

Hockey Dynamo

Manual de servicio e instrucciones

- 1 – Garantía**
- 3 – Declaración de conformidad**
- 5 – Advertencias y avisos**
- 6 – Instrucciones básicas de montaje**
- 8 – Instalación de los protectores laterales**
- 9 – Mantenimiento de rutina**
- 11 – Funcionamiento y programación**
- 13 – Configuración del programa – v7.2 (sin sonido)**
- 14 – Configuración del programa – v9.02 (mesas con sonido)**
- 16 – Configuración del programa – v10 (mesas con funciones LED)**
- 18 – Diagrama detallado de la mesa**
- 19 – Listado de piezas de la mesa**
- 22 – Listado de piezas aéreas**
- 23 – Listado del área de juego de Cosmic Thunder**
- 24 – Identificación de la placa de circuito impreso (PCB)**

Este manual es la pieza n.º 850400400T.



Detalles de la garantía

Valley-Dynamo garantiza que sus productos nuevos no presentan defectos como resultado de la fabricación o los componentes defectuosos en virtud de los siguientes términos y condiciones:

DURACIÓN DE LA GARANTÍA

Un año para las mesas de hockey (tejo) Dynamo®. **90 días** para las piezas de repuesto

SERVICIO DURANTE EL PERÍODO DE GARANTÍA

Valley-Dynamo, a su entera discreción, reparará, actualizará o reemplazará este producto en caso de defectos en los materiales o la mano de obra durante el período de garantía. Esto será obligación exclusiva de Valley-Dynamo, y el único recurso del cliente respecto de los reclamos de garantía.

A solicitud de Valley-Dynamo, usted deberá proporcionar el **número de modelo y el número de serie de la unidad completos** (no solo los últimos 5 dígitos) u otra evidencia de compra, como un recibo o una factura.

OPERADORES Y USUARIOS FINALES: si bien nuestro personal de Soporte Técnico está disponible para brindar asistir con el diagnóstico y la resolución de problemas, comuníquese con su distribuidor para obtener servicio durante el período de garantía de su equipo.

CONCESIONARIOS Y DISTRIBUIDORES: para obtener el reemplazo y un número de autorización de devolución de material (RMA), comuníquese con Valley-Dynamo y explique la naturaleza del problema y proporcione el número de modelo y de serie de la unidad. Valley-Dynamo, a su entera discreción, enviará las piezas de repuesto o emitirá una autorización de devolución de material (RMA) para la devolución de las piezas defectuosas. Para evitar problemas de facturación, solicite una autorización de devolución de material (RMA) cuando la pieza defectuosa este presente o rápidamente

disponible. El crédito solo se emitirá una vez recibida e inspeccionada la autorización de devolución de material (RMA). Es posible que Valley-Dynamo envíe las piezas de repuesto o emita un crédito en cuenta. **NO SE REALIZAN REEMBOLSOS**. Valley-Dynamo se reserva el derecho de cancelar las autorizaciones de devolución de material (RMA) pendientes 30 días después de su emisión. No se inspeccionarán ni bonificarán los artículos devueltos sin una autorización de devolución de material (RMA), los cuales podrán ser rechazados o devueltos, por cuenta y cargo del cliente.

COBERTURA DE LAS PIEZAS DE REPUESTO: Valley-Dynamo garantiza las piezas de repuesto durante los 90 días posteriores a la fecha de compra. Para obtener el reemplazo y un número de autorización de devolución de material (RMA), comuníquese con Valley-Dynamo y explique la naturaleza del problema y proporcione el número de modelo y de serie de la unidad. Valley-Dynamo, a su entera discreción, enviará las piezas de repuesto o emitirá una autorización de devolución de material (RMA) para la devolución de las piezas defectuosas. Para evitar problemas de facturación, solicite una autorización de devolución de material (RMA) cuando la pieza defectuosa este presente o rápidamente disponible. Es posible que Valley-Dynamo envíe las piezas de repuesto o emita un crédito en cuenta una vez recibida e inspeccionada la autorización de devolución de material (RMA). **NO SE REALIZAN REEMBOLSOS**. Valley-Dynamo se reserva el derecho de cancelar las autorizaciones de devolución de material (RMA) pendientes 30 días después de su emisión. No se inspeccionarán ni bonificarán los artículos devueltos sin una autorización de devolución de material (RMA), los cuales podrán ser rechazados o devueltos, por cuenta y cargo del cliente.

ALCANCE DE LA COBERTURA

Tenga en cuenta que nuestra garantía no es una garantía plena aplicable a toda la duración. Los productos Dynamo se fabrican de conformidad con nuestros rigurosos estándares y son reconocidos por su durabilidad, pero no son indestructibles. Además, para que funcionen correctamente, es posible que requieran mantenimiento periódico. Se excluyen de la garantía las siguientes situaciones:

- 1) Daños por envío o transporte
- 2) Desgaste por el uso normal
- 3) Daño o deterioro a causa de descuido, uso indebido, accidente, derrames de líquido, instalación incorrecta, maltrato, mascotas, quemaduras o manipulación indebida

Áreas de juego de mesas de hockey: la causa más frecuente de deformación y separación del laminado del área de juego es el derrame de líquido. Los derrames de líquido no constituyen una falla cubierta por la garantía. En caso de una supuesta falla cubierta por la garantía, Valley-Dynamo solicitará la devolución del área de juego dañada para su evaluación o, como mínimo, una parte dañada de al menos 1,1 m² (12 ft²), es decir, 10 cm x 7,6 cm (4' x 3'). No se emitirá crédito por un área de juego dañada a causa de un derrame de líquido, o del flete de retiro o entrega del área de juego devuelta o de reemplazo.

- 4) Daño incidental o indirecto (excepto a discreción de Valley-Dynamo)
- 5) Gastos de retiro o instalación
- 6) Gastos de envío (excepto a discreción de Valley-Dynamo)
- 7) Modificación no autorizada del producto
- 8) Uso del producto con piezas, kits de conversión o accesorios no aprobados
- 9) Daño como consecuencia de incendio, inundación, rayos u otros desastres naturales

EXCLUSIÓN DE DAÑOS

La única obligación y responsabilidad de Valley-Dynamo en virtud de esta garantía se limita a la reparación o el reemplazo de un producto defectuoso a nuestra discreción. Valley-Dynamo, de ningún modo, será responsable de daños incidentales o indirectos como consecuencia de la interrupción del servicio, pérdida comercial o de ingresos, o responsabilidad extracontractual en relación con este producto o como consecuencia de su uso o posesión.

LIMITACIONES DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS

No existen otras garantías, expresas o implícitas, incluidas, entre otras, las relacionadas con la aptitud para la venta, la generación de ingresos o la aptitud para un fin específico. La duración de las garantías implícitas se limita al período indicado en la sección de Duración de la garantía que se encuentra más arriba.

CÓMO OBTENER SOPORTE TÉCNICO

Consulte los recursos disponibles en www.valleydynamoparts.com o comuníquese con TECHHELP@valley-dynamo.com.

EU Declaration of Conformity
In accordance with ISO/IEC 17050

Valley Dynamo DoC#: 0001


Manufactured and Distributed by:
Valley-Dynamo LLP
7115 Belton Street
Richland Hills, TX 76118

Amusement Machine, Model DH-100 Air Hockey Table, is compliant with the CE directives and standards listed below.

Directives:
Electromagnetic Compatibility (2014/30/EU)
Low-Voltage (2014/35/EU)

Standards:
EMC Immunity: EN/IEC 61000-6-1:2016
EMC Emissions: EN/IEC 61000-6-3:2011
Appliance Safety: EN/IEC 60335-1:2014
Amusement Machine Safety: EN/IEC 60335-2-82:2017

This product was tested by an ISO 17025 accredited laboratory and was manufactured using an internal quality system.

By  Signature 9-11-19 Date

Mike Prendergast
Technical Manager
Valley-Dynamo LLP, USA



Advertencias y avisos

EL USO DE PIEZAS QUE NO SEAN DE DYNAMO O LAS MODIFICACIONES DEL CIRCUITO PUEDEN PROVOCAR LESIONES GRAVES O DAÑOS AL EQUIPO. USE ÚNICAMENTE LAS PIEZAS ORIGINALES AUTORIZADAS DE DYNAMO.

- Por cuestiones de seguridad y confiabilidad, no se recomienda realizar modificaciones ni reemplazar piezas.
- Esto puede invalidar la aprobación de la clasificación de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC).
- Únicamente use piezas y componentes autorizados. Si no lo hace, invalidará la garantía y puede dar lugar al funcionamiento incorrecto o peligroso.

ADVERTENCIA

- Para evitar riesgos de descargas y garantizar un funcionamiento adecuado, enchufe este juego a un tomacorriente con conexión a tierra apropiada.
- No use un enchufe adaptador para anular la clavija de conexión a tierra del cable de alimentación.
- No elimine la clavija de conexión a tierra.

La información de este manual está sujeta a cambios sin previo aviso. Dynamo se reserva el derecho de realizar mejoras en la función, el diseño o los componentes de los equipos según lo justifique el proceso de los métodos de fabricación o ingeniería.

