



Manual del Usuario

Innovative Concepts In Entertainment

10123 Main street, Clarence, NY 14031

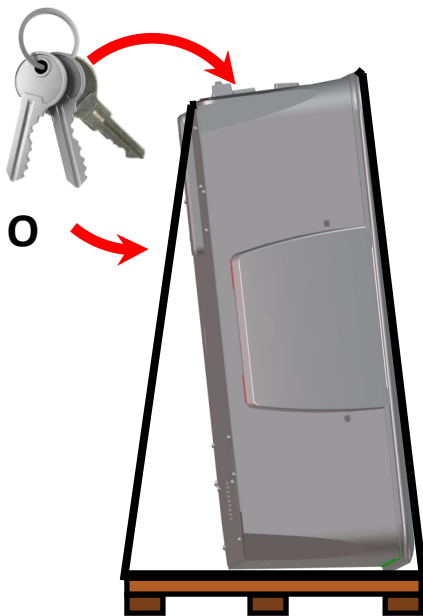
WWW.ICEGAME.COM

(716) 759-0360 Lunes a Viernes 8:30am - 6:00pm Hora costa Este

Rev B 5/18/2015

Ubique las llaves y Abra

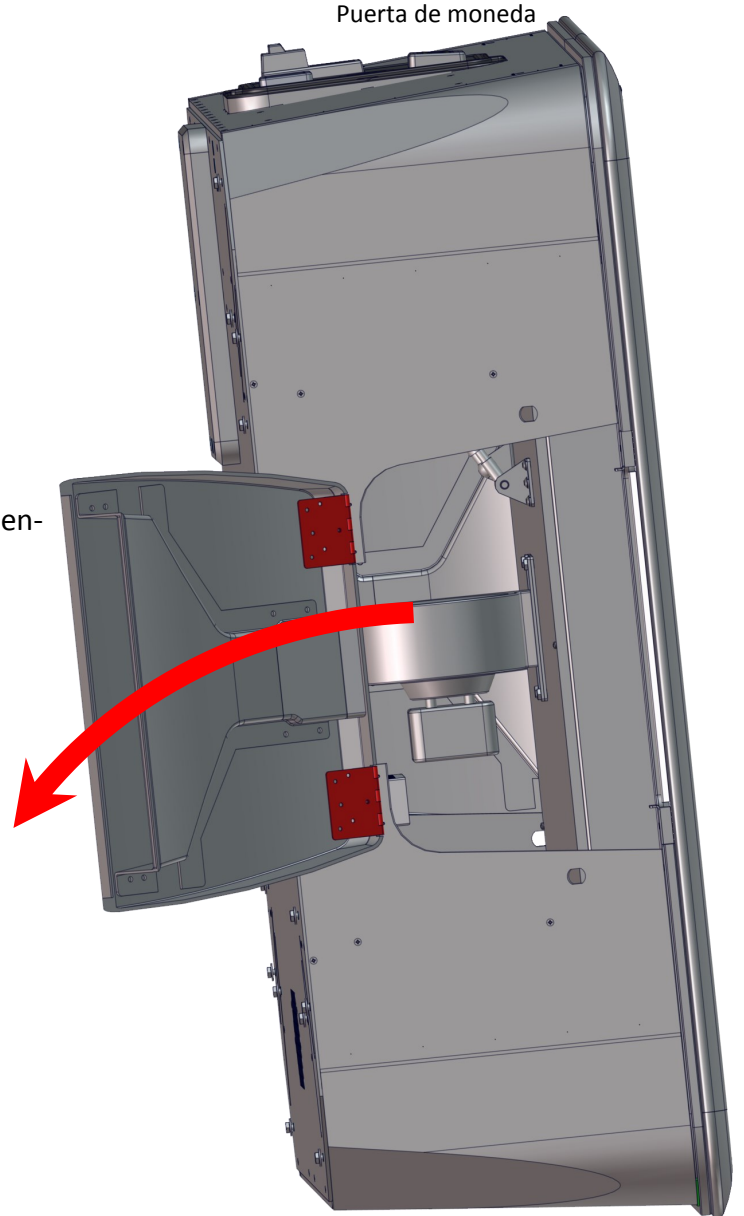
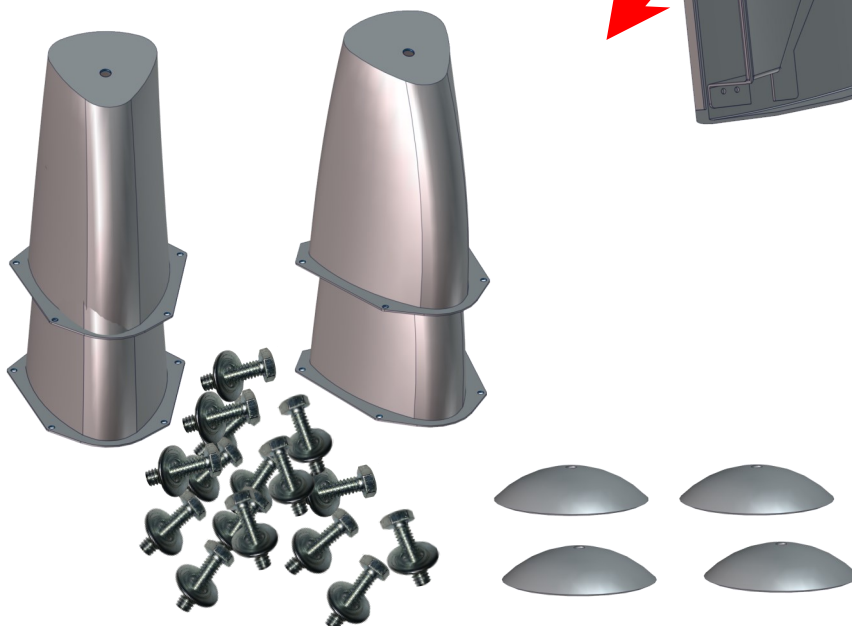
Las llaves se encuentran detrás de la puerta del retorno de monedas o atornilladas en la parte inferior del armario. Debe tener dos diferentes tipos de llaves. Una llave abre la puerta de monedas y la otra abre la puerta del disco.



