

“MANUAL DE SOFTWARE-MONTAJE-INSTALACIÓN DE KITS-TITO-NOVOBOX”
NOVO LINE POWER LINK ED2 (MUEBLE FV637C)



CONTENIDO

- SÍMBOLOS Y RECOMENDACIONES DE SEGURIDAD
- DATOS DE LA MÁQUINA
- PRECAUCIONES DE INSTALACIÓN
- SOFTWARE
- MONTAJE

CONTROL DE VERSIONES:

Versión	Fecha	Cambios
PowLinkED2_Sof_Ver.1.0 ENLHD-B131-r51809	05/2022	Primera copia.
PowLinkED2_Sof_Ver.2.0 ENLHD-B131-r51809	05/2023	Segunda copia.

“La información presentada en este manual pertenece a título exclusivo y privativo a **NOVOMATIC GAMING SPAIN, S.A.**, sin que su publicación suponga, en modo alguno, que los elementos publicados o en la forma en la cual se presentan, sea de dominio público.

En consecuencia, queda terminantemente prohibida su reproducción, así como la fabricación, comercialización y/o distribución o cualquier otra actividad que recaiga sobre los elementos publicados, sin el expreso consentimiento de esta Compañía”.

Índice:

1.	SÍMBOLOS Y RECOMENDACIONES DE SEGURIDAD.....	6
1.1.	Símbolos	6
1.2.	Recomendaciones de seguridad.....	6
1.2.1.	Peligro.....	7
1.2.2.	Alerta	7
1.2.3.	Atención	7
2.	DATOS DE LA MÁQUINA.....	9
2.1.	Dimensiones de la máquina	9
2.2.	Elementos de operación (FV-637C).....	11
2.3.	Diagrama de bloques.....	13
2.4.	Acceso Menú de Operador, Servicio y Técnico	15
2.5.	Datos técnicos	16
3.	PRECAUCIONES DE INSTALACIÓN	17
3.1.	Inspecciones (daños causados por el transporte).....	17
3.2.	Instrucciones de instalación (transporte).....	17
3.3.	Características de la zona para ubicar la máquina	17
3.4.	Fijación de la máquina.....	18
3.5.	Limpieza de la máquina.....	18
3.6.	Recambios	18
3.7.	Puesta en marcha.....	18
4.	SOFTWARE.....	19
4.1.	Manejo general	19
4.2.	OPERADOR – Menú	21
4.2.1.	Contabilidad Principal	21
4.2.2.	Contadores Electrónicos.....	24
4.2.2.1.	Contadores Ciclos	24
4.2.3.	Últimos eventos almacenados	25
4.2.4.	Juegos – Parámetros	25
4.2.4.1.	Juegos – Parámetros	25
4.2.5.	Nivel de Hopper/Reciclador/recargar	26
4.2.5.1.	Nivel de reciclador /recargar.....	26
4.2.5.2.	Descargar el reciclador al cajón.....	26
4.2.6.	Análisis de máquina.....	27

4.2.7.	Juegos - Individual	27
4.3.	SERVICIO – Menú.....	28
4.3.1.	Contabilidad de servicio	28
4.3.2.	Últimas partidas	29
4.3.3.	Parámetros	30
4.3.4.	Últimos eventos almacenados	30
4.4.	TEST – Menú.....	31
4.4.1.	Hardware test.....	31
4.4.1.1.	Lista de dispositivos.....	32
4.4.1.2.	Hardware test monedero	33
4.4.1.3.	Hardware test hopper	33
4.4.1.4.	Hardware test Reciclador	34
4.4.1.5.	Test de Hardware billete	34
4.4.1.6.	Test de Hardware Reciclador	34
4.4.2.	Parámetros Básicos	35
4.4.2.1.	Configuración de comunicación	36
4.4.3.	Configuración de red	36
4.4.3.1.	Conexión de marcación automática.....	36
4.4.3.2.	Transmisión de datos	37
4.4.4.	Contabilidad de seguridad.....	37
4.4.5.	Pantalla / Pantalla táctil	38
4.4.6.	Parámetros de contabilidad	39
4.4.6.1.	Parámetros de contabilidad de Hopper	39
4.4.6.2.	Parámetros de contabilidad de billetes.....	39
4.4.6.3.	Configuración PIN 2	40
4.4.7.	Lista de eventos.....	40
4.4.8.	Reiniciar /Actualizar	41
5.	MONTAJE.....	42
5.1.	Estructura del sistema	42
5.2.	MUEBLE FV637C (FUNMASTER)	43
5.2.1.	Dimensiones	43
5.3.	CONTENIDO – NOVO LINE POWER LINK MP3 (FV637C).....	46
5.4.	CONTENIDO – NOVO LINE POWER LINK MP6 (FV637C).....	47
5.5.	CONTENIDO – NOVO LINE POWER LINK MP6B (FV637C – BACK TO BACK).....	48

5.6.	LISTA DE COMPONENTES	49
5.7.	CONFIGURACIÓN DE LOS MONITORES	52
5.8.	Plataforma FIREFOX II – Configuración de salida de video	53
5.9.	Conectores y Componentes – FIREFOX II	54
5.10.	USB Backplane.....	55
5.11.	Placa controladora LED RGB y distribuidor de alimentación.	56
5.12.	Posiciones de los conectores e interruptores DIP.....	57
5.13.	INSTRUCCIONES PARA EL MONTAJE	58
5.13.1.	FIJACIÓN DE LOS TOPPERS A LAS MÁQUINAS.....	58
5.13.2.	Montaje	58
5.14.	FIJACIÓN DE LOS SEPARADORES A LAS MÁQUINAS.....	60
5.14.1.	Montaje	60
5.15.	INSTALACIÓN NL POWER LINK MP3 (FV637C)	62
5.15.1.	Instalación	62
5.15.2.	Componentes	63
5.15.3.	Montaje MP3 VGA.....	64
5.15.4.	Montaje MP3.....	65
5.16.	INSTALACIÓN NL POWER LINK MP6 (FV637C)	66
5.16.1.	Instalación	66
5.16.2.	Componentes	67
5.16.3.	Montaje	68



1. SÍMBOLOS Y RECOMENDACIONES DE SEGURIDAD

1.1. Símbolos

En este manual, así como en la propia máquina, pueden aparecer los siguientes símbolos:

	PELIGRO
	ALERTA
	ATENCIÓN
	INFORMACIÓN Proporciona más información y/o explicación.
	NOTA Proporciona instrucciones y consejos adicionales.
	MANTENIMIENTO Explicación a mantenimiento. Protección, cuidado y de la depuración de diferentes errores.
	SEGURIDAD Toma de tierra.

1.2. Recomendaciones de seguridad

Las siguientes instrucciones de servicio son de uso exclusivo del personal cualificado o formado.

El propietario de la máquina debe asegurarse de que solo personal cualificado o formado efectúa servicios.

Para evitar daños personales o daños en el equipo, no realizar ningún servicio que no aparezca en este manual. En el interior no hay partes utilizables para el usuario. Consulte cualquier problema con el personal de servicio cualificado.

Si sigue estas instrucciones al detalle y la máquina se mantiene y se maneja de manera adecuada, ésta cumple con los habituales estándares de seguridad.

El fabricante expone explícitamente tanto un uso predecible poco convencional de la máquina, como una predecible negligencia. ¡No intente ignorar las medidas de seguridad incorporadas en la máquina! Por la presente, un manejo inadecuado de la máquina exime de cualquier garantía.

Ya que el asistente responsable del mantenimiento habitual tiene que abrir la máquina, debe informarse sobre las siguientes recomendaciones de seguridad.

Para seguridad del funcionamiento y para evitar daños en la máquina, lea detenidamente y observe las siguientes instrucciones.

1.2.1. Peligro



- ¡En caso de emergencia, desconecte la máquina! Con tan solo desconectar la línea de conducción eléctrica de la toma dejará a la máquina sin energía. En el caso de máquinas con alimentación ininterrumpida (UPS), tendrá que desconectar ésta también.
- ¡Desconectar la máquina con las manos húmedas puede causar shock eléctrico! Desconecte la unidad de la toma AC inmediatamente. Póngase en contacto con el personal de servicio cualificado.
- No abrir la caja por la fuerza. ¡Riesgo de incendio o de shock eléctrico! En su interior hay componentes de alto voltaje potencialmente peligrosos.
- ¡Nunca utilice un chorro de agua para limpiar el aparato! No introduzca objetos por las ranuras de ventilación, y que podrían tocar puntos de voltaje peligroso o generar cortocircuitos.
- Nunca derrame líquido de ningún tipo sobre la máquina. ¡Riesgo de incendio o de shock eléctrico! Desconecte la unidad e informe al personal de servicio cualificado para que la revise.

1.2.2. Alerta



- Evitar daños en los cables. ¡Riesgo de incendio o cortocircuito! Mantenga los cables alejados de cualquier lugar donde alguien pueda pisarlos o tropezarse y herirse.
- ¡Peligro térmico! Algunas partes se calientan durante el funcionamiento.
- Peligro mecánico! Algunas bordes de la máquina están afiladas. Abrir o cerrar el aparato incorrectamente puede provocar contusiones.

1.2.3. Atención



- **¡No utilice productos orgánicos como disolvente! ¡No use materiales abrasivos!**
- **Debe haber suficiente espacio para la ventilación.**

Las aberturas en la parte superior, en los laterales y en la base del mueble tienen como función

ventilar la máquina. Para asegurar un funcionamiento adecuado y para prevenir el sobrecalentamiento, no se debería bloquear o cubrir estas aberturas. Para permitir que el aire caliente escape, asegúrese de que hay un espacio mínimo de 10 cm entre la máquina y una pared o similar.

- **¡Influencia de campos magnéticos!**

No instale máquinas con monitores CRT cerca de campos magnéticos fuertes (altavoces o bombillas fluorescentes). Esos equipamientos podrían influenciar al monitor y se podrían oír ruidos extraños.

- Para limpiar la superficie, utilice algodón absorbente o un trapo suave y un limpiador de cristales. No utilice productos orgánicos como disolvente. No use materiales abrasivos.

- **¡Uso exclusivamente de interior!**

No exponga la máquina, bajo ninguna circunstancia, a la lluvia o a temperaturas superiores a 50° C. La temperatura en funcionamiento no debe superar los 35° C.

Si la máquina ha estado expuesta a temperaturas muy bajas, no la desconecte inmediatamente. La máquina tiene que alcanzar temperatura ambiente.

Tenga cuidado de no superar la humedad en funcionamiento del 30 % al 80 % (sin condensar). No instale cerca de radiadores.

No instale la máquina en lugares donde la temperatura cambie rápidamente o donde haya excesivo polvo.

- Por razones de seguridad, cualquier cambio y recambio de componentes defectuosos se tiene que realizar con originales o registradas por el fabricante. El fabricante destaca el hecho de que las partes que no envíe Novomatic Gaming Spain no estarán probadas ni aprobadas por AGI.

2. DATOS DE LA MÁQUINA

2.1. Dimensiones de la máquina

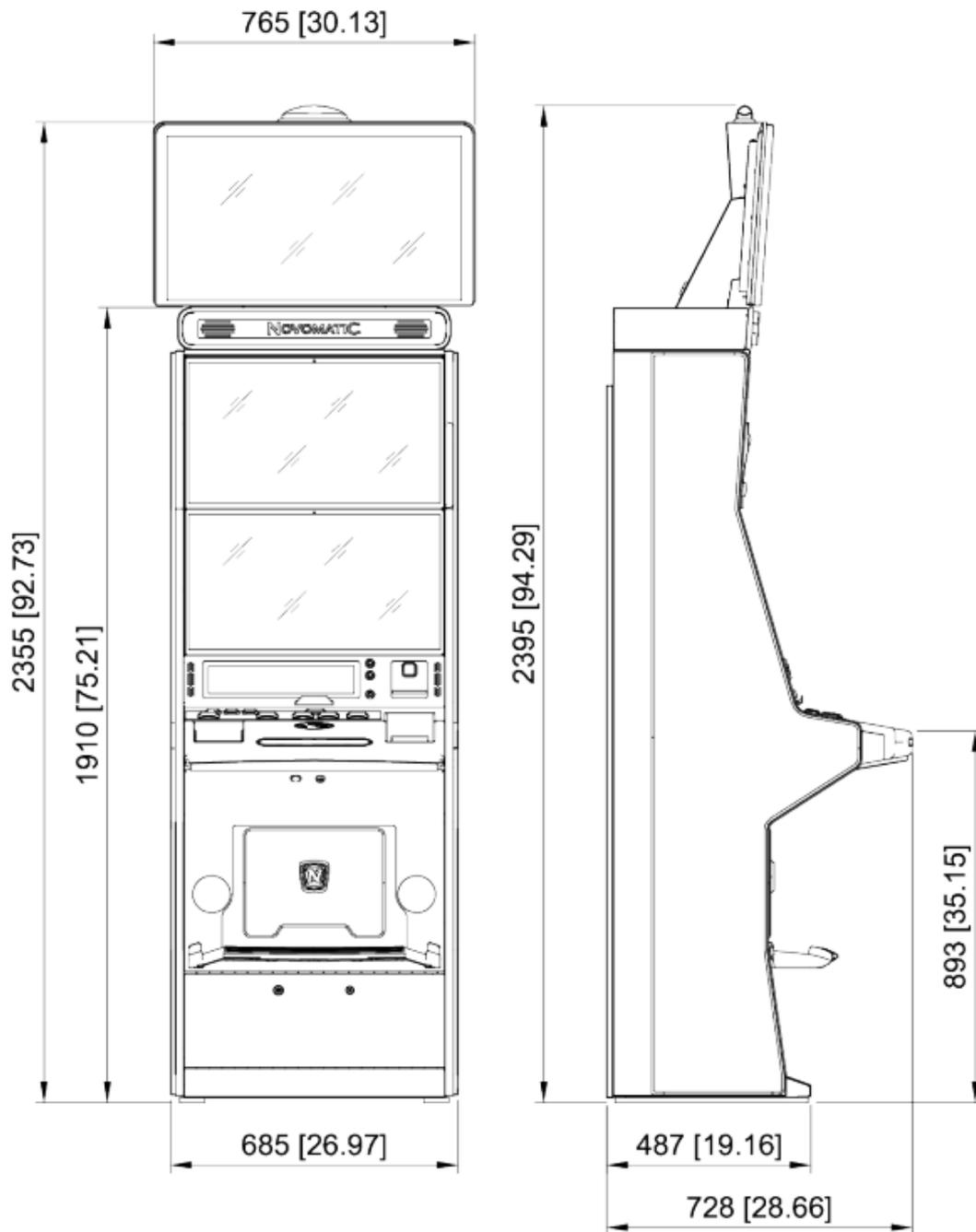


Fig. 1 Dimensiones FV637C con monitor de 32" TFT

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

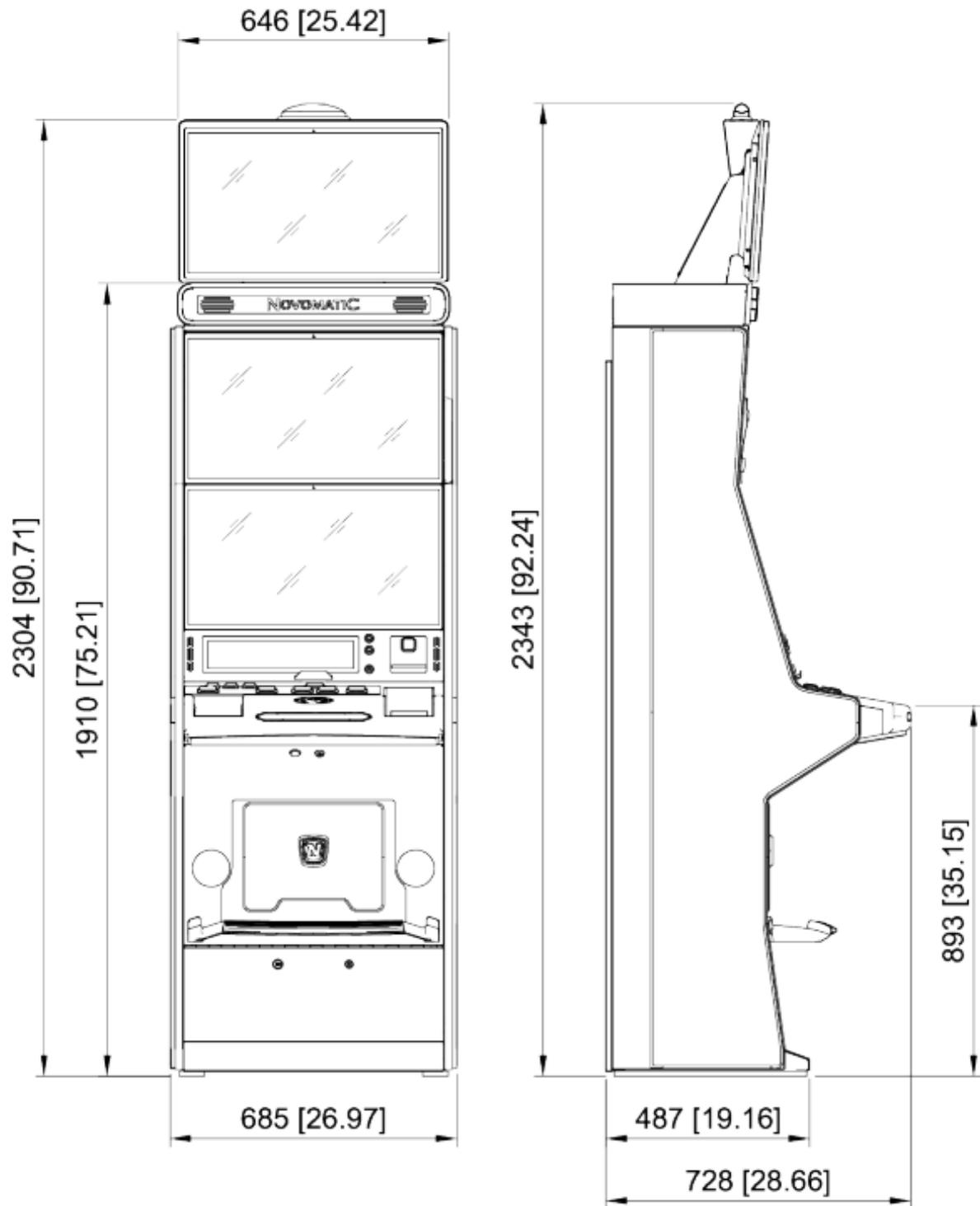
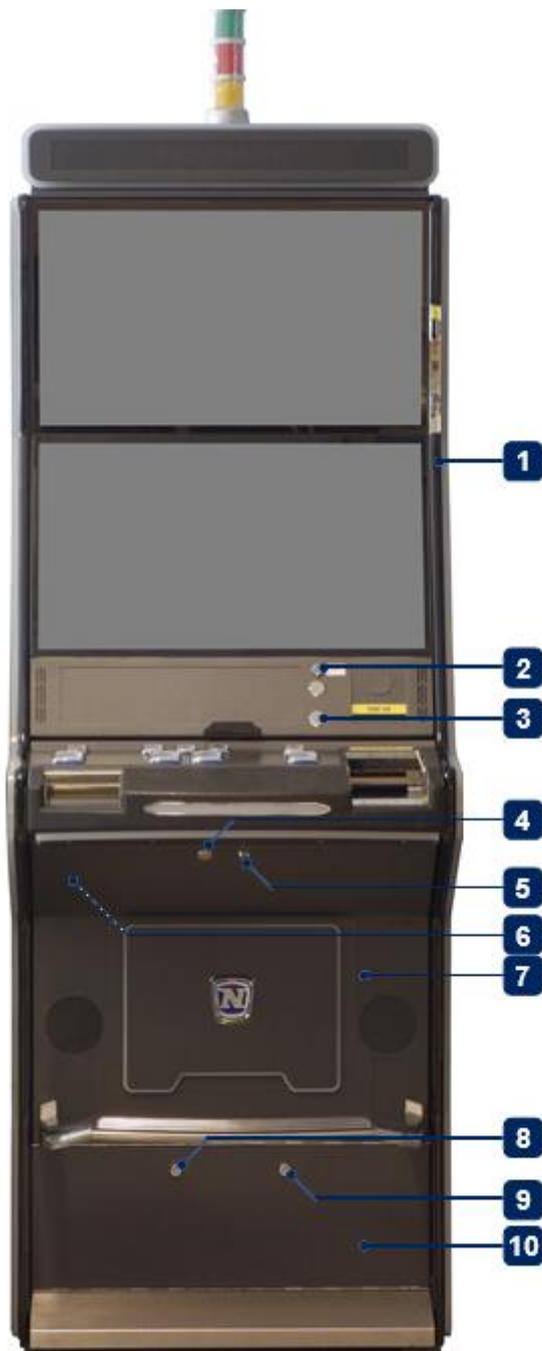