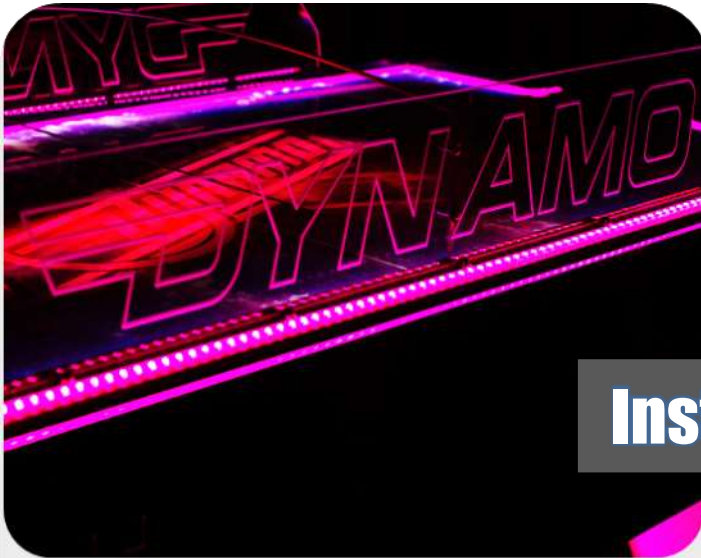
PARA OBTENER SERVICIO Y PIEZAS ORIGINALES DE DYNAMO, COMUNÍQUESE CON EL DISTRIBUIDOR LOCAL AUTORIZADO DE DYNAMO.

TAMBIÉN ES POSIBLE REALIZAR PEDIDOS DE PIEZAS A TRAVÉS DE WWW.VALLEYDYNAMOPARTS.COM.

Para mesas estándar (Estados Unidos):

120 V de CA - Frecuencia: 60 Hz – Amperios: 5 A

Estos valores pueden variar en las mesas de exportación según los requisitos de su país. Consulte el etiquetado de la mesa o comuníquese con el Soporte Técnico de Valley-Dynamo.



Instrucciones de montaje

Felicitaciones por la compra de una mesa de hockey Dynamo, la mesa de hockey de categoría profesional por excelencia en el mercado.

GARANTICE SU SEGURIDAD: se recomienda enfáticamente que cuente con al menos dos personas para montar de forma segura nuestras mesas de hockey.

Coloque la caja de manera en posición horizontal sobre el piso, prestando atención a la leyenda "This Side Up" (Este lado hacia arriba). Corte las tiras de sujeción y retire completamente la parte superior de la caja. Baje los lados de la parte inferior de la caja cortando o rasgando de forma vertical todas las esquinas.

EN MESAS CON MONEDAS: las llaves del arco, la puerta de monedas y la puerta de acceso/servicio se encuentran en el espacio de devolución de monedas.

EN MESAS SIN MONEDAS: las llaves del arco y la puerta de acceso/servicio se encuentran en el paño del área de juego, debajo del cartón. Revise el material de embalaje antes de desecharlo.

Abra la puerta de servicio para retirar los discos, los mazos, la hoja de lija y el manual.

Ahora, con cuidado, coloque la mesa de hockey de costado (el montaje del monedero se encuentra en el lado opuesto y apuntará al techo una vez que se levante la mesa). Este procedimiento lo deben realizar dos personas inclinando la mesa desde los **extremos, no levantándola de un solo lado. Si pierde el control al levantar la mesa de costado, puede caer sobre usted y provocarle lesiones.**

Retiro de las patas y armado

1. Use la llave para abrir la puerta de acceso en la parte inferior de la mesa.
2. Con una llave tubular de $\frac{1}{2}$ " , retire el perno y el panel de madera que asegura las patas durante el envío.

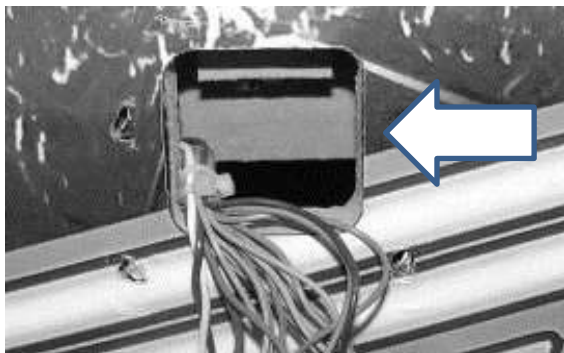
3. Saque las patas del lado derecho del brazo de soporte y colóquelas en un ángulo de 45°. Luego saque una pata por vez del lado izquierdo. A continuación, retire ambas patas derechas. Este paso es necesario por el motor de ventilación.
4. Vuelva a colocar el panel de madera y el perno que aseguraba las patas para uso futuro.
5. Vuelva a colocar la trampa y ciérrela.
6. Ajuste las patas a la parte inferior de la mesa con una llave tubular de ½" o un destornillador de ranura recta.
7. Enrosque completamente los niveladores de las patas y coloque la mesa en posición horizontal.
8. Ubique la mesa y nivélela con una llave ajustable.

Para el retiro y almacenamiento de las patas, siga los pasos 1-6 en sentido contrario.

Las mesas Fire Storm y Short Shot incluyen protectores laterales. Se encuentran dentro de la caja con la mesa. Los protectores laterales están disponibles como accesorio de todas las mesas Pro Style y con monedas Dynamo. Si es necesario, instale los protectores en este momento.

Si su mesa está equipada con una unidad de marcador de puntajes e iluminación aérea, instálela en este momento siguiendo las instrucciones que se incluyen con la unidad.

Si no lo está, la mesa debe incluir una unidad de marcador de puntajes de instalación lateral.

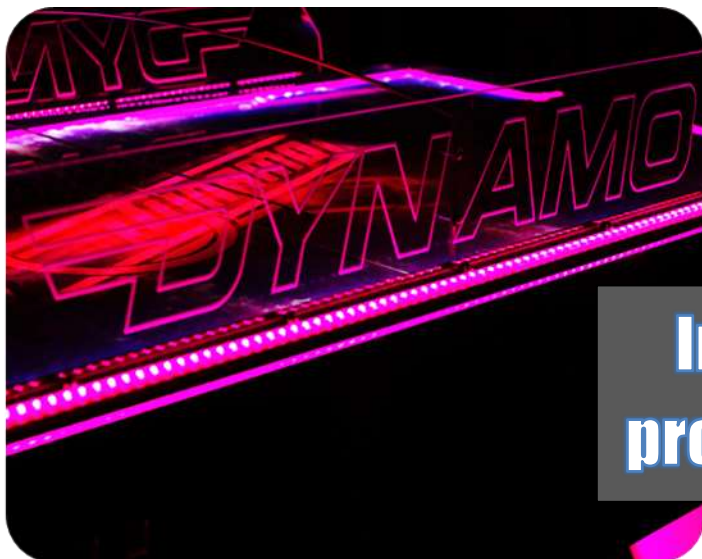


En el LADO OPUESTO de la mesa de la puerta de monedas y la puerta de servicio, en la línea central del área de juego, se encuentra esta abertura cuadrada, rodeada de cuatro agujeros. Los tres conectores que se utilizan para la pantalla de instalación lateral están adheridos al lateral de la mesa con cinta removible. Enchúfelos en la unidad de la pantalla.

Alinee la caja de la unidad de la pantalla con el perno central en la baranda superior de aluminio, esconda los cables o bien dentro de la cavidad de la mesa o detrás de la caja, y fije la caja a la madera usando los tornillos y las arandelas provistos.

Abra la puerta de acceso y ubique el cable de alimentación que está enrollado y sobre el suelo del área de acceso. Localice el agujero en el piso y pase el cable por el agujero. Cerca de la puerta de monedas, hay una etiqueta que indica el voltaje de funcionamiento de la mesa. También tenga en cuenta que su tomacorriente debe tener una conexión a tierra en funcionamiento. No intente ignorar la conexión a tierra de su tomacorriente. Enchufe la mesa después de verificar que el voltaje sea correcto.

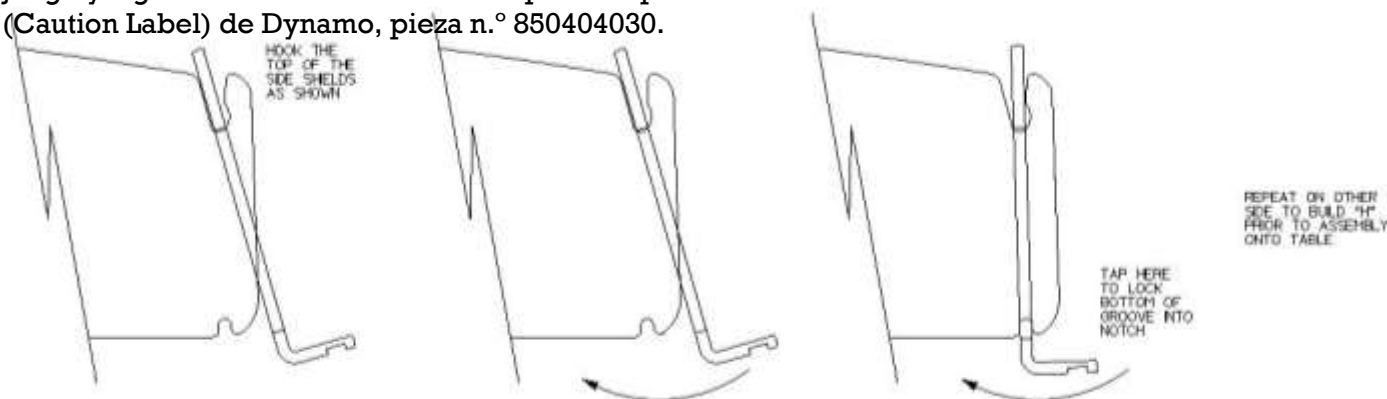
En el área de acceso de las mesas de hockey con monedas, hay un interruptor que indica "on" (encendido) y "off" (apagado). Ahora deberá colocar el interruptor en la posición "on" (encendido). En este momento, la unidad de la pantalla de instalación lateral se iluminará.



