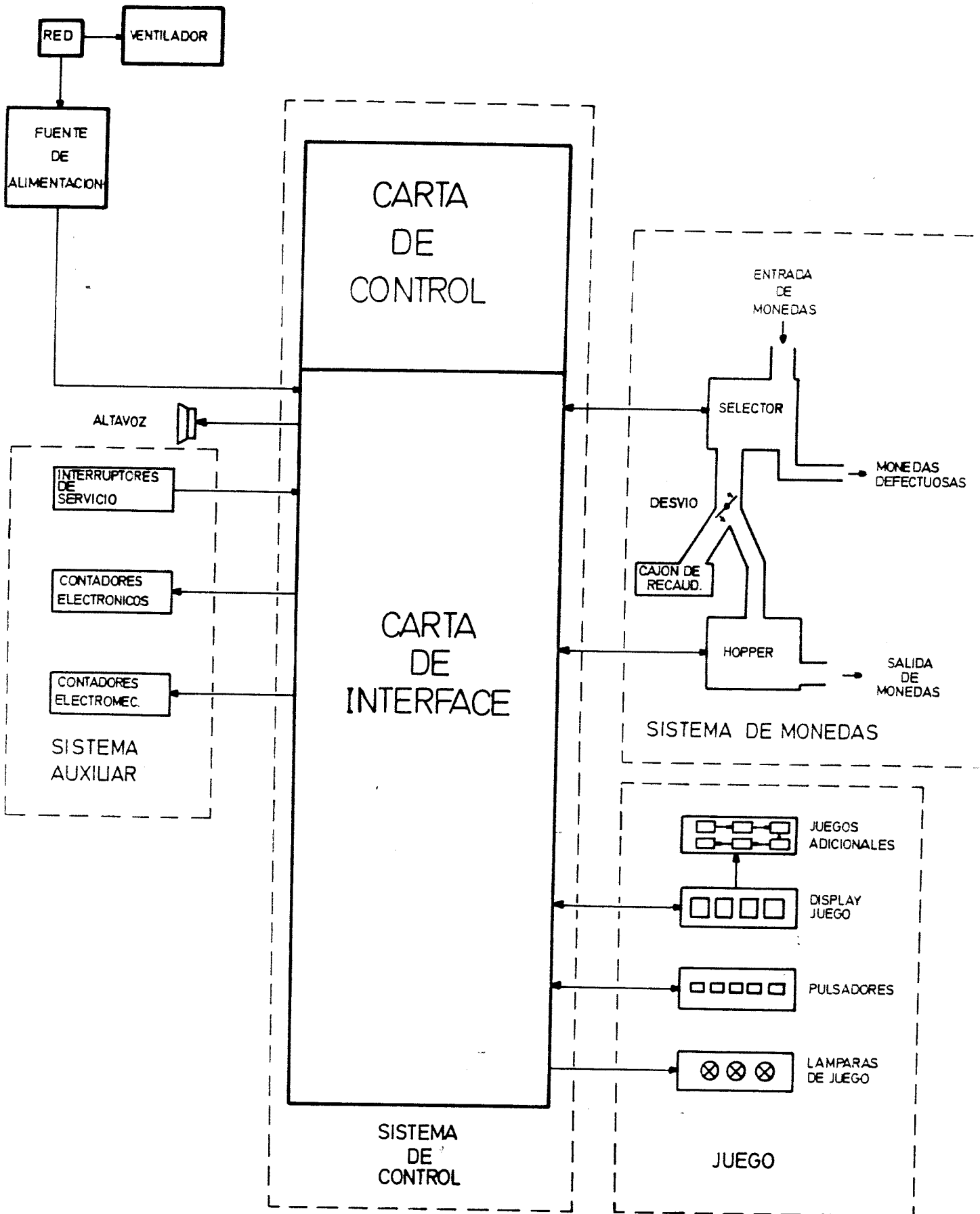
FUNCIONES:

- A) INICIALIZACION TOTAL AL CONECTAR LA MAQUINA
- B) RETORNO AL PROGRAMA DE JUEGO DESPUES DE UN "FUERA DE SERVICIO "
- C) CAMBIO DE FASE EN EL PROGRAMA DE "TEST"
- D) RETORNO AL PROGRAMA DESPUES DE LA DESCARGA DEL "HOPPER"

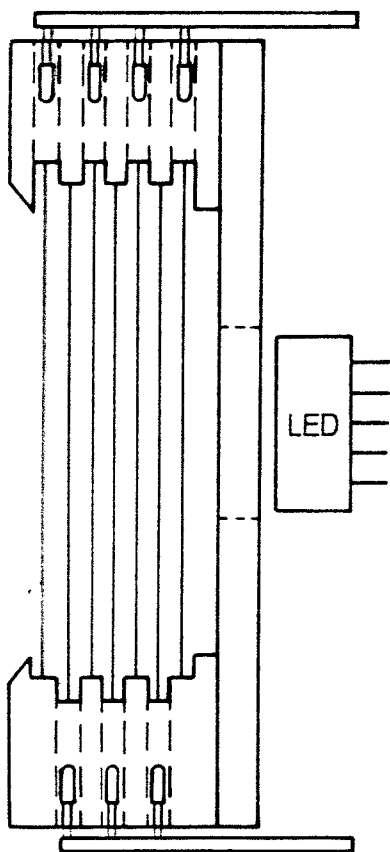
DESCARGA

- ACTIVANDO ESTE INTERRUPTOR, SE DESCARGA EL HOPPER AL CERRAR LA PUERTA.
- LAS MONEDAS SE CONTABILIZAN SOLO EN LOS CONTADORES ELECTRONICOS.
- SE VISUALIZA EL N^o DE MONEDAS EN EL CONTADOR DE PAGOS.
- VUELTA AL ESTADO NORMAL DE FUNCIONAMIENTO: DESACTIVANDO INTERRUPTOR DE "DESCARGA" Y ACCIONANDO EL PULSADOR "ARRANQUE".