Fig. 2 Dimensiones FV637C con monitor de 27" TFT

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

2.2. Elementos de operación (FV-637C)



- Sin TITO**
- 1- PUERTA
 - 2- LLAVE DE OPERADOR
 - 3- LLAVE DE SERVICIO
 - 4- CERRADURA PUERTA PRINCIPAL 2
 - 5- CERRADURA PUERTA PRINCIPAL 1
 - 6- ----
 - 7- PUERTA PRINCIPAL
 - 8- PUERTA ABATIBLE 1
 - 9- CERRADURA PUERTA ABATIBLE
 - 10- PUERTA ABATIBLE 2

Fig. 3 Elementos de operación FV-637C

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

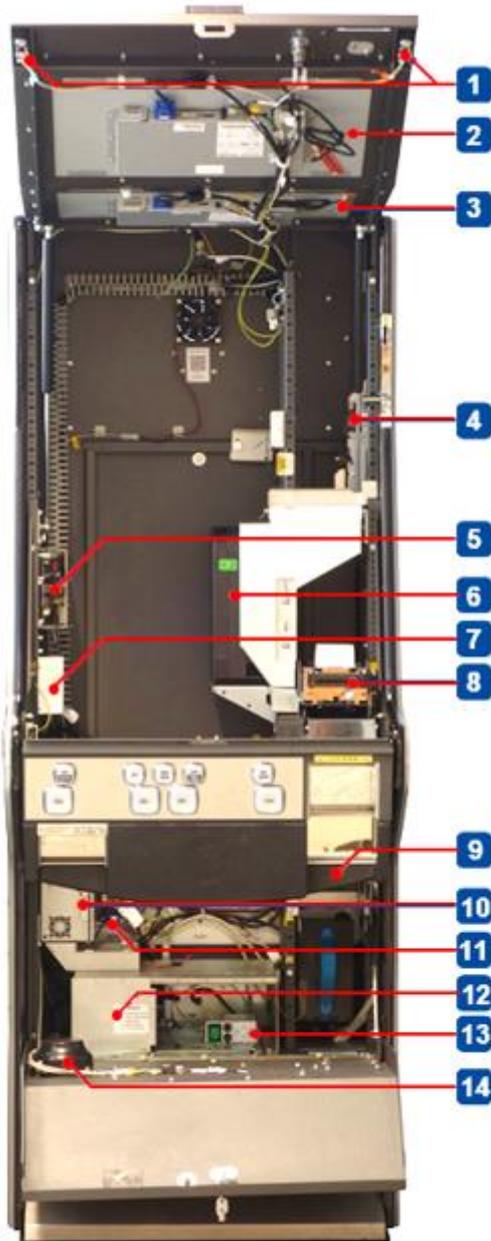


Fig. 4 Elementos de operación FV-637C

Con TITO

- 1- ALTAVOCES
- 2- MONITOR INFERIOR
- 3- MONITOR SUPERIOR
- 4- MONEDERO
- 5- PLACA DE ALIMENTACIÓN - RGB LED
- 6- HOPPER 0,20€
- 7- PLACA USB
- 8- IMPRESORA DE TICKET
- 9- ACEPTADOR DE BILLETES
- 10- CPU
- 11- PLACA BACKPLANE USB
- 12- FUENTE DE ALIMENTACIÓN
- 13- INTERRUPTOR DE ENCENDIDO
- 14- ALTAVOZ WOOFER

Sin TITO

- 1- ALTAVOCES
- 2- MONITOR INFERIOR
- 3- MONITOR SUPERIOR
- 4- MONEDERO
- 5- PLACA DE ALIMENTACIÓN - RGB LED
- 6- HOPPER 0,20€
HOPPER 1,00€
- 7- PLACA USB
- 8- IMPRESORA DE TICKET
- 9- ACEPTADOR DE BILLETES
- 10- CPU
- 11- PLACA BACKPLANE USB
- 12- FUENTE DE ALIMENTACIÓN
- 13- INTERRUPTOR DE ENCENDIDO
- 14- ALTAVOZ WOOFER

2.4. Acceso Menú de Operador, Servicio y Técnico



ATENCIÓN
NO MODIFICAR LOS PARÁMETROS DE FÁBRICA, ESPECIALMENTE LA CONFIGURACIÓN Y APUESTAS DE LOS JUEGOS.



Llave de Operador

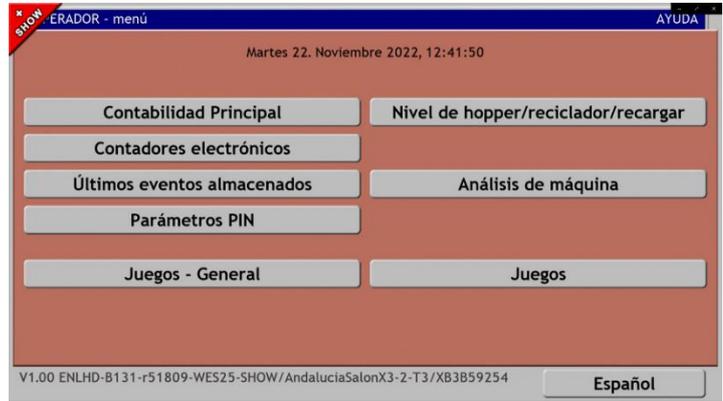


Fig. 5 Llave de Operador



Llave de Servicio

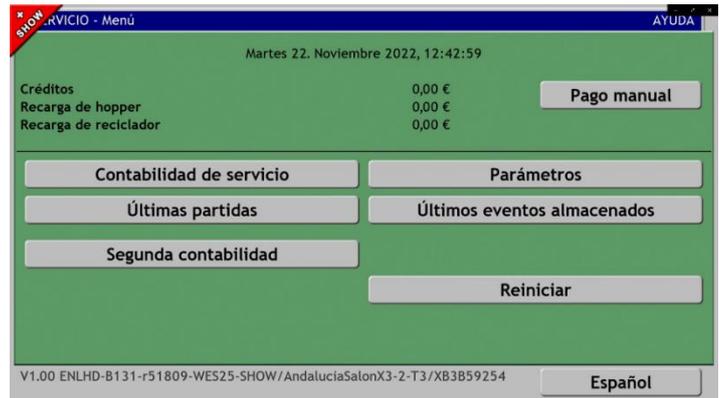


Fig. 6 Llave de Servicio



Llave del test

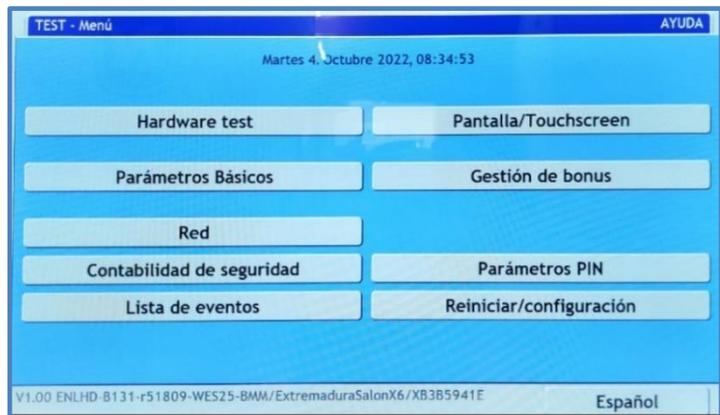


Fig. 7 Llave de Test

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

2.5. Datos técnicos

Tipo	NOVO LINE POWER LINK ED2 (FV-637C)		
Dimensiones (según el modelo)	FV-637C (sin altillo)	FV-637C (con altillo 27")	FV-637C (con altillo 32")
	ancho: 685 mm fondo: 728 mm alto: 1910 mm	ancho: 685 mm fondo: 728 mm alto: 2304 mm	ancho: 765 mm fondo: 728 mm alto: 2355 mm
Suministro eléctrico	230 V~ / 50 Hz / 1.8 A 120 V~ / 60 Hz / 3.6 A		
Electricidad	300 W		
Temperatura de funcionamiento favorable	10° C – 35° C		
Humedad de funcionamiento favorable	30 % - 80 % (no condensada)		

3. PRECAUCIONES DE INSTALACIÓN

3.1. Inspecciones (daños causados por el transporte)

- 1) Antes de desembalar es necesario realizar una inspección visual externa del estado en que se encuentra el embalaje.
- 2) Si el embalaje presenta signos de malos tratos, deformaciones u otros defectos deberá prestarse especial atención al estado interno del producto, informe inmediatamente al remitente con el mismo.
- 3) Los restos del embalaje deberán depositarse en las zonas o contenedores definidos, al objeto de no perjudicar al medio ambiente.
- 4) Retire la caja del transporte y el material utilizada para asegurar los componentes de la máquina durante el transporte (necesario solo para algunos tipos de cajas).



ATENCIÓN

Seguir indicaciones de las etiquetas adhesivas que se encuentran pegadas en el exterior en relación con el embalaje y si contiene documentación.

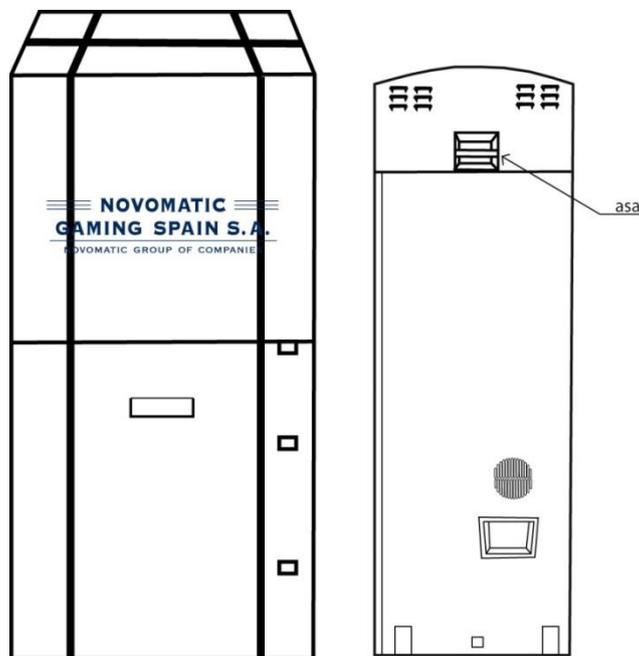


Fig. 8 Instalación

3.2. Instrucciones de instalación (transporte)

El transporte de la máquina, con independencia de si está embalada o desembalada, siempre deberá realizarse estando ésta en posición vertical.

El transporte en posición inclinada u horizontal no es recomendable.

Todas las máquinas de la serie Novo Line pueden colocarse unas cerca de otras. La distancia mínima a una posible pared o similar es de 10 cm.

3.3. Características de la zona para ubicar la máquina

Esta máquina no está diseñada para operar bajo intemperie, polvo o humedad ni bajo focos de radiación infrarroja u otros sistemas de emisión de energía calórica.

La máquina debe ser instalada sobre una superficie lisa y horizontal, con el suficiente espacio para que el usuario pueda sentirse cómodo en las condiciones de juego.

3.4. Fijación de la máquina



ATENCIÓN

Para una correcta instalación de la máquina, es imprescindible fijarla sobre una superficie vertical que garantice la seguridad durante el normal funcionamiento y el servicio técnico.

3.5. Limpieza de la máquina

Para su limpieza externa se utilizará un paño húmedo, que no gotee, y deberá evitarse la utilización de sustancias disolventes y corrosivas. La tela o gamuza utilizada no será abrasiva para evitar el rayado de las superficies decorativas.

Al realizar la operación de limpieza es necesario revisar que las partes de ventilación no estén obstruidas.

3.6. Recambios

La sustitución de cualquier componente deberá ser original, suministrado por el Servicio Técnico Oficial de NOVOMATIC GAMING SPAIN.

3.7. Puesta en marcha

- 5) Antes de empezar, compruebe el voltaje de la red. La máquina ha sido diseñada para sostener 230 V \pm 10 %, 50 Hz o 100 V \pm 10 %, 60 Hz. Asegúrese de que el voltaje de la red corresponde con el voltaje indicado en la máquina.
- 6) Todas las máquinas de la serie NOVO LINE SALON están equipadas con una toma de tierra.
- 7) Conecte el enchufe principal correctamente.
- 8) Abra la puerta superior.
- 9) Rellene el pagador automático (Hopper Reciclador si fuese necesario).
- 10) Encienda la máquina.
- 11) Cierre la puerta superior.
- 12) Tras una corta auto verificación la máquina está lista para funcionar.
- 13) Se pueden añadir créditos y se puede empezar un nuevo juego.

4. SOFTWARE

4.1. Manejo general

Aquí el operador puede ver la contabilidad y la estadística y cambiar varios parámetros de la máquina.

Las páginas pueden ser seleccionadas pulsando el botón correspondiente mediante la pantalla táctil.

Con el botón de Idioma, el idioma puede ser cambiado temporalmente en el modo de operador.

Podrá navegar a través de las diferentes páginas usando los botones Anterior o Siguiente.

Los cambios de parámetros pueden ser restaurados a su valor inicial usando el botón Predefinido.

Los cambios solo serán guardados tras pulsar el botón Confirmar.

Antes de reiniciar definitivamente datos importantes, se preguntará nuevamente para su seguridad.

En cada página mostrada en pantalla, su correspondiente ayuda puede ser visualizada pulsando sobre el encabezamiento azul. La información de ayuda se cerrará, simplemente pulsando sobre la pantalla.

Menú OPERADOR (Llave del operario)

Opción dentro de menú	Página	Contenido (visión general)
Contabilidad principal	Contabilidad principal	Vision general TOTAL IN-TOTAL OUT
	Detalles de entradas de la contabilidad principal	Moneda, billete
	Detalles Cajón	Moneda, billete
	Detalles de salidas de la contabilidad principal	Hopper/Dispensador
Nivel de hopper/reciclador/recargar	Nivel de hopper/recargar Nivel de reciclador/recargar Descargar el reciclador al cajón	Nivel, rellenar dispensador/descargar Reciclador
Contadores Electrónicos	Contadores Electrónicos	
	Contadores Ciclos	
Últimos eventos almacenados	Últimos eventos almacenados	Visión general IN-OUT
Análisis de máquina	Análisis de máquina	Activados, puertas, juegos, llaves
Juegos General	Juegos - parámetros	Apuesta/Bonus/ Rango de Retorno
	Juegos – parámetros de riesgo	Riesgo
Juegos	Juegos Individual	Grupos / Juegos

Menú SERVICIO (Llave del servicio)

Opción dentro de menú	Página	Contenido (visión general)
Contabilidad de servicio	Contabilidad de servicio	Nivel de Hopper/ Reciclador
Parámetros	Parámetros	Volumen, Operación de Juego, Pago por Billetero.
Últimas partidas	Últimas partidas	Grupo, Partida, Ultima Partida
Últimos eventos almacenados	Últimos eventos almacenados	Eventos
Segunda contabilidad	Últimos eventos almacenados	Eventos
Reiniciar		

Menú TEST (Llave del TEST)

Opción dentro de menú	Página	Contenido (visión general)
Hardware test	Hardware test 1	Lámparas, contadores, info, lista de dispositivos
	Hardware test moneda	Moneda
	Hardware test hopper	Hopper
	Hardware test billete	Billete
	Hardware test reciclador	Reciclador
Pantalla / touchscreen	Test de imagen	geométrica, color
	Ajuste touchscreen	Calibrar
Parámetros básicos	Parámetros básicos	Volumen; protocolo
	Configuración de comunicación	Contraseña
Parámetros de contabilidad	Parámetros de contabilidad monedas	Moneda, interface
	Parámetros de contabilidad de hopper	Nivel máximo; límite de hopper
	Parámetros de contabilidad de billetes	Billete, interface
	Parámetros de contabilidad del reciclador	Reciclador / Limite de reciclador
Red	Configuración de red	Conexión, usage, Gateway, Ip Address, Ip mask, dns
	Conexión de marcación automática	Conexión automática; última conexión automática
	Transmisión de datos	Ubicación; enviar contabilidad; enviar impresión
Contabilidad de seguridad	Contabilidad de seguridad	TOTAL IN, TOTAL OUT, número de partidas
Parámetros PIN	Configuración PIN 1	Menú de servicio; servicio, operador
	Configuración PIN 2	Hardware test, parámetros de test, test de configuración, test de master reset
Contabilidad Maestra	Contabilidad	TOTAL IN, TOTAL OUT
	Detalle de entradas	Moneda, billete
	Detalles Cajón	Moneda cashbox, billete cashbox
	Detalle de salidas	Hopper start level, Hopper refill, Hopper in, Hopper out, Hopper level, Hopper overpay
Lista de eventos	Lista de eventos 1, ...	Eventos de máquina
Reiniciar/configuración	Reinicia Master/Actualizar	Reset master, clave de acceso, actualizar

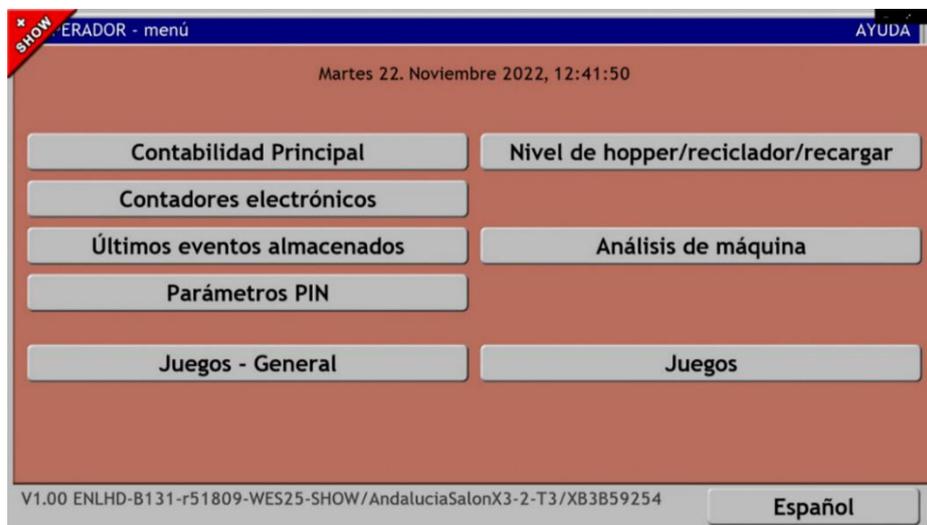
4.2. OPERADOR – Menú

	<p>ATENCIÓN</p> <p>NO MODIFICAR LOS PARÁMETROS DE FÁBRICA, ESPECIALMENTE LA CONFIGURACIÓN Y APUESTAS DE LOS JUEGOS.</p>
---	---

	<p>INFORMACIÓN</p> <p>Dependiendo de la configuración se pueden seleccionar los apartados descritos en esta parte.</p>
---	---

Aquí el operador puede ver la contabilidad y las estadísticas y cambiar varios parámetros. Las páginas pueden ser seleccionadas pulsando el botón correspondiente.

Podrá navegar a través de las diferentes páginas usando los botones Anterior o Siguiente. El acceso a este menú se obtiene girando el interruptor de la llave del operador.



4.2.1. Contabilidad Principal

Muestra los valores de la contabilidad principal.

En la primera página se muestra un resumen general, en las siguientes pantallas los detalles de entradas de la contabilidad principal.