Instalación de los protectores laterales

El conjunto de protectores de 3 piezas de Dynamo ayudará a mantener el disco en la mesa y evitará que se coloquen bebidas en las barandas laterales. Si bien crea un entorno más seguro, no se ha inventado ningún protector que mantenga el disco en el área de juego todo el tiempo. Sea cauteloso durante el juego, mantenga las manos y los dedos alejados del área de juego y siga las instrucciones de la Etiqueta de precaución (Caution Label) de Dynamo, pieza n.º 850404030.

CAUTION-TO PREVENT PUCK FROM FLYING OFF TABLE AND CAUSING POSSIBLE INJURY, BE SURE THE PUCK IS LAYING FLAT ON THE TABLE SURFACE BEFORE STRIKING WITH Mallet AND USE ONLY DYNAMO MANUFACTURED PARTS.



Contenido del kit:

- Protectores laterales 2
- Protector central 1

1. Ajuste los protectores laterales al protector central como se indica arriba para formar una única unidad con forma de "H".
2. Extraiga los pernos de la baranda superior lateral, excepto los que están en el extremo de cada baranda.
3. En cualquier mesa con iluminación LED en la baranda, alinee el protector lateral sobre la franja de luz LED, de modo que la iluminación quede dentro del hueco del protector lateral.
4. Realice la instalación con los bordes de los protectores hacia afuera.
5. Vuelva a colocar los pernos de la baranda superior que extrajo anteriormente.





Mantenimiento de rutina

Siga estas sugerencias para garantizar la máxima rentabilidad de su mesa y que sea atractiva para los jugadores durante años.

DISCOS Y MAZOS: Hockey Dynamo cuenta con la fabricación de discos y mazos especiales. Los discos y los mazos que recibe con su mesa son superiores a otros disponibles en el mercado. Es sumamente importante usar discos y mazos de la más alta calidad para que su mesa funcione de manera adecuada y obtenga máxima rentabilidad.

Es fundamental evitar los discos importados más económicos, que son más livianos y lentos, se astillan con mayor facilidad y tienden a salir disparados de la mesa, lo que provoca pérdida del tiempo de juego, insatisfacción de los jugadores y pérdida de rentabilidad. Debido a su inherente inestabilidad (es decir, al salir disparados fuera de la mesa), cuando se usan discos más económicos, existen riesgos de lesiones en los jugadores.

Disco fluorescente: el disco fluorescente Dynamo (860400090) está hecho de policarbonato Lexan con fibra de vidrio y fue especialmente desarrollado para la mesa de hockey Dynamo. Este disco de calidad superior había sido diseñado y probado para lograr un nivel de velocidad, visibilidad, durabilidad y estabilidad de excelencia en la mesa. El disco fluorescente Lexan es el mejor disco del mercado y recomendamos enfáticamente su uso para garantizar un alto nivel de rentabilidad y atractivo para los jugadores.

Disco blanco silencioso: también se encuentra disponible nuestro disco blanco silencioso (860400150), fabricado con un material más blando que reduce el impacto de los ruidos. Se recomienda este disco en situaciones donde la reducción del ruido es una necesidad.

Mazos fluorescentes: nuestros mazos de calidad superior (860400210) fueron diseñados para aportar al disco el máximo rebote a la vez que absorben el impacto y se mantienen alejados de las manos de los jugadores. Lograr este equilibrio llevó años de pruebas y ajustes de la fórmula química. Puede parecer trivial, pero un jugador abandona el juego apenas sus manos comienzan a doler.

Este mazo también durará mucho más tiempo que los productos importados livianos. Asegúrese de buscar el logotipo de Dynamo en sus mazos.

Los discos y mazos aprobados de Dynamo están disponibles a través de varios distribuidores de piezas y en www.valleydynamoparts.com. Recuerde especificar los discos y mazos de calidad superior de Dynamo. Hemos incluido nuestro logotipo para ayudarlo a identificarlos.

HOJA DE LIJA: con su mesa, se incluye una hoja de lija de grano 240 (980400200) con reverso adhesivo. Esta se debe adherir a un lado o extremo de la mesa, o cerca, para que los jugadores puedan lijar el disco cuando deja de flotar adecuadamente debido a pequeñas marcas y abrasiones. No adhiera el papel de lija a la parte posterior del extremo metálico del arco donde podría dañar la ropa. Los discos de papel de lija (980400200) se pueden conseguir en www.valleydynamoparts.com, los distribuidores de Dynamo, una ferretería o en una de las empresas de repuestos que abastecen esta industria. El papel de lija, al igual que los discos y mazos, deben reemplazarse cuando muestran un desgaste excesivo.

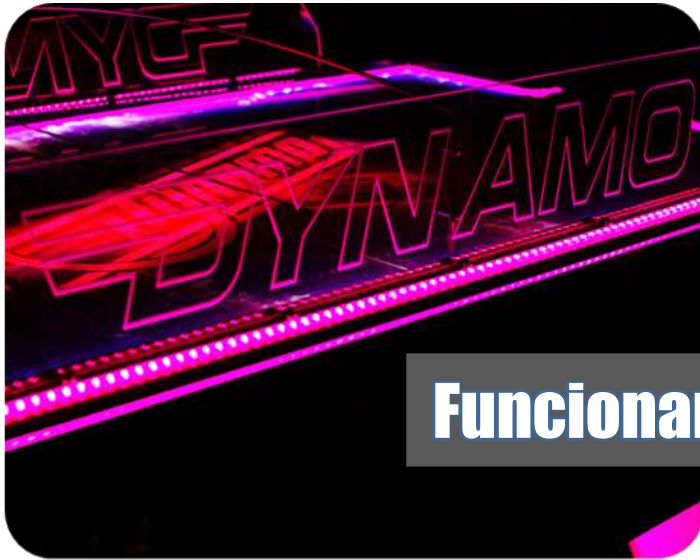
LIMPIEZA: La acumulación excesiva de polvo en la superficie de la mesa reducirá significativamente la velocidad del disco. Para evitarlo, limpie la mesa una vez a la semana, o con mayor frecuencia de ser necesario. Recomendamos usar alcohol (alcohol isopropílico) para limpiar la superficie de laminado plástico. También es posible usar un limpiador de vidrios líquido. Siempre limpie la superficie de laminado plástico con el motor de ventilación encendido para garantizar que el proceso de limpieza no permita que la suciedad penetre en los orificios de ventilación. Use una pequeña cantidad de solución de limpieza en una toalla de papel limpia para eliminar la suciedad y el polvo. La limpieza y el mantenimiento periódicos de la superficie de juego ayudan a evitar la obstrucción de los orificios.

Verifique el estado de los orificios de ventilación de forma anual. Las impurezas que hayan ingresado se pueden eliminar con el siguiente método: con el motor de ventilación encendido, use una herramienta con motor Dremel u otra similar, con una fresa de 1/32". Inserte despacio la fresa giratoria en el orificio. Esto hará que las impurezas se trasladen por los huecos de la fresa y salgan a la superficie de juego. No use una tachuela para simplemente empujar las impurezas hacia abajo de la mesa.

Cuando limpie la superficie de la mesa, no limpie las barandas laterales donde golpea el disco. La fina película de suciedad ayuda al disco a apoyarse de forma adecuada y mantenerse en la mesa.

NUNCA USE SILICONAS, CERAS NI OTRO PRODUCTO QUE PODRÍA DEJAR UN RESIDUO EN LA SUPERFICIE DE JUEGO. EL USO DE ESTOS PRODUCTOS CAUSARÁ UNA ACUMULACIÓN DE SUCIEDAD EN LOS ORIFICIOS DE VENTILACIÓN.

LÍQUIDOS: no se deben apoyar bebidas en la mesa, nunca. Todo líquido derramado sobre la superficie debe limpiarse de inmediato. Grandes cantidades de cualquier líquido pueden filtrarse por los orificios e ingresar en la madera, lo que deformará la superficie de juego. Recomendamos prohibir que se apoyen bebidas en la mesa en todo momento. Los protectores laterales son eficaces para disuadir a los clientes de apoyar bebidas en la mesa.



Funcionamiento y programación

Las siguientes instrucciones se aplican a todos los juegos de hockey Dynamo, independientemente del tipo de placa lógica.

ENCENDIDO:

Los diagnósticos internos comienzan apenas enciende su mesa de hockey Dynamo. Estos diagnósticos verifican el funcionamiento correcto de la RAM interna del procesador y determinan que el temporizador/contador interno funcione correctamente. En este punto, la pantalla mostrará un "8" en el segmento izquierdo de la pantalla de puntajes.

Si los diagnósticos de la placa no arrojan errores, se verifican los puertos de E/S (interruptor selector de monedas y sensor óptico de puntajes). Una vez completado este proceso con éxito, parpadeará una vez un "8" en el segmento derecho de la unidad de puntajes.

Si el "8" se enciende y permanece encendido, el diagnóstico no fue correcto.

En este caso, consulte el capítulo sobre resolución de problemas de este manual.

MODO DE EXPOSICIÓN:

El motor de ventilación del aire acondicionado (A/A) y los solenoides del arco están apagados.

La pantalla de puntajes muestra el puntaje del último juego (si lo hubiera) y el número actual de créditos pendientes (si hubiera), de la siguiente manera:

El último puntaje (si lo hubiera) se muestra durante tres segundos.

La letra "c" (de créditos) parpadea brevemente una vez.

El número de créditos (si lo hubiera) se muestra durante tres segundos.

Si no hay créditos pendientes, este ciclo se repetirá hasta que se detecte el ingreso de una moneda.