Puerta de moneda

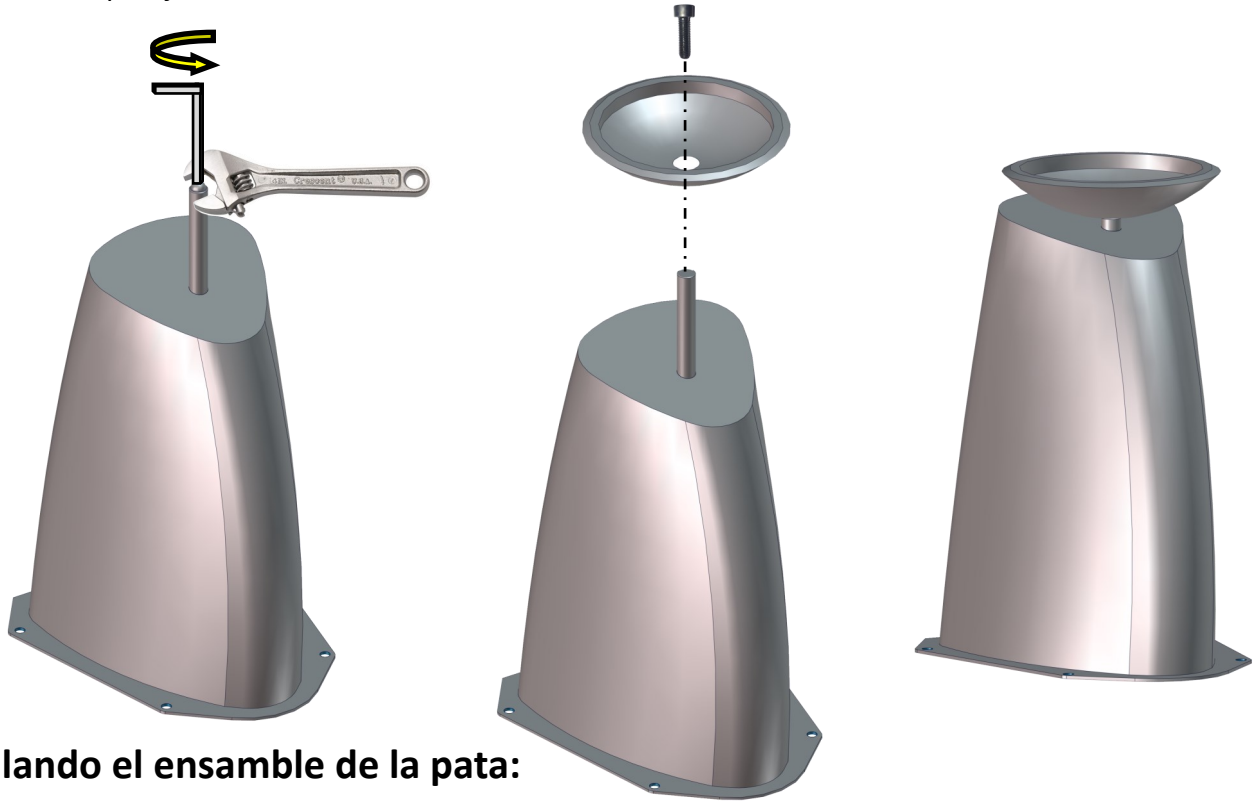
Ubique las partes de las patas.

Las dos partes de las patas y ferretería se encuentran dentro del armario en la puerta derecha.