	<p>INFORMACIÓN</p> <p>En el botón “Limpiar” restablece los valores en todas las paginas de la contabilidad.</p>
---	--

Contabilidad Principal			
Viernes 9. Septiembre 2022, 12:26:40			
INICIAR			
MONEDA		0,00 €	
BILLETE		0,00 €	
TOTAL IN		0,00 €	0,00 €
SALIDA DE HOPPER		0,00 €	
SALIDA DE RECICLADOR		0,00 €	
TOTAL OUT		0,00 €	0,00 €
TOTAL IN-TOTAL OUT			0,00 €
Apuestas	0,00 €		e%1
Premios	0,00 €		e%2
Número de partidas (0)	0		

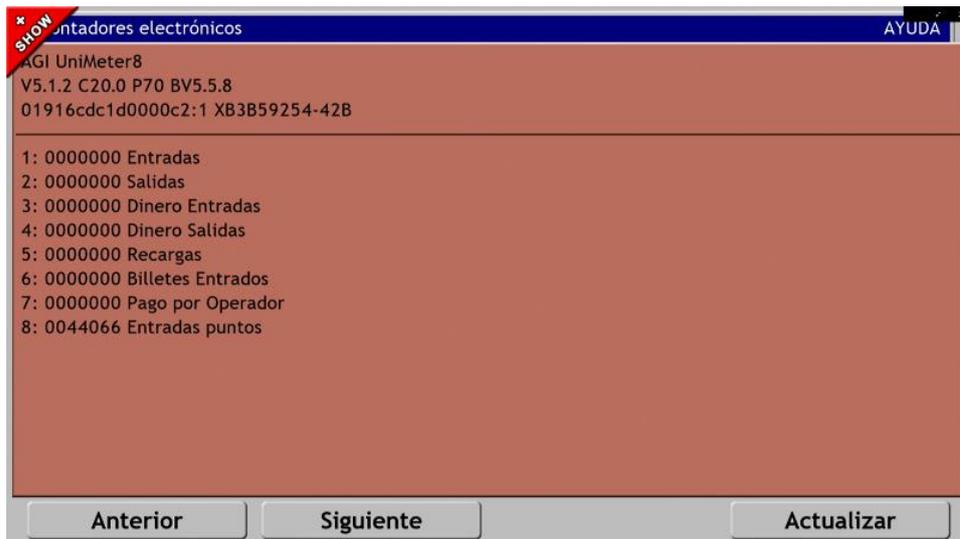
INICIAR	Muestra el inicio de la pantalla
MONEDA	Valor del dinero insertado
BILLETE	Valor total de todos los créditos insertados a través de billetes, tickets y tarjeta
TOTAL IN	
SALIDA DE HOPPER	Valor total de todos los créditos pagados a través de la tolva.
SALIDA DE RECICLADOR	
TOTAL OUT	Valor total de todos los créditos pagados.
TOTAL IN-TOTAL OUT	Diferencia entre créditos insertados y pagados.

DETALLES DE ENTRADAS DE LA CONTABILIDAD PRINCIPAL

Esta página muestra los créditos pagados

Contabilidad Principal: Detalles de entradas				
MONEDA				
A:	0 *	0,10 € =	0,00 €	
B:	0 *	0,20 € =	0,00 €	
C:	0 *	0,50 € =	0,00 €	
D:	0 *	1,00 € =	0,00 €	
E:	0 *	2,00 € =	0,00 €	0,00 €
BILLETE				
A:	0 *	5,00 € =	0,00 €	
B:	0 *	10,00 € =	0,00 €	
C:	0 *	20,00 € =	0,00 €	
D:	0 *	50,00 € =	0,00 €	0,00 €

4.2.2. Contadores Electrónicos





NOTA:
Pasos de 0,20 (1-Entradas y 2-Salidas).
Pasos de 0,10 (3-Dinero Entradas, 4-Dinero Salidas, 5-Recargas, 6-Billetes Entrados y 7-Pago por Operador).
8-Entradas puntos (Jackpot).

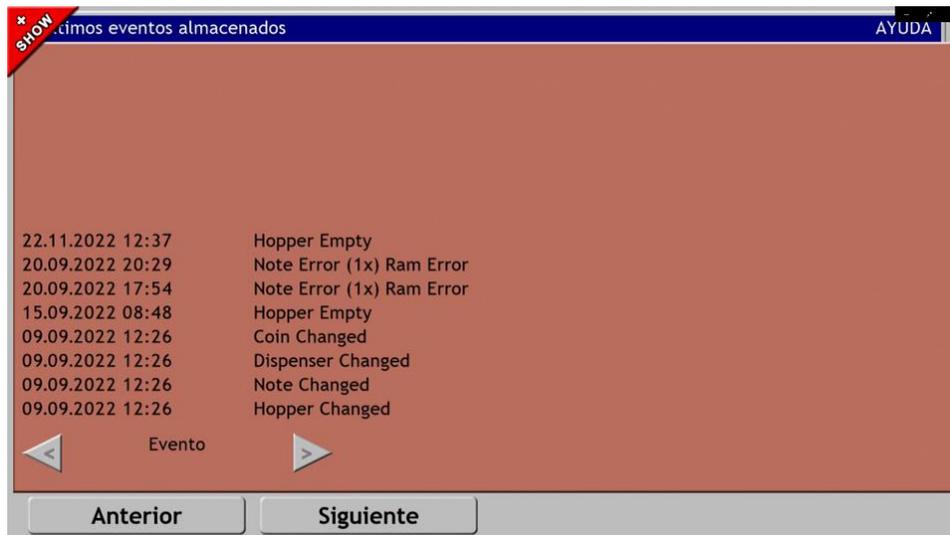
4.2.2.1. Contadores Ciclos



4.2.3.Últimos eventos almacenados

Visualiza los últimos eventos almacenados.

Eventos del mismo tipo en un periodo corto de tiempo son combinados.



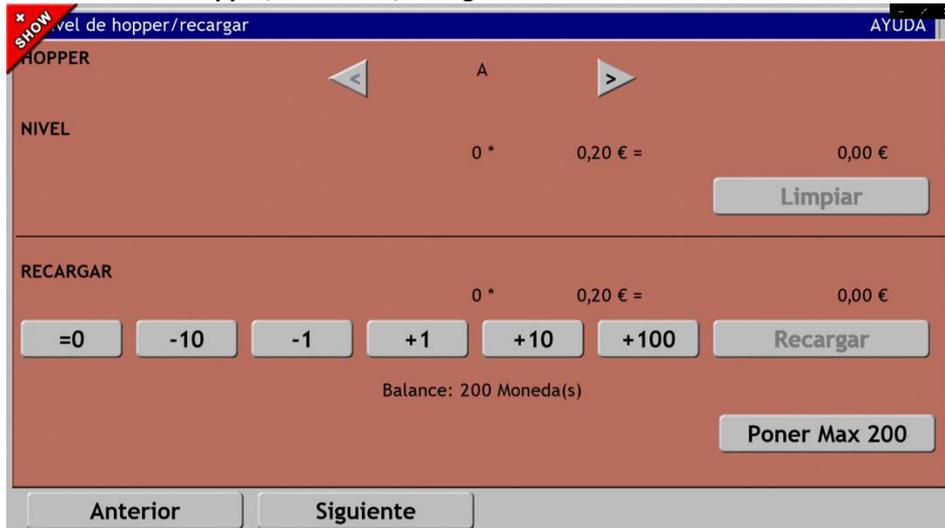
4.2.4.Juegos – Parámetros



4.2.4.1. Juegos – Parámetros



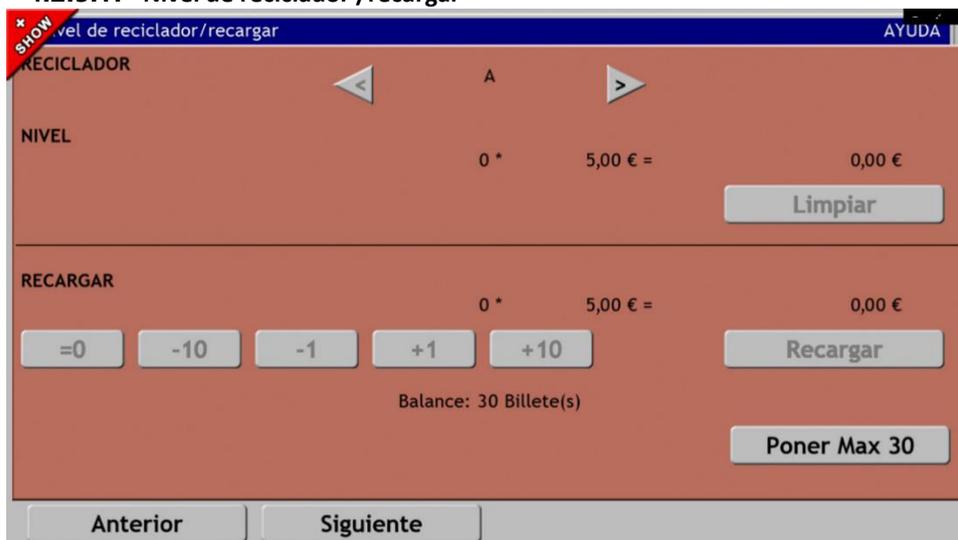
4.2.5. Nivel de Hopper/Reciclador/recargar



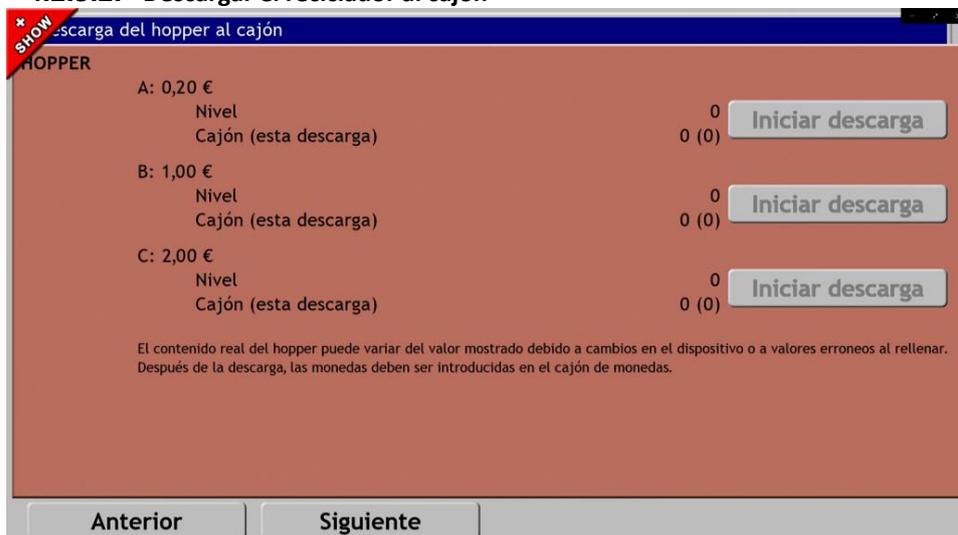
Aquí el nivel de hopper actual es mostrado.

El hopper se puede rellenar (con anuncio a la contabilidad y los contadores).

4.2.5.1. Nivel de reciclador /recargar



4.2.5.2. Descargar el reciclador al cajón



4.2.6. Análisis de máquina

Visualiza los valores de análisis de máquina.

Dependiendo de los parámetros de la máquina, la apertura de puerta y la activación de varias condiciones son contabilizadas y registradas por tiempo.

AYUDA

Viernes 9. Septiembre 2022, 12:26:40

Activados	Número	Hora
Máquina	28	58h 41m 40s
Puerta lógica (abierta)	0	0h 00m 00s
Puerta máquina (abierta)	12	2h 17m 41s
Puerta secundaria (abierta)	15	3h 52m 17s
Puerta recaudación (abierta)	0	0h 00m 00s
Juego	49	54h 05m 41s
Puerta abierta	12	0h 03m 28s
Test	9	3h 52m 59s
Operador	11	0h 23m 21s
Servicio	9	0h 01m 00s
Desde Power On		0h 03m 16s

Anterior Siguiete Limpiar

4.2.7. Juegos - Individual

En esta página, se puede saber los parámetros y estadísticas de los juegos.

Para ello, pasar con las flechas sobre el grupo de juego deseado, y posteriormente selecciona el juego. Además, todas las estadísticas de los juegos pueden ser eliminadas.

AYUDA

GRUPOS Rodillo de juego A

JUEGOS

Magic 81 Lines (on)	Book of Ra Magic (on)
Mega Joker (on)	Roaring Forties (on)
Sizzling Gold (on)	Hold Your Horses (on)
Amazon's Diamonds (on)	Sizzling Hot Classic (on)
Magic Window (on)	Magic Bull (on)
Blasting Wilds (on)	Blasting Fruits (on)
Eliminar estadísticas	

Anterior Siguiete

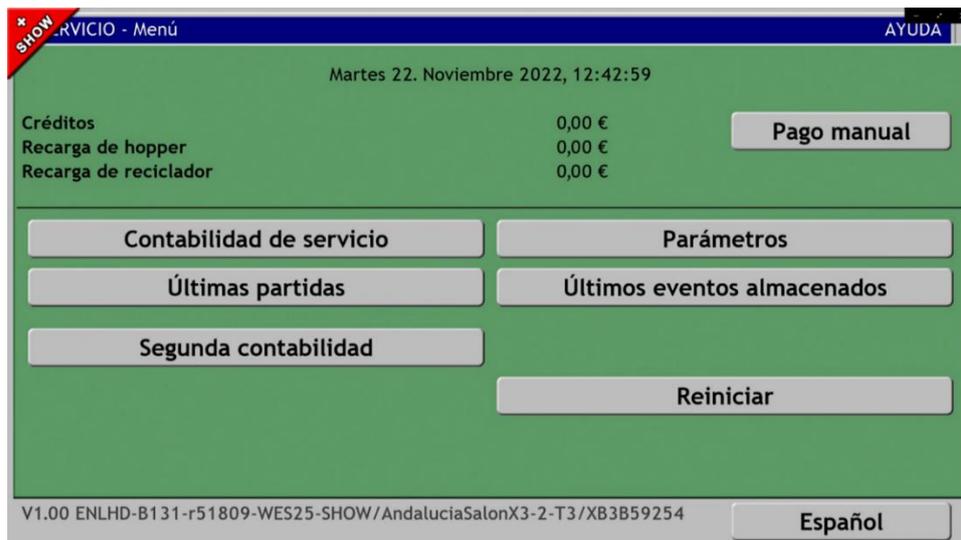
4.3. SERVICIO – Menú

En la parte inferior derecha del menú, nos aparece el botón del Idioma que puede ser cambiado temporalmente en el menú de servicio.

Aquí las tareas de servicio se pueden realizar pulsando los botones correspondientes.

Podrás navegar a través de las diferentes páginas usando los botones Anterior o Siguiente.

En cada página mostrada en pantalla, su correspondiente ayuda puede ser visualizada pulsando sobre el encabezamiento azul. La información de ayuda se cerrará, simplemente pulsando sobre la pantalla.



NOTA
Pago Manual: Si se configura el límite de Hoppers.

4.3.1. Contabilidad de servicio

Visualiza los valores de contabilidad de servicio.



4.3.2. Últimas partidas



En esta página, las últimas partidas pueden ser visualizadas.

Para ello, pasa con las flechas sobre el grupo de juego deseado y selecciona el juego.

Todas las partidas jugadas en este dispositivo estas numeradas secuencialmente. Las últimas partidas actuales de este dispositivo están marcadas correlativamente.



Los créditos son mostrados (valor antes del inicio de la partida), la apuesta y las posiciones del rodillo. En el visor de premios uno puede ver el premio antes de la partida y (después del corte) el cobró del premio. El número de la partida se indica abajo, hasta 25 partidas de cada juego.

4.3.3. Parámetros

Ajustar el volumen entre 0 silencio (0%) y 31 alto (100%). Para probar el ajuste de volumen, juegue con sonido. El volumen se puede cambiar también para el modo de espera.

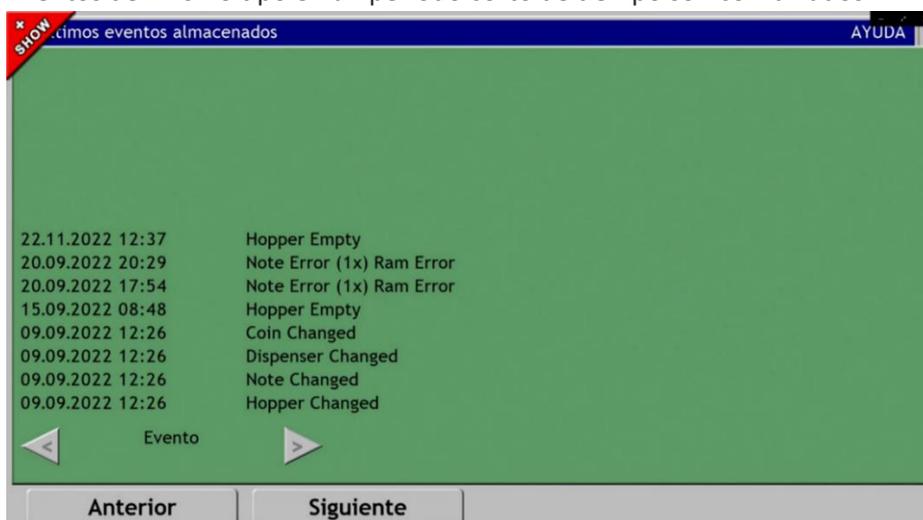


4.3.4. Últimos eventos almacenados



Visualizar los últimos eventos almacenados.

Eventos del mismo tipo en un periodo corto de tiempo son combinados.



4.4. TEST – Menú

En el menú Test, se pueden realizar testeo de dispositivos, cambiar parámetros y tareas de mantenimiento.

Se puede cambiar el idioma pulsando el botón de idioma.

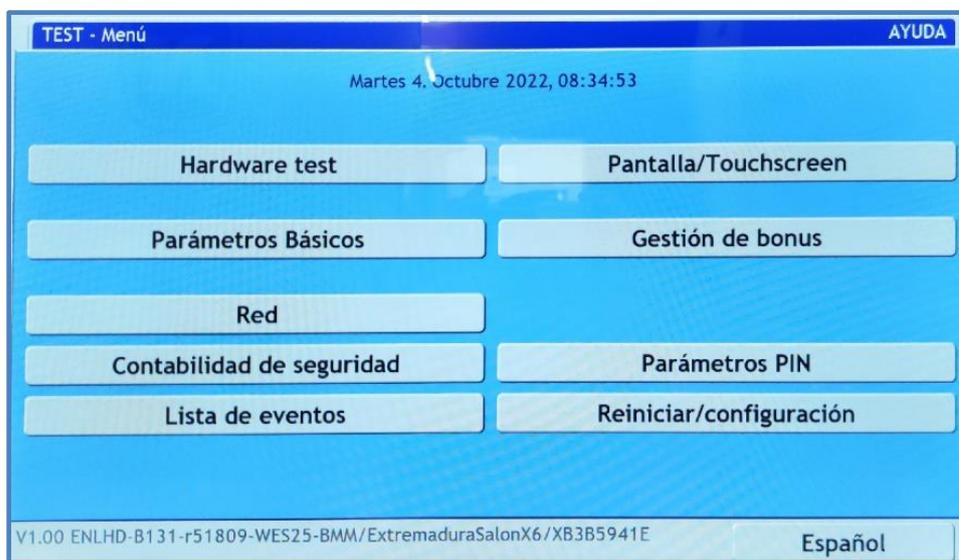
Se puede navegar a través de las diferentes páginas usando los botones Anterior o Siguiente.

Los cambios de parámetros pueden ser restaurados a su valor inicial usando el botón Predefinido.

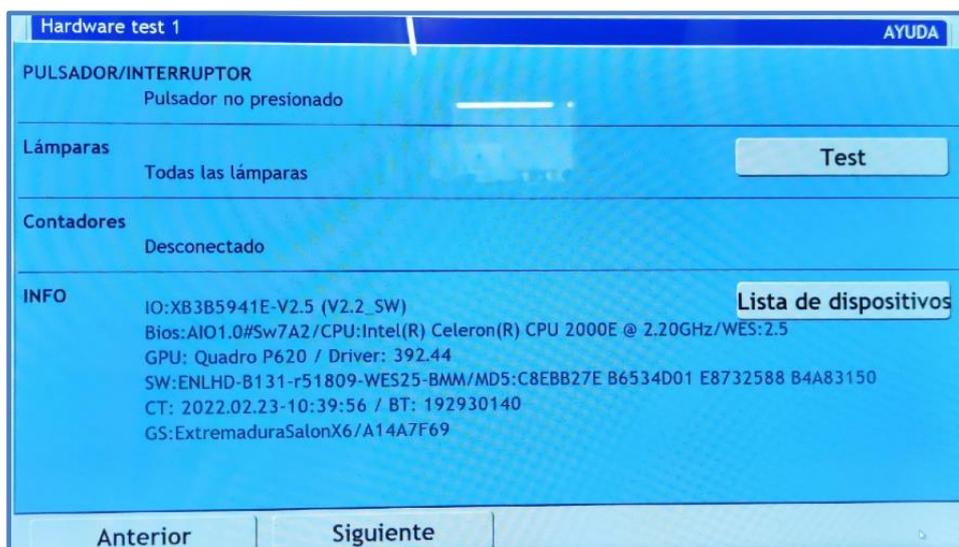
Los cambios solo serán guardados tras pulsar el botón Confirmar.

Antes de reiniciar definitivamente datos importantes, se preguntará nuevamente para su seguridad.

En cada página mostrada en pantalla, su correspondiente ayuda puede ser visualizada pulsando sobre el encabezamiento azul. La información de ayuda se cerrará, simplemente pulsando sobre la pantalla.