Si hay en curso un crédito pendiente, el juego comenzará automáticamente después de desplazarse por el modo de exposición una vez.

MODO DE JUEGO:

El motor de ventilación del A/C y los solenoides para la caída de discos se activan durante todo el juego. Comienza la cuenta regresiva del temporizador, y la pantalla de puntajes se restablece en "0".

Cada caída del disco que se detecta es un punto para el jugador correspondiente. Cuando uno de los jugadores alcanza un puntaje de 7, o el temporizador llega al valor predeterminado, el juego finaliza, y el sistema vuelve al Modo de exposición.

Se puede ingresar monedas en cualquier momento, incluso durante el Modo de juego.

TEMPORIZADOR AJUSTABLE:

La mesa de hockey Dynamo está equipada con un temporizador para la duración del juego, que es posible ajustar de uno a dieciséis minutos. El ajuste predeterminado de este temporizador es de siete minutos. Dado que el partido promedio termina dentro de los tres o cuatro minutos, este ajuste es generalmente adecuado, pero es posible ajustar el temporizador para satisfacer sus necesidades. Consulte la sección 4.0, "Determinación del tipo de sistema lógico", para indicar qué conjunto de instrucciones debe seguir para ajustar la duración del temporizador en su mesa de hockey Dynamo.

CONTADOR DE MONEDAS:

La mesa de hockey Dynamo cuenta con un contador de monedas. El contador avanza una vez por cada crédito que detecta.

Hockey Dynamo

Configuración del programa v7.2

Mesas de 110 V (Estados Unidos)

Cómo modificar los valores predeterminados

- Mantenga presionado el botón ACCESS (ACCESO), y la pantalla de puntajes comenzará una cuenta regresiva desde 5 y mostrará las letras PE (Entrada de parámetro).
- Suelte el botón ACCESS (ACCESO) después de la cuenta regresiva y de haber accedido al sistema del menú.
- Modifique los valores de cada ajuste usando el botón VALUE (VALOR). Presione el botón ACCESS (ACCESO) para avanzar al siguiente ajuste configurable.
- Una vez definidos todos los valores configurables, el programa sale de la rutina de configuración, y los valores habrán sido almacenados.

· **SC** **Puntaje máximo (para un jugador) por juego**

- Valor predeterminado: 7
- Valor mínimo: 2
- Valor máximo: 9

· **LE** **Tiempo máximo en minutos que durará un juego**

- Valor predeterminado: 7 minutos
- Valor mínimo: 0 (el ajuste del puntaje determina la duración del juego)
- Valor máximo: 16 minutos

· **CC** **Monedas por crédito**

- Valor predeterminado: 1
- Valor mínimo: 1
- Valor máximo: 8

· **PC** **Juegos por crédito**

- Valor predeterminado: 1
- Valor mínimo: 1
- Valor máximo: 3

Cómo ajustar los valores predeterminados del software

Mantenga presionado el botón VALUE (VALOR) en la placa de circuito impreso (PCB) cuando encienda el juego. La pantalla LED parpadea y muestra "FP" (Parámetros de fábrica) cuando se han ajustado los valores predeterminados del sistema. Después de que parpadea la leyenda "FP", la pantalla continúa en el modo de inicio. En este punto, ha finalizado con el ajuste de los valores predeterminados.

Hockey Dynamo

Configuración del programa v9.02

Mesas con sonido de 110 V (Estados Unidos)

Cómo ajustar los valores predeterminados del software

- Para ajustar los valores predeterminados de fábrica de la mesa, mantenga presionado el botón VALUE (VALOR) en la placa de circuito impreso (PBC) mientras enciende la mesa. Después de la pantalla de verificación de inicio habitual (88), la pantalla LED parpadea y muestra "FP" (Programa de fábrica). Al soltar el botón VALUE (VALOR), el programa comienza a usar los valores predeterminados de fábrica.
- Para modificar los valores predeterminados del juego, mantenga presionado el botón ACCESS (ACCESO) mientras la mesa esté encendida (ON). En la pantalla LED, comienza una cuenta regresiva desde 5 hasta 1, seguida por la leyenda "PE" (Editar programa). Soltar el botón ACCESS (ACCESO) antes de que aparezca "PE" reiniciará el juego y no se accederá al modo de edición. Soltar el botón ACCESS (ACCESO) cuando aparece "PE" mostrará el TITLE (TÍTULO) del primer ajuste configurable durante un segundo, seguido por su valor. Es posible cambiar el valor, obviamente, presionando el botón VALUE (VALOR). El valor aumenta al presionar el botón VALUE (VALOR) hasta el máximo que se muestra en la siguiente tabla, y luego regresa al valor mínimo. Presionar nuevamente ACCESS (ACCESO) mostrará el siguiente valor para visualizar o modificar. Al final, se mostrará "- -".

· **SC** **Puntaje máximo (para un jugador) por juego**

- Valor predeterminado: 7
- Valor mínimo: 2
- Valor máximo: 9

· **LE** **Tiempo máximo en minutos que durará un juego**

- Valor predeterminado: 7 minutos
- Valor mínimo: 0 (el ajuste del puntaje determina la duración del juego)
- Valor máximo: 16 minutos

· **CC** **Monedas por crédito**

- Valor predeterminado: 1
- Valor mínimo: 1
- Valor máximo: 8

· **PC** **Juegos por crédito**

- Valor predeterminado: 1
- Valor mínimo: 1
- Valor máximo: 3

· **SO** **Sonido de encendido y apagado**

- Valor predeterminado: 1
- Valor mínimo: 0 (= apagado)
- Valor máximo: 1 (= encendido)

HI Número de golpes de baranda por sonido *(por ejemplo: un ajuste de 3 configura un sonido cada 3 golpes de la baranda, un ajuste de 1 configura un sonido en cada golpe de la baranda. Esto evita el exceso de sonidos, si se desea).*

- Valor predeterminado: 1
- Valor mínimo: 0 (sin sonido por golpes)
- Valor máximo: 5

· **At Intervalo de los sonidos de exposición (en minutos)**

- Valor predeterminado: 1
- Valor mínimo: 0 (sin sonido de exposición)
- Valor máximo: 5

· **St Botón de inicio (no se encuentra en juegos operados con monedas)**

- Valor predeterminado: 0
- Valor máximo: 1

· **tt Solo para juegos con impresoras de billetes**

- Valor predeterminado: 0
- Valor mínimo: 0 (los billetes se imprimen al final del juego)
- Valor máximo: 1 (los billetes se imprimen cuando se anota un gol)

- El usuario puede controlar los sonidos de fondo (sonidos de multitudes y música de la demostración) usando el control de volumen de fondo (Background).
- El usuario puede controlar los sonidos de efectos (golpes de baranda, sonidos de caída de monedas, puntajes, etc.) usando el control de volumen de efectos (Effects).
- El usuario puede controlar la sensibilidad al golpe de las barandas usando el potenciómetro VR1 en la placa.

Hockey Dynamo

Configuración del programa v10.0

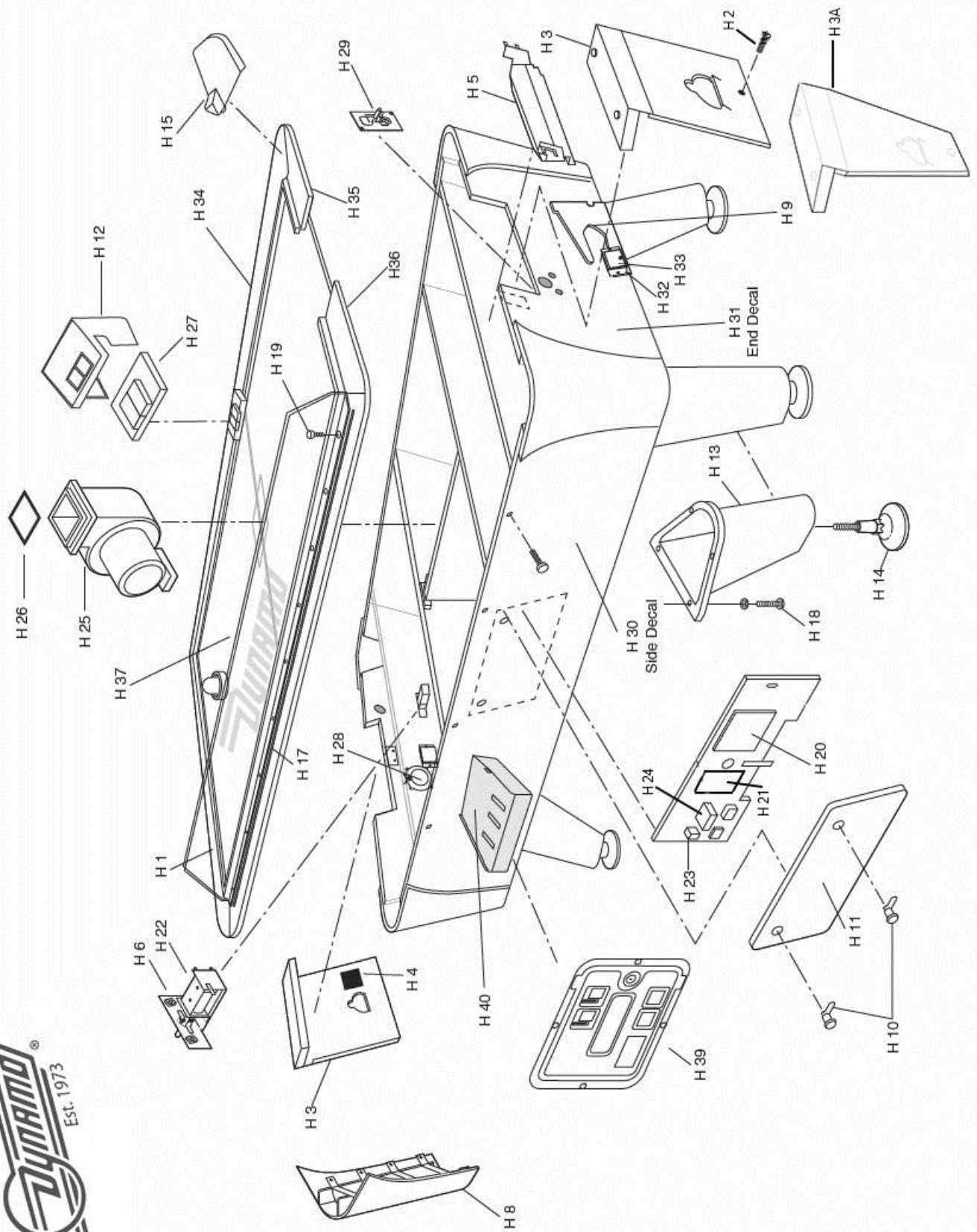
Mesas de 110 V con funciones LED (Estados Unidos)

