



Manual Técnico y de Usuario

Versión: 1.0.6

www.46tsm.com/SuperTriviaTV

INDICE

1. Introducción	3
2. Características Generales	3
3. Beneficios Clave	3
4. Diseño y Apariencia de la Máquina	4
5. El Juego SuperTrivia TV.....	5
5.1. Diagrama Funcional del Juego	5
5.2. Pantallas de Juego.....	6
5.2.1. Máquina en Reposo: Reclamo.....	6
5.2.2. Pantalla de inicio de Juego.....	7
5.2.3. Pantalla de Juego	8
5.2.4. Pantalla de Resultados	9
5.2.5. Voz en OFF.....	9
5.3 Reparto de Tickets y Ganador del Juego.....	10
5.4 Carga de Tickets e Intervención del Operador.....	10
6. Filosofía y Funcionamiento del bote acumulado.....	11
7. Las mesas de Juego.....	12
8. Panel de Servicio y Control	13
9. Parametrización de la Operación.....	14
10. Idiomas	16
11. Programas de Test.....	17
12. Reconfiguración iPAC	19
13. Conexión a Internet	20

1. INTRODUCCIÓN

Super Trivia TV es una máquina de Redemption, expendedora de tickets, preparada para ser utilizada en locales habilitados para tal uso y que contiene un juego muy sencillo de preguntas y respuestas que potencia la competición premiando a los jugadores ganadores con los tickets del resto de concursantes.

La máquina está basada en un sistema PC que emula un concurso televisivo tipo Trivia a través del cual los usuarios podrán contestar una serie de preguntas de diferentes categorías. Se intenta potenciar la competitividad y hacer que un único ganador se lleve el premio final. Éste consiste en un cierto número de Tickets. Se trata de un sistema fácilmente actualizable que permite el envío/recuperación de las bases de datos de preguntas y respuestas.

2. CARACTERÍSTICAS GENERALES

A continuación se detallan las características generales de SuperTrivia TV:

- ✓ Máquina accionada por monedas, expendedora de tickets.
- ✓ Pueden jugar entre 1 y 6 jugadores simultáneamente.
- ✓ 6 Categorías diferentes
- ✓ El juego consta de 5 preguntas diferentes por partida con 3 posibles respuestas cada una.
- ✓ El ganador se lleva los tickets del resto.
- ✓ Sólo hay un ganador.
- ✓ En caso de empate gana el jugador que responde en menos tiempo.
- ✓ La máquina tiene un bote acumulado que se incrementa en función de las partidas jugadas.
- ✓ El jugador que gane la partida, si además acierta las cinco preguntas, se lleva el bote acumulado.
- ✓ La ambientación televisiva y la espectacularidad del mueble incitan al juego.
- ✓ Las preguntas y respuestas se actualizan dinámicamente vía internet o a través de diskette.
- ✓ La máquina guarda un registro de funcionamiento para el operador del local.
- ✓ Fácilmente parametrizable.

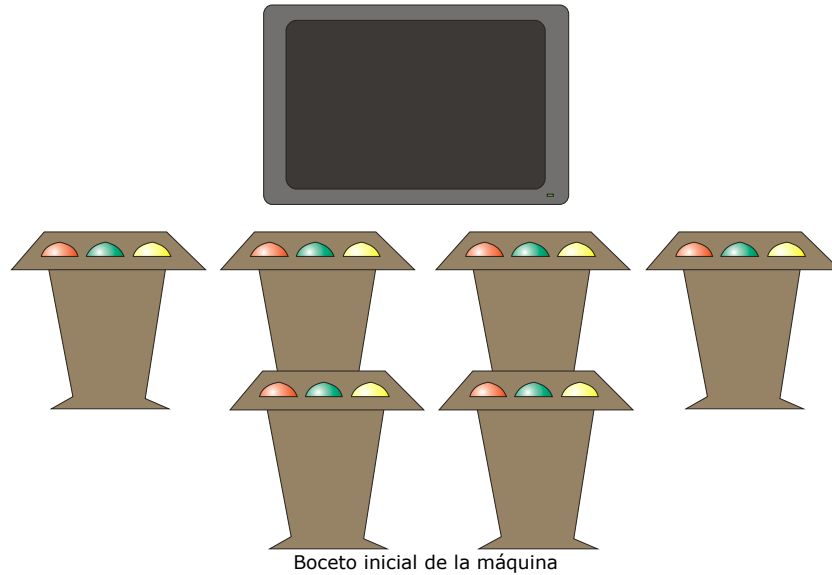
3. BENEFICIOS CLAVE

SuperTrivia TV tiene una serie de beneficios clave que hacen aumentar su productividad espectacularmente. Se detallan a continuación:

- ✓ *Target.* Máquina orientada a un target de público muy amplio, mayoritariamente adultos.
- ✓ *Público Femenino.* Se consigue que haya un acceso elevado de público femenino.
- ✓ *Filosofía de Juego.* Rápido y sencillo: que fomente la competitividad y los premios.
- ✓ *Contenidos.* Preguntas muy divertidas que incitan al juego por su simplicidad y actualidad.
- ✓ *Diseño gráfico.* Atractivo y que llame la atención por su simplicidad y elegancia. Los mensajes en pantalla durante el juego son muy claros y se apoyan en la voz del locutor.
- ✓ *Mueble.* Muy espectacular y que recuerda un plató de televisión con la idea de crear expectación por sí mismo.
- ✓ *Actualización de Datos.* Las preguntas, respuestas y categorías están almacenadas en bases de datos centrales. Las máquinas pueden conectarse on-line para recuperar dichas bases de datos y actualizarse automáticamente.

4. DISEÑO Y APARIENCIA DE LA MÁQUINA

A continuación se puede ver un esquema de la máquina final. Se trata de 6 atriles con 3 botones que permitirán a los jugadores ofrecer las respuestas a las preguntas que aparezcan en la pantalla. Ésta, situada en el centro, permitirá mostrar el desarrollo del juego, puntuaciones, etc.



EL SET DE TELEVISIÓN

Intentando recuperar la filosofía de los concursos televisivos, a continuación se expone el concepto artístico de la máquina. Ésta, basa su filosofía en un mueble espectacular, ambientado en un estudio de televisión y donde los jugadores deban estar en una posición elevada, dándoles notoriedad.

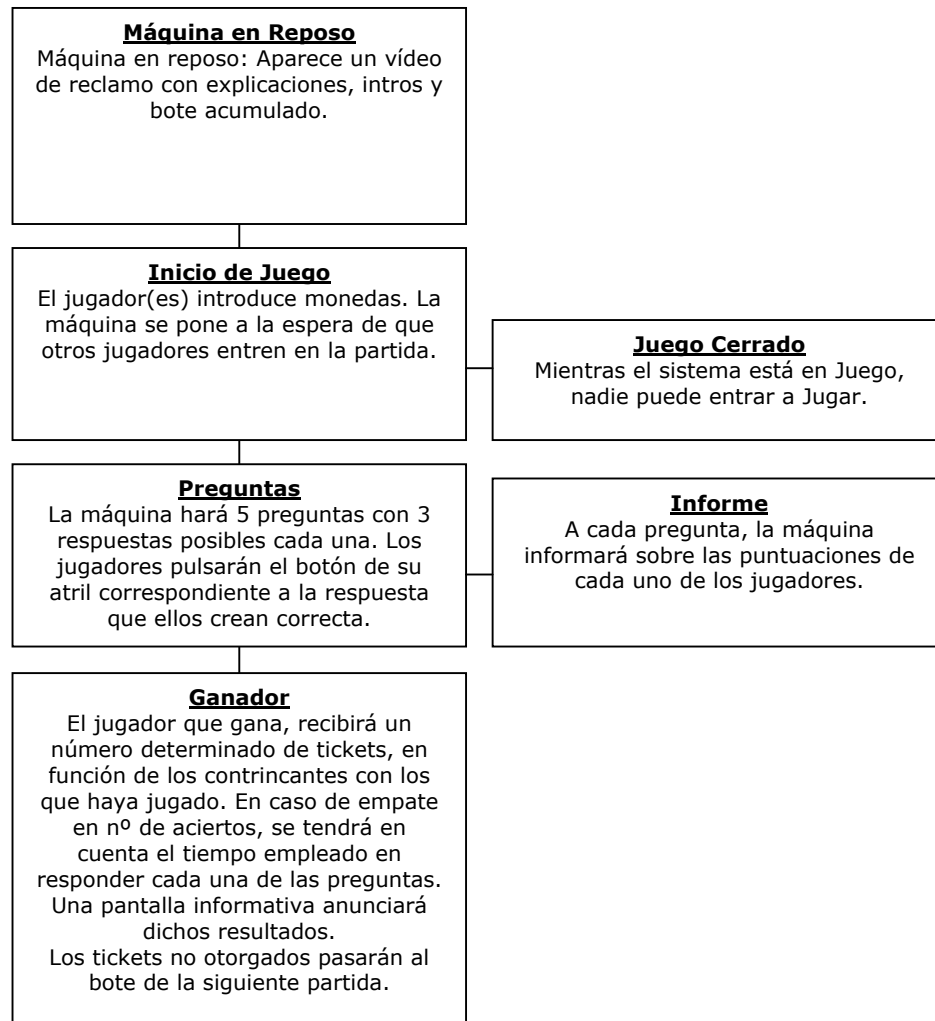


5. EL JUEGO SUPERTRIVIA TV

En este capítulo se explica el funcionamiento del juego en toda su extensión, la apariencia gráfica, la interacción con los usuarios y los diferentes elementos que intervienen.