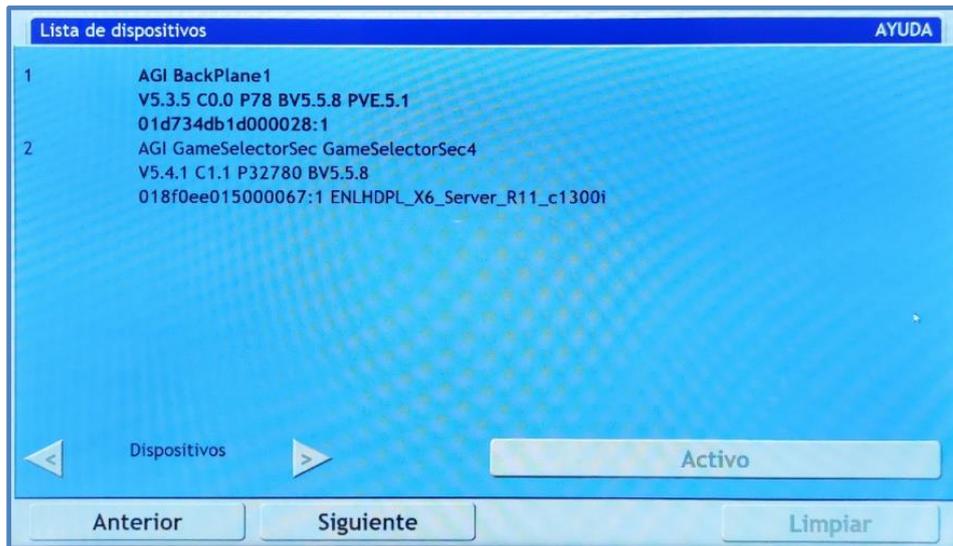
4.4.1. Hardware test



Testea los pulsadores y los interruptores presionando sobre ellos. El último pulsador o interruptor presionado será mostrado.

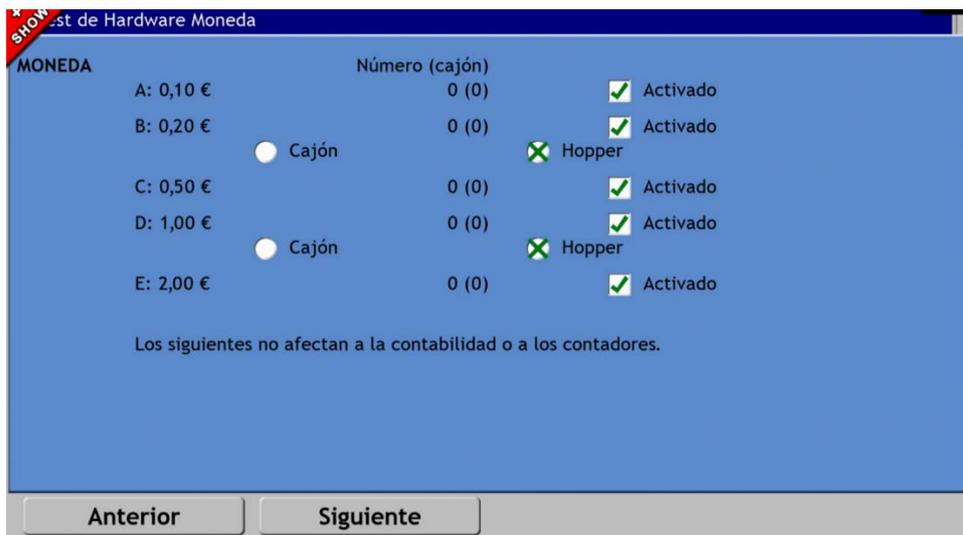
Las lámparas que pertenecen a los pulsadores son mostradas correlativamente o pueden conmutar presionando el pulsador de test. Al conmutar, todas lámparas son encendidas.

4.4.1.1. Lista de dispositivos



- AGI MK4 = Hoppers
- AGI NRI = Monedero
- AGI SSP = Billetero y Reciclador
- AGI KPanel = Pulsadores
- AGI BackPlane = Placa BackPlane
- AGI UniMeter = Contadores
- AGI Game Selector = Juego

4.4.1.2. Hardware test monedero



Muestra los dispositivos registrados.

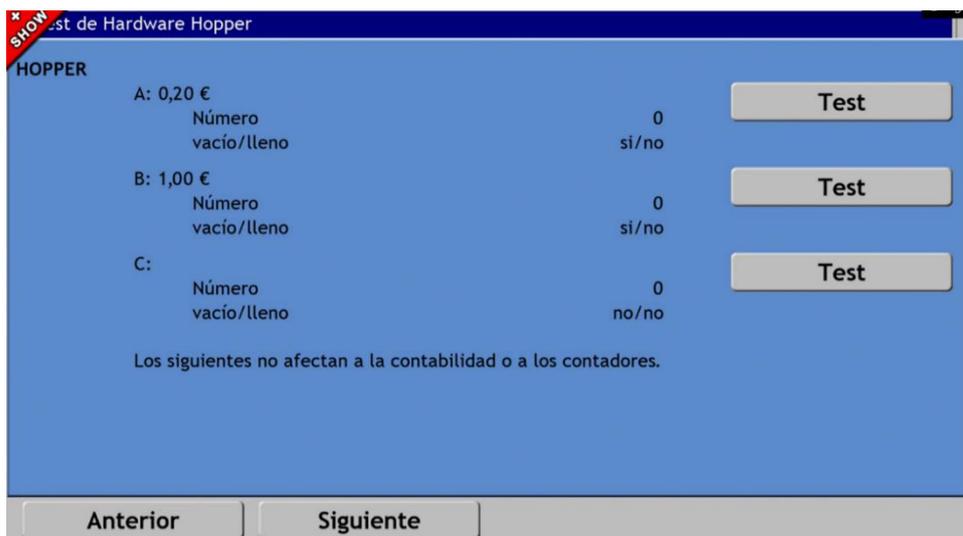
Algunos de los nuevos dispositivos conectados tienen que ser activados antes de poder usarlos. Dispositivos inactivos pueden ser eliminados.

El número de monedas insertado será sumado. Los canales **individuales** se pueden desactivar o activar. Los canales del comprobador de billetes pueden ser conjuntamente desactivados o activados. El número de impulsos será sumado.

Los canales con marca están activados, sin marca están desactivados.

Los siguientes no afectan a la contabilidad o a los contadores.

4.4.1.3. Hardware test hopper

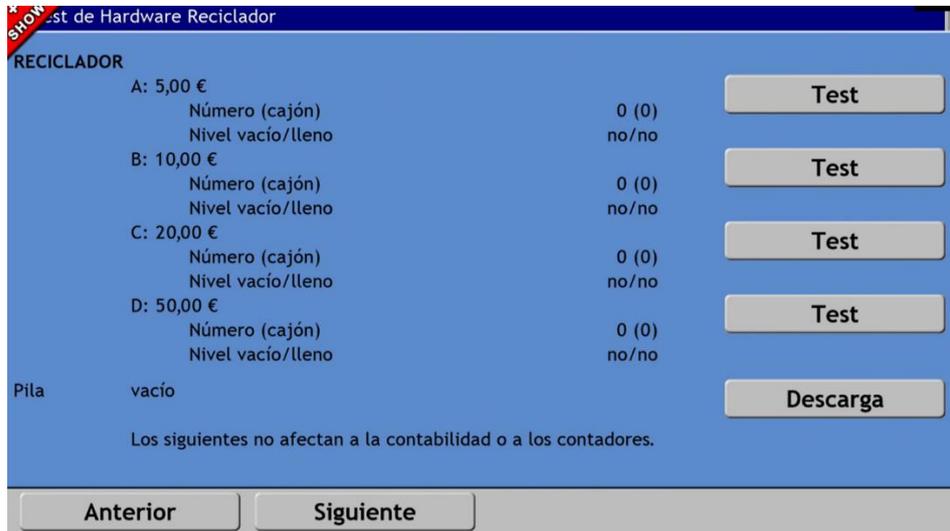


Pulsando el pulsador de test activamos el motor del pagador. El número de monedas será sumado.

Los siguientes no afectan a la contabilidad o a los contadores.

	<p>NOTA + Test: Descarga automáticamente los hoppers.</p>
---	--

4.4.1.4. Hardware test Reciclador



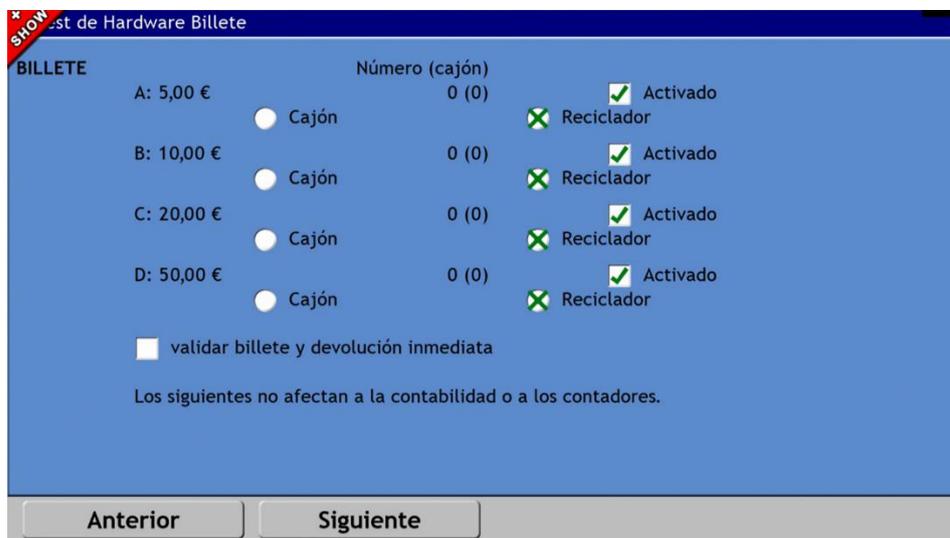
RECICLADOR

A: 5,00 €	Número (cajón)	0 (0)	Test
	Nivel vacío/lleño	no/no	
B: 10,00 €	Número (cajón)	0 (0)	Test
	Nivel vacío/lleño	no/no	
C: 20,00 €	Número (cajón)	0 (0)	Test
	Nivel vacío/lleño	no/no	
D: 50,00 €	Número (cajón)	0 (0)	Test
	Nivel vacío/lleño	no/no	
Pila	vacío		Descarga

Los siguientes no afectan a la contabilidad o a los contadores.

Anterior Siguiete

4.4.1.5. Test de Hardware billete



BILLETE

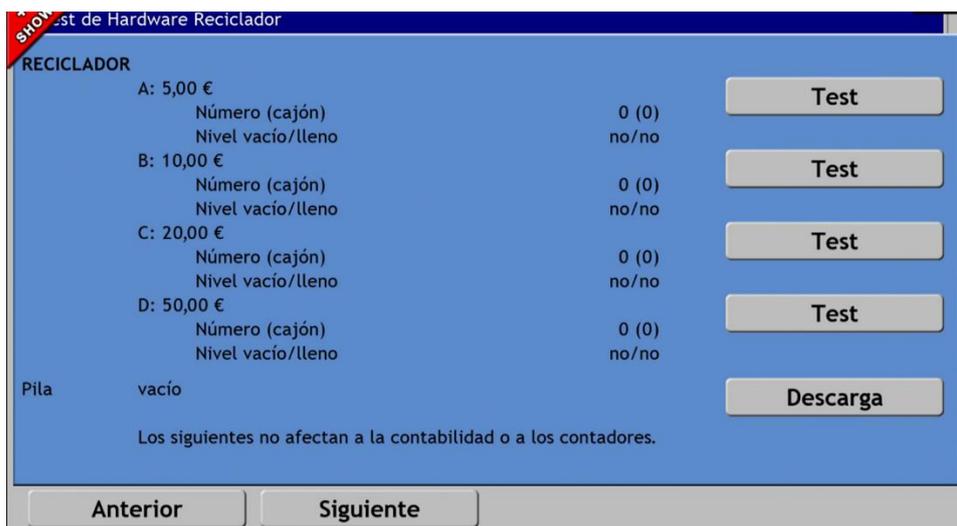
A: 5,00 €	<input type="radio"/> Cajón	Número (cajón)	0 (0)	<input checked="" type="checkbox"/> Activado
				<input checked="" type="checkbox"/> Reciclador
B: 10,00 €	<input type="radio"/> Cajón	Número (cajón)	0 (0)	<input checked="" type="checkbox"/> Activado
				<input checked="" type="checkbox"/> Reciclador
C: 20,00 €	<input type="radio"/> Cajón	Número (cajón)	0 (0)	<input checked="" type="checkbox"/> Activado
				<input checked="" type="checkbox"/> Reciclador
D: 50,00 €	<input type="radio"/> Cajón	Número (cajón)	0 (0)	<input checked="" type="checkbox"/> Activado
				<input checked="" type="checkbox"/> Reciclador

validar billete y devolución inmediata

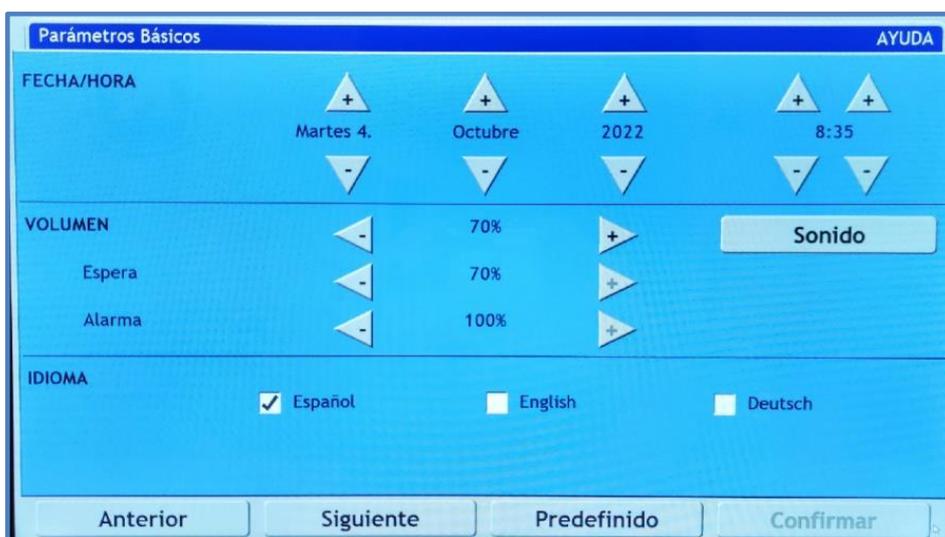
Los siguientes no afectan a la contabilidad o a los contadores.

Anterior Siguiete

4.4.1.6. Test de Hardware Reciclador



4.4.2. Parámetros Básicos



Ajustar el volumen entre 0 silencio (0%) y 31 alto (100%). Para probar el ajuste de volumen, pruebe a pulsar el botón sonido y compruebe el volumen. El volumen se puede cambiar también para el modo de espera.

Sobre el idioma estándar, otro idioma de los disponibles puede ser seleccionado, aunque este será automáticamente cambiado por la máquina transcurrido un cierto tiempo.

4.4.2.1. Configuración de comunicación

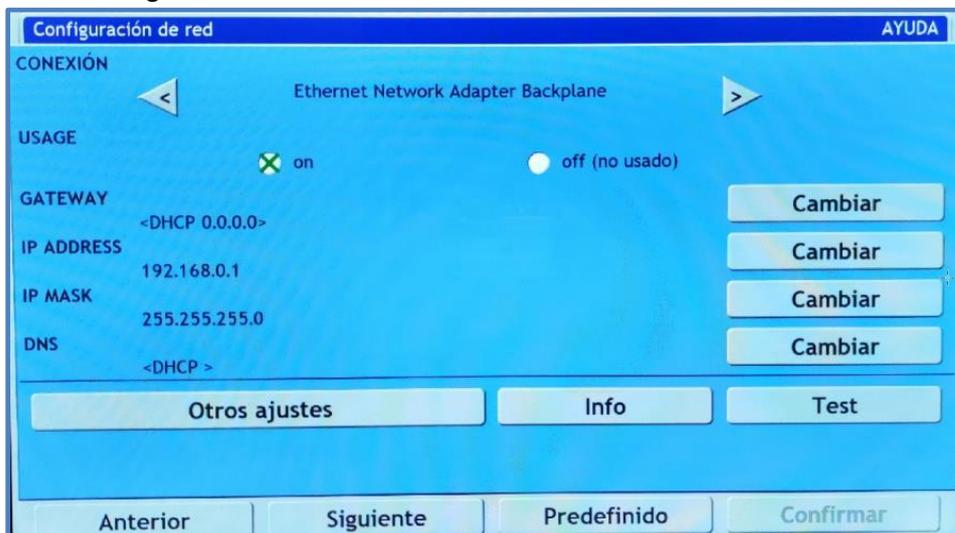


Configuración de comunicación

CONTRASEÑA Cambiar

Anterior Siguiete Predefinido Confirmar

4.4.3. Configuración de red



Configuración de red AYUDA

CONEXIÓN Ethernet Network Adapter Backplane

USAGE on off (no usado)

GATEWAY Cambiar

IP ADDRESS Cambiar

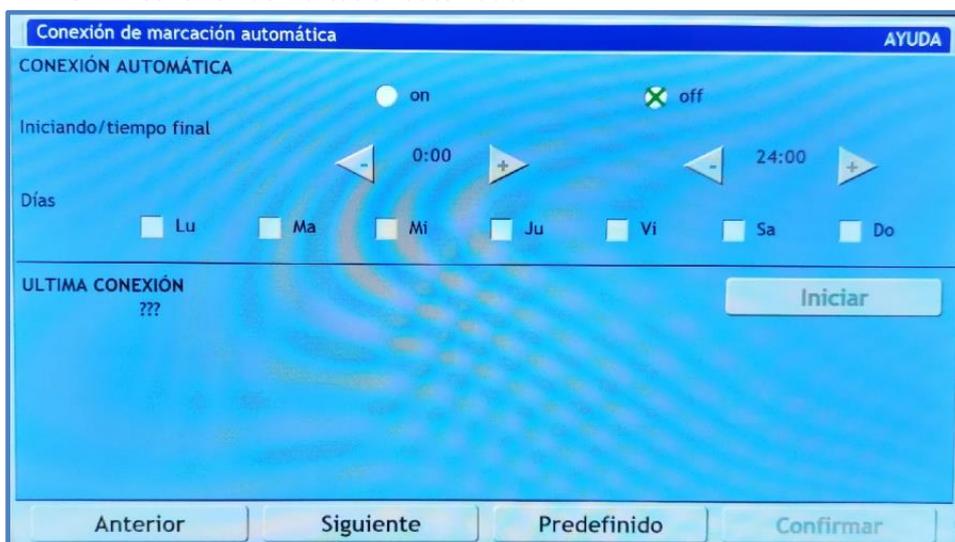
IP MASK Cambiar

DNS Cambiar

Otros ajustes Info Test

Anterior Siguiete Predefinido Confirmar

4.4.3.1. Conexión de marcación automática



Conexión de marcación automática AYUDA

CONEXIÓN AUTOMÁTICA on off

Iniciando/tiempo final 0:00 24:00

Días Lu Ma Mi Ju Vi Sa Do

ULTIMA CONEXIÓN Iniciar

???

Anterior Siguiete Predefinido Confirmar

4.4.3.2. Transmisión de datos

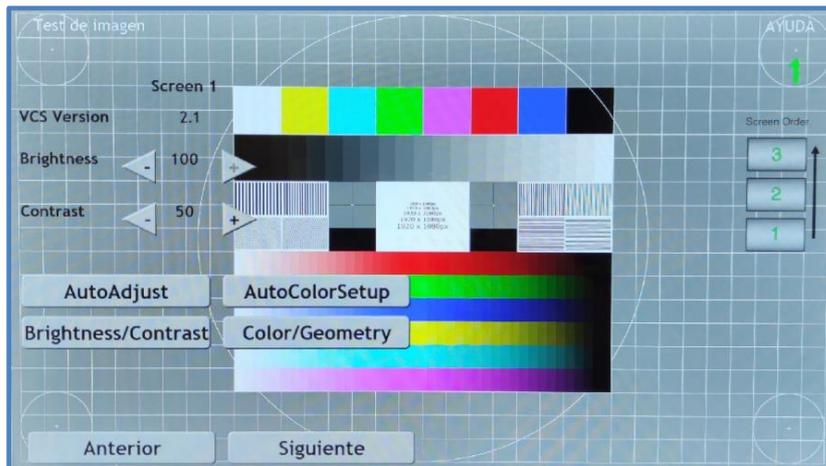
4.4.4. Contabilidad de seguridad

Muestra los valores de la contabilidad de seguridad. Esta contabilidad sirve para verificar la contabilidad general del operador.

En cada reinicio de la contabilidad de seguridad, este número se incrementa un paso y no puede ser cambiado.