- Para ajustar los valores predeterminados de fábrica de la mesa, mantenga presionado el botón VALUE (VALOR) en la placa de circuito impreso (PCB) mientras enciende la mesa. La pantalla LED parpadea y muestra “FP” (Programa de fábrica). Al soltar el botón VALUE (VALOR), el programa comienza a usar los valores predeterminados de fábrica y la pantalla vuelve al ciclo del modo de exposición 0-0, y a 0.
- Para modificar los valores predeterminados del juego, mantenga presionado el botón ACCESS (ACCESO) **durante seis segundos** mientras la mesa esté encendida (ON) hasta que comience la cuenta regresiva en el panel de la pantalla, de 5 a 1 seguido de “SC” (el primer elemento del menú). Soltar el botón ACCESS (ACCESO) antes de que aparezca “SC” reiniciará el juego y no se accederá al modo de edición. Suelte el botón ACCESS (ACCESO) cuando aparezca “SC” para acceder al sistema del menú.
- Es posible cambiar el valor, obviamente, presionando el botón VALUE (VALOR). El valor aumenta al presionar el botón VALUE (VALOR) hasta el máximo que se muestra en la siguiente tabla, y luego regresa al valor mínimo. Presionar nuevamente ACCESS (ACCESO) mostrará el siguiente valor para visualizar o modificar. Al finalizar, la pantalla vuelve al ciclo del modo de exposición 0-0, y a 0.
 - **SC - Puntaje para ganar**
 - Valor predeterminado: 7
 - Valor mínimo: 2
 - Valor máximo: 9
 - **LE – Duración del juego en minutos**
 - Valor predeterminado: 7
 - Valor mínimo: 0 (juego sin programación de tiempo)
 - Valor máximo: 16
 - **CC – Monedas por crédito**
 - Valor predeterminado: 8
 - Valor mínimo: 1
 - Valor máximo: 40
 - **PC – Juegos por crédito**
 - Valor predeterminado: 1
 - Valor mínimo: 1
 - Valor máximo: 3
 - **CS – Velocidad del ciclo en colores LED RGB**
 - Valor predeterminado: 1
 - Valor mínimo: 0
 - Valor máximo: 10
 - **C6 – Brillo de LED RGB**
 - Valor predeterminado: 2

- Valor mínimo: 0
 - Valor máximo: 5
- **PG – Modo de entrada del disco** **SE RECOMIENDA NO MODIFICAR.**
 - Valor predeterminado: 2
 - Valor mínimo: 0
 - Valor máximo: 2
- **SO – Activación de efectos de sonido**
 - Valor predeterminado: 1
 - Valor mínimo: 0 = OFF (Apagado)
 - Valor máximo: 1 = ON (Encendido)
- **HI – Golpes de baranda por sonido**
(Por ejemplo: un valor de 3 activaría un sonido cada 3 golpes de la baranda. Evita que la mesa se sature de sonidos, si se desea).
 - Valor predeterminado: 1
 - Valor mínimo: 0 (sin sonido por golpes)
 - Valor máximo: 5
- **AT – Programación de los sonidos de exposición**
 - Valor predeterminado: 15
 - Valor mínimo: 0 (sin sonidos de exposición)
 - Valor máximo: 30

SE RECOMIENDA NO MODIFICAR LA CONFIGURACIÓN DE LOS BILLETES.

- **TT – Tipo de billete**
 - Valor predeterminado: 0
 - Valor mínimo: 0 (al final del juego)
 - Valor máximo: 1 (cuando se anota un gol)
- **T1 – Número de billetes del ganador**
 - Adjudicados al FINAL DEL JUEGO si el valor tt = 0
 - Valor predeterminado: 7
 - Valor mínimo: Varía
 - Valor máximo: Varía
- **CT – Billetes de consuelo**
 - Valor predeterminado: 1
 - Valor mínimo: Varía
 - Valor máximo: Varía
- **LD – Modo LED**
 - Valor predeterminado: 1
 - Valor mínimo: 0
 - Valor máximo: 1
- **RC – Color LED en reposo**
 - Valor predeterminado: 1
 - Valor mínimo: 0
 - Valor máximo: 7





Listado de piezas

Ref #	Part Number	Item Description
H1	030400260	CONJUNTO DE PROTECTOR DE 3 PIEZAS - MESAS DE 2,44 M (8 PIES)
H1	030400270	CONJUNTO DE PROTECTOR DE 3 PIEZAS - MESAS DE 2,13 M (7 PIES)
H1	030400300	CONJUNTO DE PROTECTOR DE 3 PIEZAS PARA SHORT SHOT
H2	980000705	ARCOS CON BLOQUEO MEDIANTE TORNILLO Y LLAVE #J8045
H2	030000140	ARCOS CON LLAVE J8045
H3	800401921	ARCO, ENTRADA DE BLOQUEO, NEGRO, BEST SHOT / PROSTYLE
H3	800401991	ARCO, ENTRADA DE BLOQUEO, FLUORESCENTE, HOT FLASH II
H3	800400961	ARCO, ENTRADA DE BLOQUEO CON REJILLA DE ALTAVOCES, AZUL, SHORT SHOT
H3	800450011	ARCO, ENTRADA DE BLOQUEO CON REJILLA DE ALTAVOCES, NARANJA, FIRE STORM
H3	800400951	ARCO, ENTRADA DE BLOQUEO, PLATEADO, BLUE STREAK
H3A	800400990	ARCO, ENTRADA DE BLOQUEO CÓNICA - BLACK HOLE VERDE LUNAR
H3A	800400995	ARCO, ENTRADA DE BLOQUEO CÓNICA - COSMIC THUNDER PÚRPURA
H4	850400470	CALCOMANÍA OPTO-PROTECTORA PARA ARCO
H5	800401800	ENTRADA DEL ARCO
H6	800402300	SOPORTE, SOLENOIDE
H6	800402310	SOPORTE, SOLENOIDE CC
H8	860000300	ESQUINA, INFERIOR, NEGRA
H8	860404700	ESQUINA, INFERIOR, BLANCA (COSMIC THUNDER)
H9	960402805	CAÍDA, DISCO
H9A	960402800	CAÍDA, DISCO PARA BLACK HOLE/COSMIC THUNDER ÚNICAMENTE (2 POR ARCO)
H10	980000530	BLOQUEO CON LLAVE #106 DE LAS PUERTAS PARA SERVICIO
H10	030000130	LLAVE #106 - PUERTAS PARA SERVICIO
H11	990400603	PUERTA DE ACCESO PARA SERVICIO - TAPA
H12	030402015	KIT, PANTALLA DE PUNTAJES DE MONTAJE LATERAL
H12	800401910	SOPORTE, MONTAJE LATERAL PARA PANTALLA DE PUNTAJES, NEGRO
*	860400300	LENTES, PANTALLA DE PUNTAJES DE MONTAJE LATERAL DE COLOR ROJO
*	730408400	ARNÉS DE CABLES, EXTENSIÓN DE MONTAJE LATERAL
H13	860001325	PATA, NEGRA
H13	860404700	PATA, BLANCA (COSMIC THUNDER)
H14	20607560	NIVELADOR DE PATAS
H15	860400030	COBERTURA PLÁSTICA PARA ESQUINAS DE MESAS DE HOCKEY (SOLO EN MESAS SIN BARANDAS REDONDEADAS)