5.1. DIAGRAMA FUNCIONAL DEL JUEGO

A continuación se detalla el esquema funcional del juego:



5.2. PANTALLAS DE JUEGO

5.2.1. MAQUINA EN REPOSO: RECLAMO

Mientras la máquina está en reposo y ningún jugador la utiliza, se muestran una serie de pantallas y vídeos 3D que incitan al juego. La que más se repite es la pantalla de Bote acumulado o Jackpot, la cual ofrece información sobre la cantidad de tickets en el bote (ver sección Filosofía y Funcionamiento del Bote Acumulado).



Pantalla de Bote Acumulado

Las presentaciones que aparecen en la máquina, son las siguientes:

Vídeo de Presentación con Logo.

Vídeo de Set televisivo, presentación de la máquina y ambientación.

Vídeo presentación de categorías de la máquina.

Vídeo de instrucciones de juego, paso a paso.

Vídeo de la filosofía de juego.

Créditos de la máquina.



Vídeos de reclamo

5.2.2. PANTALLA DE INICIO DE JUEGO

Cuando un jugador inserta una moneda en la máquina, automáticamente aparece la pantalla de esperando a otros jugadores. Durante unos segundos (ver sección parametrización de la operación), el programa espera a que el resto de jugadores introduzcan sus monedas. En esta pantalla se pueden distinguir 4 secciones:

- ✓ Sección tickets en juego. En esta sección podemos comprobar la cantidad de tickets que se llevará el ganador de la partida.
- ✓ Sección gráfica de participantes. Cada uno de los jugadores de las seis posiciones se iluminan en este panel que refleja la cantidad de jugadores y los atriles ocupados en cada partida.
- ✓ Sección Tiempo de Espera. Una pequeña pantalla a través de la cual los jugadores ven el tiempo restante de espera. En el caso de que seis participantes hayan introducido su crédito, el temporizador no llega a cero.
- ✓ Sección Bote Acumulados. En la cual podremos observar los tickets que se llevará el jugador que gane y acierte todas las preguntas.



Pantalla de inicio de Juego

5.2.3. PANTALLA DE JUEGO

Al empezar la partida aparece el tablero de juego donde podemos encontrarnos con los siguientes elementos:

- ✓ Ruleta. La ruleta de juego gira de forma aleatoria antes de cada pregunta y ofrece la categoría de la pregunta que se va a formular a continuación. Esa categoría aparece, además, especificada en el cuadro señalizador superior.
- ✓ Tiempo de espuesta. Este cuadro ofrecerá el tiempo restante para responder cada pregunta.
- ✓ Zona de preguntas y respuestas. La zona más amplia y central de la pantalla donde aparecerán las preguntas y las respuestas.
- ✓ Casillas de resultado. Cada jugador tiene asignado, en la parte inferior, una casilla o panel de resultados donde podrá visualizar las respuestas acertadas y el total de aciertos.

Al iniciarse cada una de las 5 preguntas de las que consta una partida, toma relevancia el elemento Ruleta que gira y ofrece una de las 6 categorías.



Apariencia antes de empezar una pregunta
La Ruleta gira y cada jugador ve sus aciertos y sus créditos



Apariencia de la pantalla al contestar una pregunta
La respuesta correcta se marca y cada jugador ve su resultado

En la pantalla de pregunta, el jugador tiene un tiempo máximo para contestar. Cuando aparecen la pregunta y las tres respuestas posibles (A,B y C) cada uno de los jugadores debe responder desde su atril y utilizando sus tres botones, la respuesta que crea correcta. En caso de empate gana el jugador que responda la pregunta en el menor tiempo posible. Los tiempos de cada respuesta se van sumando internamente y aparecen en la pantalla final de resultados.

5.2.4. PANTALLA DE RESULTADOS

Al terminar la partida, se ofrece la pantalla de resultados. En ella podemos observar diferentes informaciones:

- ✓ **Concursante.** Un gráfico y un color identifican a cada uno de los jugadores de la partida.
- ✓ **Respuestas Acertadas.** El número total de respuestas que ha acertado cada jugador.
- ✓ **Tiempo Total.** Suma del tiempo que ha tardado cada uno de los jugadores en responder a las preguntas. En caso de empate en aciertos, gana el jugador que menos tiempo haya tardado en contestar.
- ✓ **Tickets.** El número total de tickets que se lleva el ganador. Si, además, éste ha conseguido contestar a las cinco preguntas de forma correcta, se lleva el bote acumulado que aparece especificado en esta pantalla.



The image shows a digital results screen titled 'RESULTADOS'. It features a table with four columns: 'CONCURSANTE', 'RESPUESTAS ACERTADAS', 'TIEMPO TOTAL', and 'TICKETS'. The table lists six players (numbered 1 to 6) with their respective scores and times. Player 1 is the winner, having answered 5 questions correctly in 00:12'56" and winning 3 tickets. A 'BOTE ACUMULADO' (accumulated pot) icon is shown in the 'TICKETS' column for player 1.

CONCURSANTE	RESPUESTAS ACERTADAS	TIEMPO TOTAL	TICKETS
1	5	00:12'56"	3
2	3	00:19'63"	
3	2	00:25'28"	
4	1	00:31'08"	
5	1	00:35'73"	
6	1	00:39'77"	

Pantalla de Resultados con premio de Bote Acumulado

Si quedan créditos por jugar (los créditos se aceptan en cualquier momento de la partida), desde la pantalla de resultados se pasaría de nuevo a la pantalla de inicio de Juego. Si no es así, La máquina pasaría a la fase de reclamo.

5.2.5. VOZ EN OFF

Durante toda la partida y los reclamos, la voz en OFF del presentador está constantemente animando al juego y conduciendo la partida. Mientras el juego está en funcionamiento, las frases constantes del presentador, sirven de ayuda a los jugadores para entender el mecanismo del juego de una forma sencilla y rápida.

En todo momento ofrece informaciones y avisos a los jugadores sobre sus logros, las preguntas a responder, el ganador, las categorías de la ruleta y el bote acumulado.

5.3. REPARTO DE TICKETS Y GANADOR DEL JUEGO

Uno de los atractivos de la máquina es la competitividad que genera entre todos los jugadores que empiecen una nueva partida. Sólo uno de ellos será el ganador y se llevará los tickets del resto de participantes.

A través del sistema interno de control de tickets, totalmente configurable por el operador, (ver sección Parametrización de la Operación), los tickets de la partida se destinan al ganador del juego. Cada moneda que se inserta tiene un valor interno de tickets que se van a expender. Contra más jugadores entran en una partida, más tickets se llevará el ganador. Éste no tiene porqué responder todas las preguntas de la partida: simplemente ha de contestar más que el resto y en menos tiempo. Es decir, puede perfectamente haber un ganador con sólo 3 respuestas acertadas.

5.4. CARGA DE TICKETS E INTERVENCION DEL OPERADOR

Es posible que, cuando se están entregando los tickets al ganador de una partida, una de las mesas de juego se quede sin existencias. En ese momento, un gráfico de Aviso aparece en en la pantalla de resultados informando del atril que se ha quedado sin tickets.

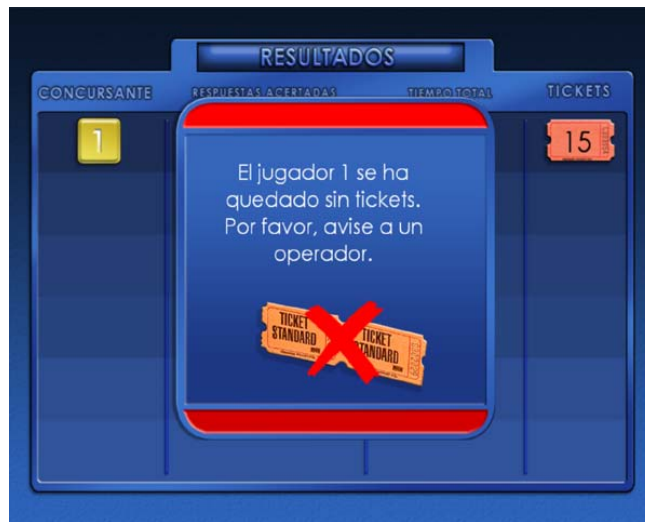
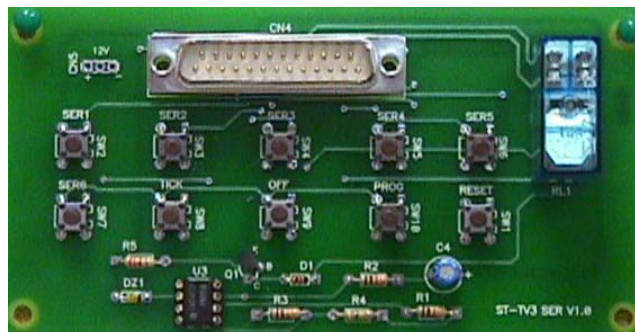


Gráfico de Fin de Tickets en una posición

Simplemente, añada tickets al atril correspondiente. Una vez realizada la reposición, debe informar al programa de que los tickets han sido repuestos. Utilice el botón Tickets, en la parte interior y frontal del Atril nº 4, para permitir que el programa reanude la entrega de tickets donde la dejó.