GOLDWIN



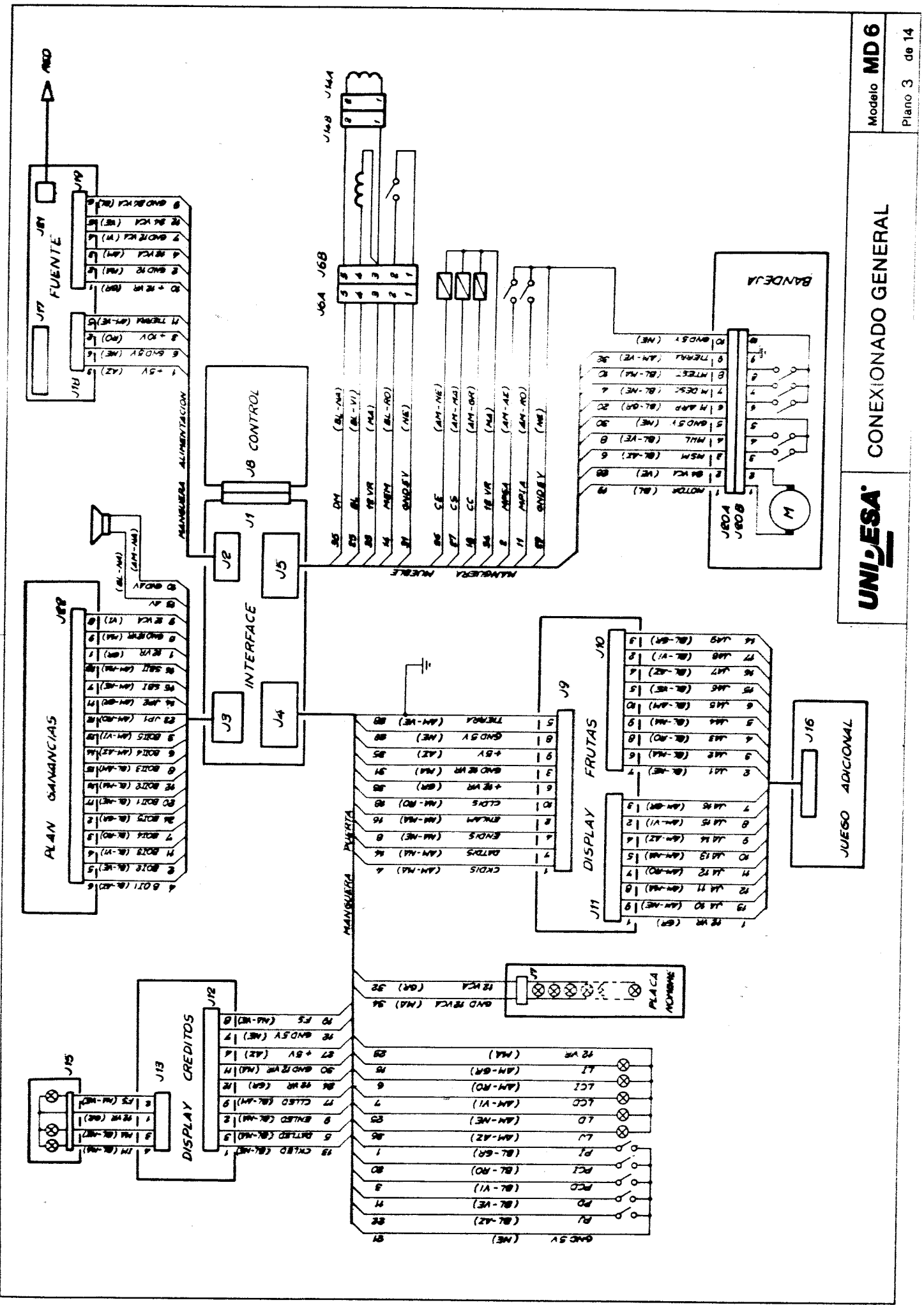
DISPLAY GOLDWIN

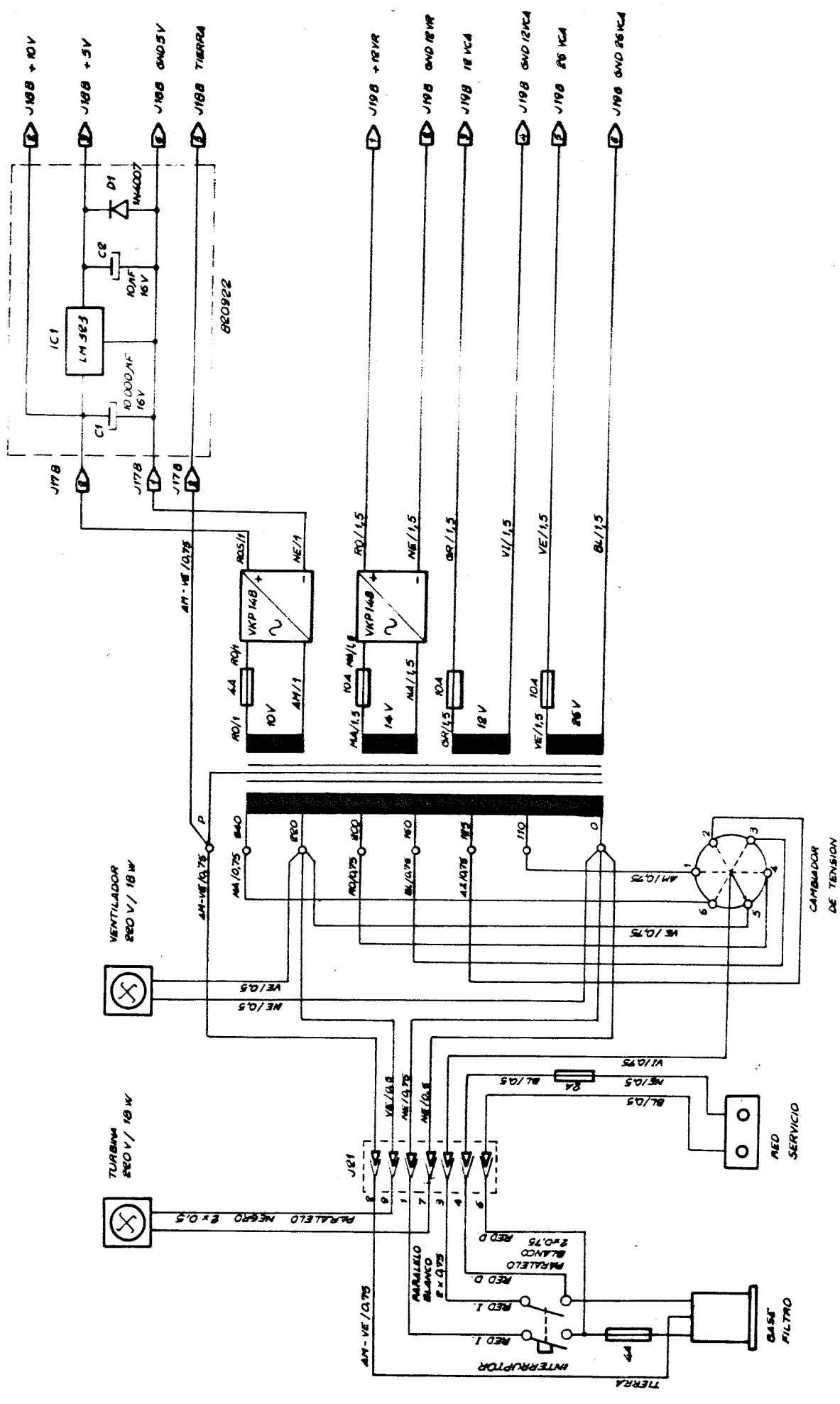