Contabilidad de seguridad		XB3B5941E	
			4759
TOTAL IN		19,00 €	
TOTAL OUT		19,00 €	
TOTAL IN-TOTAL OUT		0,00 €	
Apuestas	25,40 €	100,00%1	
Premios	25,40 €	100,00%2	
Número de partidas	31		

4.4.5. Pantalla / Pantalla táctil



Verifique los parámetros del monitor (la geometría y el color). Pulsando sobre la superficie del color, sólo la imagen de test será mostrada.

Al cambiar los parámetros del monitor, la pantalla táctil se debe verificar y posiblemente deberá ser recalibrado.

En las líneas horizontales y verticales para determinar la desviación de la pantalla táctil. El dibujo de líneas puede ser borrado de nuevo con Limpiar.

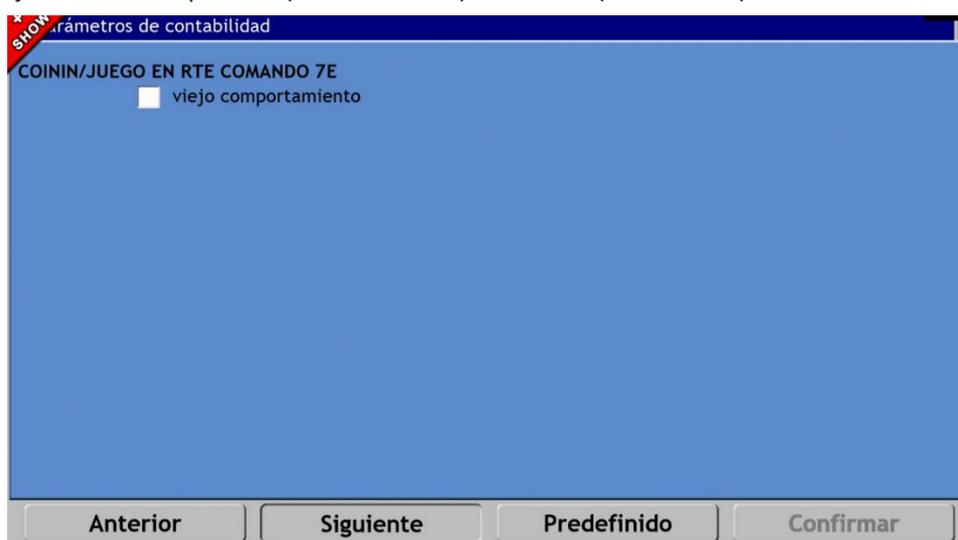
Para desviaciones más grandes, la pantalla táctil se debe recalibrar.

	<p>INFORMACIÓN Siempre ajuste el monitor inferior, y posteriormente calibre la pantalla táctil.</p>
---	--

	<p>NOTA Si en el menú de test pulsa repetidamente, aparecerá un menú de calibrado de touch.</p>
---	--

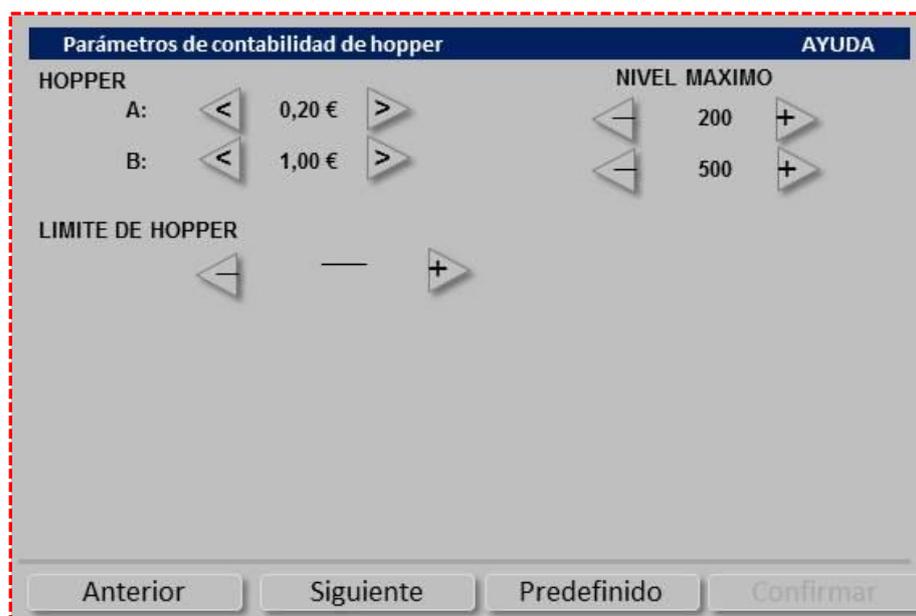
4.4.6. Parámetros de contabilidad

Ajuste de la aceptación (muestra valor) o cerrado (muestra —) de los varios canales.



4.4.6.1. Parámetros de contabilidad de Hopper

Ajustar el nivel máximo del pagador con los pulsadores +/-.



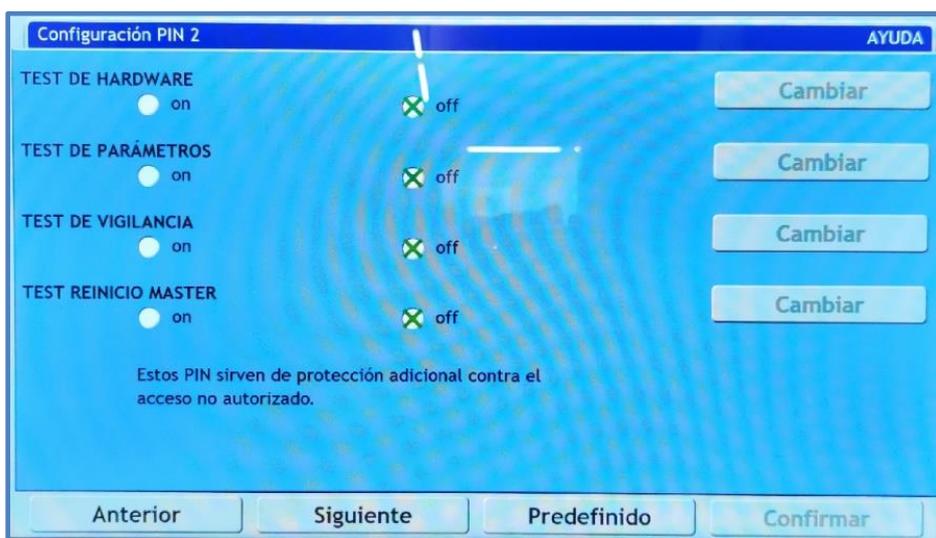
NOTA

Límite de Hopper = Pago manual.

4.4.6.2. Parámetros de contabilidad de billetes

Ajuste de la aceptación (muestra valor) o cerrado (muestra —) de los varios canales.

4.4.6.3. Configuración PIN 2



El modo completo de operador puede ser protegido adicionalmente contra el acceso sin autorización que utiliza el PIN de operador.

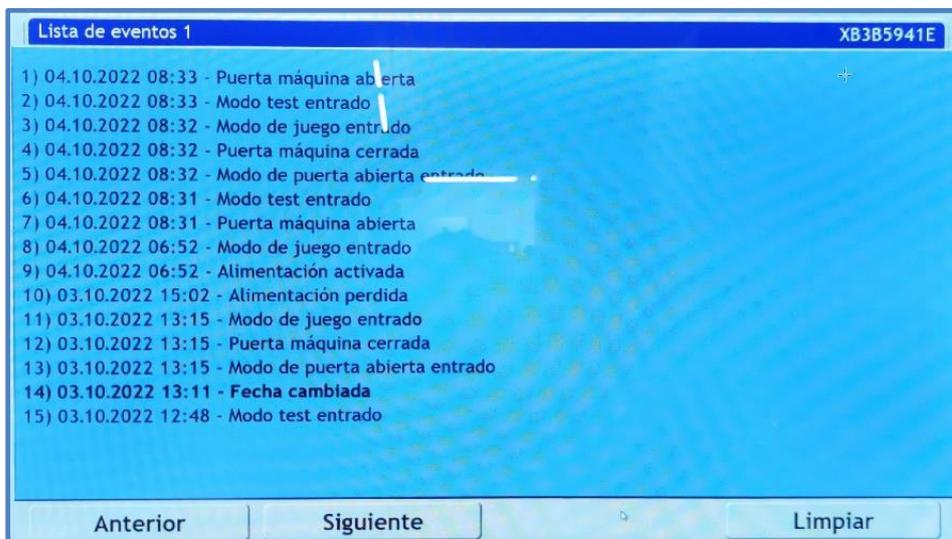
La comprobación de pantalla / touchscreen puede ser realizado en todo momento desde el modo test. Los parámetros de maquina pueden ser dados a un PIN (parámetros de test) para un técnico; esto aplica también el test de hardware (test de hardware PIN).

La contabilidad de seguridad, PIN de parámetros, la lista de eventos, el reiniciar master y la configuración puede ser protegida contra el acceso no autorizado usando el PIN de configuración de test.

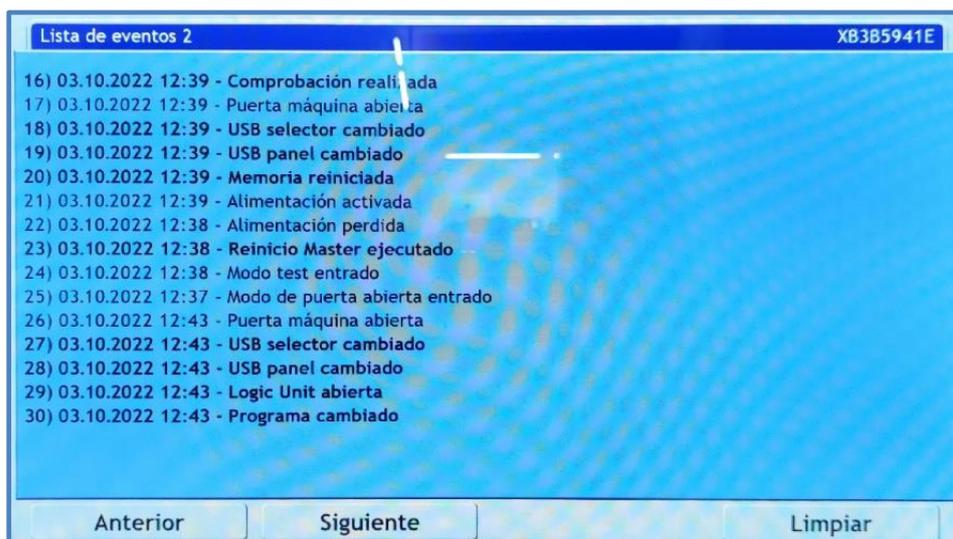
Todos los PIN deben ser introducidos dos veces y quedan almacenados pulsando el botón Confirmar. Si un PIN equivocado es entrado varias veces, la entrada puede ser bloqueada hasta 12 horas.

4.4.7. Lista de eventos

Lista de eventos 1

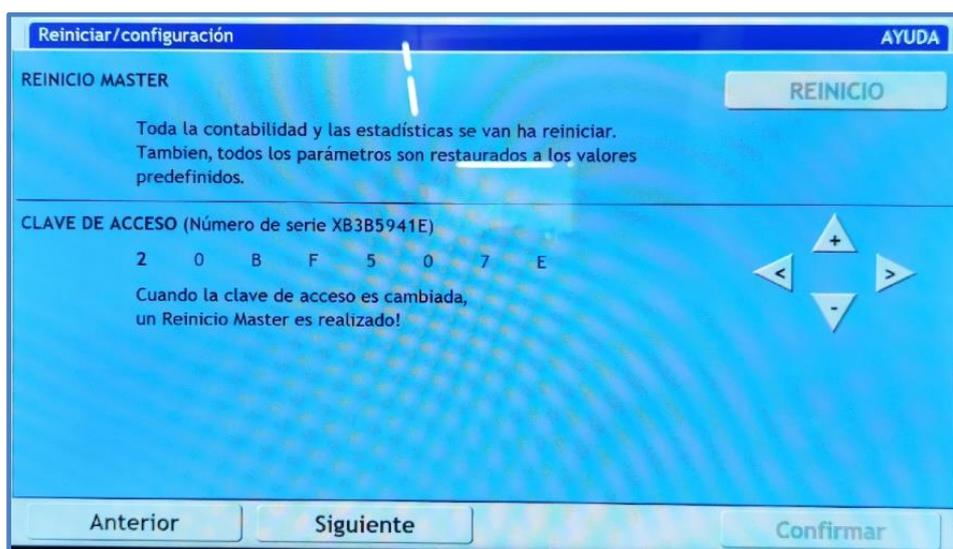


Lista de eventos 2



Muestra eventos importantes que pueden ocurrir durante la operación.
El inicio de la grabación es visible en el margen derecho superior.

4.4.8.Reiniciar /Actualizar



El RESET MASTER reinicia la máquina entera. Toda la contabilidad y las estadísticas se vacían, todos los parámetros son restaurados a los valores predefinidos excepto contadores electromecánicos.

Para operar con la máquina, se debe introducir la clave de acceso correcta.

Mediante un cambio de claves de acceso la máquina se reinicia completamente (al igual que con el RESET MASTER).

Usted encontrará la clave de acceso apropiada en una etiqueta dentro de la máquina.

5. MONTAJE

5.1. Estructura del sistema

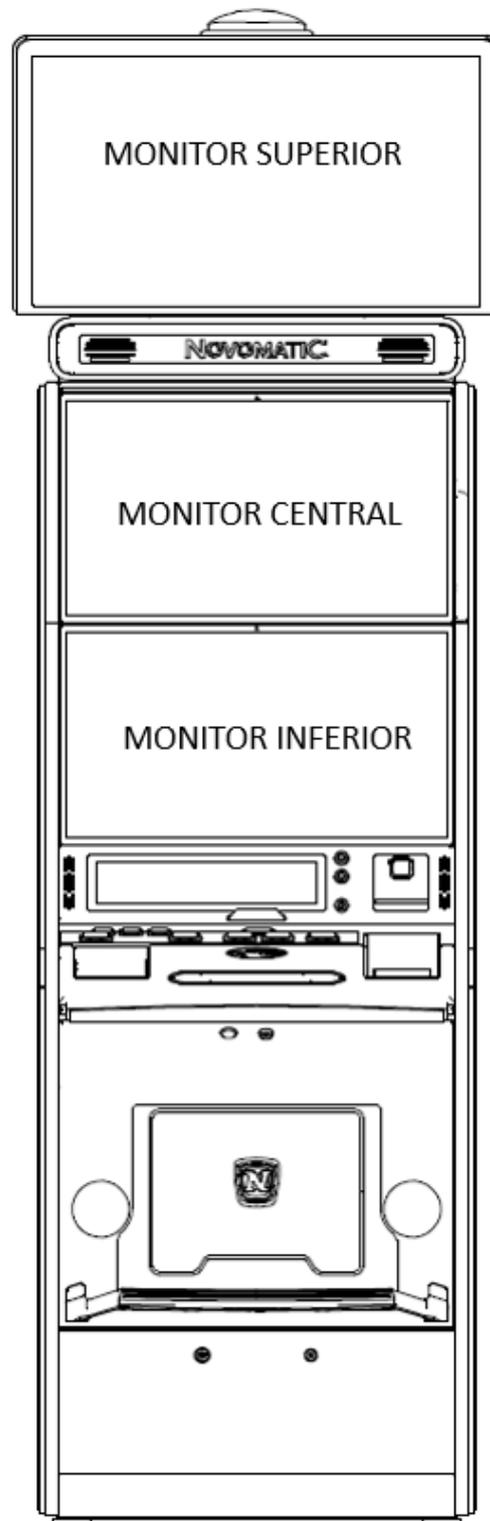
La máquina multipuesto “NOVOLINE POWER LINK ED2” está compuesta por un conjunto de máquinas NOVOLINE conectadas a un servidor que muestra los valores en una pantalla principal.



Fig. 9 Estructura del Sistema

5.2. MUEBLE FV637C (FUNMASTER)

5.2.1. Dimensiones



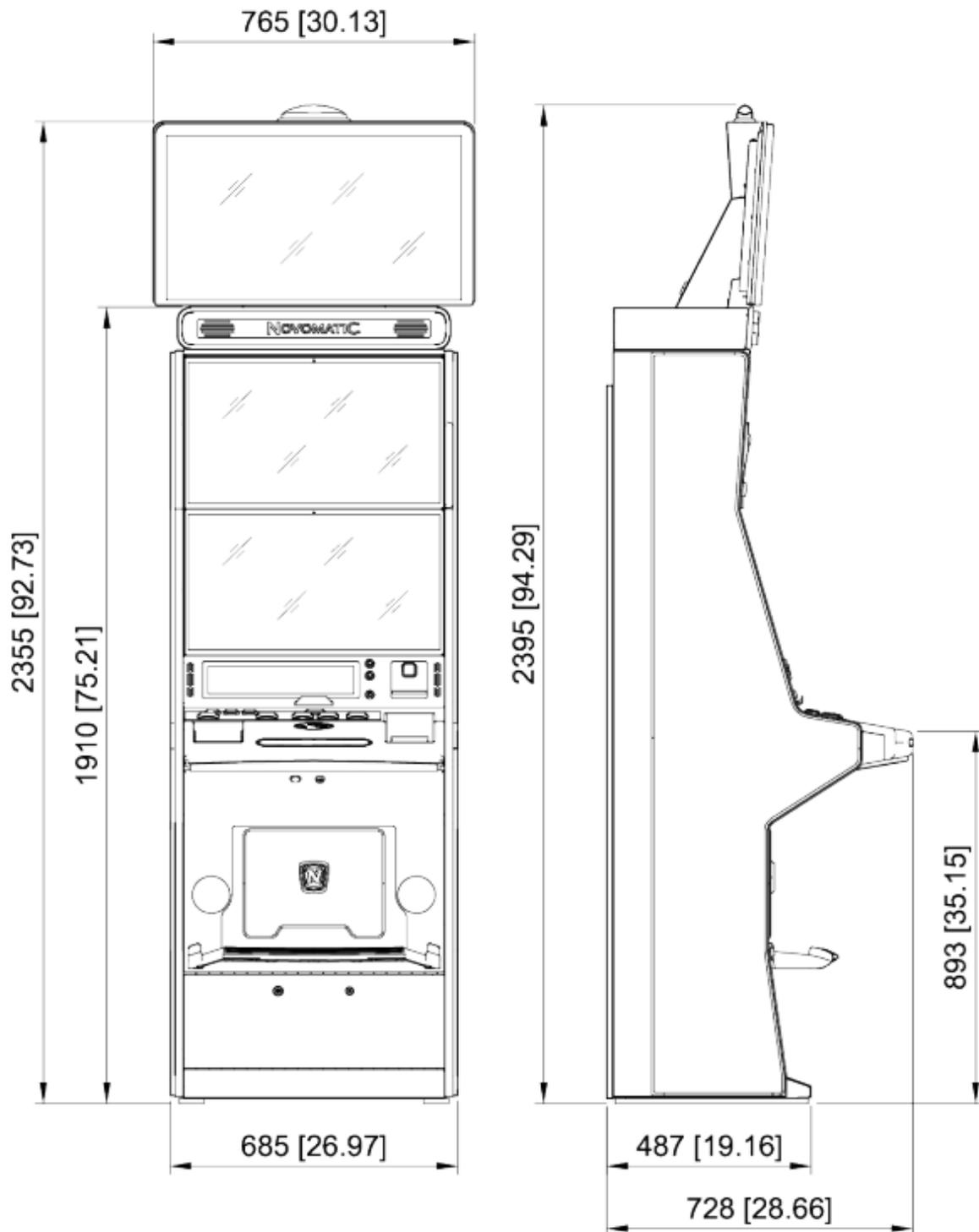


Fig. 10 Dimensiones FV637C con monitor de 32" TFT

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

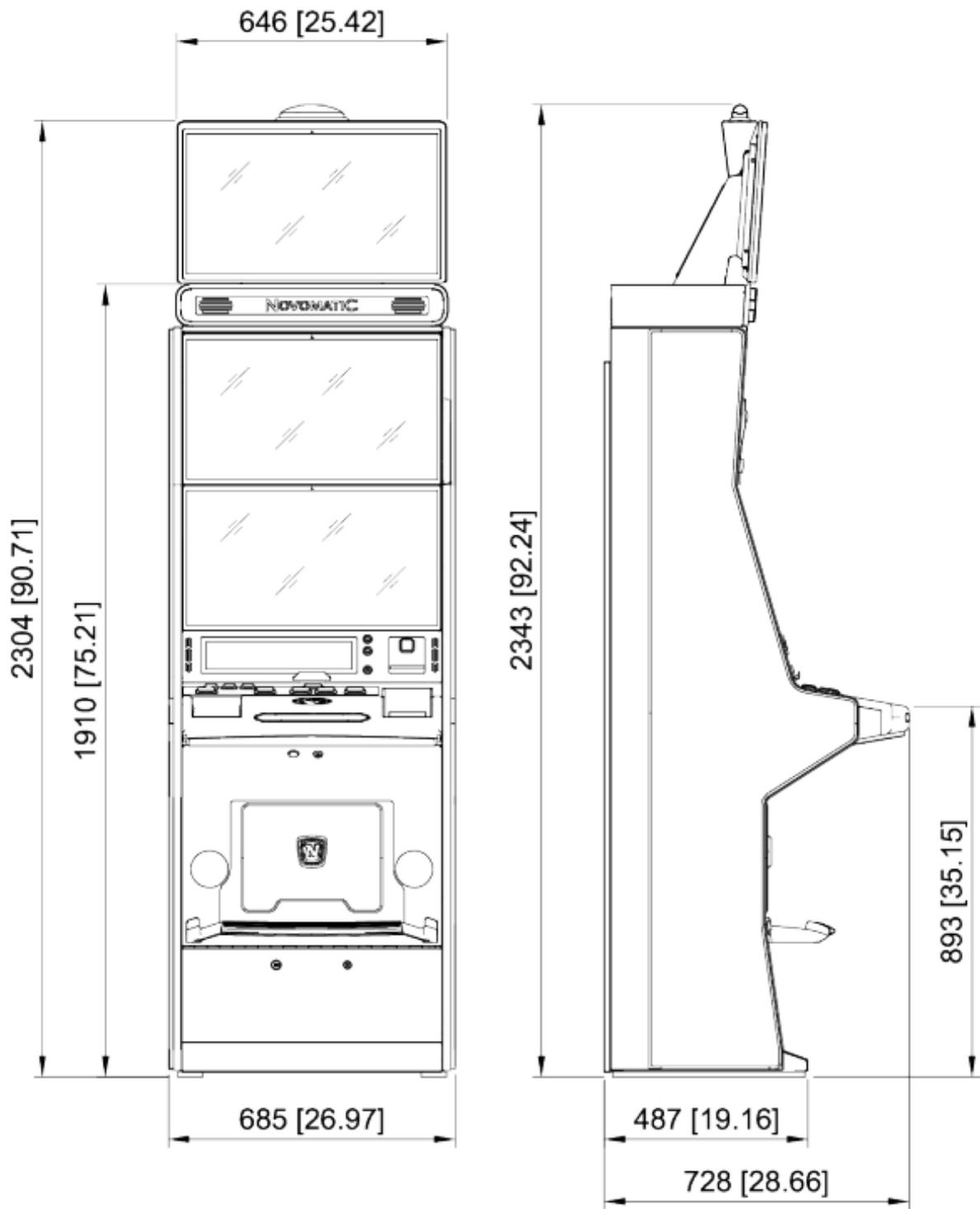
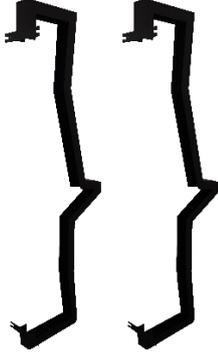