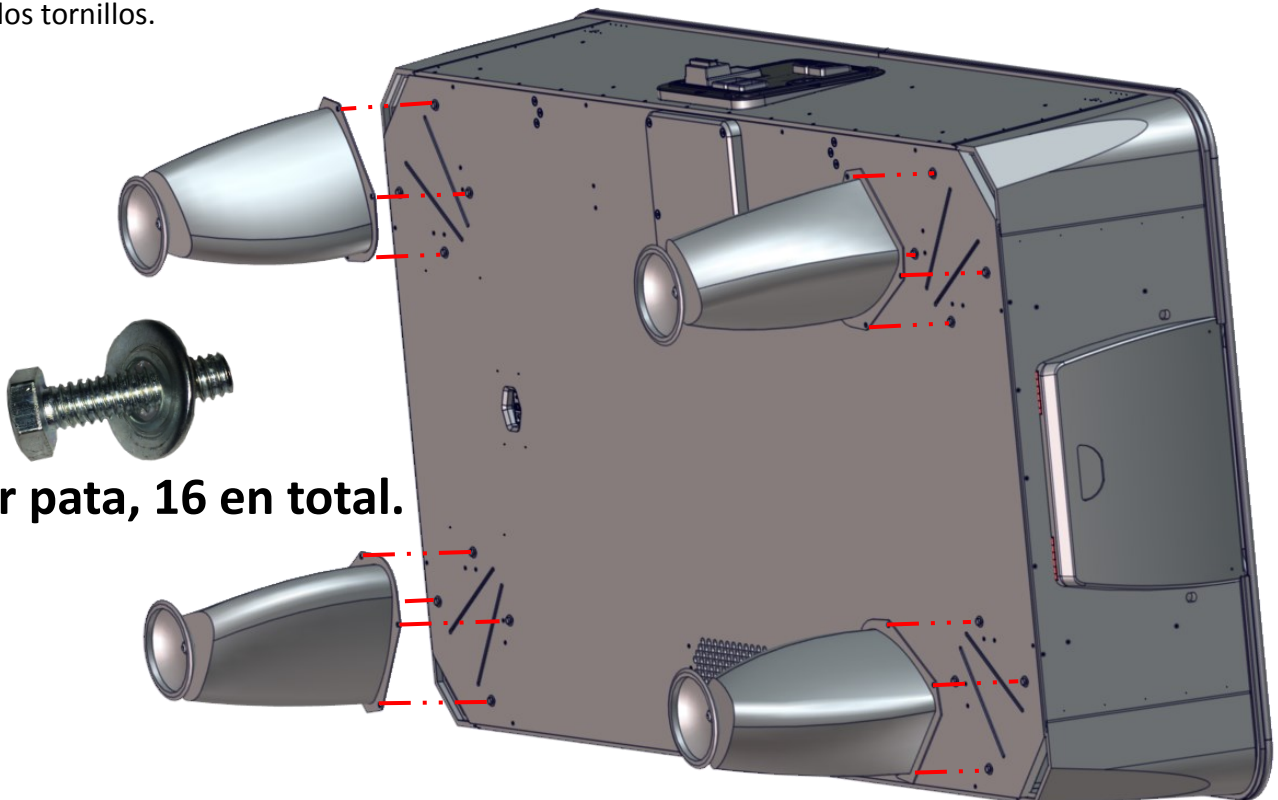
Ensamble de la Pata:

Después de sacar las patas del armario, quite el tornillo de cada pata usando una llave Allen de 6mm, tendrá que usar una llave para impedir que la vara de ajuste se salga. Coloque una tapa por pata y coloque el tornillo Allen 6mm devuelta. Las varas de ajuste son instaladas de fábrica y pueden ser ajustadas para adaptarse a superficies disperejas al terminar el ensamble del armario



Instalando el ensamble de la pata:

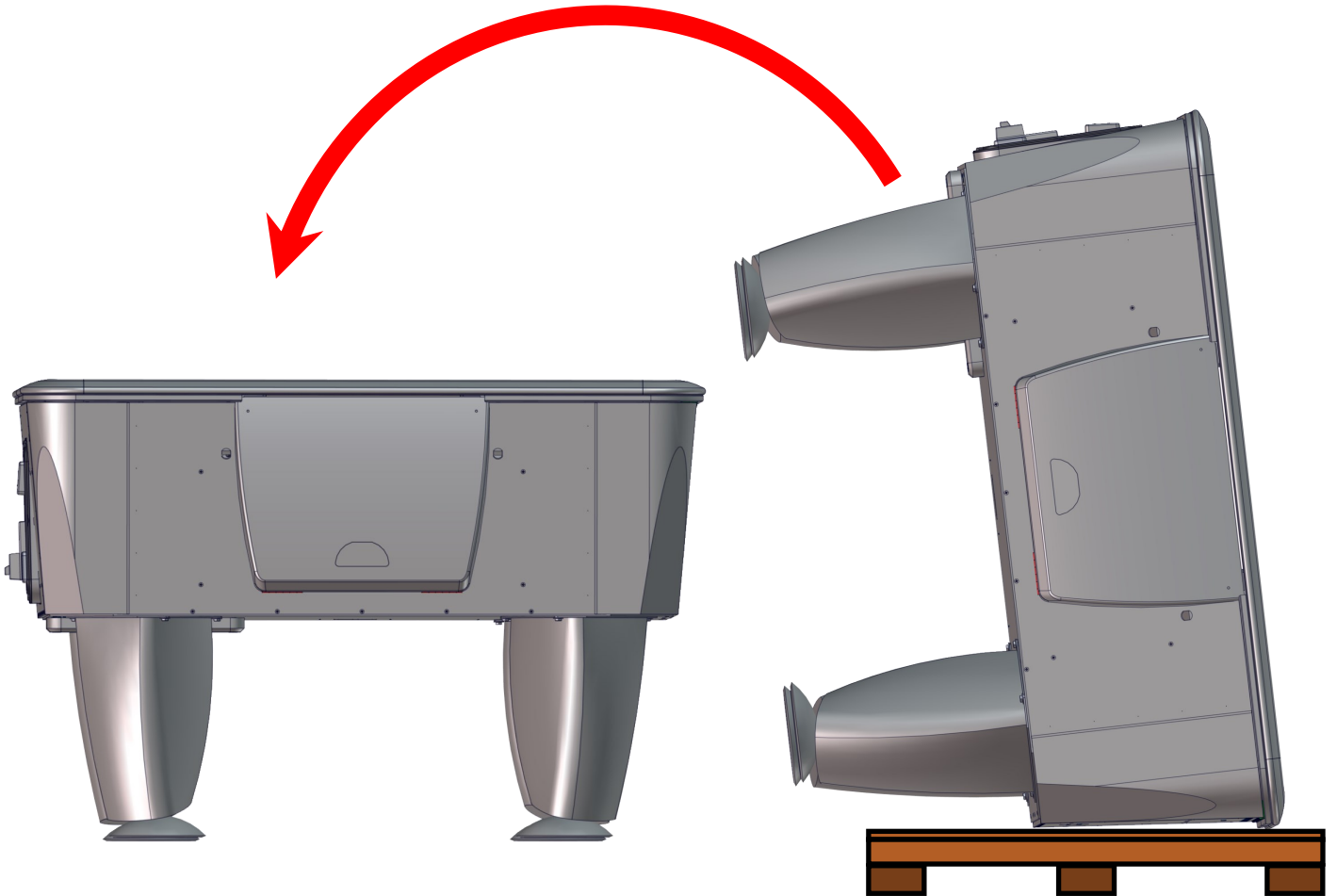
Utilice cuatro tornillos 7/16 y rondanas para sujetar el ensamble de la pata a la parte inferior del armario. Apriete los tornillos.