Panel de servicio y control

6. FILOSOFIA Y FUNCIONAMIENTO DEL BOTE ACUMULADO

Otro de los atractivos de la máquina, es la utilización del Bote Acumulado o Jackpot que permite a los jugadores el acceso a grandes cantidades de tickets con una sola moneda. La filosofía del juego, es que en todo momento la máquina tenga tickets acumulados para entregar a los jugadores.

Su funcionamiento y porcentajes son fácilmente configurables en la máquina (ver Parametrización de la Operación) para ajustarlos a cada una de las necesidades.

Explicaremos la características y el funcionamiento del bote con un ejemplo que simplificará su entendimiento:

Cada una de las monedas introducidas en la máquina tiene un valor interno de tickets. Este valor fijo hace que el porcentaje de premios que otorga la máquina sea siempre invariable.

Imaginemos que, en una configuración estándar, una moneda tiene un valor de 20 tickets. Esto significa que, en algún momento, la máquina los tendrá que expender.

Este valor se reasigna y reparte de forma interna para la partida en juego y para el bote de la siguiente partida. En nuestro ejemplo, supongamos que los valores de reparto son 15 tickets para la partida actual y 5 para el bote de la siguiente partida. Es decir, se reparten los 20 tickets al 75% y 25%.

Veamos en un ciclo de tres partidas, qué ocurre con los premios y el bote acumulado suponiendo este valor de 20 tickets y el reparto del 75 y 25 por ciento.

Partida 1	Partida 2	Partida 3
Bote Acumulado: 0 Jugadores: 1 Monedas: 1 Tickets en Juego: 15	Bote Acumulado: 5 Jugadores: 4 Monedas: 4 Tickets en Juego: 65 (15*4+5)	Bote Acumulado: 25 Jugadores: 6 Monedas: 6 Tickets en Juego: 115 (15*6+25)
Ganador: Jugador 1 Acertos Ganador: 3 Tickets Ganados: 15 Bote Siguiente Partida: 5	Ganador: Jugador 3 Acertos Ganador: 4 Tickets Ganados: 60 (15*4) Bote Siguiente Partida: 25 (5*4+5)	Ganador: Jugador 5 Acertos Ganador: 5 (bote!) Tickets Ganados: 115 Bote Siguiente Partida: 30 (5*6)

Monedas Introducidas: 11

Tickets Reales: 220

Entregados por Partida: 165

Entregados por Bote: 25

Por Salir: 30

7. LAS MESAS DE JUEGO

Las mesas de juego son la parte visible de la máquina y dónde se colocarán los jugadores para responder las preguntas. Cada una de las respuestas posibles visibles en pantalla tienen una correspondencia con los Botones A, B y C de la máquina.

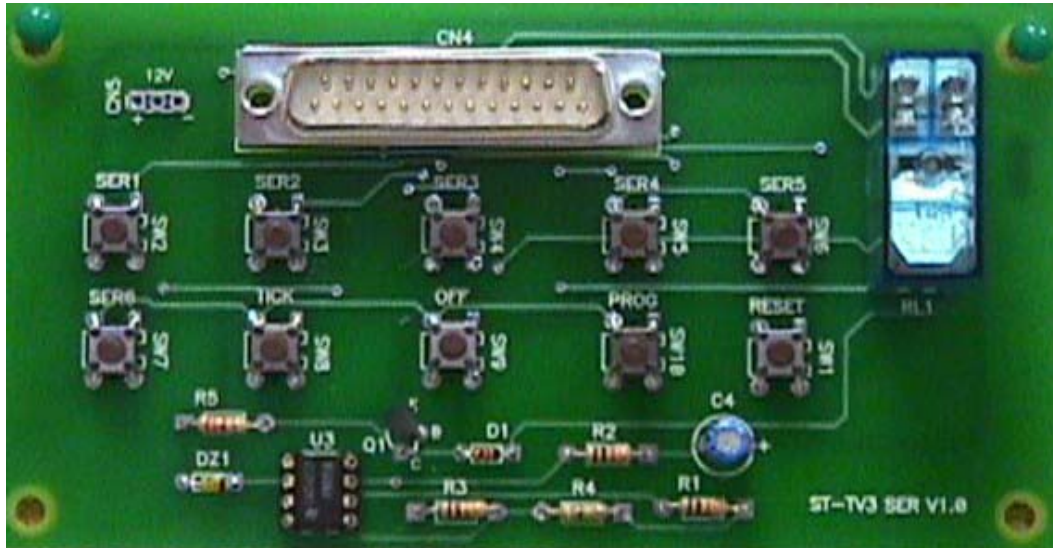


Detalle de la mesa de juego

El jugador sólo tiene que pulsar sobre los botones en el momento de responder cada una de las preguntas. Al elevar el atril sobre una tarima metálica, se consigue un efecto de relevancia y protagonismo por parte del jugador.

8. PANEL DE SERVICIO Y CONTROL

En el interior del atril 4 podemos encontrar la placa de servicio de la máquina. A través de esta placa, podemos acceder y usar diferentes funcionalidades del juego, la operación y el mantenimiento. A continuación se detalla el funcionamiento y uso de dichos pulsadores:



Panel de servicio y control

Pulsadores SER1 a SER6: Utilice estos pulsadores para dar créditos/servicios a los atriles del uno al seis.

Pulsador TICK: Utilice este pulsador para continuar con la operación tras cargar de tickets un atril que se haya quedado sin (ver punto 5.3)

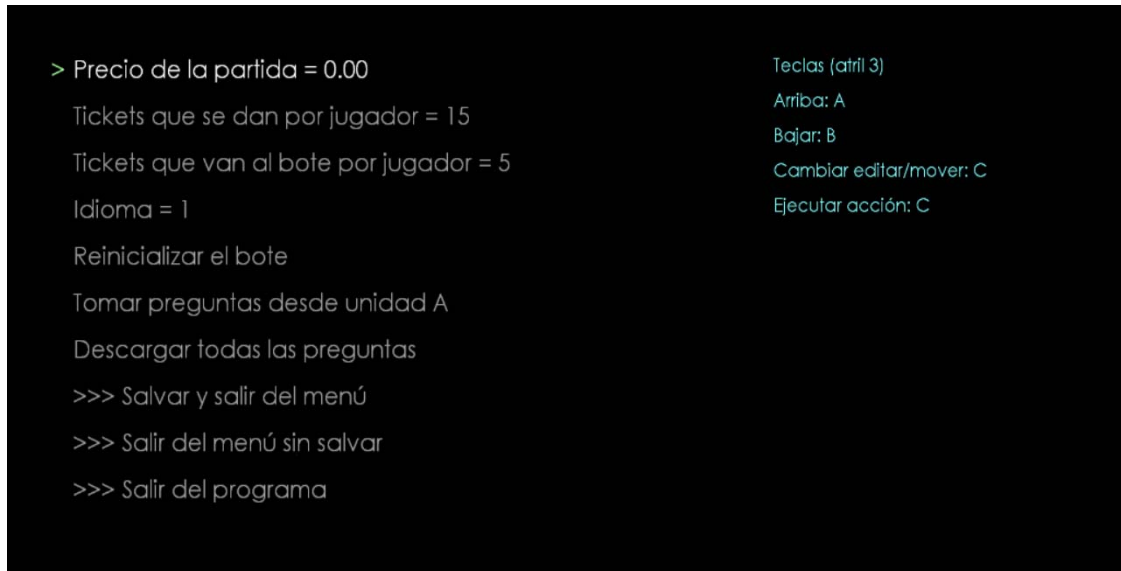
Pulsador OFF: Utilice este pulsador para apagar el PC antes desconectar la máquina de la red eléctrica.

Pulsador PROG: Utilice este pulsador para acceder a la pantalla de configuración del juego (ver punto 9).

Pulsador RESET: Este pulsador tiene dos usos. En primer lugar, mántengalo pulsado durante más de 5 segundos para apagar el sistema si éste no responde o da cualquier tipo de problema de bloqueo o mal funcionamiento. Por otro lado, vuelva a pulsarlo para iniciar el sistema tras un apagado por culpa de un bloqueo.

9. PARAMETRIZACIÓN DE LA OPERACIÓN

La máquina dispone de un menú especial de parametrización a través del cual se pueden realizar diversas acciones de mantenimiento en el software de la máquina y en el funcionamiento de la operación. El botón de servicio PROG en la placa de servicio del Atril 4 permite el acceso a este programa de configuración. Púlselo mientras la máquina está en reposo y mientras aparece la pantalla de Bote Acumulado.



Pantalla de Configuración

Para desplazarse por los menús y cambiar/editar opciones, utilice los botones A (subir), B (bajar) y C (editar/ejecutar) del atril nº 3.

La forma de editar y modificar las diferentes opciones es muy simple. Diferenciamos dos tipos de opciones: Opciones inmediatas (como, por ejemplo, Salvar y salir del menú) y las opciones de edición, en las cuales se puede cambiar un valor.

Opciones inmediatas

Utilice los botones A y B para desplazarse hasta una de estas opciones y, cuando esté resaltada, pulse C para ejecutar la acción.