CONEXIONADO GENERAL

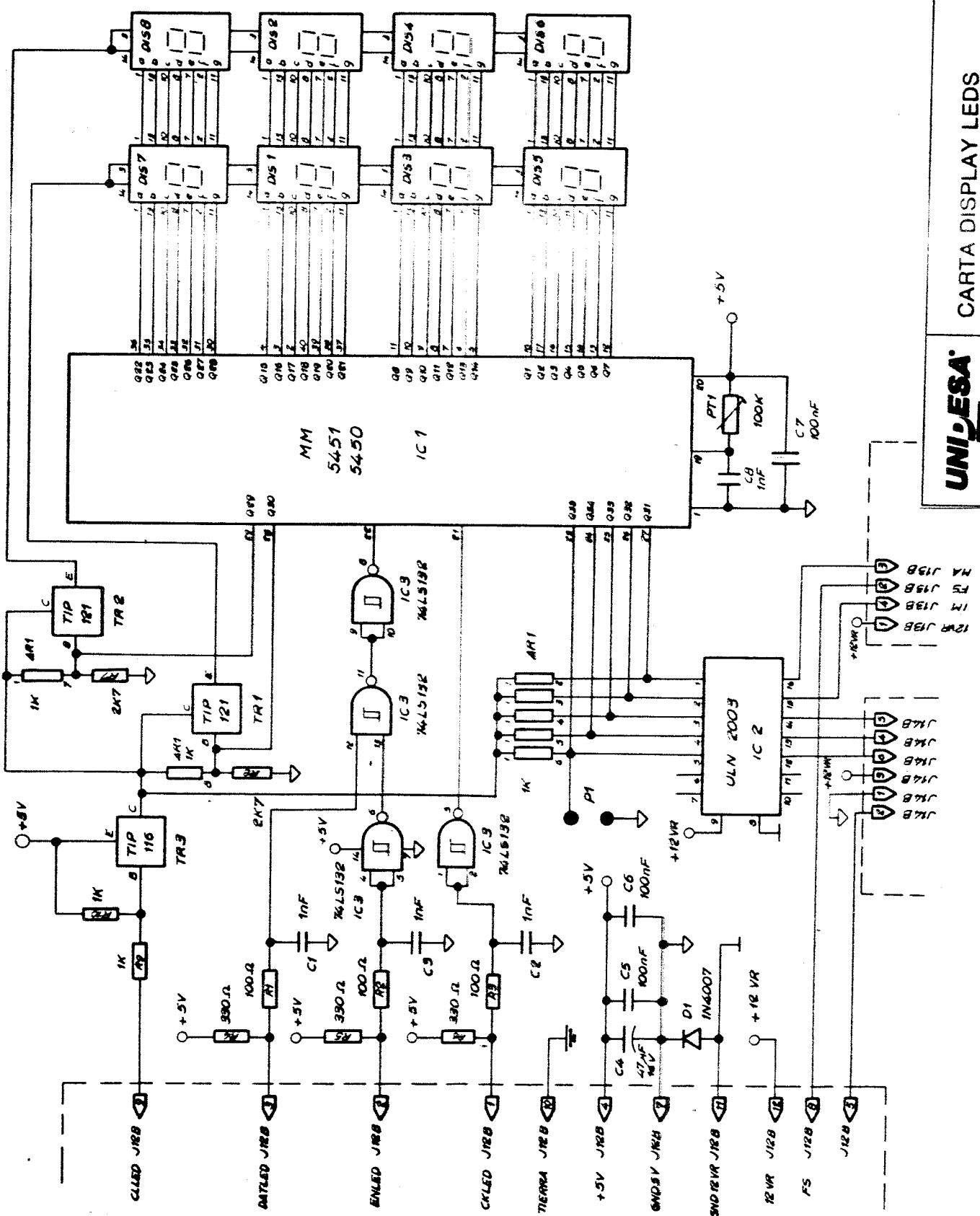


JUEGO ADICIONAL