4 por pata, 16 en total.

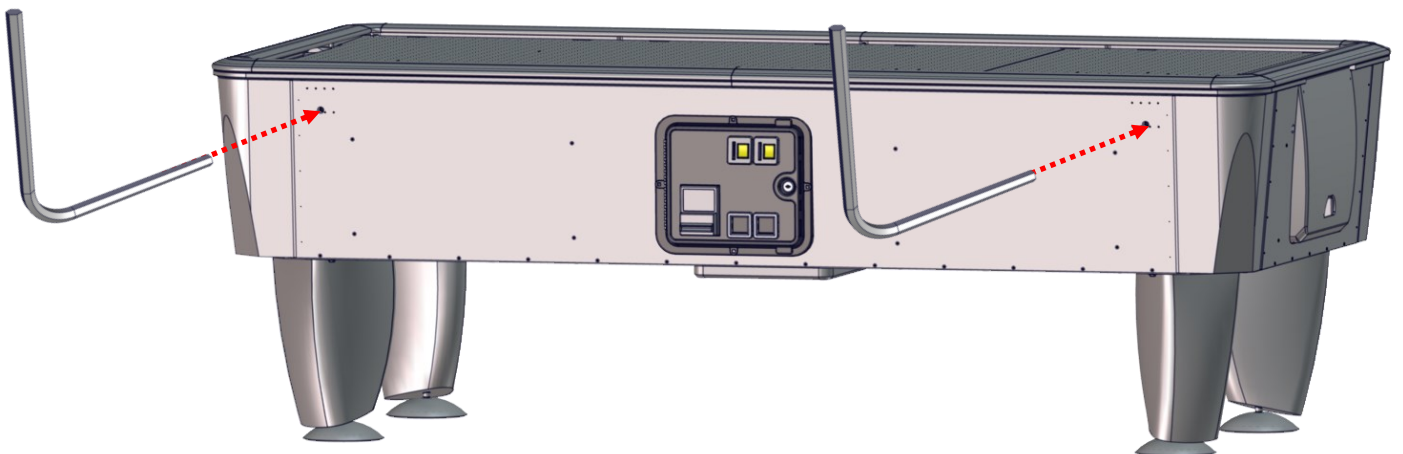
Posición de la Mesa

Voltee la mesa sobre sus patas usando por lo menos cuatro personas por lado.



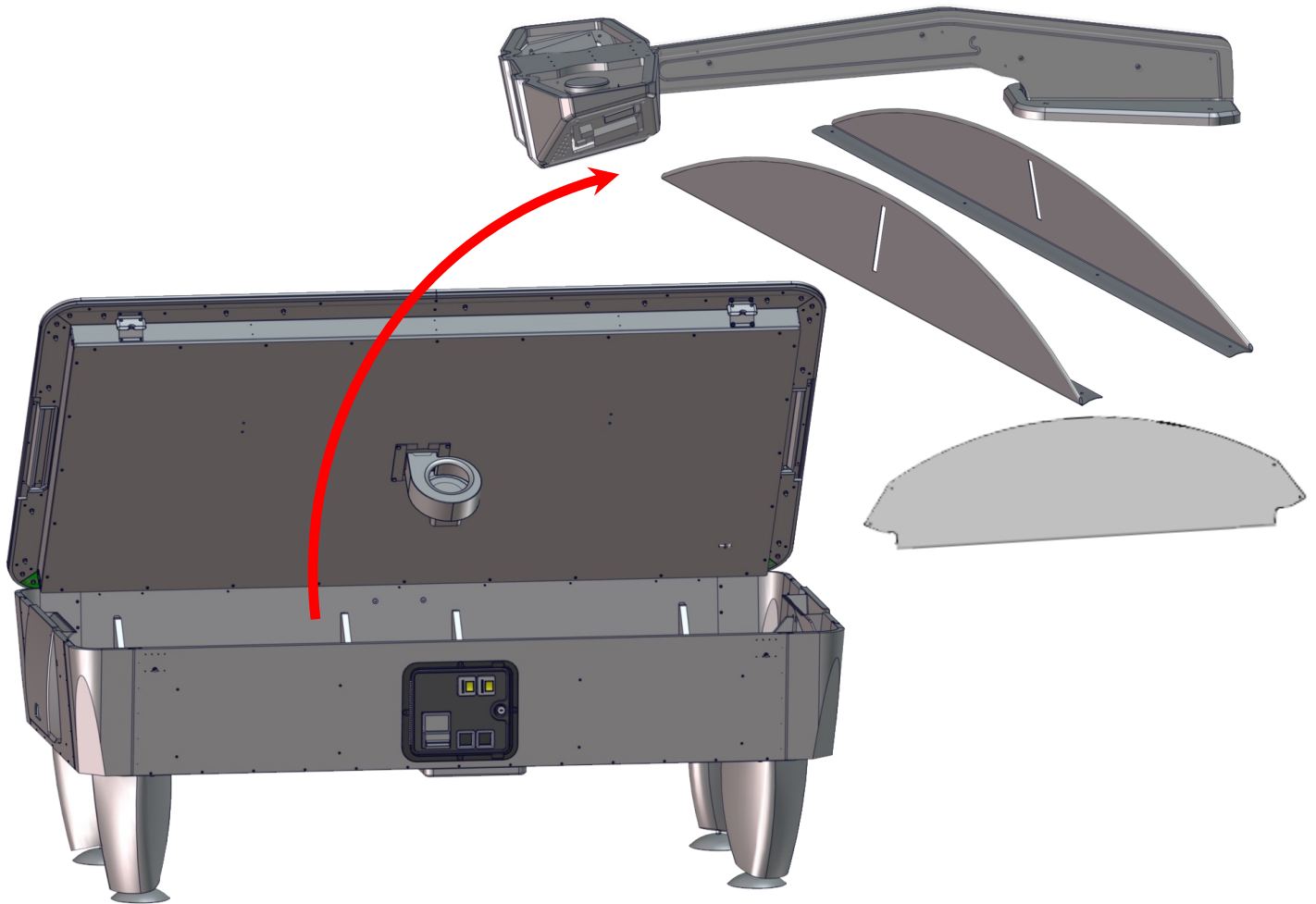
Abriendo la parte superior del armario:

Ubicada en la caja de monedas se encuentra una llave Allen para abrir la parte superior del armario. Inserte la llave como se muestra y gire en contra de las manecillas del reloj para abrir el área de juego.



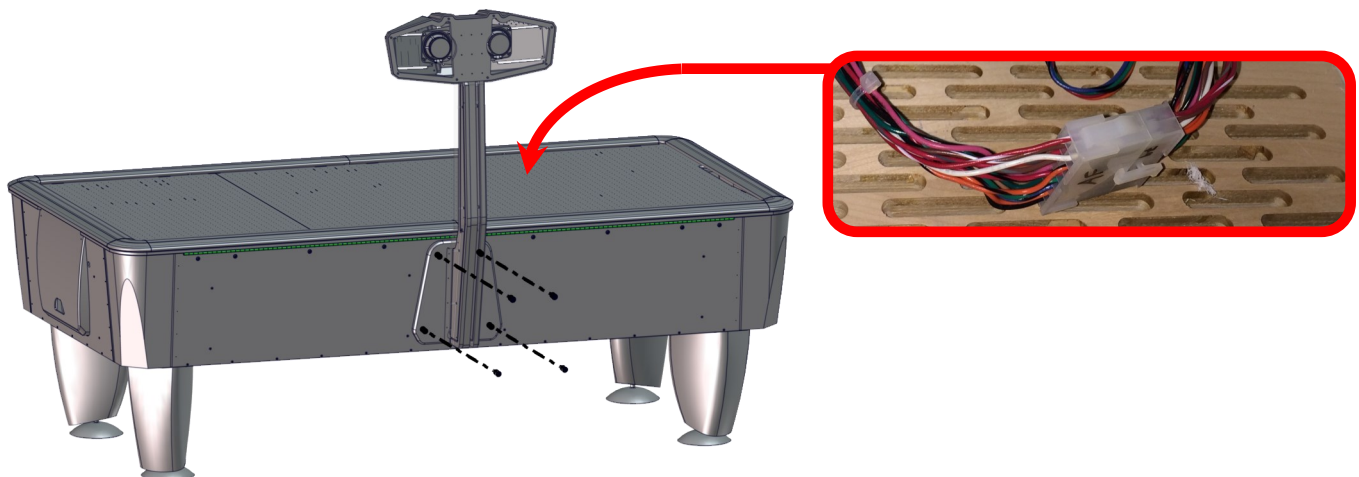
Ubicación del marcador y los costados:

El marcador se encuentra atornillado en la parte inferior del armario. Los costados y el separador están sujetos por correas en la parte inferior del armario.