Opciones de Edición

Utilice los botones A y B para desplazarse hasta una de estas opciones. Pulse C para entrar en modo edición. Pulse de nuevo A y B para cambiar el valor de la opción. Finalmente, vuelva a pulsar C para salir del modo de Edición.

Precio de la Partida: (Edición) Es un valor informativo que especifica el precio de la partida. Por defecto, 1.00

Tickets que se dan por jugador: (Edición) Especifica cuántos tickets se ponen en juego en una partida por cada moneda introducida. Por defecto 15

Tickets que van al Bote por Jugador: (Edición) Especifica cuántos tickets pasarán al bote de la partida siguiente por cada moneda introducida.

Idioma: (Edición) Especifica el idioma de la máquina. Este parámetro hace referencia al idioma de las preguntas y no al idioma del juego. Para cambiar el idioma del juego (voces y gráficos) debe utilizar el programa selector de idiomas comentado en la sección 10. Sólo podrá recuperar preguntas en otros idiomas si tiene contratados dichos idiomas.

Reinicializar Bote: (Inmediata) Pone el bote acumulado de la máquina a Cero.

Tomar preguntas desde unidad X: (Inmediata) Recupera preguntas de una base de datos suministrada en diskette o CD-Rom

Descargar todas las preguntas: (Inmediata) Si hay conexión a Internet, descarga todas las preguntas del servidor central.

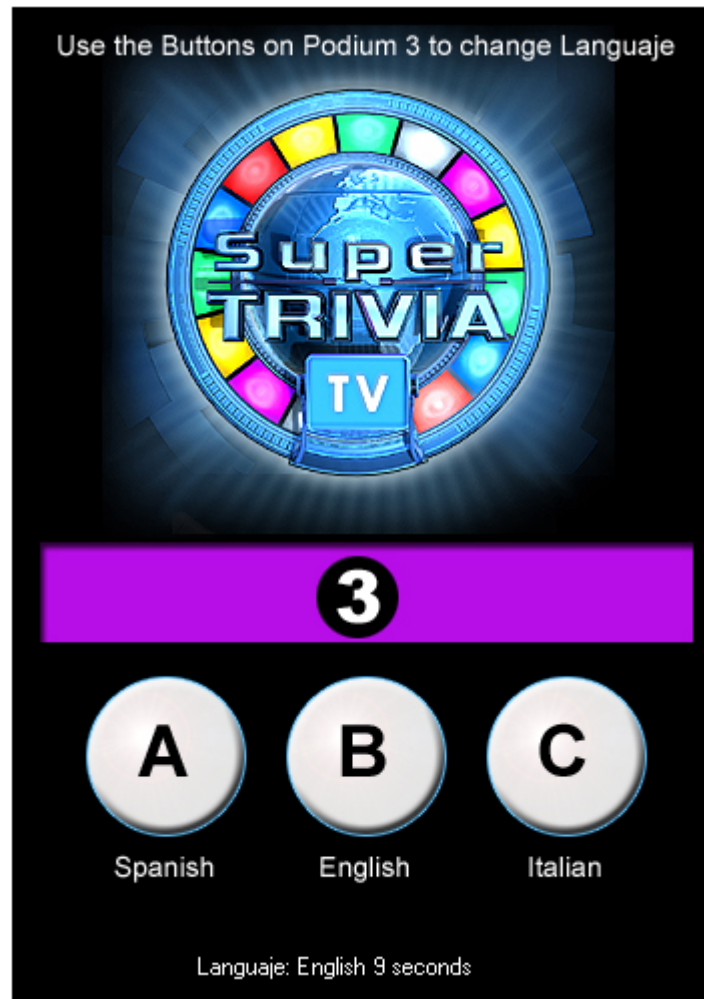
>>>Salvar y salir del menú: (Inmediata) Graba los cambios y vuelve al juego.

>>>Salir del menú sin salvar: (Inmediata) Vuelve al juego sin grabar.

>>>Salir del Programa: (Inmediata) Sale del programa completamente.

10. IDIOMAS

Aunque no todas las preguntas en cada uno de los idiomas están integradas, el sistema contiene el software completo para las versiones en Español, Inglés e Italiano. Es por ello que en el arranque de la máquina configuradas en modo DUAL, aparece una pantalla pidiendo selección de Idioma. Utilice los botones del atril nº 3 para determinar en qué idioma quiere que arranque la máquina.



Programa Selector de Idiomas

Utilice los botones A, para Español, B para Inglés y C para Italiano. No es necesario que siempre esté atento al arranque de la máquina para configurar el idioma. El sistema recuerda la última configuración aplicada y la ejecuta sin necesidad de la intervención del operador.

11. PROGRAMAS DE TEST

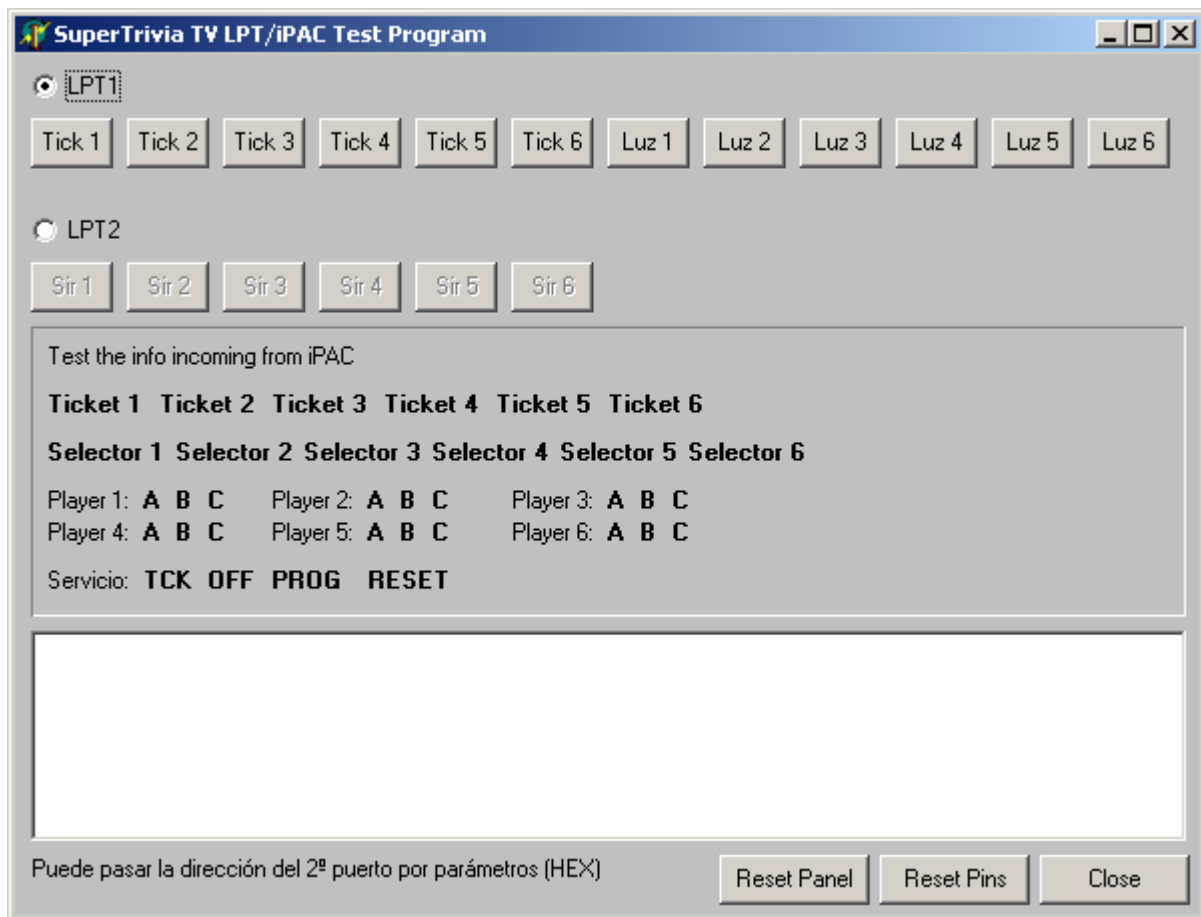
A través de los programas de Test, se puede realizar una comprobación exhaustiva de las comunicaciones del PC con el Hardware, tanto a nivel de salidas como de entradas. Deberá insertar el Teclado y el Ratón para realizar estas comprobaciones. Todos los programas necesarios se encuentran en una carpeta del escritorio llamada STUtils.

Utilice estas aplicaciones para determinar la fuente de problemas durante la operación de la máquina.

Programa STTVTest

Con este programa se podrán verificar, por un lado, las salidas de señales al resto de hardware (OUTPUTS) y, por otro, las entradas (INPUTS) desde la máquina.

En la parte Superior, las dos hileras de botones nos permiten verificar las Salidas. En la parte inferior, las palabras en negrita se iluminan para realizar una comprobación de las entradas.



Apariencia del programa STTVTest

INPUTS

Comprobando todas las entradas se verifica que la información está llegando correctamente al sistema central (PC).

La línea de Tickets se encenderá cuando se active cada una de las ticketeras de la máquina. Cada vez que una ticketera expulsa un ticket, envía una señal al PC para que éste lo cuente. Al activar la entrega de tickets de cada una de las ticketeras deberían iluminarse las palabras Ticket X de la primera línea.