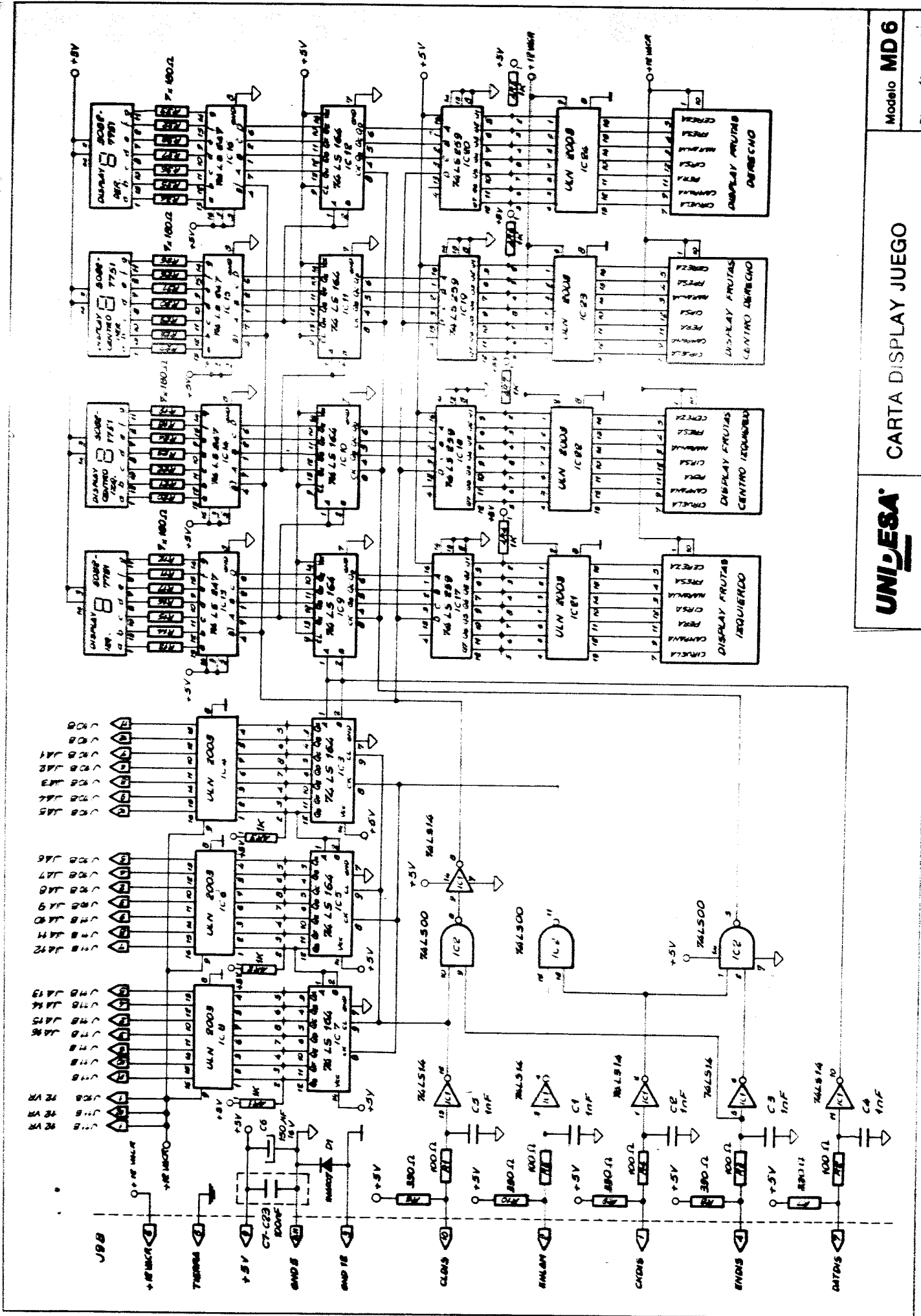


8 x 5082-7751



CARTA DISPLAY LEDS

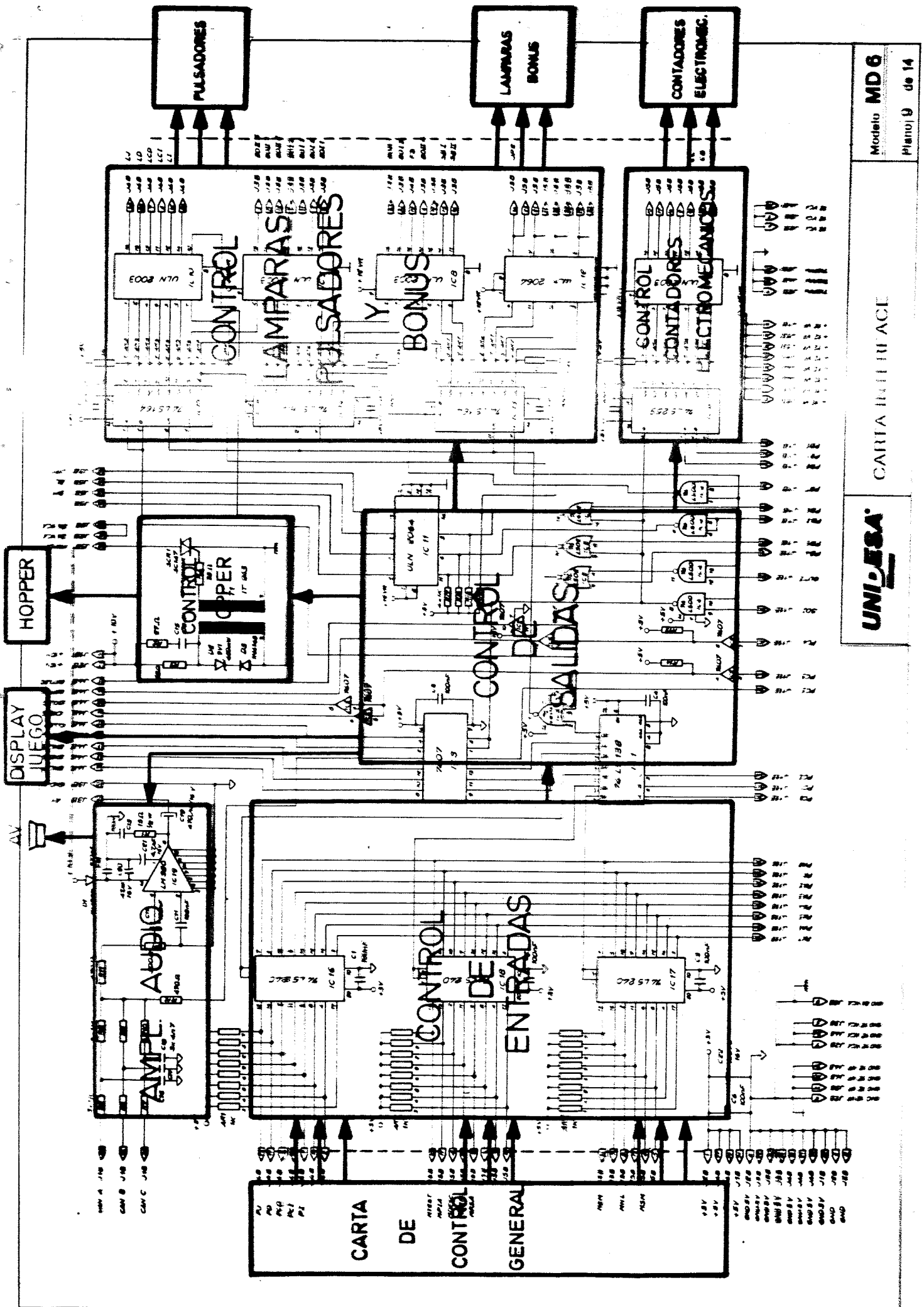




UNIPESA

CARTA DISPLAY JUEGO

Modelo MD 6
Plano 11 de 14



UNIDESA

CARTA INTERFACE

Modelo **MD 6**

Plano 9 de 14

INSTALACION Y MANTENIMIENTO

PUESTA EN SERVICIO

AL INSTALAR LA MAQUINA, DEBE TENERSE EN CUENTA:

- A) LA LUZ SOLAR NO DEBE INCIDIR DIRECTAMENTE SOBRE LA MAQUINA.
 - B) DEBE ESTAR LO MAS ALEJADA POSIBLE DE FUENTES DE CALOR.
 - C) DEBE EXISTIR UNA BUENA VENTILACION.
 - D) NO COLOCARLA EN LUGARES DONDE PUEDA ESTAR SOMETIDA A VIBRACIONES O GOLPES FUERTES.
- FIJAR LA MAQUINA AL SUELO, AJUSTANDO PIVOTES GIRATORIOS.
 - ANTES DE CONECTAR LA MAQUINA A LA RED, ABRIR LA PUERTA PRINCIPAL Y EL PANEL DEL PLAN DE GANANCIAS, PARA COMPROBAR VISUALMENTE LA CORRECTA FIJACION DE LOS COMPONENTES, MANGUERAS, CONECTORES Y CABLES.
 - COMPROBAR QUE EL SELECTOR DE TENSION ESTE EN LA POSICION ADECUADA, SEGUN LA TENSION DE RED EXISTENTE EN EL LOCAL.
 - UTILIZAR UNA TOMA DE RED CON TIERRA Y COMPROBAR LA TENSION DE RED.
 - LAS MAQUINAS SALEN DE FABRICA PREPARADAS PARA UNA TENSION DE RED DE 220 VOLTIOS
 - COMPROBAR EL FUSIBLE GENERAL Y LOS FUSIBLES DE LA FUENTE DE ALIMENTACION.
 - COLOCAR LOS MICROINTERRUPTORES DE LA CARTA DE CONTROL EN LA POSICION DESEADA DE ACUERDO CON LOS PORCENTAJES Y CONFIGURACION ELEGIDA.
 - INTRODUCIR MONEDAS EN EL DESCARGADOR ROTATIVO HASTA EL NIVEL DE INICIO CORRECTO.
 - ENCHUFAR LA MAQUINA A LA RED, Y ACCIONAR EL PULSADOR DE "ARRANQUE" SIMULTANEAMENTE CON EL INTERRUPTOR PRINCIPAL SITUADO EN LA PARTE POSTERIOR (ARRANQUE EN FRIO).
 - PARA EFECTUAR CUALQUIER MANIPULACION, DESCONECTAR LA MAQUINA DE LA RED.

MANTENIMIENTO GENERAL

CON OBJETO DE OPTIMIZAR EL RENDIMIENTO Y LA VIDA DE LAS MAQUINAS EN TODOS SUS ASPECTOS, SE RECOMIENDA EFECTUAR CADA MES APROXIMADAMENTE LOS SIGUIENTES AJUSTES Y COMPROBACIONES:

- TEST DE LA MAQUINA: REALIZARLO TAL COMO SE INDICA EN EL APARTADO 1 Y A CONTINUACION PROCEDER A LA VERIFICACION VISUAL DEL ESTADO DE ZOCALOS, BATERIAS, CONTACTOS, PISTAS, CONECTORES, INTERCEPTORES, ETC., Y LIMPIEZA DE POLVO Y OBJETOS EXTRAÑOS DE UN CEPILLO SECO DE UERDAS FINAS.
- LIMPIEZA DEL SELECTOR DE MONEDAS: HACERLO CON EL MISMO TIPO DE CEPILLO.
- COMPROBAR LA SUAVIDAD DE TODOS LOS PULSADORES.
- BUEN ESTADO DEL MUEBLE EN GENERAL, CERRADURAS DE LAS PUERTAS, SERIGRAFIAS, BANDEJA DE PAGOS.

MICROINTERRUPTORES

COMPROBAR LA ACCION DE LOS MICROINTERRUPTORES QUE SE CITAN A CONTINUACION, ASEGURANDOSE DE QUE ACTUAN CON EFECTIVIDAD, SUAVEMENTE Y SIN ROZAMIENTOS:

- . MICRO DE ENTRADA DE MONEDAS
- . MICRO DE ENTRADA AL DESCARGADOR
- . MICRO DE SALIDA DE MONEDAS

AUNQUE SU DURACION ES MUY SUPERIOR, SE RECOMIENDA EL RECAMBIO DE ESTOS MICROINTERRUPTORES CADA 500.000 MONEDAS.

CANALIZACIONES

COMPROBAR TODO EL SISTEMA DE ADMISION, CONDUCCION Y DESVIO DE MONEDAS HACIA EL DESCARGADOR, CAJON Y BANDEJA DE PAGOS.

COMPROBAR ASIMISMO EL FUNCIONAMIENTO CORRECTO DEL ELECTROIMAN Y EL OBTURADOR DE DESVIO DE MONEDAS PARA QUE ACTUE CON EFICACIA Y SIN ROZAMIENTOS.

SELECTOR DE MONEDAS Y MECANISMO DE EXPULSION AUTOMATICA DE MONEDAS.

TAL COMO SE INDICA EN EL APARTADO 2.