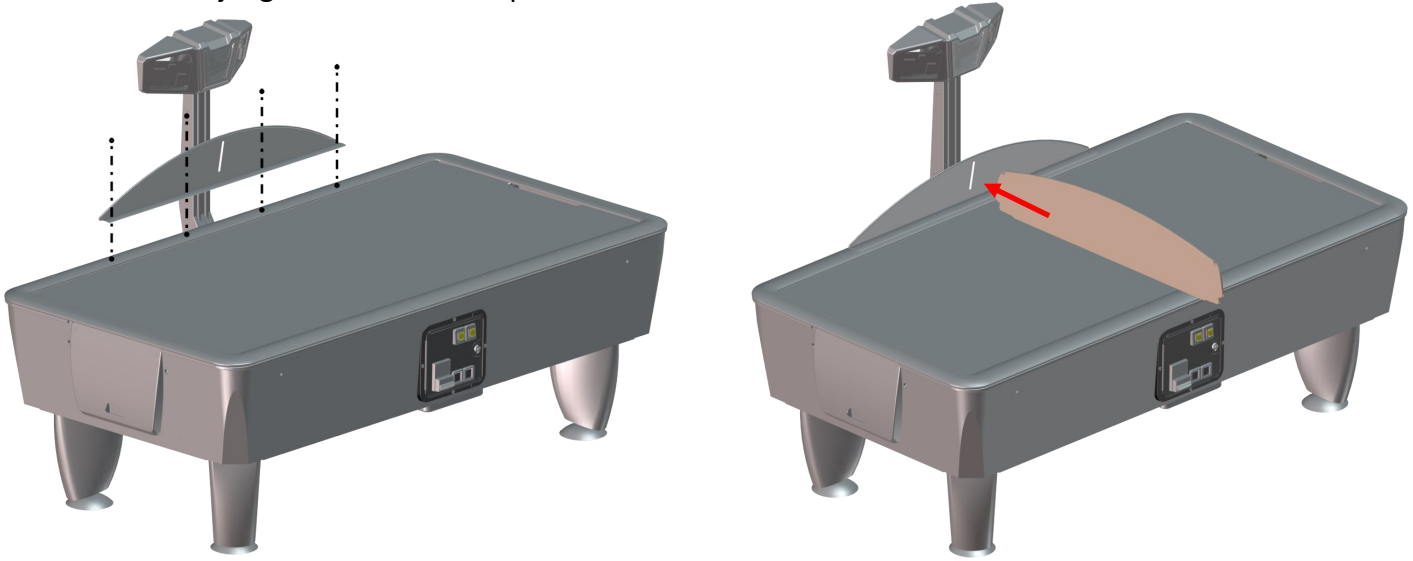
Instalando el Marcador:

El marcador es montado en el lado opuesto de la puerta de monedas. Guíe el arnés de cables del marcador dentro del armario. Sujete el marcador usando cuatro tornillos AA6584 1/4 20 y rondanas. Abra nuevamente el área de juego para conectar el arnés.

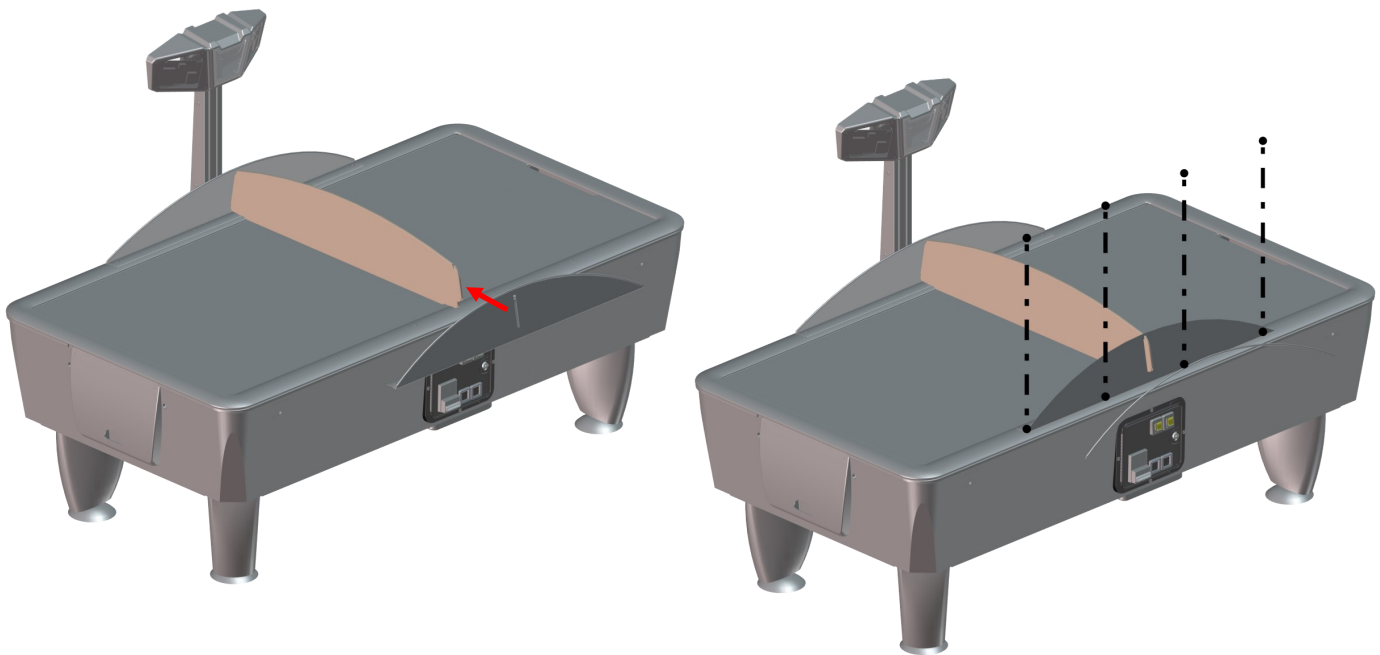


Instalando los protectores laterales:

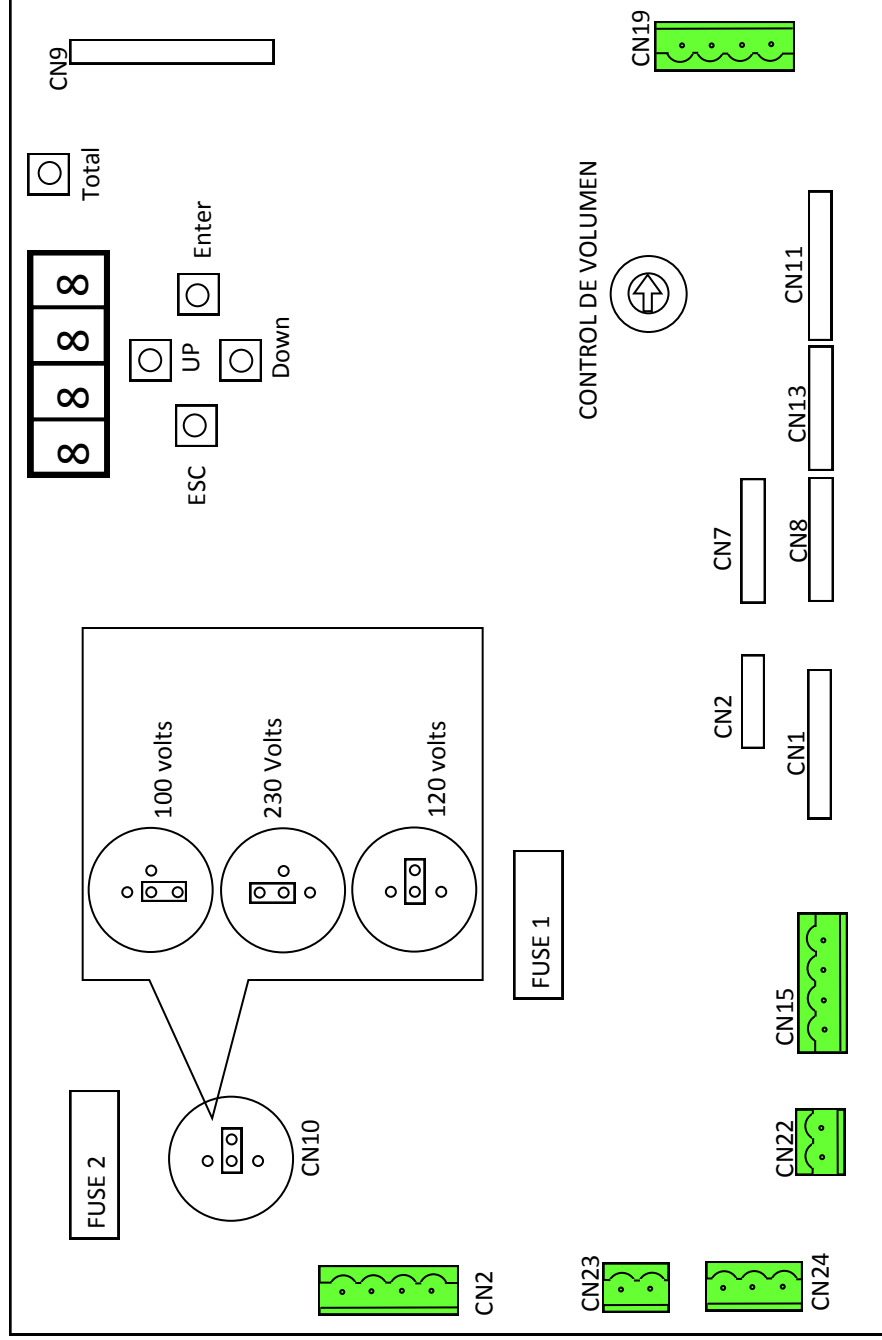
Utilice cuatro tornillos Hex AA6032 8x1/2 con tornillos tek para instalar un protector lateral. Deslice la división del área de juego en la ranura del protector lateral.



Deslice la protección lateral en la división del área de juego usando tornillos Hex AA6032 8x1/2 con tornillos tek.



Mapa del circuito



- CN 2 poder principal
- CN 23 motor del ventilador
- CN 25 luces fluorescentes
- CN 22 luces de monedas
- CN 15 motores de gol
- CN 8 pantalla
- CN 13 puerta de monedas
- CN 19 bocinas
- CN 11 sensores de gol
- UP arriba
- DOWN abajo

Programación:

Para acceder al menú de configuración, la máquina no debe tener créditos y estar en modo de atracción.

Para inicial el Menú de Programación presione y sostenga <ENTER> durante algunos segundos. La pantalla mostrará "P1". Esto le indica que ya está en modalidad de programación.

Para navegar en el menú:

Al presionar momentáneamente el botón <ENTER> lo llevará al próximo parámetro.