Utilice la entrada de monedas (selector) o los botones de servicio del 1 al 6 para comprobar si se encienden las entradas Selector 1 a 6.

Compruebe el correcto funcionamiento de los pulsadores de todos los atriles pues al pulsarlos se deberían encender los literales A, B o C de cada jugador.

Por último, compruebe el buen funcionamiento de los botones de servicio TCK, OFF, PROG y RESET.

OUTPUTS

El programa Test LPTs verifica las señales que envía el ordenador al resto del Hardware. Utilícelo para verificar que dichas señales funcionan correctamente.

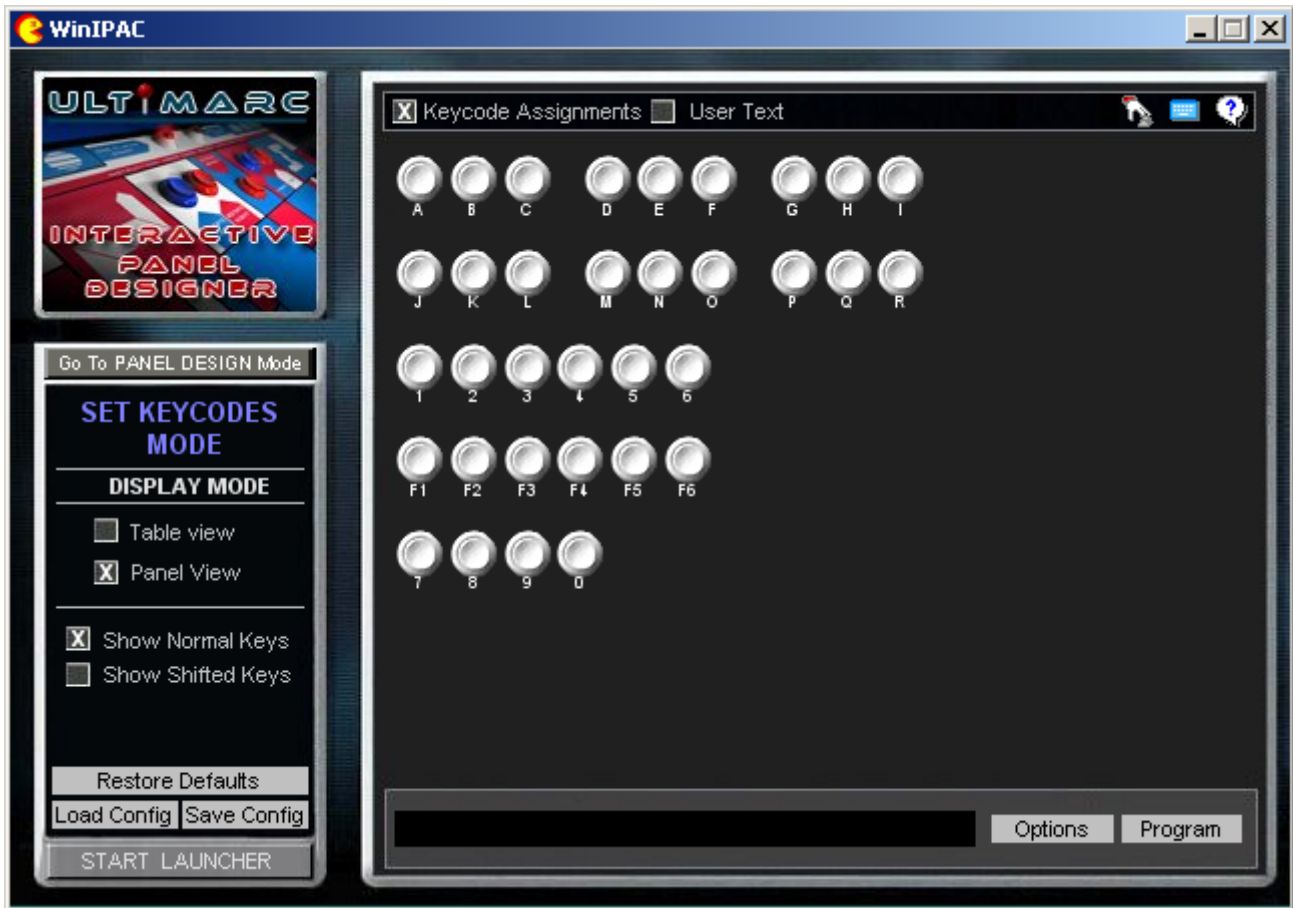
El programa se divide en dos partes. La primera hace referencia a los OUTPUTS enviados desde el puerto paralelo número 1 y que actúan sobre el motor de las ticketeras y sobre las luces de respuesta A, B y C de cada jugador.

Los OUTPUTS del LPT2 se utilizan para comprobar el funcionamiento de cada una de las seis sirenas situadas en la parte superior del atril.

Para utilizarlo seleccione el puerto (LPT) a verificar y pulse cualquiera de los botones de ese LPT para realizar la comprobación. Una primera pulsación envía una señal y una segunda la desactiva. El botón Reset Pins desactivará todas las señales del puerto LPT seleccionado en ese momento.

12. RECONFIGURACIÓN DE LA IPAC

Dentro de la carpeta STUtils (ver sección anterior) aparece el programa Reprogramar IPAC de reconfiguración del dispositivo de entrada iPAC. Este dispositivo interpreta las señales eléctricas enviadas por los diferentes componentes hardware y las convierte en simples pulsaciones de teclado que el PC interpreta. Rara vez la iPAC puede llegar a desconfigurarse. Si esto ocurriera, inicie el programa pulse sobre el botón Program. Este botón enviará la información de nuevo a la iPAC.



Apariencia del programa WinIPAC

Si todo es correcto, aparecerá el mensaje "Download Complete" que certifica que la iPAC ha sido reprogramada de forma correcta.

13. CONEXIÓN A INTERNET

Una de las características básicas de la máquina es la posibilidad de actualización de preguntas vía Internet. Para ello, debe entrar en el ordenador con el teclado y el ratón insertados en los puertos correspondientes y utilizar la configuración ofrecida por su proveedor ISP para realizar la conexión.

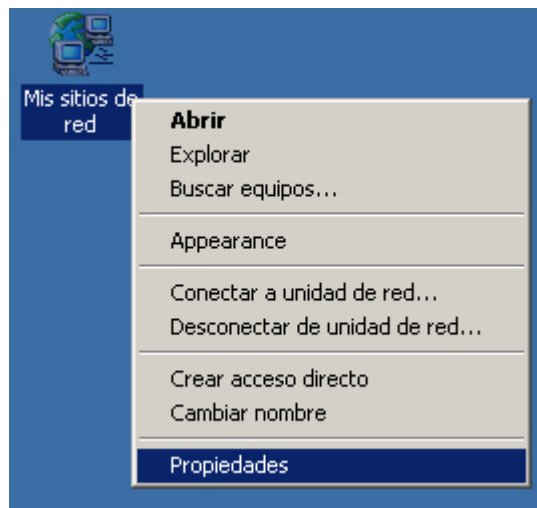
La máquina viene dotada de una tarjeta de red 10/100. Conecte un cable RJ-45 macho a la entrada de dicha tarjeta y el otro extremo al dispositivo de red que utilice, por ejemplo, un Router.

NOTA: Tenga precaución al conectar la máquina a Internet. Si tiene posibilidad, hágalo a través de un Router. Es muy importante que tenga en cuenta una protección Antivirus si tiene pensado conectar la SuperTriviaTV a Internet.

Pasos a seguir para la conexión de la SuperTrivia a Internet:

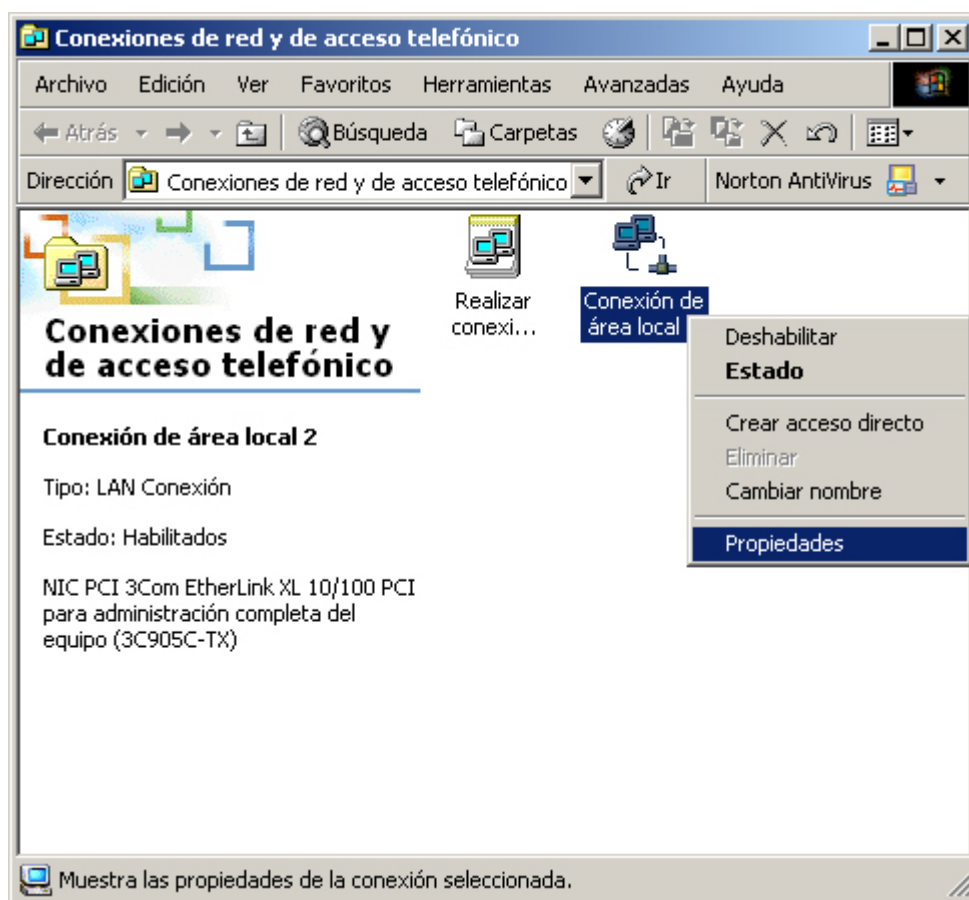
1.- Con la máquina parada, abra la parte posterior del atril 4. Conecte el teclado (el ratón debería estar ya conectado) al PC. Arranque la máquina y espere a que aparezca la pantalla inicial del juego, normalmente la de Bote Acumulado.