Fig. 11 Dimensiones FV637C con monitor de 27" TFT

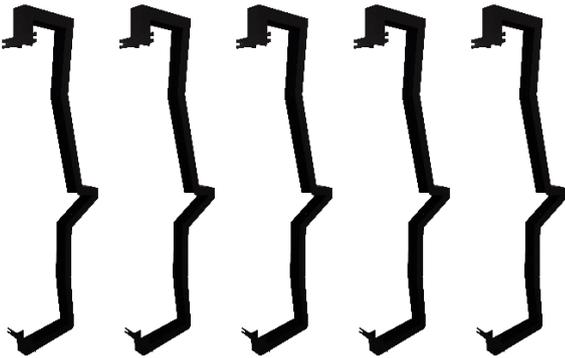
Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

5.3. CONTENIDO – NOVO LINE POWER LINK MP3 (FV637C)

<p>3 máquinas Mueble FV637C</p>	
<p>3 pantallas de 32"</p>	
<p>1 servidor FSD01 (instalado siempre en el terminal 2)</p>	
<p>2 separadores</p>	

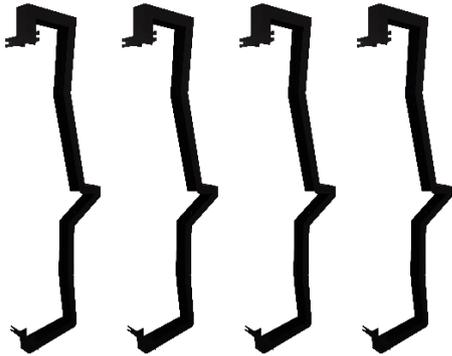
Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

5.4. CONTENIDO – NOVO LINE POWER LINK MP6 (FV637C)

<p>6 máquinas Mueble FV637C</p>	
<p>6 pantallas de 32"</p>	
<p>1 servidor FSD01 (instalado siempre en el terminal 2)</p>	
<p>5 separadores Ref. SEP A8 NEGRO FV637C</p>	
<p>3 Splitter</p>	

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

5.5. CONTENIDO – NOVO LINE POWER LINK MP6B (FV637C – BACK TO BACK)

<p>6 máquinas Mueble FV637C</p>	
<p>6 pantallas de 32"</p>	
<p>1 servidor FSD01 (instalado siempre en el terminal 2)</p>	
<p>4 separadores Ref. SEP A8 NEGRO FV637C</p>	
<p>3 Splitter</p>	

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

5.6. LISTA DE COMPONENTES

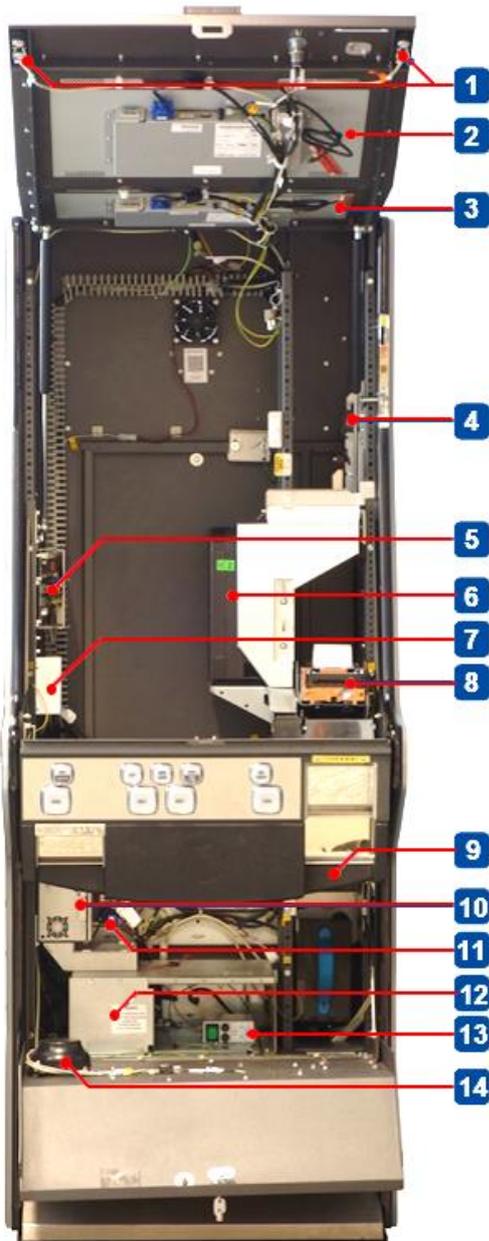


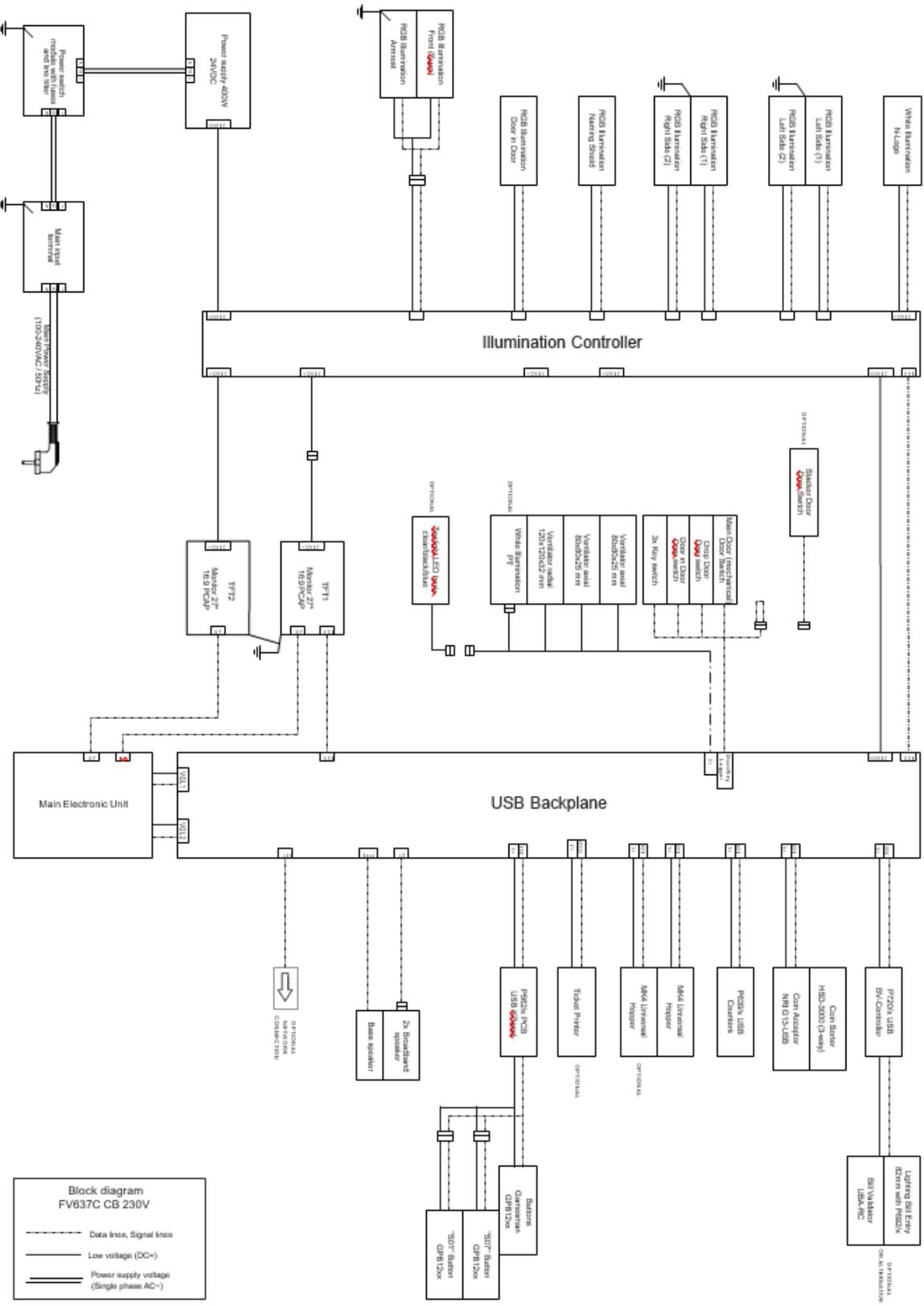
Fig. 12 Lista de componentes

Con TITO

- 15- ALTAVOCES
- 16- MONITOR INFERIOR
- 17- MONITOR SUPERIOR
- 18- MONEDERO
- 19- PLACA DE ALIMENTACIÓN - RGB LED
- 20- HOPPER 0,20€
- 21- PLACA USB
- 22- IMPRESORA DE TICKET
- 23- ACEPTADOR DE BILLETES
- 24- CPU
- 25- PLACA BACKPLANE USB
- 26- FUENTE DE ALIMENTACIÓN
- 27- INTERRUPTOR DE ENCENDIDO
- 28- ALTAVOZ WOOFER

Sin TITO

- 15- ALTAVOCES
- 16- MONITOR INFERIOR
- 17- MONITOR SUPERIOR
- 18- MONEDERO
- 19- PLACA DE ALIMENTACIÓN - RGB LED
- 20- HOPPER 0,20€
HOPPER 1,00€
- 21- PLACA USB
- 22- IMPRESORA DE TICKET
- 23- ACEPTADOR DE BILLETES
- 24- CPU
- 25- PLACA BACKPLANE USB
- 26- FUENTE DE ALIMENTACIÓN
- 27- INTERRUPTOR DE ENCENDIDO
- 28- ALTAVOZ WOOFER



Block diagram
FV637C CB 230V

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.



5.7. CONFIGURACIÓN DE LOS MONITORES

En el FireFox II con plataformas analógicas, la señal analógica llega a los monitores a través de la placa posterior USB.

Los cables VGA están debidamente etiquetados como VGA1, VGA2 y VGA4 que indicaban que corresponde a la salida digital asignada.

La siguiente tabla indica solo la configuración estándar de salida de video:

Monitor	Lower	Middle
FUN MASTER 2.27	VGA1/TFT1	VGA3/TFT3

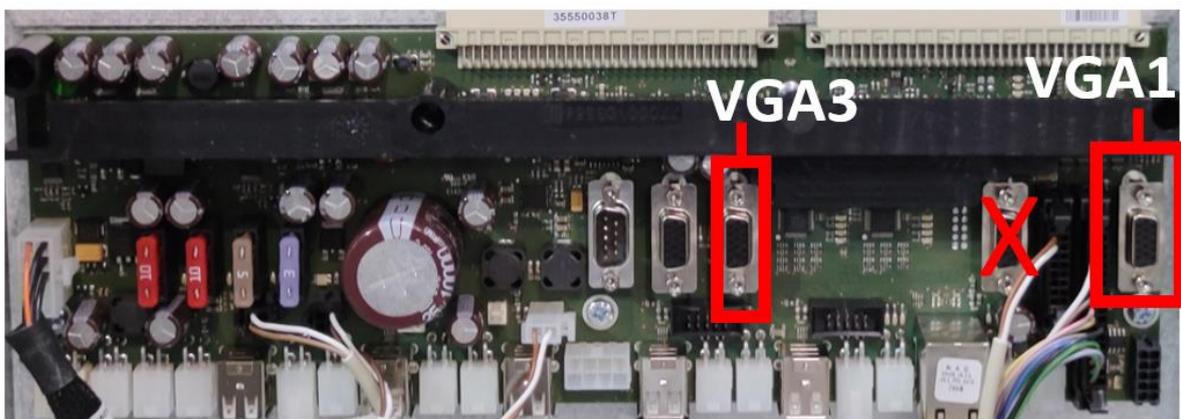


Fig. 13 Configuración de salida de video en plataforma FireFox II con salida analógica.

5.8. Plataforma FIREFOX II – Configuración de salida de video

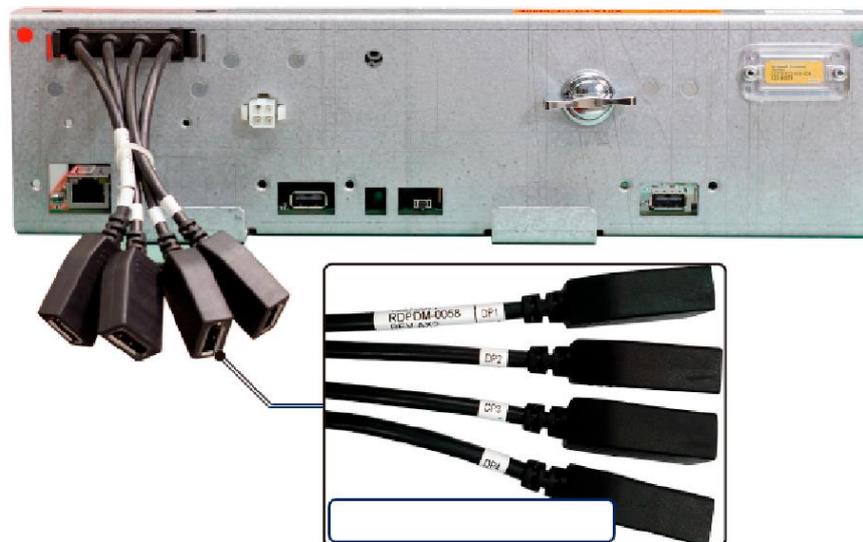


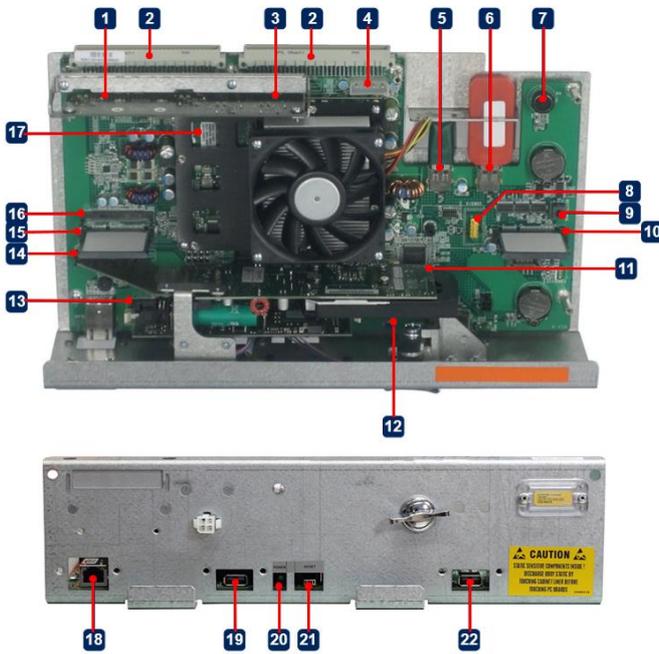
Fig. 14 Configuración de salida de video - FIREFOX II

En la placa FIREFOX II con plataformas digitales, la señal digital entrega a los monitores a través de unidad electrónica principal por salida DisplayPort. La configuración adecuada de la salida digital se indica mediante una etiqueta en la unidad electrónica principal o un etiquetado en los cables de vídeo. Los cables DisplayPort están correctamente etiquetados como DP1, DP2 y DP4 que indican que corresponde a la salida digital asignada.