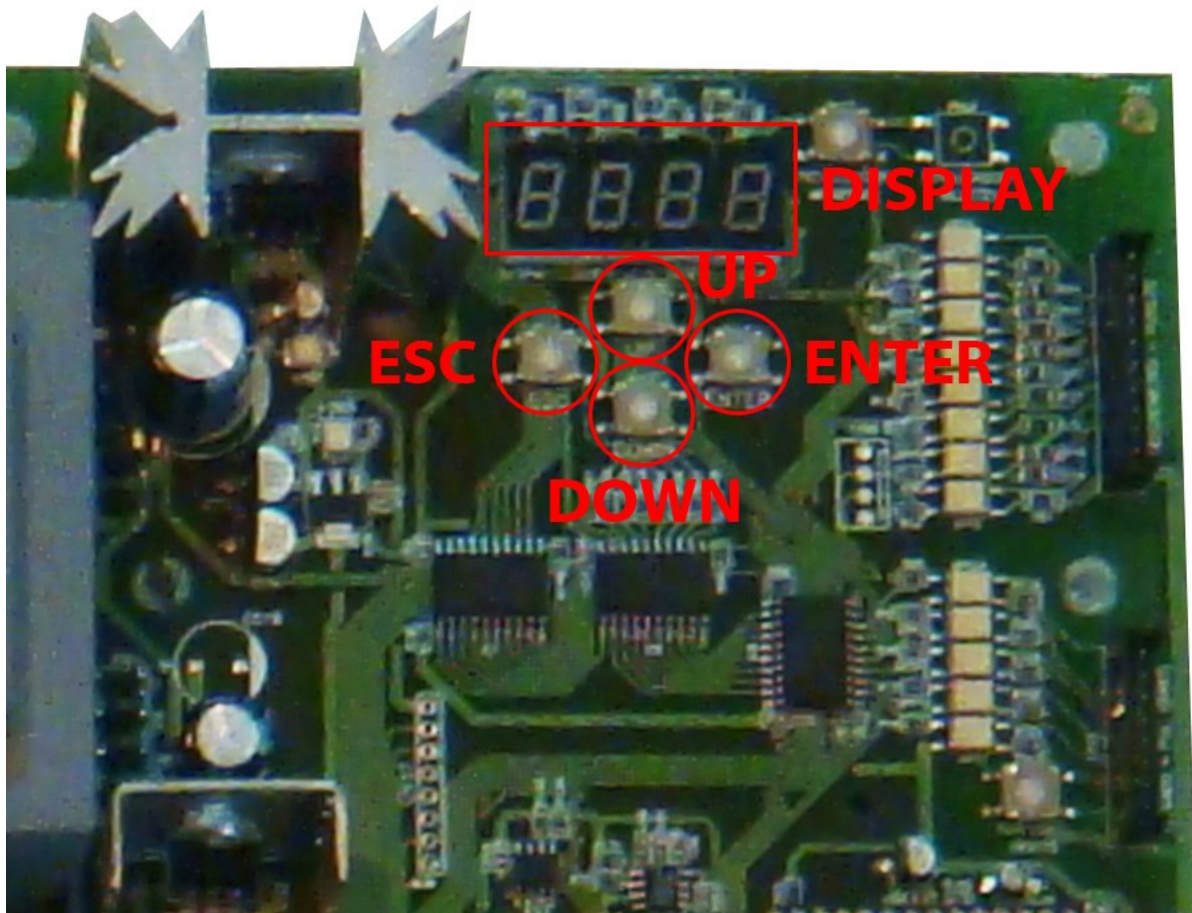
Al presionar momentáneamente el botón <ESC> lo llevará al parámetro anterior.

Al presionar momentáneamente el botón <UP> INCREMENTARÁ el valor para el parámetro.

Al presionar momentáneamente el botón <DOWN> DISMINUIRÁ el valor para el parámetro.

Al sostener el botón <ESC> terminará la modalidad de programación y GRABARÁ LOS CAMBIOS.

DISPLAY = Pantalla, UP = Arriba, DOWN = Abajo



P1 (goles): Número máximo de goles por juego:

o Valor mínimo 2.

o Valor máximo 9.

P2 (tiempo): Duración máxima del juego (en minutos):

o Valor mínimo 2.

o Valor máximo 9.

P3 (juegos gratis): duración de modalidad de juegos gratis (en horas).

o Valor mínimo 1.

o Valor máximo 9.

P4 (moneda chica): Número de monedas chicas para comprar 1 juego.

o Valor mínimo 1.

o Valor máximo 9.

P5 (moneda grande): Número de monedas grandes para 1 pulso. Ejemplo de descuento, 2 monedas grandes por 1 pulso.

o Valor mínimo 1.

o Valor máximo 9.

P6 (moneda grande): Número de juegos por 1 pulso. Ejemplo: 3 juegos por 1 pulso ENTONCES: 2 monedas grandes = 3 juegos.

o Valor mínimo 1.

o Valor máximo 9.

P7 (música): Seleccione música durante el juego.

o Valor mínimo 1 (para BABY air hockey).

o Valor máximo 2 (otros modelos: 2 música aleatoria).

P8 (tune): Música de atracción.

o Valor mínimo 0 (No activado).

o Valor máximo 1 (activado).

T1: Número de expendedor de tickets conectados.

o Valor mínimo 0.

o Valor máximo 2.

T2: Número de tickets por gol anotado.

o Valor mínimo 0.

o Valor máximo 9.

T3: Cuando se entrega tickets por gol.

o Valor mínimo 1 (cuando se anota un gol).

o Valor máximo 2 (al final del juego).

T4: Número de tickets ganado por juego.

o Valor mínimo 0.

o Valor máximo 9.

T5: Mostrar conteo de tickets en secuencia de colección (solo si T1=2).

o Valor mínimo 0.

o Valor máximo 2.

o Modalidades:

Valor 0: moneda chica - moneda grande - ticket1 – ticket2

Valor 1: moneda chica - moneda grande - ticket

Valor 2: moneda chica - moneda grande - ticket1 – ticket2 – tickets

E1: Modalidad de función especial: PUERTAS MOTORISADAS SIEMPRE CERRADAS

ABRE GOL JUSTO CUANDO SE ANOTA GOL.

o Valor mínimo 0 (modalidad de función normal).

o Valor máximo 1 (modalidad de función especial).