2.- Pulse Alt+F4 en el teclado para salir del programa. Aparecerá el escritorio de Windows en la pantalla. Localice el icono "Mis sitios de Red" y haga clic sobre él con el botón **derecho** del ratón. Aparecerá un menú emergente. Haga clic con el botón **izquierdo** del ratón en la opción "Propiedades"



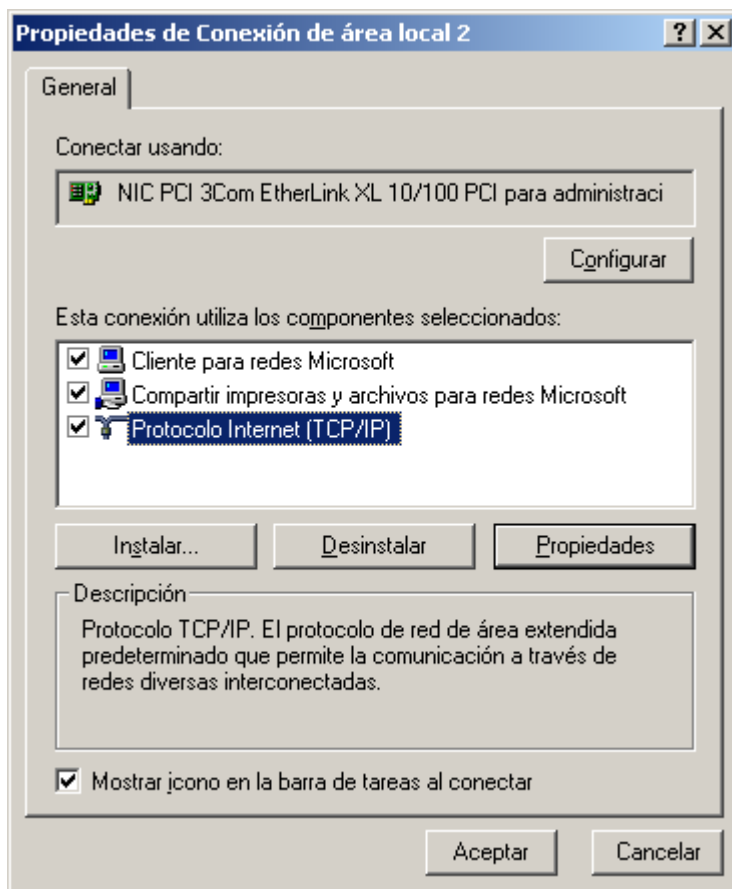
Propiedades en "Mis sitios de Red"

3.- Aparecerá en la pantalla la ventana de "Conexiones de Red y Acceso Telefónico". Haga clic con el botón **derecho** del ratón sobre el icono "Conexión de área local". Aparecerá un nuevo menú contextual. Haga clic con el botón **izquierdo** del ratón en la opción "Propiedades".

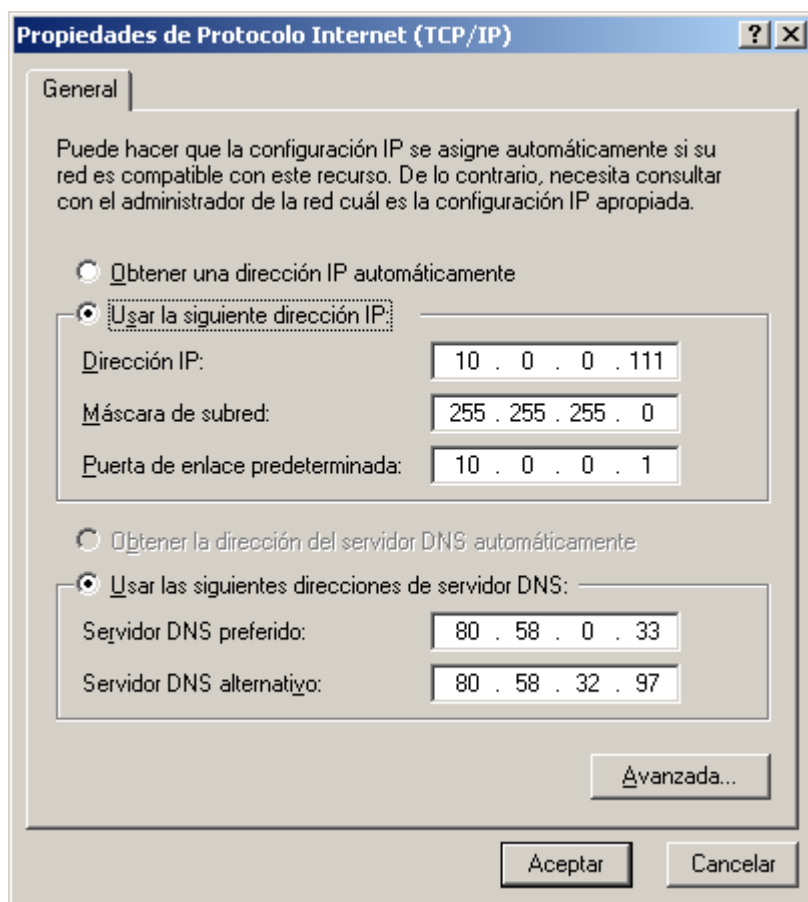


Propiedades de la conexión de área local

4.- Aparecerá una nueva ventana con las propiedades de la conexión de área local. Pulse con el botón **izquierdo** del ratón sobre la línea "Protocolo Internet (TCP/IP)". Esta línea quedará marcada en color Azul oscuro. Tras esto, haga un clic con el botón **izquierdo** del ratón sobre el botón "Propiedades".



5.- Por último, aparecerá la ventana de configuración del protocolo Internet. Utilice los datos facilitados por su proveedor de acceso o su departamento técnico para realizar la configuración.



Pantalla de configuración TCP/IP

Imaginemos, por ejemplo, que nos suministran los siguientes valores:

- IP de la máquina: 10.0.0.111
- Puerta de Enlace: 10.0.0.1
- 1a DNS: 80.58.0.33
- 2a DNS: 80.58.32.97

La configuración deberá quedar como en la imagen superior.

6.- Una vez configurado correctamente, pulse sobre el botón Aceptar con el botón **izquierdo** del ratón. Aparecerá la ventana anterior, propiedades de conexión de área local. Pulse de nuevo sobre el botón Aceptar. Volverá a aparecer la ventana de "Conexiones de red y acceso telefónico". Círrrela pulsando sobre el aspa (X) que aparece en el vértice superior derecho de la ventana. Ahora le debería aparecer el escritorio de windows en pantalla.

7.- Reinicie la máquina. Pulse sobre el botón Inicio en el borde inferior izquierdo de la pantalla y luego sobre la opción "Apagar".