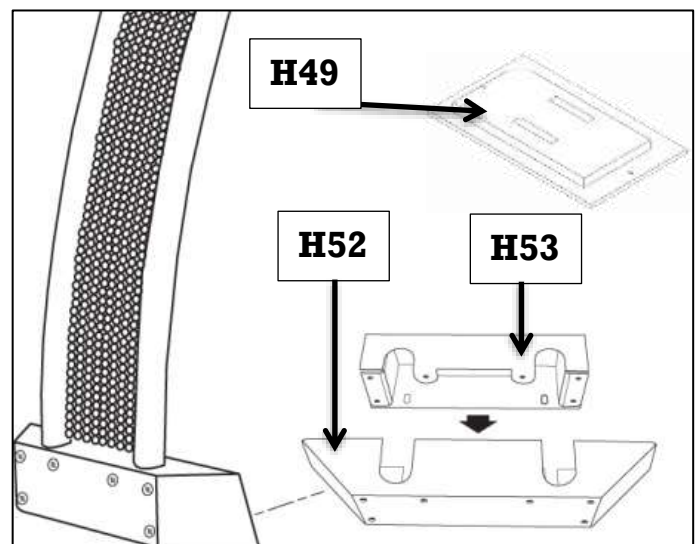
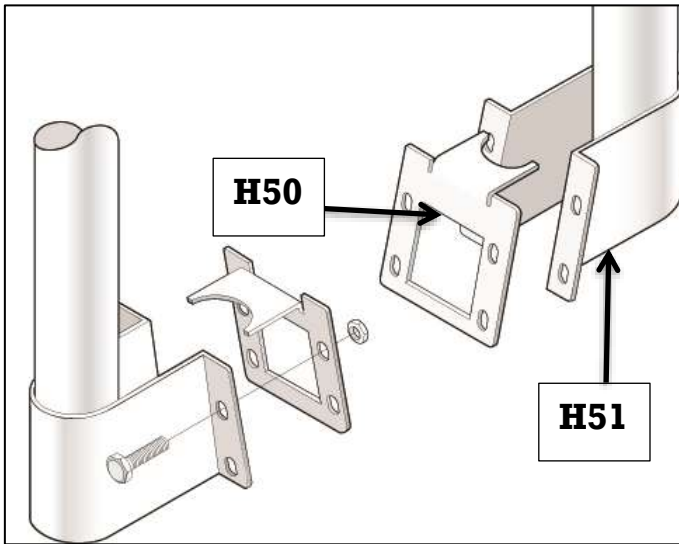
Ref #	Part Number	Item Description
H17	730450061	FRANJA DE LUCES LED PARA FIRE STORM
H17	730450056	FRANJA DE LUCES LED PARA SHORT SHOT
H18	NI020200030	PERNO PARA LAS PATAS: SLT HEXAGONAL DE 5/16-18 x 1½ CON ARANDELA
H19	NI870012309	BARANDA NEGRA/PERNO DEL ARCO: MS, TORNILLO PHILLIPS CABEZA ALOMADA DE ¼"-20 X 1½"
H19	NI870054205	INSERTO ROSCADO: ANCLAJE PARA ARCO DE ¼"-20 x 0.984
H20	880406035	FUENTE DE ALIMENTACIÓN CONMUTADA
H21	880400147	PLACA DE CIRCUITO IMPRESO (PCB), HOCKEY DE USO DOMÉSTICO PARA MESAS CON SONIDO v9.02
H21	880400127	PLACA DE CIRCUITO IMPRESO (PCB), HOCKEY DE USO DOMÉSTICO v7.2 (LÓGICA)
*	030402075	PLACA DE CIRCUITO IMPRESO (PCB), KIT DE INTERFAZ PARA MESAS ANTERIORES v7.2
H21	880400150	PLACA DE CIRCUITO IMPRESO (PCB), COSMIC THUNDER v.10
*	730400100	ARNÉS DE CABLES COMPLETO, HOCKEY PRINCIPAL v7.0
*	730400105	ARNÉS DE CABLES COMPLETO, HOCKEY PRINCIPAL v7.2
	730400540	ARNÉS DE CABLES COMPLETO, HOCKEY PRINCIPAL v9.0x
*	730400200	ARNÉS DE CABLES, MESA DE HOCKEY CE DE EXPORTACIÓN
*	730408305	ARNÉS DE CABLES, PANTALLA DE PUNTAJES, PRINCIPAL
H22	880400300	SOLENOIDO, 120 CA - USO DOMÉSTICO EN EE. UU.
H22	880400320	SOLENOIDE, MESAS CE DE 12 ÚNICAMENTE
*	NI879900150	CLAVIJA DE BLOQUEO DEL SOLENOIDE, PASADOR DE 1/8 x 3/4
*	980400110	RESORTE DE RETORNO DEL SOLENOIDE
H23	880400600	RELÉ, G4W-11123A USTV8HP12DC
H24	880400710	TRANSFORMADOR, 120 V A 12 V DE CA - PARA MESAS v6.11 Y ANTERIORES
H24	880400715	TRANSFORMADOR, 120 V A 10 V DE CA - PARA MESAS v7.0
H24	880400720	TRANSFORMADOR, REDUCCIÓN DE 220 V A 110 V DE CA
H25	880400900	MOTOR DE VENTILACIÓN DE 110 V - USO DOMÉSTICO EN EE. UU.
H25	880400910	MOTOR DE VENTILACIÓN DE 220 V - EXPORTACIÓN
H26	980400400	JUNTA DEL MOTOR DE VENTILACIÓN
H27	880400202	PLACA, MONTAJE LATERAL PARA PANTALLA LED DE PUNTAJES
H28	880300360	CONJUNTO DE ALTAVOCES (2) PARA MESAS CON SONIDO ÚNICAMENTE
H29	880404200	PLACA ÓPTICA DE LA PANTALLA DE PUNTAJES
H30	860401458	CALCOMANÍA LATERAL PARA HOT FLASH II (ANTES DE 2017 - MIENTRAS HAYA EXISTENCIAS)
H30	860450010	CALCOMANÍA LATERAL PARA FIRE STORM
H30	860404160	CALCOMANÍA LATERAL PARA BLUE STREAK
H30	860402458	CALCOMANÍA LATERAL PARA BEST SHOT
H30	860404712	CALCOMANÍA LATERAL PARA COSMIC THUNDER
H30	860404458	CALCOMANÍA LATERAL PARA SHORT SHOT
H31	860403458	CALCOMANÍA PEQUEÑA PARA HOT FLASH II (ANTES DE 2017 - MIENTRAS HAYA EXISTENCIAS)
H31	860450000	CALCOMANÍA PEQUEÑA PARA FIRE STORM
H31	860404150	CALCOMANÍA PEQUEÑA PARA BLUE STREAK
H31	860404717	CALCOMANÍA PEQUEÑA PARA COSMIC THUNDER
H32	800401000	SOPORTE DE BLOQUEO DE TUERCAS PARA ARCOS
H33	960402810	BLOQUEO DE TUERCAS PARA ARCOS
H34	720400700	BARANDA LATERAL CON ESQUINA REDONDEADA, PLATEADA, 2,13 M (7 PIES) (PRO-STYLE, BLUE STREAK)
H35	720400720	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, DERECHA, PLATEADA, 2,13 M (7 PIES) (PRO-STYLE, BLUE STREAK)
H36	720400710	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, IZQUIERDA, PLATEADA, 2,13 M (7 PIES) (PRO-STYLE, BLUE STREAK)

H34	7204PU800	BARANDA LATERAL CON ESQUINA REDONDEADA, COSMIC THUNDER PÚRPURA
H35	7204PU820	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, DERECHA, COSMIC THUNDER PÚRPURA
H36	7204PU810	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, IZQUIERDA, COSMIC THUNDER PÚRPURA
H34	720400800	BARANDA LATERAL CON ESQUINA REDONDEADA, PLATEADA, 2,44 M (8 PIES) (BEST SHOT/PRO-STYLE)
H35	720400820	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, DERECHA, PLATEADA, 2,44 M (8 PIES) (BEST SHOT/PRO-STYLE)
H36	720400810	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, IZQUIERDA, PLATEADA, 2,44 M (8 PIES) (BEST SHOT/PRO-STYLE)
H34	7204TY800	BARANDA LATERAL CON ESQUINA REDONDEADA, FLUORESCENTE, HOT FLASH II
H35	7204TY820	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, DERECHA, FLUORESCENTE, HOT FLASH II
H36	7204TY810	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, IZQUIERDA, FLUORESCENTE, HOT FLASH II