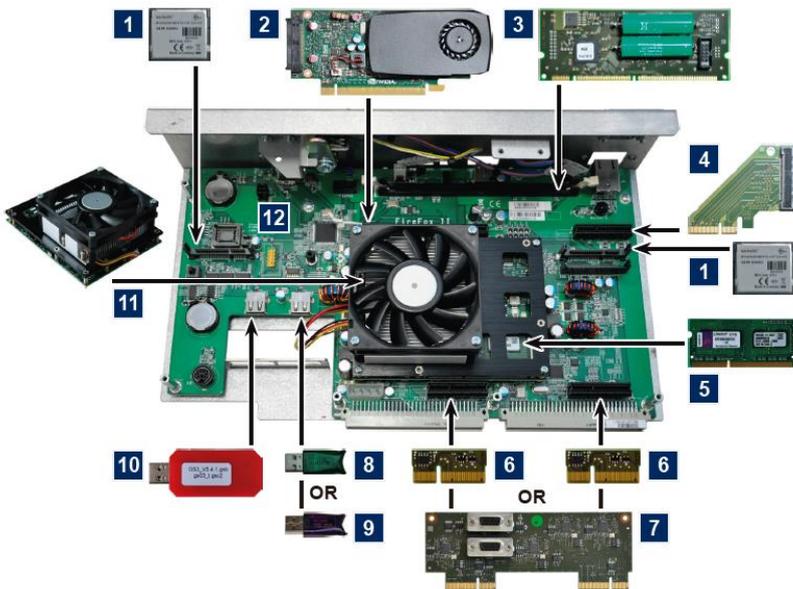
La siguiente tabla indica solo la configuración estándar de salida de video:

Monitor	Lower	Middle
FUN MASTER 2.27	DP1/TFT1	DP3/TFT3

5.9. Conectores y Componentes – FIREFOX II



- 1- NAG-PCIe x4 slot
- 2- Conexión USB backplane
- 3- NAG-PCIe x4 slot
- 4- Conexión alimentación
- 5- USB 2.0 puerto
- 6- USB 2.0 puerto
- 7- PS/2 puerto
- 8- Extensión usb 2.0 puerto
- 9- Botón RAM CLEAR
- 10- Conector CFast
- 11- Slot PCIe x16
- 12- Puerto SATA
- 13- NAG-PCI slot
- 14- NAG-PCI x4 slot
- 15- Conector CFast
- 16- Ubicación Compact Flash
- 17- RAM SO-DIMM DDR3
- 18- Puerto LAN
- 19- Puerto USB 2.0
- 20- LED encendido
- 21- Boton reset
- 22- Puerto USB 2.0



- 1. Tarjeta CFast
- 2. Tarjeta gráfica
- 3. Módulo de memoria PCI
- 4. Adaptador de tarjeta gráfica a Firefox II
- 5. Tarjeta de memoria / RAM
- 6. Tarjeta puente
- 7. Adaptador DisplayPort a VGA
- 8. USB Hardlock Dongle
- 9. USB Hardlock Dongle
- 10.USB Dongle II (Selector de juegos)
- 11.COM Express
- 12.Placa FireFox II

Fig. 15 Conectores y Componentes – FIREFOX II

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

5.10. USB Backplane

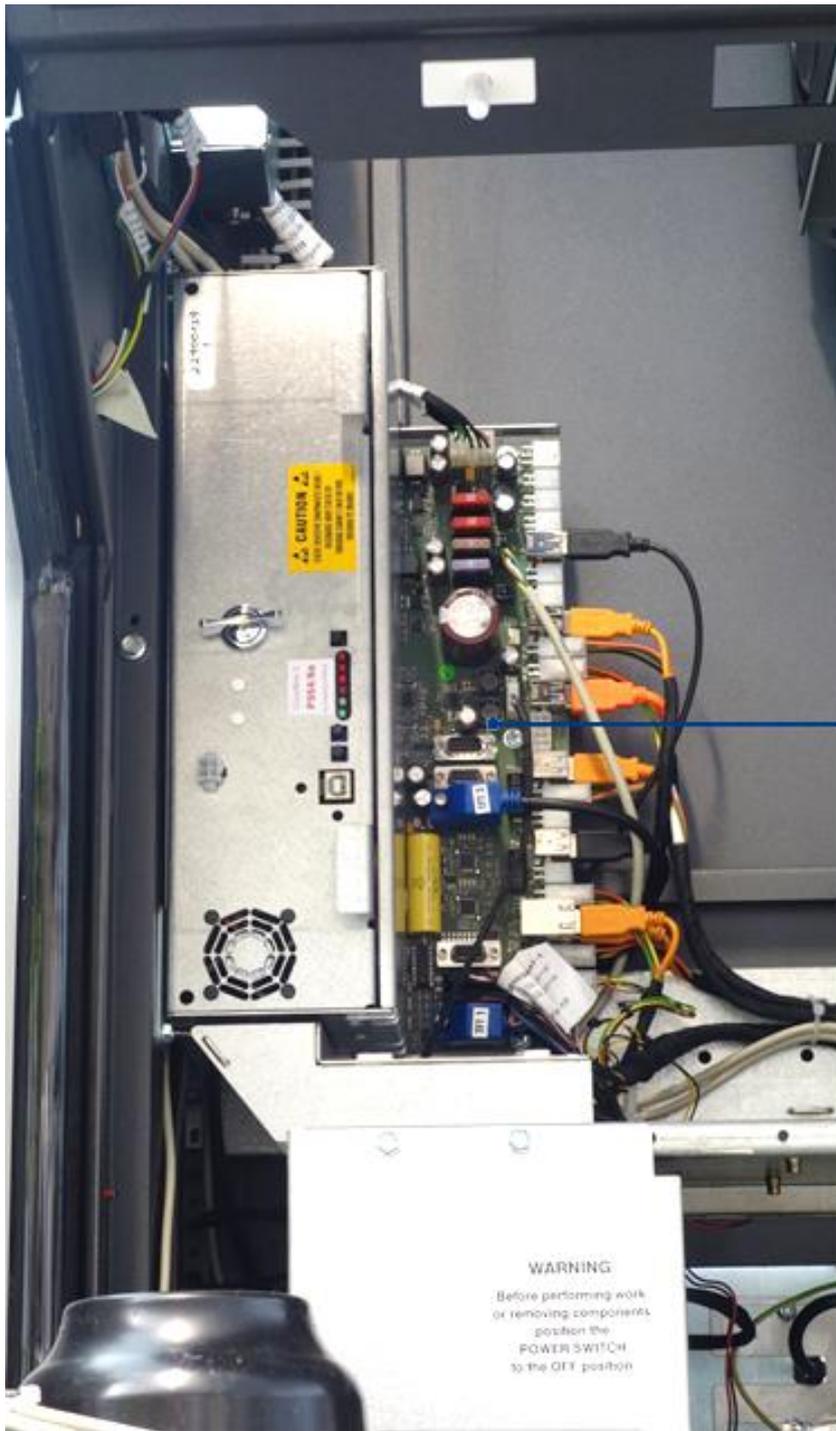
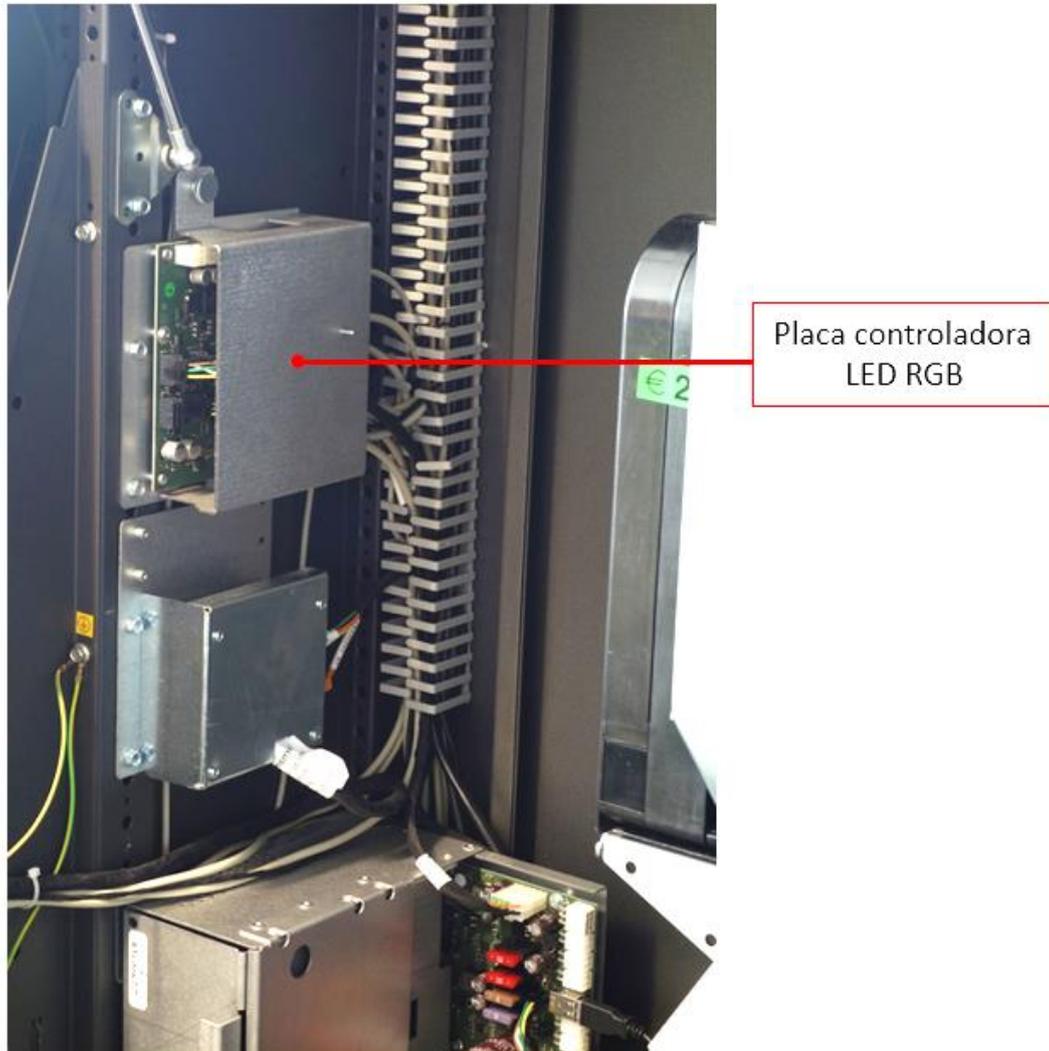


Fig. 16 Placa USB backplane

5.11. Placa controladora LED RGB y distribuidor de alimentación.

Función Impulsa los LED de las franjas de luz, controla las secuencias de las bandas de luz LED. Distribuye la energía para los LED de iluminación, ventiladores de enfriamiento de dispositivos y monitores.



Placa controladora
LED RGB

Fig. 17 Placa controladora LED RGB

5.12. Posiciones de los conectores e interruptores DIP

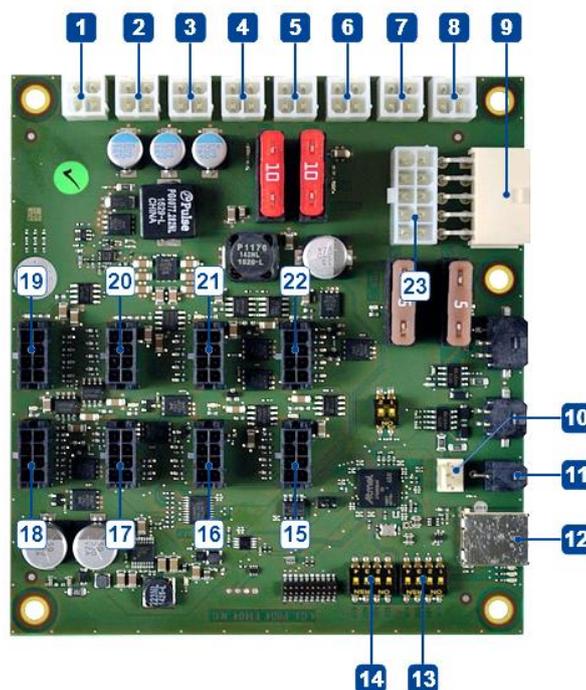


Fig. 18 Posiciones de los conectores e interruptores DIP

El bloque de interruptor DIP 1 se utiliza para configurar varios modos de animación. El bloque de interruptor DIP 2 se utiliza para ajustar el brillo de la iluminación. Como estándar, la máquina se entrega con un valor predeterminado para el brillo (depende de la máquina). El brillo de las bandas LED RGB se puede ajustar manualmente con el bloque de interruptor DIP 2.

1	+12V /+24V DC (J33)	13	DIP switch block 1 (SW1)
2	+12V /+24V DC (J10)	14	DIP switch block 2 (SW2)
3	+12V /+24V DC (J7)	15	LED stripes (J120)
4	+12V /+24V DC (J8)	16	LED stripes (J121)
5	+12V /+24V DC (J11)	17	LED stripes (J122)
6	+12V /+24V DC (J9)	18	LED stripes (J123)
7	+12V /+24V DC (J5)	19	LED stripes (J127)
8	+12V /+24V DC (J6)	20	LED stripes (J126)
9	Power supply (J1)	21	LED stripes (J125)
10	Reserve (Zero Credit feature) (J2)	22	LED stripes (J124)
11	Zero Credit feature (J37)	23	Power supply (J34)
12	USB port (J4)		

5.13. INSTRUCCIONES PARA EL MONTAJE

5.13.1. FIJACIÓN DE LOS TOPPERS A LAS MÁQUINAS

5.13.2. Montaje

Hay que colocar el Topper sobre la base la parte superior de la máquina que deberá estar fijado con 5 tornillos que irán cogidos con la chapa de la máquina de la parte superior.

TOPPER



Fig. 19 Ubicación de los tornillos para fijarlos a la máquina

VISTA PARTE SUPERIOR DE LA MÁQUINA POR EL INTERIOR

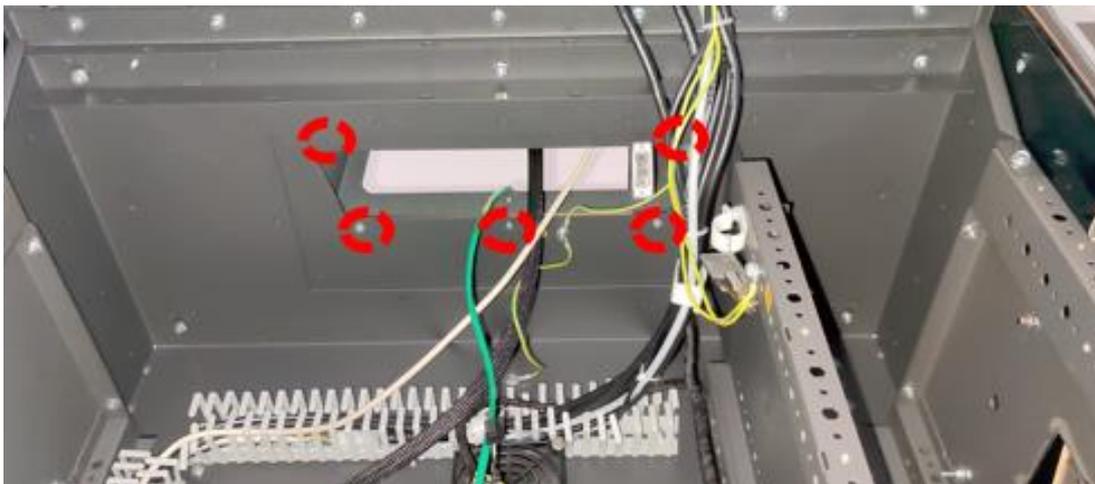


Fig. 20 Vista parte superior de la máquina por el interior

COLOCACIÓN DEL TOPPER EN LA PARTE SUPERIOR DE LA MÁQUINA



Fig. 21 Colocación del Topper en la parte superior de la máquina

Materiales de fijación del toppers.		
X5		<i>Tornillo M5x25</i>

5.14. FIJACIÓN DE LOS SEPARADORES A LAS MÁQUINAS

5.14.1. Montaje

Los separadores van unidos con 4 tornillos fijados por la parte trasera del mueble cogidos a dos máquinas en la parte superior e inferior del mueble.

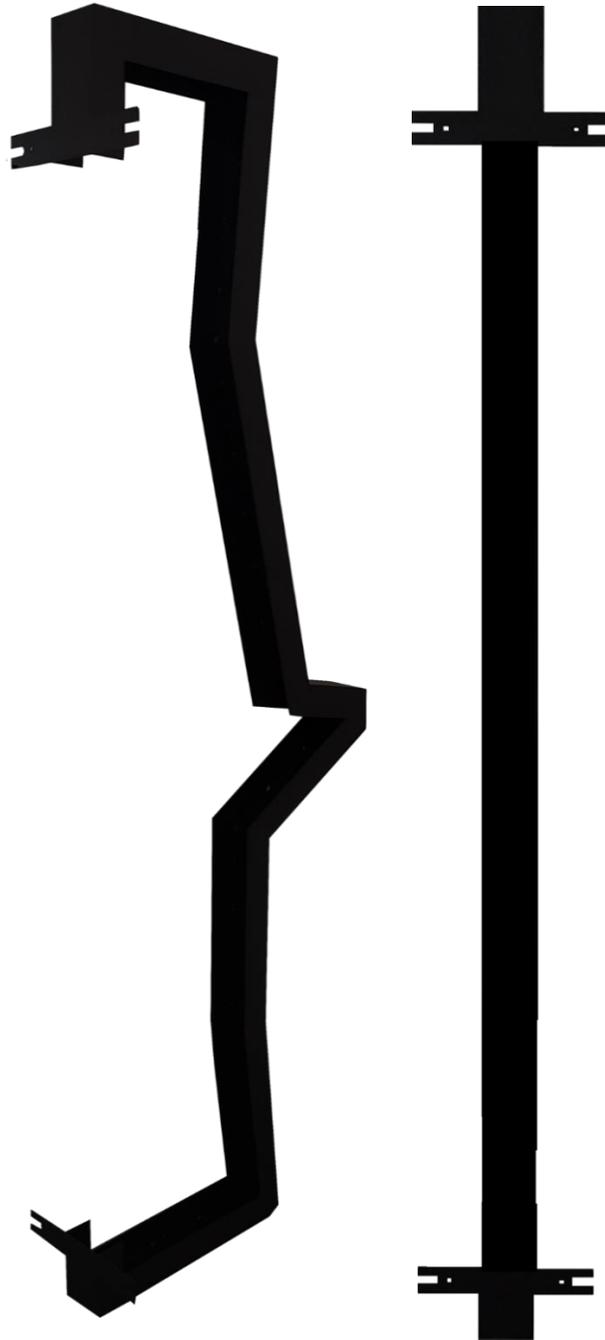


Fig. 22 Separador vista lateral y trasera



Materiales de fijación de los separadores		
X4		<i>Tornillo rosca madera</i>

Fig. 23 Vista trasera de las máquinas

5.15. INSTALACIÓN NL POWER LINK MP3 (FV637C)

5.15.1. Instalación

Ubicación del servidor instalado siempre en el terminal 2 y conexión a la red eléctrica.

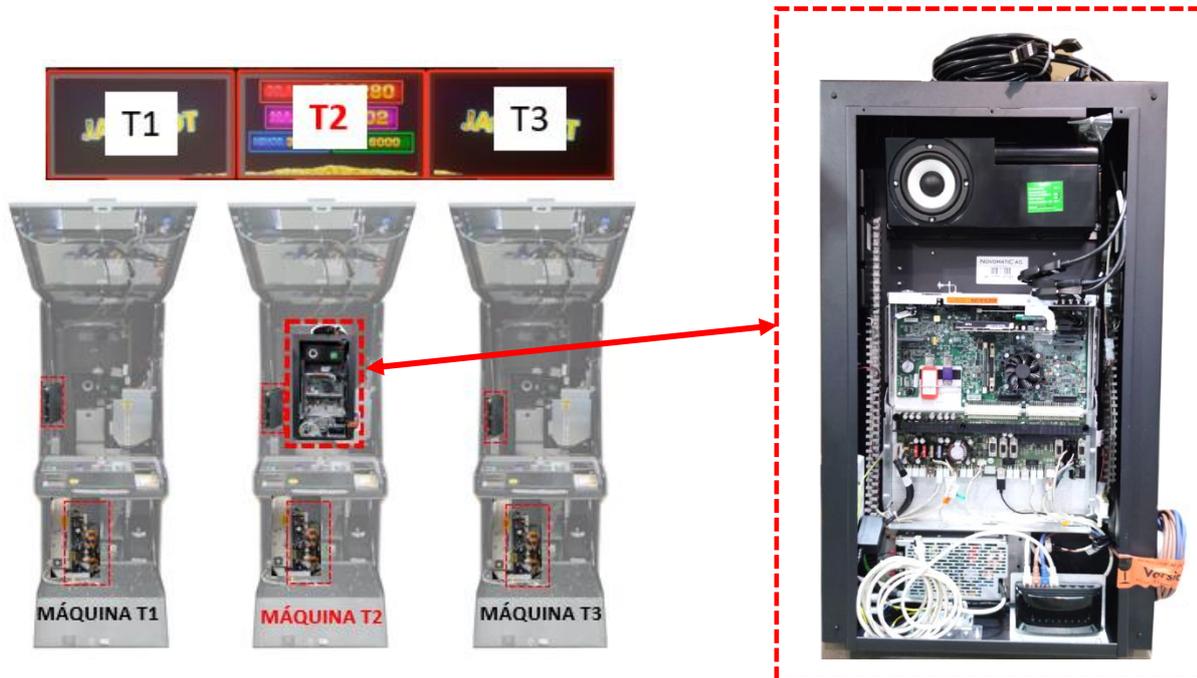


Fig. 24 Ubicación del servidor en el terminal 2

1. Ubicación de las máquinas FV637C (servidor instalado siempre en el terminal 2) y conexión a la red eléctrica.
2. Ubicación, y fijación de los separadores a las máquinas.
3. Ubicación, fijación y conexionado de las pantallas.
 - 3.1. Conectar las pantallas a las salidas de video del servidor.
 - 3.2. Conectar las pantallas a la tarjeta de iluminación del terminal donde están instaladas.
 - 3.3. Conectar las pantallas a la alimentación del terminal donde están instaladas.
4. Conexionado del servidor, cada una de las máquinas tiene un RJ45 que sale de la backplane y debe conectarse al switch del servidor. Así como otro cable RJ45 que sale de la backplane y se conecta con dicho switch.