Cerrar Windows

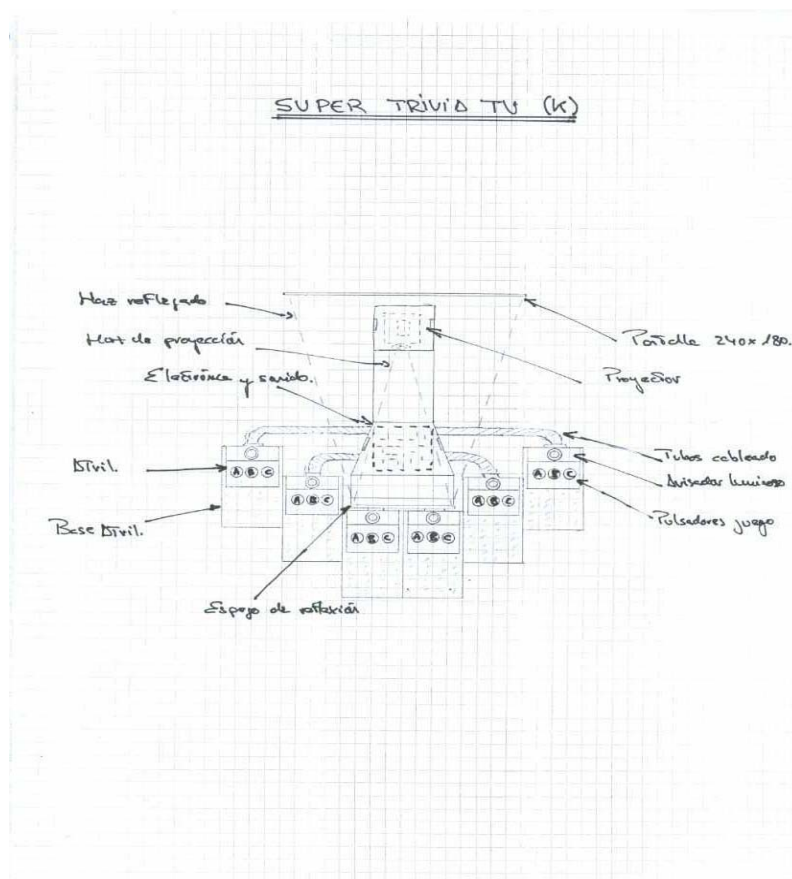
En la ventana de "Salir de Windows", asegúrese de que la opción seleccionada es Apagar y pulse sobre el botón Aceptar. Espere a que la máquina se apague. Iníciela de forma normal, usando el botón del panel "RESET".

MANUAL DE ENSAMBLE DE SUPER TRIVIA TV-K

Listado de partes:

- 6 pupitres – ver Figura 1
- 1 modulo con espejo y electrónica de control – ver Figura 10
- 1 modulo conexión alimentación – ver Figura 10
- 1 modulo proyector – ver Figura 10
- 1 tela de pantalla – ver Figura 19
- 1 proyector
- 2 altavoces
- 1 marco de pantalla – ver Figura 19
- 1 teclado
- 2 cables del red
- 1 cable VGA
- 2 cable altavoces (color gris)
- 6 tubos corrugados
- 6 cables conexión pupitre-modulo espejo

Gráfico de instalación:



MACHINES GAMES AUTOMATIC S.A
MGA BUILDING - Parc Tecnològic del Vallès
Tel: +34 93 502 45 05 - Fax: +34 93 502 58 55
http://www.mga.es - E-mail: mgatmga.es



Figura 1: ensamblar pupitres del 1 al 6



Figura 2: pasar cable conexión pupitre-módulo espejo a través tubo corrugado



Figura 3: controlar que conexión a placa de servicio este correctamente conectada y luego pasar su correspondiente cable de conexión a través tubo corrugado. Figura 4

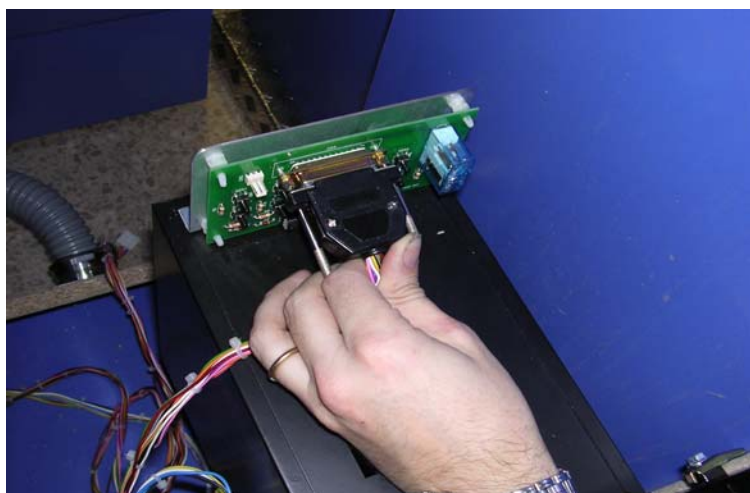


Figura 4



Figura 5: así deben quedar conectados los tubos corrugados.



Figura 6: así deben quedar conectados los tubos corrugados



Figura 7: conectores de módulo espejo que se deben conectar a cables de pupitre.

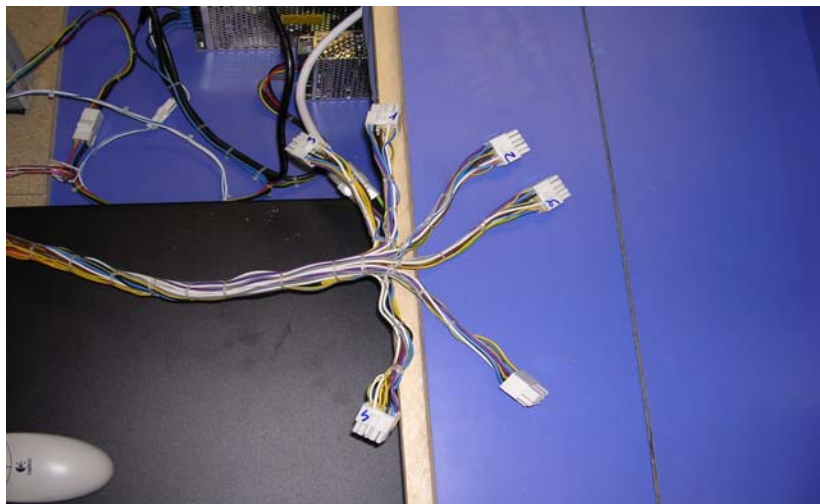


Figura 8: conectar los cables de pupitre como en la imagen haciendo coincidir cada número



Figura 9

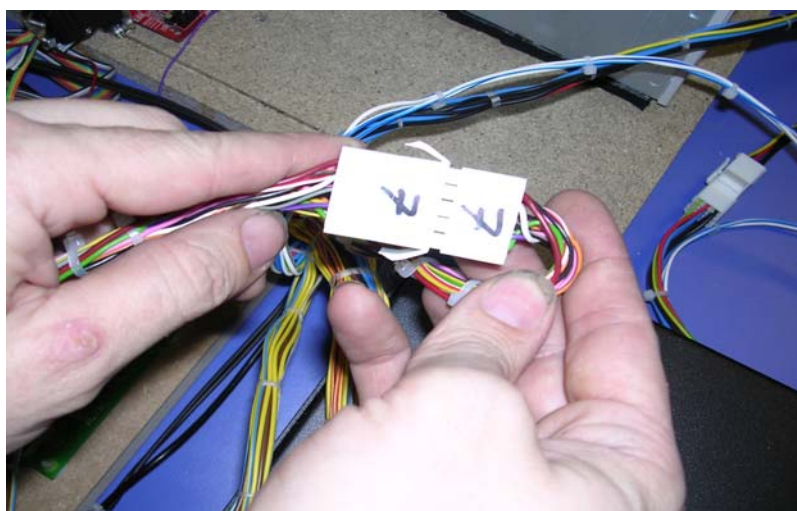


Figura 10: posicionar modulo espejo entre pupitres 3 y 4



Figura 11: colocar en posición módulo conexión alimentación y conectar cables altavoces y alimentación red.



Figura 12: colocar sobre módulo conexión alimentación el módulo de proyección y luego colocar dentro de éste el proyector



Figura 13: colocar el proyector dentro del modulo de proyección.



Figura 14: conectar el cable de VGA como muestra la figura.



Figura 15: pasar el cable de VGA por el módulo de proyector, luego por el módulo conexión alimentación hacia el módulo espejo.



Figura 16: conectar el cable VGA a la placa de video como muestra la figura.

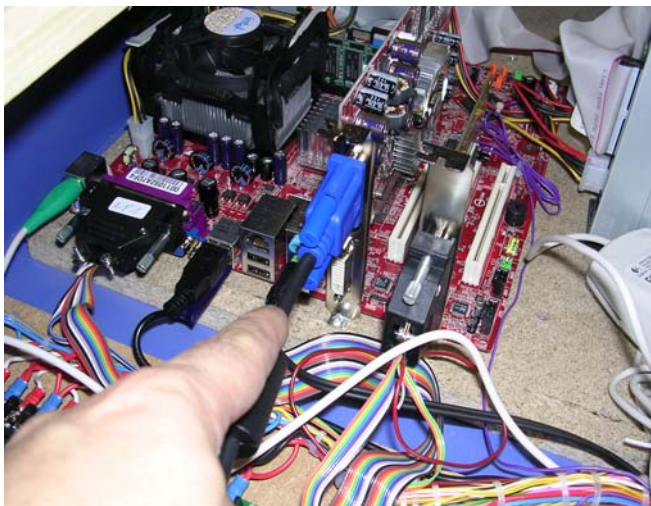


Figura 17: así queda la instalación de módulo espejo, módulo conexión alimentación y módulo proyector.



Figura 18: pasar por el orificio del módulo de conexión alimentación los cables de altavoces y conectar a los altavoces correspondientes.



Figura 19: vista frontal de la máquina ya ensamblada.



Figura 20: vista lateral de la máquina ya ensamblada.



IMPORTANTE: se debe armar el marco de la pantalla antes de colocar la tela de la pantalla dentro. Al colocar la tela de la pantalla, revisar que quede bien estirada para que la imagen no se distorsione. Esta tela, al ser de material plástico, es sensible al calor, por lo que debe estar alejada de centros de calefacción.