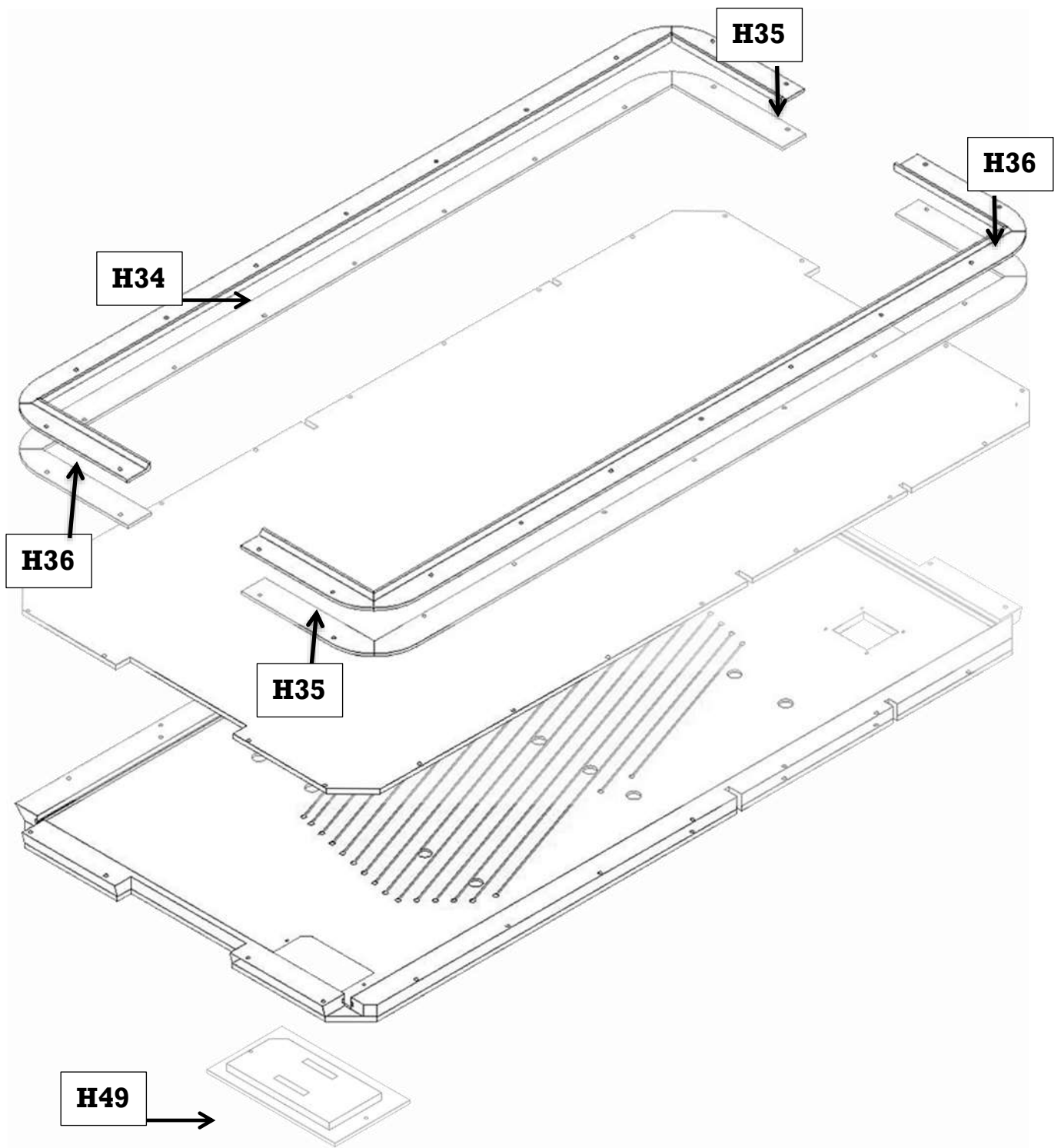
H34	7204TR800	BARANDA LATERAL CON ESQUINA REDONDEADA, NARANJA, FIRE STORM
H35	7204TR820	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, DERECHA, NARANJA, FIRE STORM
H36	7204TR810	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, IZQUIERDA, NARANJA, FIRE STORM
H37	020407031	ÁREA DE JUEGO AZUL DE 2,44 M (8 PIES) CON LOGOTIPO PEQUEÑO (PRO-STYLE, BEST SHOT)
H37	020407181	ÁREA DE JUEGO DE HOT FLASH II UV (AZUL CON LOGOTIPO GRANDE - HASTA 2017)
H37	020407150	ÁREA DE JUEGO DE HOT FLASH II UV (PÚRPURA CON LOGOTIPO GRANDE - 2017 HASTA LA ACTUALIDAD)
H37	020407135	ÁREA DE JUEGO DE FIRE STORM UV (NEGRA CON FORMA DE LLAMA)
H37	020407425	ÁREA DE JUEGO AZUL DE 2,13 M (7 PIES) CON LOGOTIPO PEQUEÑO (PRO-STYLE, BLUE STREAK)
H37	020407040	ÁREA DE JUEGO AZUL DE 1,5 M (5 PIES) CON LOGOTIPO PEQUEÑO (SHORT SHOT)
H39	880303140	PUERTA DE MONEDAS CON BLOQUEO, MARCO Y MECANISMOS DESLIZABLES
H40	800200750	CAJA DE MONEDAS DE METAL, INFERIOR
H40	800200760	TAPA DE LA CAJA DE MONEDAS DE METAL
H40	860000815	CAJA DE MONEDAS DE PLÁSTICO PARA MESAS CON PUERTA DE 8 GRADOS



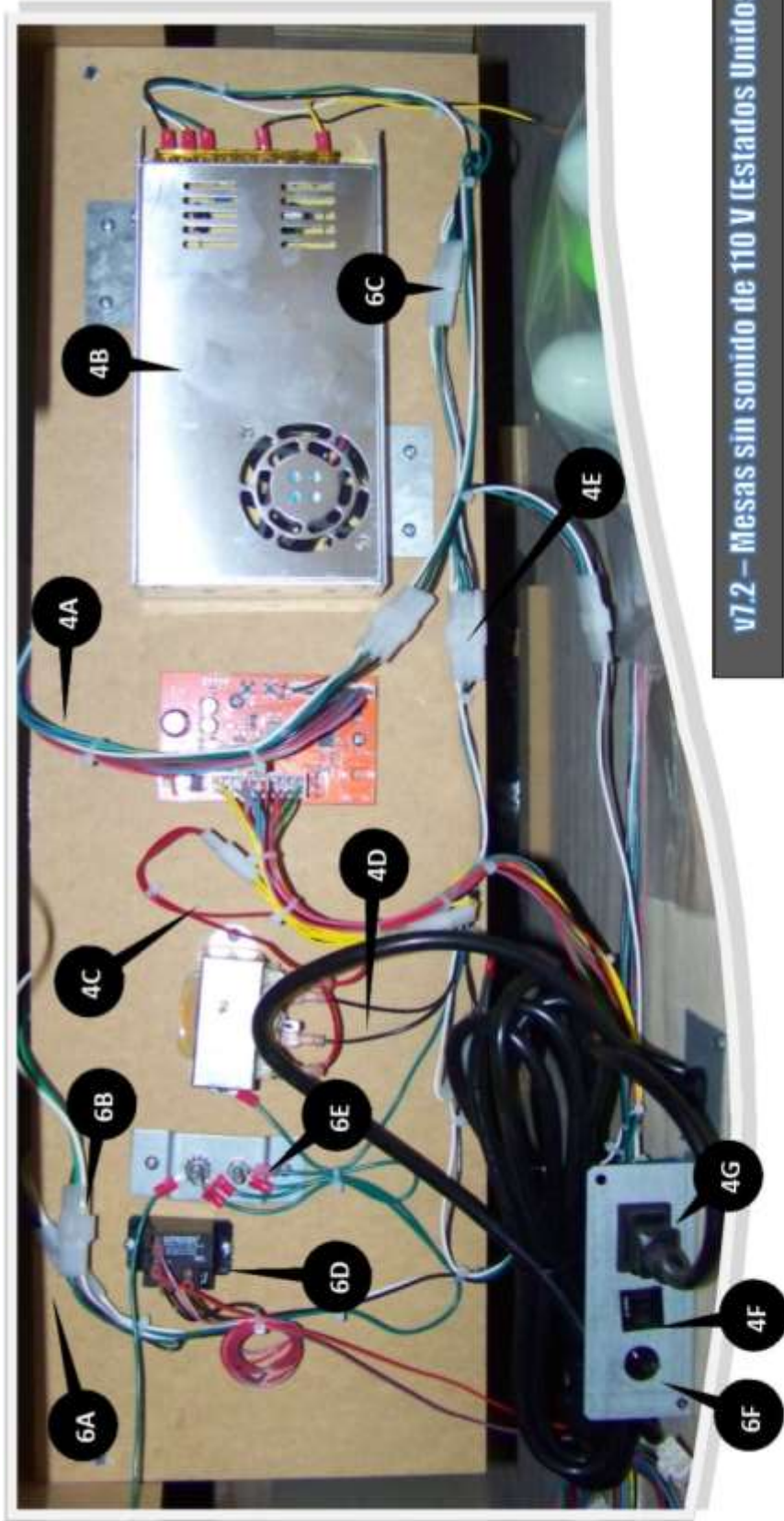
860400090	DISCO, FLUORESCENTE
860400150	DISCO, FLUORESCENTE BLANCO SILENCIOSO
860400210	MAZO, FLUORESCENTE BLANCO
980400200	DISCO DE PAPEL DE LIJA



aéreas		
Ref #	Part Number	Item Description
H49	880403101	PANTALLA DE PUNTAJES AÉREA
H50	800404750	ABRAZADERA DEL SOPORTE DE MONTAJE - HOT FLASH II FLUORESCENTE
H50	800404752	ABRAZADERA DEL SOPORTE DE MONTAJE - PLATEADA
H50	800404762	ABRAZADERA DEL SOPORTE DE MONTAJE - NEGRA
H51	800404726	SOPORTE DE MONTAJE (LATERAL) - HOT FLASH II FLUORESCENTE
H51	800404728	SOPORTE DE MONTAJE (LATERAL) - PLATEADO
H51	800404738	SOPORTE DE MONTAJE (LATERAL) - NEGRO
	870047105	ARANDELA DE ¼" (ZINC)
	870012307	TORNILLO NEGRO PHILLIPS CABEZA ALOMADA DE ¼-20 x 1"
aéreas - FIRE STORM		
H52	800450090	CUBIERTA PARA TUBO AÉREO - FIRE STORM
H53	800450100	SOPORTE DE MONTAJE (LATERAL) - FIRE STORM
H53	800450110	SOPORTE PARA CAJA DE ILUMINACIÓN - FIRE STORM