5.15.2. Componentes

COMPONENTES - NOVO LINE POWER LINK MP3 (FV637C)

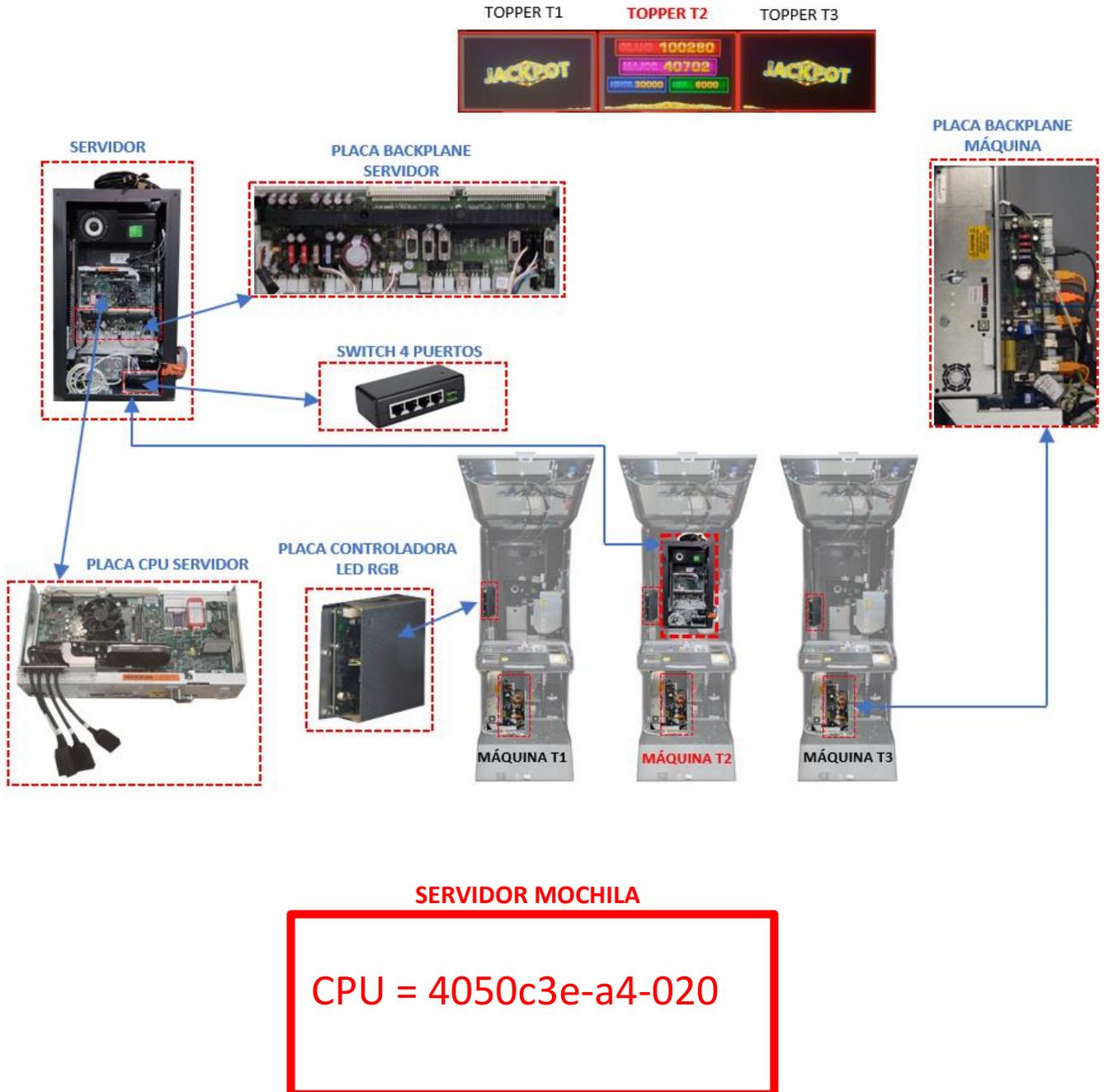


Fig. 25 Componentes – Novo Line Power Link MP3

5.15.3. Montaje MP3 VGA

MP3 VGA

Montaje NOVO LINE POWER LINK MP3 (FV637C)

- Cable de Iluminación del Topper a la placa controladora LED RGB.
- Cable VGA del Topper a la placa Backplane del servidor.
- Cable alimentación del Topper a la máquina.
- Cable RJ45 desde el Switch a cada Backplane de cada máquina incluido el servidor.

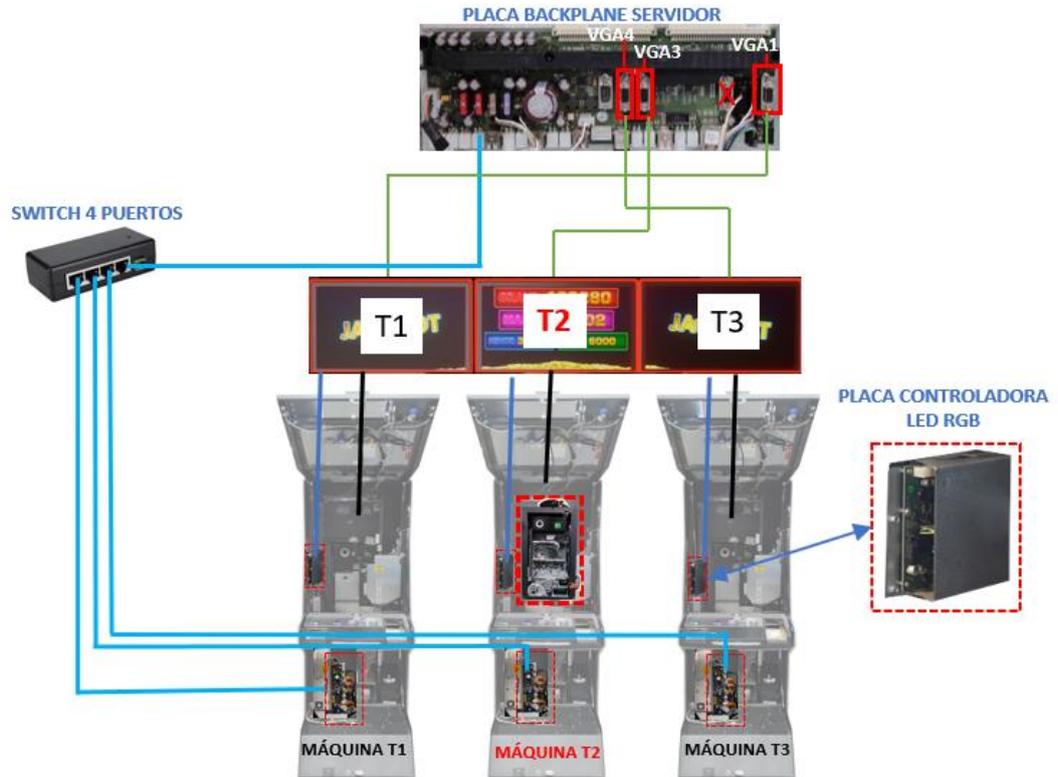


Fig. 26 Montaje – Novo Line Power Link MP3

5.15.4. Montaje MP3

MP3 DisplayPort

Montaje NOVO LINE POWER LINK MP3 (FV637C)

- Cable de Iluminación del Topper a la placa controladora LED RGB.
- Cable VGA del Topper a la placa Backplane del servidor.
- Cable alimentación del Topper a la máquina.
- Cable RJ45 desde el Switch a cada Backplane de cada máquina incluido el servidor.

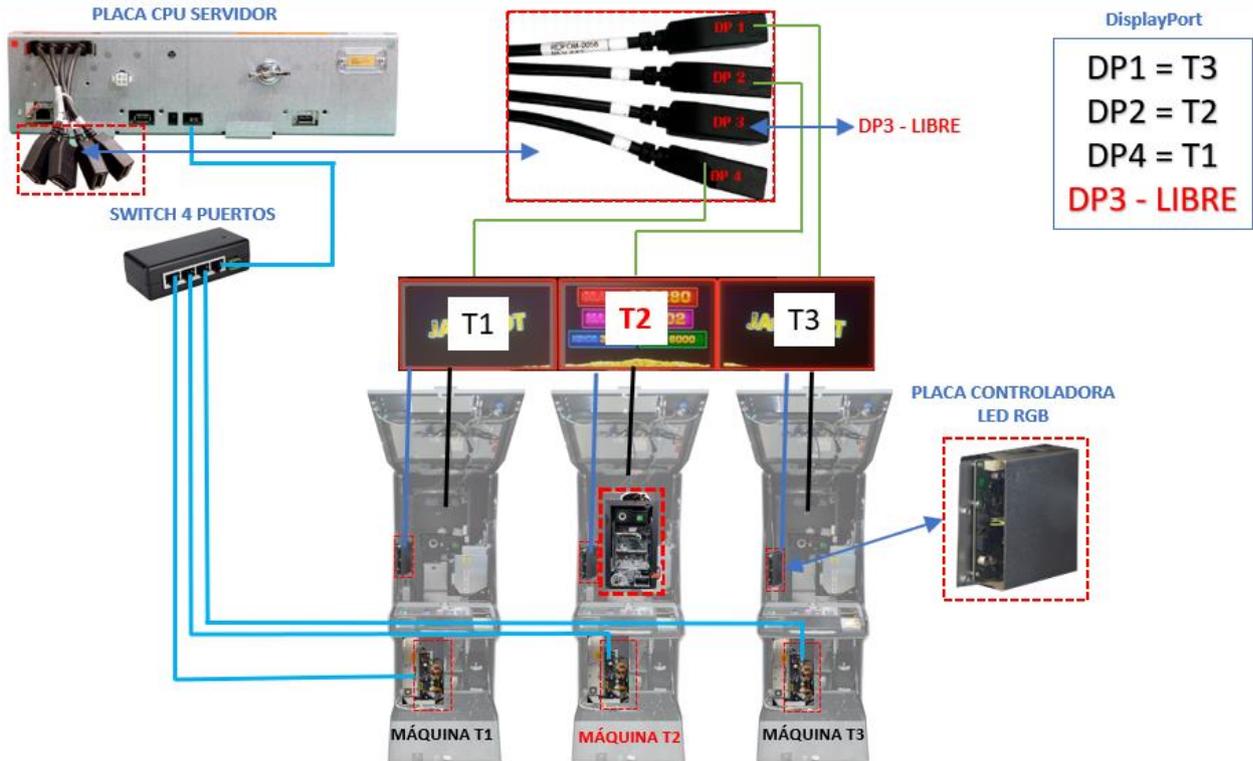


Fig. 27 Montaje – Novo Line Power Link MP3

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.

5.16. INSTALACIÓN NL POWER LINK MP6 (FV637C)

5.16.1. Instalación

Ubicación del servidor instalado en el terminal 2 y conexión a la red eléctrica.

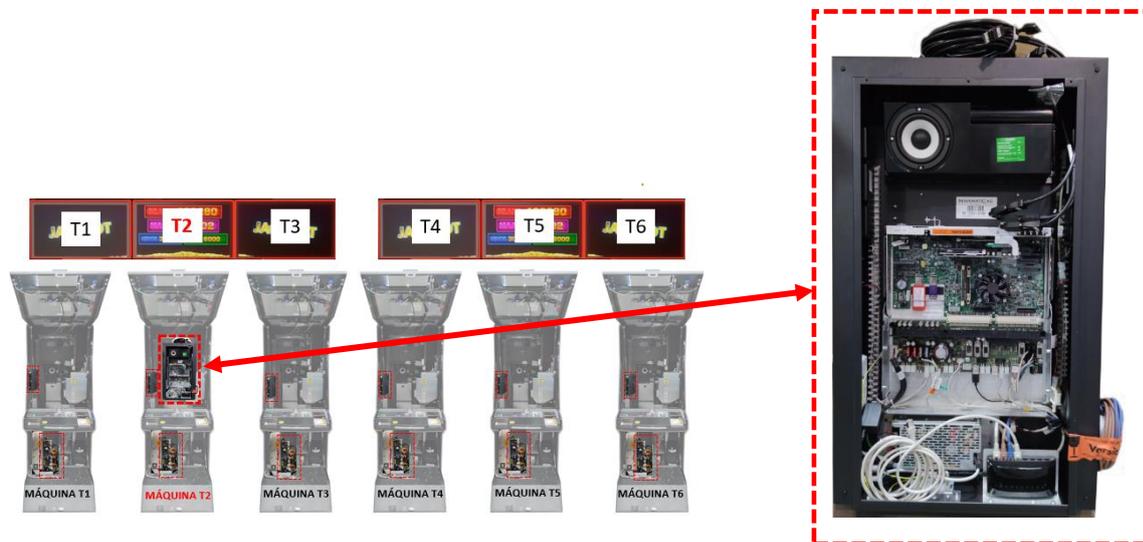
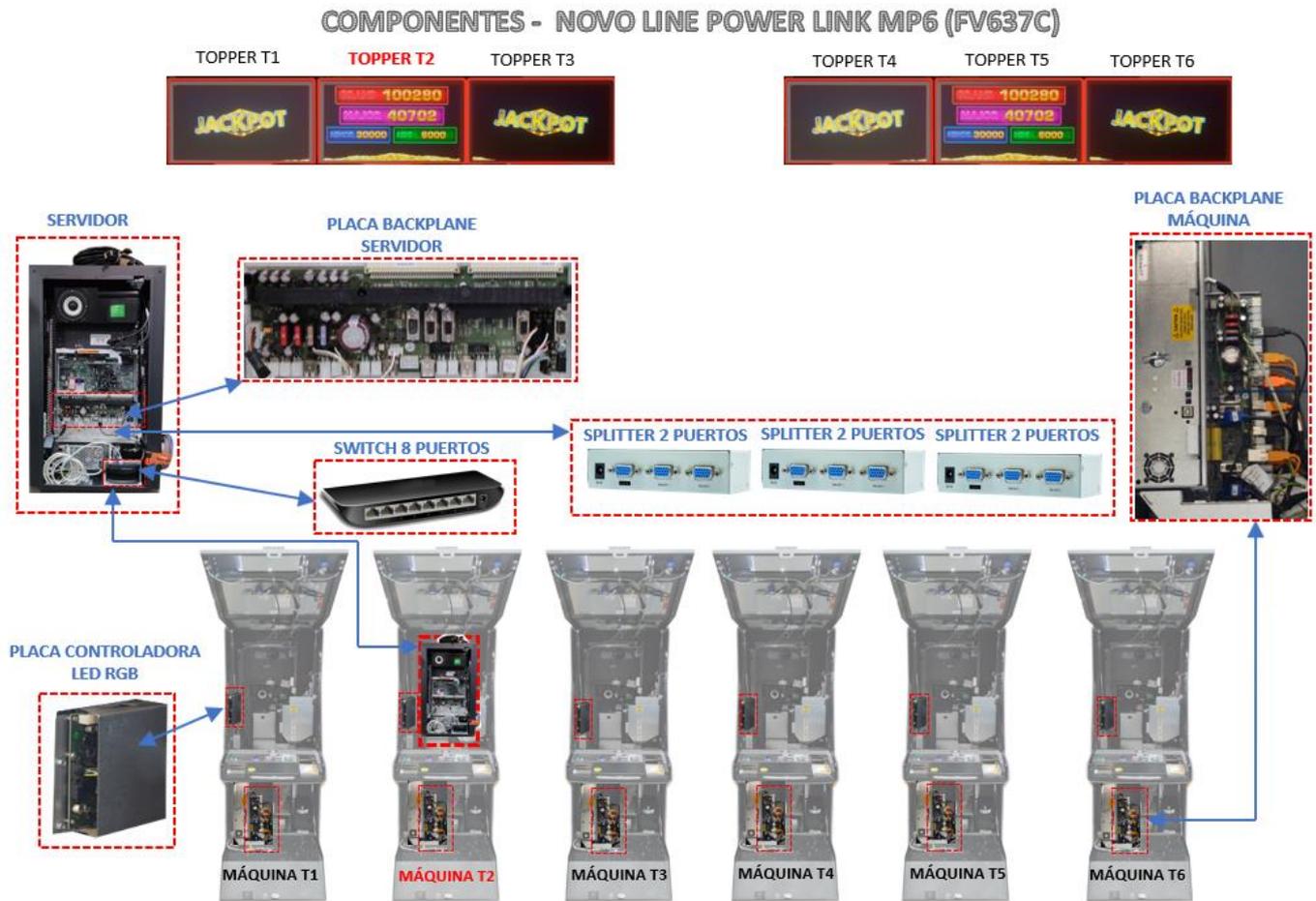


Fig. 28 Ubicación del servidor en el terminal 2

1. Ubicación de las máquinas FV637C (servidor instalado en el terminal 2) y conexión a la red eléctrica.
2. Ubicación, y fijación de los separadores a las máquinas.
3. Ubicación, fijación y conexionado de las pantallas.
 - 3.1. Conectar las pantallas a las salidas de video del servidor.
 - 3.2. Conectar las pantallas a la tarjeta de iluminación del terminal donde están instaladas.
 - 3.3. Conectar las pantallas a la alimentación del terminal donde están instaladas.
4. Conexionado del servidor, cada una de las máquinas tiene un RJ45 que sale de la backplane y debe conectarse al switch del servidor. Así como otro cable RJ45 que sale de la backplane y se conecta con dicho switch.

5.16.2. Componentes



SERVIDOR MOCHILA

CPU = 4050c3e-a4-020

Fig. 29 Componentes – Novo Line Power Link MP6

5.16.3. Montaje

Montaje NOVO LINE POWER LINK MP6 (FV637C)

- Cable de Iluminación del Topper a la placa controladora LED RGB.
- Cable VGA de la placa Backplane a la entrada IN del SPLITTER que esta en el servidor.
- Cable VGA del Topper a la salida del SPLITTER que esta en el servidor.
- Cable alimentación del Topper a la máquina.
- Cable RJ45 desde el Switch a cada Backplane de cada máquina incluido el servidor.

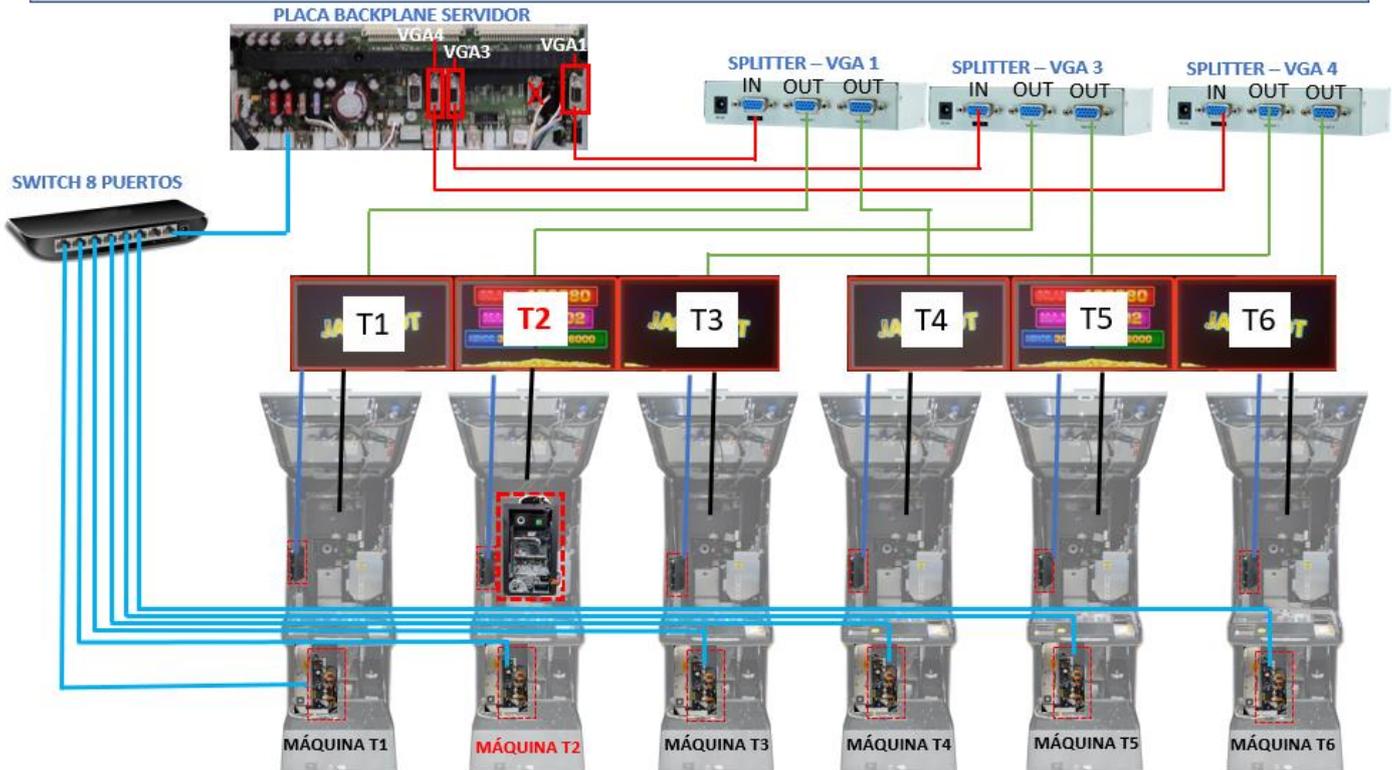


Fig. 30 Montaje – Novo Line Power Link MP6

Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de Novomatic Gaming Spain, S.A.