INSTALACIÓN Y CONSEJOS

Nunca tocar el módulo de la lámpara ni el de ventilación en funcionamiento.

El proyector una vez esté conectado debe evitarse su movimiento, en el caso de hacerse, se realizará sin brusquedades.

Ajustes y funcionamiento

Off: pulsar 2 veces para apagar el proyector y no desconectar directamente de la red, para que el circuito de ventilación enfríe la lámpara. **Muy importante**

RESOLUCIÓN MÁXIMA: VXGA (1600x1200)

XGA (1024x768) Ideal. Si da problemas, eliminar PIN N° 15

SIGNAL INFO: Información de resolución y frecuencia de trabajo.

CONTROL REMOTO: 2 IR + puerto WIRED REMOTE (con cable minijack).

CONTROL REMOTO PCLAN: Dirigido a distancias-internet.

RS-232: Permite linkar 2 o más proyectores.

SHIFT MANUAL: Dial desplazamiento de óptica manual con la ruleta superior.

SHIFT DIGITAL: Dentro del LENS (enfocado/zoom/trapezio/tamaño/desplazamiento y patrón).

AUTO SYNC: Ajuste de imagen automática.

BLACK SGREEN: Mute, pantalla en negro.

ENLARGE: Zoom x 64 (permite desplazarse).

FREEZE: Imagen fija.

RESIZE: 4 gamas de ajustes colorimetría.

MANTENIMIENTO INPORTANTE DEL PROYECTOR

LIMPIEZA DEL FILTRO DE AIRE: MÁXIMO CADA MES, desmontar puerta del ventilador sacar la espuma y soplarla con aire a presión o agua y jabón secando bien la espuma.

REVISAR UNIDADES DE VENTILACIÓN VISUALMENTE.

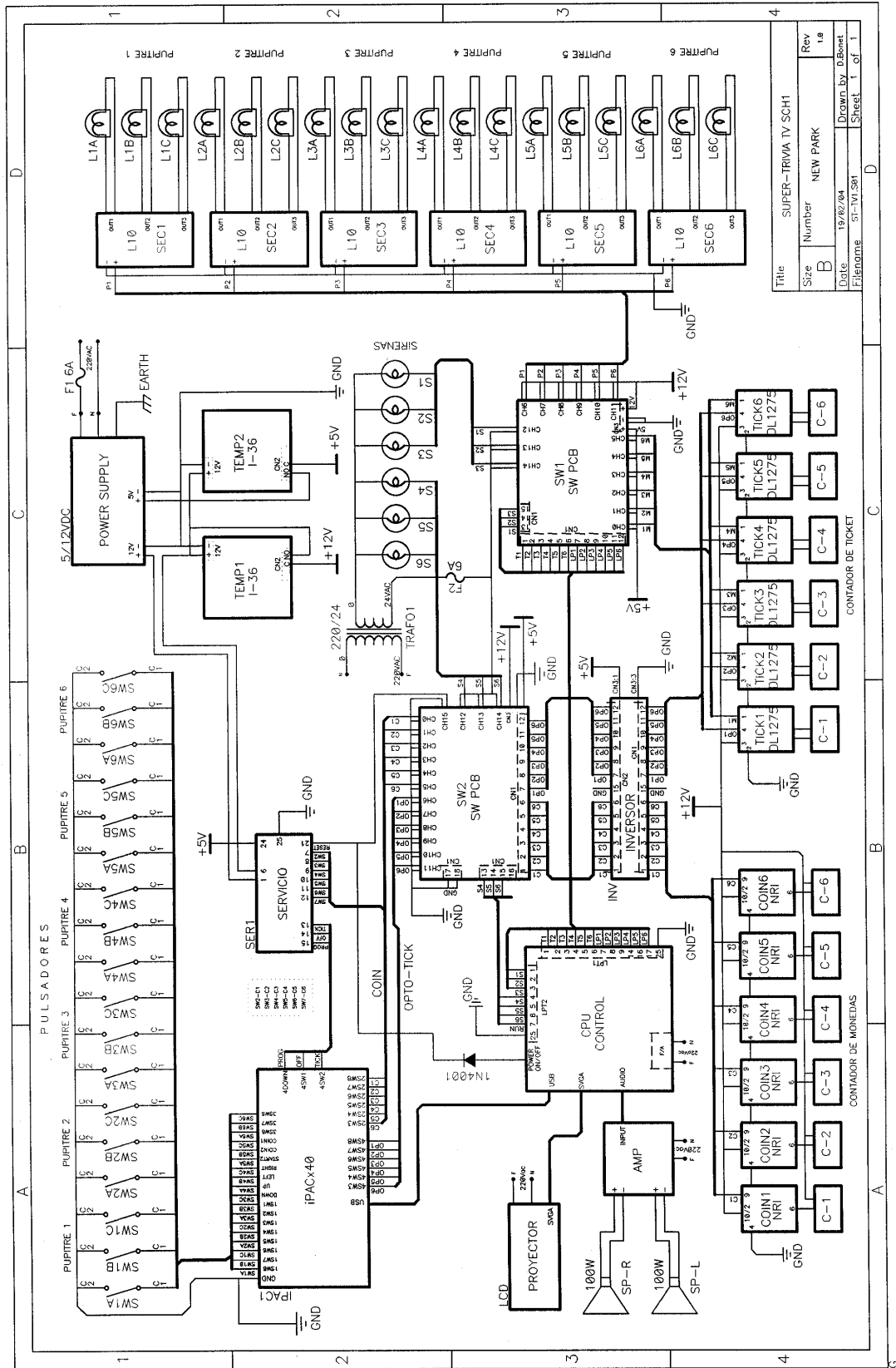
SUSTITUCIÓN DE LAMPARA: Para reemplazar la lámpara esperar 1 hora para poder sustituirla. Duración de una lámpara 1500 horas de vida a partir de 1400 horas, indicador de lámpara parpadeando. **HAY QUE SUSTITUIR LA LAMPARA.**

DURACIÓN DE LÁMPARA EN DÍAS APROXIMADOS: Son 1500 horas entre 15 horas diarias **100 días.** (Siempre que los filtros estén limpios, se desconecte correctamente y reúna las condiciones de montaje apropiadas).

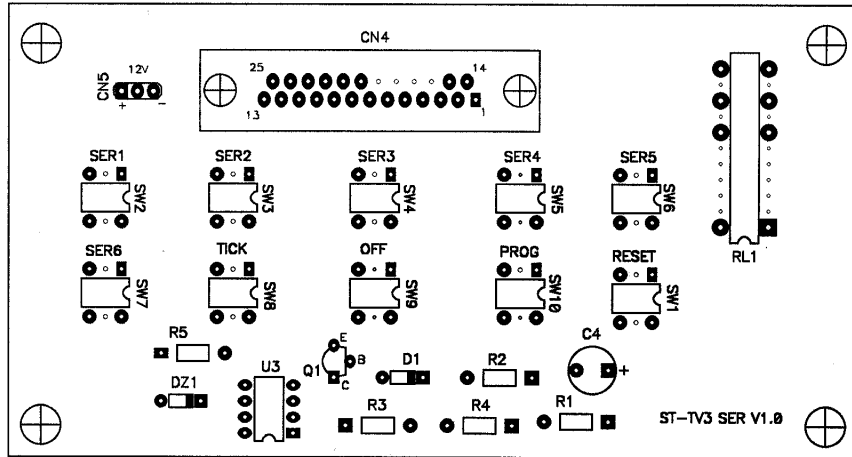
RESET DE LA LÁMPARA: Cuando se cambia una lámpara y se coloca una nueva se debe colocar el contador de tiempo a cero, apuntar siempre el tiempo de la lámpara anterior para llevar un control de duración de las lámparas.

Hay que mantener pulsados los pulsadores a la vez DERECHA-ABAJO-ENTER y después POWER ON siempre partiendo de que el proyector este apagado.

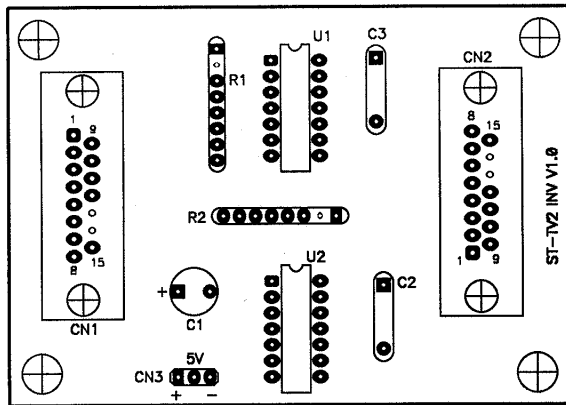
MONTAJE DEL PROYECTOR: Distancia mínima de la pantalla al proyector son 6 metros y máxima 7,92 metros, la altura depende de la sala, pero mínimo del suelo a la parte inferior de la pantalla 1,20 metros. La pantalla desplegada mide 2,40 metros de ancho por 1'80 de alto.



Title	SUPER-TRAVA TV SCHI		
Size	Number	NEW PARK	Rev
B			1.8
Date	19/02/04		
Filename	ST-MI.381		
		Drawn by	D.Bonet
		Sheet	1 of 1



Placa de Servicios - SER1



Placa Inversor - INV