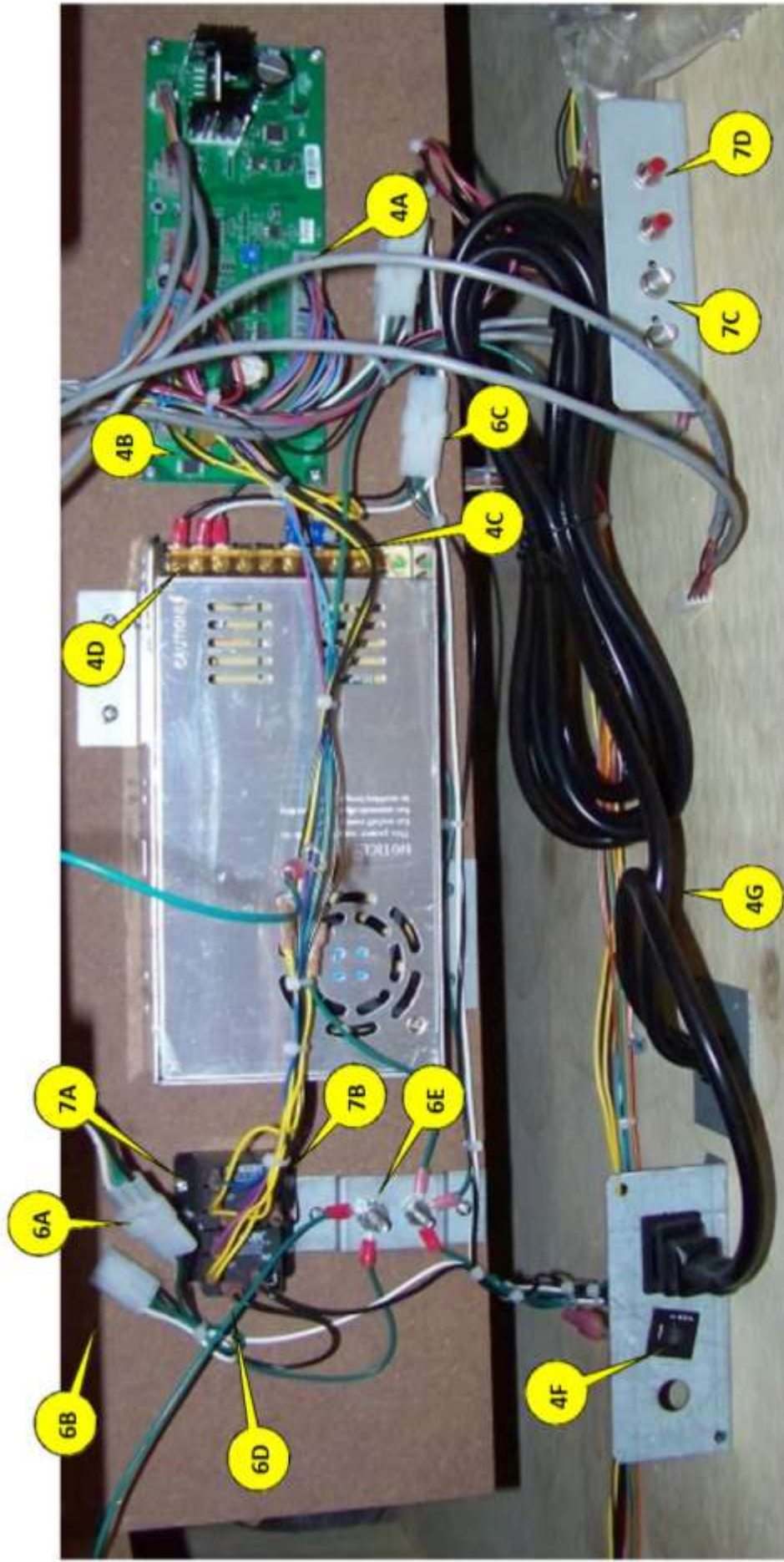


H34	7204PU800	BARANDA LATERAL CON ESQUINA REDONDEADA, COSMIC THUNDER PÚRPURA
H35	7204PU820	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, DERECHA, COSMIC THUNDER PÚRPURA
H36	7204PU810	BARANDA DEL EXTREMO CON ESQUINA REDONDEADA, IZQUIERDA, COSMIC THUNDER PÚRPURA
H49	880403101	PANTALLA DE PUNTAJES AÉREA



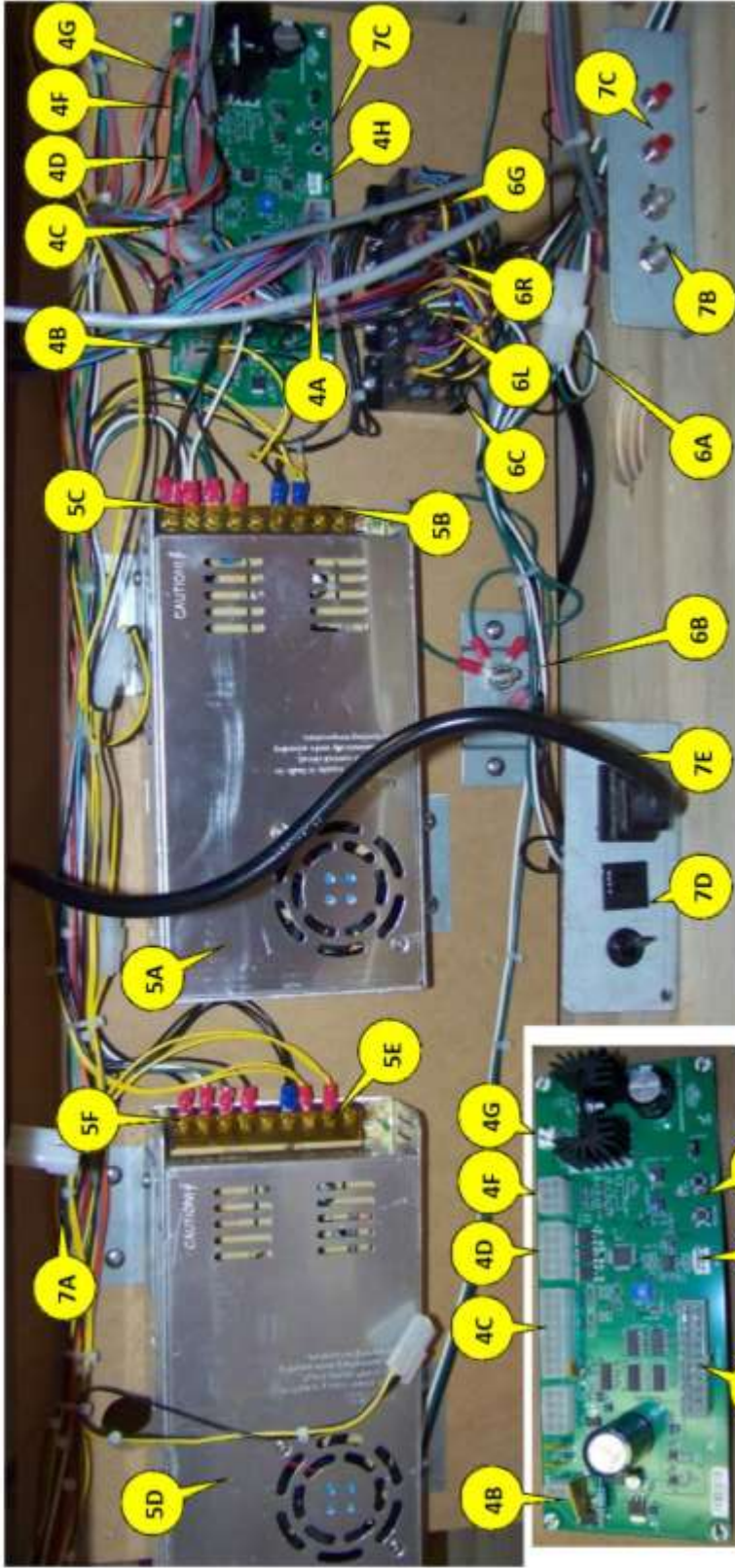
v7.2 – Mesas sin sonido de 110 V (Estados Unidos)

<p>4A—Conector de la pantalla</p> <p>4B—Fuente de alimentación conmutada (algunos modelos)</p> <p>4C—Salida del transformador</p> <p>4C—Entrada del transformador</p> <p>4E—Alimentación CA del aceptador de billetes (DBA)</p> <p>4F—Interruptor de 5 A</p> <p>4G—Cable de alimentación</p>	<p>6A—Conector de motor de ventilación</p> <p>6B—Conector de solenoide</p> <p>6C—Punto de prueba constante a 120 V</p> <p>6D—Relé</p> <p>6E—Montaje a tierra</p> <p>6F—Ubicación del interruptor On/Off (encendido/apagado) (mesas con monedas)</p>
--	---



4A—Conector de la pantalla	6A—Conector de motor de ventilación	7A—Entrada de relé para iluminación
4B—Conector de 2 clavijas (12 V)	6B—Conector de solenoide	7A—Salida de relé para iluminación
4C—Salida CC de 12 V	6C—Motor de ventilación—Punto de prueba constante a 120 V	7C—Controles de volumen
4D—Entrada CA de 120 V	6D—Relé para motor/solenoide	7D—Controles de programación
4F—Interruptor de 5 A	6E—Montaje a tierra	
4G—Cable de alimentación		

v9.02 – Mesas con sonido de 110 V (Estados Unidos)



4A—Conector de la pantalla	5A—Fuente de alimentación — Relé y placa lógica	6A—Conector de motor de ventilación	7A—Conexión LED para área de juego
4B—Conector de 2 clavijas (12 V)	5B—Salida CC de 12 V — Relé y placa lógica	6B—Montaje a tierra	7B—Controles de volumen
4C—Conector de placa de circuito impreso (PCB) principal	5C—Entrada CA de 120 V — Relé y placa lógica	6C—Relé para motor de ventilación	7C—Controles de programación
4D—Conector de solenoide de RGB	5D—Fuente de alimentación — Iluminación LED	6G—Relé para LED blanco	7D—Interruptor de 5 A
4F—Conector de volumen	5E—Salida CC de 12 V — Alimentación LED	6L—Relé para solenoide de arco izquierdo	7E—Cable de alimentación
4G—Conector de altavoces	5E—Salida CA de 120 V — Alimentación LED	6R—Relé para solenoide de arco derecho	
4H—Conector de micrófono			

v10 — Mesas de 110 V (Estados Unidos) - Cosmic Thunder